



**DİJİTAL VATANDAŞLIK EĞİTİMİNE YÖNELİK REHBER VE
PROGRAMLARIN İNCELENMESİ VE 2018 SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİM
PROGRAMI İLE KARŞILAŞTIRILMASI**

Yüksek Lisans Tezi

Muhammet Cemil ATAY

Eskişehir 2023

**DİJİTAL VATANDAŞLIK EĞİTİMİNE YÖNELİK REHBER VE
PROGRAMLARIN İNCELENMESİ VE 2018 SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİM
PROGRAMI İLE KARŞILAŞTIRILMASI**

Muhammet Cemil ATAY

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı
Sosyal Bilgiler Eğitimi Yüksek Lisans Programı
Danışman: Doç. Dr. Hıdır KARADUMAN**

**Eskişehir
Anadolu Üniversitesi
Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Temmuz 2023**

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI



ÖZET

DİJİTAL VATANDAŞLIK EĞİTİMİNE YÖNELİK REHBER VE PROGRAMLARIN İNCELENMESİ VE 2018 SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİM PROGRAMI İLE KARŞILAŞTIRILMASI

Muhammet Cemil ATAY

Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı

Sosyal Bilgiler Eğitimi Yüksek Lisans Programı

Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Temmuz 2023

Danışman: Doç. Dr. Hıdır KARADUMAN

Hızla yayılan dijital teknolojiler günümüzde artık küçük yaştaki çocuklardan yaşlılara kadar herkesin günlük yaşamının bir parçası haline gelmiştir. Özellikle çocukların, bu teknolojileri doğru kullanabilmeleri, çevrimiçi ortamlarda da bilinçli ve aktif bir vatandaş olabilmeleri için dijital vatandaşlık eğitiminin okullarda verilmesi önemlidir. Dijital vatandaşlık eğitiminin okullarda verilebilmesi için rehber ve programlar gereklidir. Alanyazın tarandığında dünyada dijital vatandaşlıkla ilgili çeşitli rehber ve programların olduğu, Türkiye’de ise bu nitelikte bir rehber veya programın olmadığı görülmüştür. Araştırmanın amacı bu doğrultuda, dijital vatandaşlıkla ilgili rehber ve programların incelenmesi ve bunların Türkiye’deki Sosyal Bilgiler Öğretim Programı ile karşılaştırılmasıdır. Araştırmada nitel yöntemlerden doküman incelemesi kullanılmıştır. Ölçüt örneklemin kullanıldığı çalışmada dört rehber ve programın üzerinde çalışılmasına karar verilmiştir. Veriler alanyazın taraması sonucu belirlenen beş temaya göre analiz edilmiştir. Araştırma sonucunda incelenen rehber ve programlardan Common Sense Media’nın programının diğer rehber ve programlara göre daha kapsayıcı ve detaylı olduğu, bu nedenle de kullanıma en uygun olan program olduğu tespit edilmiştir. Türkiye’deki Sosyal Bilgiler Öğretim Programı ise dijital vatandaşlığa yönelik çeşitli hedeflere yer verse de incelenen dört programa göre yetersiz olduğu görülmüştür. Programda dijital vatandaşlıkla ilgili içerik, yöntem ve değerlendirmeye dair veriye ise rastlanmamıştır.

Anahtar Sözcükler: Dijital vatandaşlık, Sosyal bilgiler, Program, Rehber kitap

ABSTRACT

REVIEW OF VARIOUS HANDBOOKS AND CURRICULA REGARDING DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION AND COMPARISON WITH 2018 SOCIAL STUDIES CURRICULUM

Muhammet Cemil ATAY

Department of Turkish and Social Sciences Education

Programme in Social Studies Education

Anadolu University, Graduate School of Educational Sciences, July 2023

Supervisor: Associate Professor Hıdır KARADUMAN

Rapidly spreading digital technologies have become a part of daily life for everyone from infant to elderly. Especially for children, it is important that they learn to use these technologies properly and responsible, and become conscious and participating citizens online through digital citizenship education in schools. In order to provide digital citizenship education in schools, lesson plans and curricula related to digital citizenship are necessary. When the literature is reviewed, it is observed that there are various handbooks and curricula related to digital citizenship in the world, but there is no such handbook or curriculum in Türkiye. The aim of the study is to examine various handbooks and curricula related to digital citizenship in the world and compare them with the 2018 Social Studies Curriculum. The document analysis method that one of the qualitative designs was adapted in the study. While using criterion sampling, it was determined to work on four handbooks and curricula in the study. The data was analyzed according to five categories determined considering the literature review. As a result of the study, it was determined that Common Sense Media's curriculum was the most comprehensive and detailed program compared to the other handbooks and curricula and was therefore the most suitable for use. However, the 2018 Social Studies Curriculum was found to be quite inadequate compared to the four curricula studied. No data was found regarding the content, method, and evaluation categories related to digital citizenship in the curriculum.

Keywords: Digital citizenship, Social studies, Curriculum, Handbook

TEŞEKKÜR

Araştırma süresince bana yol gösteren, anlayışla yardım eden, kritik noktalarda motivasyonumu yükselterek çalışmaya devam edebilmem için beni teşvik eden değerli hocam ve tez danışmanım Doç. Dr. Hıdır KARADUMAN'a teşekkürlerimi sunarım. Tez dönemim boyunca her an bana dair inançlarını vurgulayan ve manevi desteklerini esirgemeyen aileme, akrabalarım ve arkadaşlarıma çok teşekkür ederim, onların anlayışı tezimi bitirebilmemde oldukça yardımcı olmuştur.



ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

03/07/2023

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Muhammet Cemil ATAY

İÇİNDEKİLER

BAŞLIK SAYFASI	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
TEŞEKKÜR	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	xi
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ	xii
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	1
1.2. Araştırmanın Amacı	2
1.3. Araştırmanın Önemi.....	2
1.4. Sınırlılıklar	4
1.5. Tanımlar	4
2. ALANYAZIN	5
2.1. Dijital Vatandaşlığın Tanımları	5
2.2. Dijital Vatandaşlık Sınıflandırmaları	6
2.2.1. Dijital erişim	6
2.2.2. Dijital ticaret	7
2.2.3. Dijital iletişim	8
2.2.4. Dijital okuryazarlık	9
2.2.5. Dijital etik	10
2.2.6. Dijital hukuk	11
2.2.7. Dijital haklar ve sorumluluklar	12
2.2.8. Dijital sağlık.....	12
2.2.9. Dijital güvenlik.....	14
2.3. Sosyal Bilgiler ve Dijital Vatandaşlık.....	14
2.4. Yapılan Araştırmalar	15
2.4.1. Yurtiçinde Yapılan Araştırmalar	15
2.4.2. Yurtdışında Yapılan Araştırmalar.....	18
3. YÖNTEM	20

3.1. Araştırmanın Modeli	20
3.2. Araştırmanın Veri Kaynakları	20
3.3. Verilerin Çözümlemesi	22
3.3.1. Dokümanlara ulaşma	22
3.3.2. Özgünlüğü kontrol etme	22
3.3.3. Dokümanları anlama	23
3.3.4. Veriyi analiz etme	23
3.3.5. Veriyi kullanma	23
3.4. İnanırcılık	24
4. BULGULAR	25
4.1. Rehber ve Programların Farklı Unsurlar Açısından İncelenmesi ve Karşılaştırılmasına Yönelik Bulgular	25
4.1.1. Rehber ve programların boyutları bakımından incelenmesi ve karşılaştırılmasına yönelik bulgular	25
4.1.2. Rehber ve programların hedefleri bakımından incelenmesi ve karşılaştırılmasına yönelik bulgular	30
4.1.3. Rehber ve programların içerik ve kaynakları bakımından incelenmesi ve karşılaştırılmasına yönelik bulgular	42
4.1.4. Rehber ve programların yöntem ve araçları bakımından incelenmesi ve karşılaştırılmasına yönelik bulgular	45
4.1.5. Rehber ve programların değerlendirme uygulamaları bakımından incelenmesi ve karşılaştırılmasına yönelik bulgular	54
4.2. Dijital Vatandaşlıkla İlgili Rehber ve Programların 2018 Sosyal Bilgiler Öğretim Programı'na Yansımalarının İncelenmesine Yönelik Bulgular	57
5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER	61
5.1. Rehber ve Programların Çeşitli Unsurlar Bakımından İncelenmesi ve Karşılaştırılmasına Yönelik Sonuçlar	61
5.1.1. Rehber ve programların boyutları bakımından incelenmesi ve karşılaştırılmasına yönelik sonuçlar	62
5.1.2. Rehber ve programların hedefleri bakımından incelenmesi ve karşılaştırılmasına yönelik sonuçlar	62
5.1.3. Rehber ve programların içerik ve kaynakları bakımından incelenmesi ve karşılaştırılmasına yönelik sonuçlar	63

5.1.4. Rehber ve programların yöntem ve araçları bakımından incelenmesi ve karşılaştırılmasına yönelik sonuçlar	64
5.1.5. Rehber ve programların değerlendirme uygulamaları bakımından incelenmesi ve karşılaştırılmasına yönelik sonuçlar	64
5.2. Dijital Vatandaşlıkla İlgili Rehber ve Programların 2018 Sosyal Bilgiler Öğretim Programı'na Yansımalarının İncelenmesine Yönelik Sonuçlar	66
KAYNAKÇA.....	68
ÖZGEÇMİŞ	



TABLÖLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Tablo 4.1. Rehber ve programların boyutları bakımından karşılaştırılması.....	30
Tablo 4.2. Avrupa Konseyi Rehberi, dijital vatandaşlığın paydaşlara göre hedefleri.....	30
Tablo 4.3. Google Dijital Vatandaşlık Programı, boyutlara göre genel hedefler.....	37
Tablo 4.4. Rehber ve programların hedefleri bakımından karşılaştırılması.....	41
Tablo 4.5. Rehber ve programların içerik ve kaynakları bakımından karşılaştırılması.....	45
Tablo 4.6. Rehber ve programların yöntem ve araçları bakımından karşılaştırılması.....	53
Tablo 4.7. Rehber ve programların değerlendirme uygulamaları bakımından karşılaştırılması.....	56

ŞEKİLLER DİZİNİ

Sayfa

Şekil 4.1. Avrupa Konseyi dijital vatandaşlık eğitimi rehberi, dijital vatandaşlık boyutları.....	26
Şekil 4.2. Common Sense dijital vatandaşlık programı, dijital vatandaşlık boyutları.....	27
Şekil 4.3. Google dijital vatandaşlık ve güvenlik programı, dijital vatandaşlık boyutları.....	28
Şekil 4.4. Microsoft dijital vatandaşlık rehberi, dijital vatandaşlık boyutları.....	28

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

BTK : Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu

CoE : Council of Europe [Avrupa Komisyonu]

MEB : Milli Eğitim Bakanlığı

MOB : Medya ve Bilgi Okuryazarlığı

NCSS : National Council for the Social Studies [Ulusal Sosyal Bilgiler Konseyi]

TÜİK : Türkiye İstatistik Kurumu

1. GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problem durumu, amacı, önemi ve sınırlılıklarına değinilmiştir.

1.1. Problem Durumu

Günümüzde çocuklar, çoğunlukla daha yürümeden veya konuşmadan dijital teknolojilerle tanışmış olmaktadır. Dijital aletler günlük yaşamlarına entegre olmuştur (Chaudron, Di Gioia ve Gemo, 2018). Çocuklar ve gençlerde de on yıl öncesine göre dijital teknoloji kullanımı oldukça artmıştır. Avrupa Birliği ülkelerinde 16-19 yaş arası günlük internet kullanan gençlerin oranı 2022’de %96,84 olmuştur (http-1). Türkiye’de ise son üç ay içinde internet kullanmış 16-24 yaş arası gençlerin oranı %95,5, cep telefonu kullananların oranı ise %94,5 olmuştur (Türkiye İstatistik Kurumu [TÜİK], 2022). Gençlerin teknolojiyi kullanım oranlarına bakıldığında, dijital cihazların neredeyse hayatlarının bir parçası haline geldiği görülmektedir.

Dijital araçları yaygın kullanan gençlerin, günlük yaşamda kurallara uyduğu ve bir vatandaş bilinciyle hareket ettiği gibi, dijital araçları kullanırken de bilinçli bir vatandaş gibi davranmaları gerekmektedir. Bu noktada, çevrimiçi ortamlarda nasıl bilinçli bir vatandaş olunması gerektiğini tanımlamaya çalışan dijital vatandaşlığın önemi ortaya çıkmaktadır. Bütün vatandaşlar, gerçek hayatta olduğu gibi çevrimiçi ortamlarda da başkalarına karşı empati ve sorumlulukla yaklaşmayı normalleştirene kadar dijital vatandaşlık kavramına ve bunun öğretilmesine ihtiyaç duyulacaktır (Ribble, 2015).

Dijital vatandaşlığın öğretilmesi ve bu yetkinlikle donanmış vatandaşlar yetiştirmek için en uygun yer okullardır. Fakat okullarda teknoloji ve dijital araçların nasıl kullanılması gerektiği çoğunlukla göz ardı edilmiştir (Ribble ve Bailey, 2007). Bu bağlamda, dijital teknolojiyi günlük yaşamlarının bir parçası haline getirmiş çocuk ve gençleri, dijital teknolojilerin getirdiği tehlike ve sorumluluklarla baş başa bırakmak doğru değildir. Bunun için okullarda gerekli eğitimi alarak bilinçli bir dijital vatandaş haline gelmeleri gerekmektedir (Ohler, 2011). Bunun için de dijital vatandaşlığın gerek disiplinler arası bir şekilde başka derslerle, gerekse tek başına bir ders olarak verilmesi gerekmektedir.

Temel amaçlarından biri bilinçli vatandaşlar yetiştirmek olan sosyal bilgiler dersinin dijital vatandaşlığın kazandırılmasına önemli bir yeri vardır. Öyle ki dijital dönüşümün ön plana çıktığı günümüzde, Sosyal Bilgiler Öğretim Programı (Milli Eğitim

Bakanlığı [MEB], 2018)’nda da bu dönüşümü takip edebilmek için birtakım düzenlemeler yapılmıştır. Programa yetkinlikler çerçevesinden, dijital yetkinlik eklenmiş, dijital vatandaşlık, dikkat edilmesi gereken bir kavram olarak belirtilmiştir. Bu bağlamda, sosyal bilgiler dersinin dijital vatandaşlığın öğretimi açısından önemli ve uygun olduğu görülmektedir.

Dijital vatandaşlık yetkinliklerinin kazandırılmasını amaçlayan bir sosyal bilgiler dersinin etkili olabilmesi için çeşitli rehber veya programlarla da desteklenmesi gereklidir (Ghosn-Chelala, 2019). Bunun için dijital vatandaşlıkla ilgili hazırlanmış çeşitli program, rehber veya planların incelenmesi, mevcut sosyal bilgiler öğretim programına yansımaları tespit edilerek, programda varsa eksikliklerin ortaya çıkarılması gerekmektedir. Böylelikle dijital vatandaşlık yetkinliklerini kazandırmaya uygun bir sosyal bilgiler rehber veya programı oluşturmaya yönelik yapılabilecek çalışmalara katkı sağlanmış olacaktır.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırma, dijital vatandaşlıkla ilgili dünyadaki çeşitli rehber ve programların incelenmesini, bu rehber ve programlardaki benzerlik ve farklılıkların belirlenmesini ve bunların 2018 Sosyal Bilgiler Öğretim Programı’na yansımalarını incelemeyi amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda aşağıda verilen alt amaçlar, araştırmanın yürütülmesinde yardımcı olacaktır:

- 1- Dijital vatandaşlıkla ilgili rehber ve programlarda; boyut, hedef, içerik ve kaynak, yöntem ve araç ile değerlendirme uygulamaları nelerdir?
- 2- Dijital vatandaşlıkla ilgili rehber ve programlarda; boyut, hedef, içerik ve kaynak, yöntem ve araç ile değerlendirme uygulamaları bakımından benzerlik ve farklılıklar nelerdir?
- 3- Dijital vatandaşlıkla ilgili rehber ve programların 2018 Sosyal Bilgiler Öğretim Programı’na yansımaları nelerdir?

1.3. Araştırmanın Önemi

Çocukların teknolojiyi kendi başlarına kullanmayı öğrendikleri söylenir ama küçük yaşlarda ilk aşamada ebeveynlerini, kardeşlerini, akrabalarını ve arkadaşlarını izleyerek, onların dijital aletleri kullanma davranış ve alışkanlıklarını gözlemleyerek öğrenirler (Chaudron, Di Gioia ve Gemo, 2018). Bunun için dijital vatandaşlık yönü kuvvetli

nesillerin yetiştirilmesi oldukça önemlidir. Dijital vatandaşlık yönü kuvvetli öğrenciler yetiştirmek için ise sadece pahalı teknolojilere yatırım yapıp okulları teknolojik aletlerle donatmak yeterli değildir. Bunun yerine öğretmenlerin ve öğrencilerin dijital vatandaşlık yetkinliklerinin kuvvetlenmesi için, dijital vatandaşlık eğitimini destekleyecek materyal, etkinlik ve uygulamalara ihtiyaç vardır (Hamutoğlu ve Ünal, 2015). Bu sebeple dijital vatandaşlığa yönelik öğretim programları ve ders planları tasarlanmalıdır.

Dijital vatandaşlığa yönelik daha iyi bir rehber, program veya ders planı hazırlanabilmesi için mevcut rehber ve programlar incelenmesi gerekmektedir. Alanyazına bakıldığında az da olsa dünyadaki dijital vatandaşlığa yönelik çeşitli rehber veya programların incelendiği oldukça az çalışma (Mattson, 2016) bulunmaktadır. Yürütülen çalışmada ise, hem sayıca çeşitli rehber ve programlar incelenmiş hem de bu rehber ve programlar birbirleriyle karşılaştırılmışlardır. Bu yönüyle hem alanyazındaki eksikliği doldurmaktadır, hem de dijital vatandaşlıkla ilgili üretilecek bir rehber veya program için yol gösterici olacağı düşünülmektedir. Bunun yanında, Türkiye’de henüz kurum temelli üretilmiş bir dijital vatandaşlık programı henüz yoktur. Sadece uluslararası iki tane programın Türkçeye tercümesi yapılmıştır. Bu araştırmadaki sonuçların üretilebilecek böyle bir programın, hangi boyutları ele alması, ne gibi hedef ve etkinliklere yer vermesi gerektiği açısından bilgi verici bir kaynak olabileceği düşünülmektedir.

Türkiye’de vatandaşlık eğitiminin gerçekleştirildiği ders sosyal bilgiler dersidir. İlköğretim kademesinde öğrencilere verilen bu ders; tarih, coğrafya, ekonomi, hukuk, psikoloji, antropoloji, vatandaşlık bilgisi gibi çeşitli sosyal bilimler disiplinlerini kapsamaktadır (Turan ve Ulusoy, 2018). Dijital vatandaşlık da genel olarak çevrimiçi ortamlarda nasıl bilinçli bir vatandaş olunması gerektiğini kapsadığı için sosyal bilgilerin vatandaşlık eğitimi amaçlarıyla örtüşmektedir. Bu sebeple dijital vatandaşlığa yönelik yetkinliklere sosyal bilgiler dersinde yer verilmesi oldukça önemlidir. Bunun içinse Sosyal Bilgiler Öğretim Programı’nın dijital vatandaşlığa yönelik yetkinlikleri kapsayacak şekilde düzenlenmesi gerekmektedir. Alanyazın incelendiğinde 2018 Sosyal Bilgiler Öğretim Programı’nın dijital vatandaşlık yönünden incelendiği çeşitli çalışmalar (Turan ve Karasu-Avcı, 2018; Kara ve Atasoy, 2019) bulunmaktadır. Bu araştırmada ise Sosyal Bilgiler Öğretim Programı dijital vatandaşlık bakımından incelenerek dünyadaki dijital vatandaşlığa yönelik çeşitli rehber ve programlarla bir öğretim programında olması gereken öğeler yönünden karşılaştırma da yapılmıştır. Bu karşılaştırmanın, Sosyal

Bilgiler Öğretim Programı'ndaki dijital vatandaşlığa yönelik eksiklikleri somut bir şekilde ortaya koyacağı için çalışmanın alana önemli bir katkı yapacağı düşünülmektedir.

1.4. Sınırlılıklar

Bu araştırma; dijital vatandaşlıkla ilgili incelenen Avrupa Konseyi Dijital Vatandaşlık Eğitimi Rehberi, Common Sense Dijital Vatandaşlık Öğretim Programı, Google Be Internet Awesome: Dijital Vatandaşlık ve Güvenlik Öğretim Programı ile Microsoft Dijital Vatandaşlık Eğitici Rehberi ile sınırlıdır.

1.5. Tanımlar

Dijital Vatandaşlık: Topluma çevrimiçi katılma becerisi (Mossberger, Tolbert ve McNeal, 2008, s.1).

Dijital Vatandaş: Bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanırken eleştirel bakabilen, etik boyutları yordayabilen bilgi paylaşımında doğru tutumlar sergileyebilen kişiler (Mercimek vd., 2016, s. 69).

Sosyal Bilgiler: Sosyal ve beşeri bilimlerin antropoloji, arkeoloji, ekonomi, coğrafya, tarih, hukuk, felsefe, siyaset bilimi, psikoloji, din ve sosyoloji gibi disiplinlerini düzenli ve sistemli bir şekilde kullanarak; gençlerin küresel bir dünyada, kültürel olarak çeşitli ve demokratik bir toplumun vatandaşı olarak, kamu yararına bilinçli ve mantıklı kararlar vermesini sağlayacak yeteneklerini geliştirmeyi amaçlayan bütünleştirilmiş bir çalışma alanıdır (National Council for the Social Studies [NCSS], 1994, s.9).

Program: Bir eğitim basamağında, farklı kademelerde bireye kazandırılması planlanan bir dersin okul veya okul dışı etkinliklerini kapsayan yaşıntılar düzeneğidir (Demirel, 2020, s. 6).

Rehber Kitap: Bir konu hakkında derinlemesine bilgi sahibi olmak için kullanılan kaynak kitaplardır (Gumz, 2004, s.430).

2. ALANYAZIN

Bu bölümde dijital vatandaşlığın farklı tanımları, sınıflandırmaları, sosyal bilgiler ile ilişkisi ve bu alanda yapılmış yurt içi ve yurt dışı çalışmalar incelenmiştir.

2.1. Dijital Vatandaşlığın Tanımları

Teknolojik araçlar eğitimde kullanılmaya başlandıkça, bunların nasıl kullanılması gerektiği de belirlenmeye ve öğretilmeye çalışılmıştır. Kullanılan araçlar çeşitlendikçe, karmaşıklaştıkça ve okul dışında da öğrenciler tarafından yaygın kullanılmaya başlandıkça bu teknolojilerin nasıl ve ne şekilde kullanılması gerektiği ve bu teknolojilerin vatandaşlık uygulamalarına nasıl katkıda bulunabileceği daha çok araştırılmaya başlandı. Sonuç olarak ortaya çıkan dijital vatandaşlığın tanımına dair alanyazında birçok tanımla olmasına karşılık öne çıkan iki tanım vardır (Chen vd., 2021). Mossberger vd. (2008, s. 1) dijital vatandaşlığı “topluma çevrimiçi katılabilme becerisi ve dijital vatandaşları da düzenli ve etkili bir şekilde internet kullanabilen kimseler” olarak tanımlamışken, Ribble ve Bailey (2007, s.10) ise “dijital vatandaşlığın, teknolojiyi uygun ve etkili kullanmak için bireylere ne yapmaları gerektiğini öğretmeyi hedeflediğini” belirtmişlerdir.

Bir başka tanıma göre dijital vatandaşlık “gizlilik sınırlarının belirsizleştiği, üretici ve tüketici arasındaki sınırlamaların kalktığı, yeni sorunlar doğuran sosyal medya ortamlarında etkili olabilmek için gereken bilgi ve becerilerdir” (Hobbs ve Jensen, 2009, s. 5). Mercimek vd. (2016, s. 69)’ne göre dijital vatandaşlar “bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanırken eleştirel bakabilen, etik boyutları yordayabilen bilgi paylaşımında doğru tutumlar sergileyebilen kişilerdir”.

Görüldüğü üzere dijital vatandaşlık, erken dönemlerde daha çok eşit erişim, dijital boşluk, dijital haklar gibi konulara yoğunlaşmıştır. Fakat sosyal medya platformları yaygınlaştıkça, teknolojiye erişim imkanları küresel boyutta arttıkça çevrimiçi katılım, çevrimiçi ortamdaki ilişkiler ve kimlikler gibi konular da ön plana çıkmıştır (Pangrazio ve Sefton-Green, 2021). Dijital vatandaşlığı dar bir bağlama sıkıştırmayan Dede (2010), dijital vatandaşları bilişsel, duyuşsal, psiko-sosyal ve teknolojiye dönük becerilerini etkili bir şekilde kullanabilen bireyler olarak ifade etmiştir.

2.2. Dijital Vatandaşlık Sınıflandırmaları

Dijital vatandaşlığın farklı tanımlamaları olması ve bazı noktalarında henüz kesin olarak uzlaşılammış olması, dijital vatandaşlığa yönelik farklı yaklaşım ve sınıflandırmaları doğurmuştur. Bunlardan biri Choi (2016)'un dört boyutlu sınıflandırmasıdır. Bu boyutlar; etik, medya ve bilgi okuryazarlığı, katılım ve eleştirel direnmedir. Etik boyutu; İnternet kullanıcılarının çevrimiçi ortamları uygun, güvenli, etki ve sorumlu bir şekilde kullanmasını kapsamaktadır. Medya ve bilgi okuryazarlığı boyutu; çevrimiçi ortamlarda bilgiye erişim, bilgiyi kullanma, oluşturma, değerlendirme ve başkalarıyla paylaşabilme becerileriyle ilgilidir. Katılım ise; iki aşamada incelenmiştir. Bunlardan ilki internet kullanıcılarının kendi ilgi alanlarına göre çeşitli topluluklarda fikir beyan etmesi, paylaşım yapabilmesini ifade etmektedir. Diğer aşama ise siyasi katılımıdır. Buna göre internet kullanıcıları, çevrimiçi imza kampanyaları yürütmek veya bunlara katılmak, siyasilerle çevrimiçi ortamlarda etkileşim halinde olmak ve siyasi tartışmaları takip etmek veya katılmak gibi demokrasi ilkeleri bağlamındaki katılımcılığı çevrimiçi ortamlarda göstermeleriyle ilgilidir. Son boyut olan eleştirel direnme katılım boyutuna benzese de katılımdaki uygulamalardan daha yaratıcı, yenilikçi, doğrusal olmayan ve daha derin bir dijital katılım sağlayacak uygulamalarda bulunmaktadır. Mevcut güç dengelerine, eşitsizliğe, adaletsizliğe meydan okuma ve toplumu dönüştürebilecek hareketlerde bulunmak, eleştirel direnmenin amaçladığı hedeflerdir (Choi, 2016).

Alanyazında en bilinen ve en çok kullanılan sınıflandırma, Ribble ve Bailey (2007) tarafından yapılan 9 boyutlu dijital vatandaşlık sınıflandırmasıdır. Buna göre dijital vatandaşlık; “dijital erişim”, “dijital ticaret”, “dijital iletişim”, “dijital okuryazarlık”, “dijital etik”, “dijital hukuk”, “dijital haklar ve sorumluluklar”, “dijital sağlık” ve “dijital güvenlik” olmak üzere 9 boyutta incelenebilmektedir (Ribble ve Bailey, 2007). Dijital vatandaşlığın daha iyi anlaşılabilmesi için bölümün devamında bu boyutlar daha detaylı bir şekilde incelenmiştir.

2.2.1. Dijital erişim

Günümüzde okulda ve evlerinde dijital aletlere ve internete erişim öğrenciler için oldukça önemlidir. Bütün öğrenciler bu imkanlara eşit şekilde ulaşamadığında ortaya dijital bölünme çıkmaktadır (Dolan, 2015). Dijital bölünmenin 2000'lerin başında yüksek bir düzeyde olduğu görülmektedir. Dijital bölünmeye neden olan dijital teknolojiye ve internete ulaşamayan insanlar genel olarak gelir durumu ve eğitim seviyesi düşük,

yaşlılar, kırsal kesimde yaşayanlar ve gelişmemiş ülkelerde yaşayanlar olduğu tespit edilmiştir (Cullen, 2001).

Yüzyılın ikinci çeyreğine girerken dijital bölünmenin azaldığı, dijital teknolojilere ve internete erişimde dünya ortalamasında belirgin bir artış olduğu görülmüştür (Eurostat, 2023a). Öyle ki, Estonya, Finlandiya, Yunanistan ve İspanya’da internete erişim insan hakları kapsamına alınmıştır (Karanicolas, 2012). Günümüzde teknolojik cihazlara ve internete erişimin yanında, internet hızı da dijital bölünmenin belirtilerinden biri olabilmektedir. Özellikle Kovid-19 salgınında düşük internet hızına sahip öğrencilerin derslere bağlanamaması gösterdi ki dijital bölünmenin iyileştirilmesi için kabul edilebilir asgari internet hızlarının da sınırının yukarı çekilmesi gerekmektedir (Yüksel, 2022).

2.2.2. Dijital ticaret

Yapılan son araştırmalara göre 2022 yılında Avrupa Birliği ülkeleri ortalamasında; son bir yıl içinde internetten en az bir kere ürün veya hizmet satın alan kişilerin toplam nüfusa oranı %75 olarak tespit edilmiştir. Bu oran 16-24 yaş aralığında ise %81’dir (Eurostat, 2023b). Türkiye’de ise 2022 yılında son bir yıl içinde internetten en az bir kere ürün veya hizmet satın alan kişilerin toplam nüfusa oranı %46,2 olduğu görülmüştür (Türkiye İstatistik Kurumu [TÜİK], 2022). İstatistiksel verilerin gösterdiği üzere internetten alışveriş yapma oranları yüksek seviyelere ulaşmış, gençlerin ise internetten ürün veya hizmet alımları ortalamanın üstünde olmuştur. Bu sebeple dijital vatandaş olma yolunda ilerleyen gençlerin tüketici farkındalığı da artırılmalıdır. Bunun için ise öncelikle çevrimiçi alışverişlerde haklarının ne olduğunu bilmeli, güvenli ve bilinçli alışveriş yapmalarını sağlayacak becerilere sahip olmalıdırlar.

Tüketicinin alışverişini uzaktan yapması ona bu duruma özel bazı haklar sağlamaktadır. Bunlardan en önemlisi, satın alınan ürünün, istisnai bazı ürünler dışında, sebep gösterilmeksizin, satıcı ile yapılan sözleşmeye bağlı olarak 7 ile 15 gün arasında iade edilebilmesidir. Bunun yanında satıcı, satın alan kişiye; isim, unvan veya iletişim bilgilerini, ürünün temel özelliklerini, tüm vergiler dahil olmak üzere ürünün fiyatını, varsa teslim masraflarını ve cayma hakkının kullanım şartlarını bildirmek zorundadır (http-2). Çocukların ve gençlerin bu haklarının farkında olduktan sonra bilinçli ve güvenli bir şekilde alışveriş yapmaya da özen göstermeleri gerekmektedir. Bunun için alabilecekleri önlem ve uygulamalar şu şekildedir (Ribble, 2009; CoE, 2016):

- Güvenli ve iletişim bilgileri doğru olan satıcılardan ürün alınmalı.

- Alışveriş yapılacak sitenin veya uygulamanın güvenlik önlemlerini sağlayıp sağlamadığı kontrol edilmeli.
- Ürün hakkındaki varsa daha önce satın almış kişilerin yorumlarına bakılmalı.
- Her ne kadar sonraki alışverişlerde kolaylık sağlayacak olsa da kredi kartı bilgilerinin alışveriş sitelerinde kaydedilmemesi gerekir. Bu bilgilerin çalınma ihtimali her zaman vardır.
- Kafeler, kütüphaneler ve parklar gibi halka açık alanların internet ağlarına bağlı iken, bilgilerin yine bu ağa bağlanmış kötü niyetli kişilerce kolaylıkla ele geçirilebileceği için, alışveriş yapılmamalıdır.
- Fiyatı normalden çok daha ucuz olan ürünlere şüpheyile yaklaşmalı, almadan önce gerekli araştırmalar yapılmalıdır.
- Ödeme yöntemi olarak banka kartı yerine kredi kartı veya çoğu bankanın sağladığı bir hizmet olan sanal kartlar kullanılmalıdır.
- Oynanan oyunlarda uygulama içi satın alma yapıyorsa, mantıklı ve tutumlu bir şekilde harcama yapılmalı.

Kovid salgınından sonra, bazı işletmelerin kapanma tehlikesiyle karşı karşıya gelerek, işletmelerini dijital yollarla sürdürdüğü görülmüştür. Bu da girişimcilik faaliyetlerinde dijital teknolojinin önemli bir yeri olabileceğini göstermiştir. Halihazırda sosyal medya veya internet ortamında çeşitli ürünler satan öğrenci ve gençlerin daha da teşvik edilmesi ve dijital teknolojileri kullanarak girişimcilik yeteneklerinin artırılması gerekmektedir (CoE, 2022; Swaramarında, 2023).

2.2.3. Dijital iletişim

Akıllı telefonlar, çeşitli mesajlaşma uygulamaları ve sosyal medya platformları, insanların iletişim kurma şeklini oldukça değiştirdiler. Yayılan bu iletişim teknolojileri, okullarda ve öğrenciler arasında da kendisine yer bulmuştur. Bu iletişim teknolojileri sayesinde her an istediği kişiyle iletişim kurabilen öğrencilere bunun doğru olup olmadığı sorgulatılmalı, dijital teknolojiler üzerinden başkalarıyla iletişim içinde olduğunda nasıl davranılması gerektiği üzerinde durulmalıdır (Ribble ve Bailey, 2007).

İnternette ve sosyal medyada iletişim içerisinde olurken paylaşılan her şey arkada iz bırakmaktadır. İnternette paylaşılan; yaşa, mesleğe ve her türlü kişisel bilgiye dair metin, görsel ve videoların yarattığı ve çeşitli yerlerde depolanan veri bütününe dijital

ayak izi denilmektedir (Azucar, Marengo ve Settanni, 2018; Surmelioglu ve Seferoglu, 2019). Bu ayak izleri, kullanıcıların paylaşımları ile aktif bir şekilde çeşitli şirketler veya kişiler tarafından toplanabilirken, kullanıcıların sadece siteleri ziyaret etmesiyle pasif bir şekilde bıraktıkları özel olmayan bilgilerinin toplanılması şeklinde de olabilmektedir (Yılmaz-Soylu, Demiröz ve Akkoyunlu, 2021). Çevrimiçi ortamlarda paylaşılan bu bilgiler ve bırakılan dijital ayak izi, çevrimiçi ortamlardaki kimliği de etkilemektedir. Bu sebeple öğrenciler, çevrimiçi ortamlarda bir şeyi paylaşmadan önce iyi düşünmeleri, bunun internette kalıcı olduğu ve çevrimiçi ortamlardaki kimliklerini etkileyeceği konusunda bilgilendirilmelidirler (Ribble ve Bailey, 2007).

2.2.4. Dijital okuryazarlık

Teknoloji ilerledikçe bilgiye ulaşma zahmeti de giderek azaldı. Önceleri kütüphane, arşivler veya ansiklopedilerden toplu bir şekilde ulaşılabilen bilgiler, internet ve arama motorlarının bulunuşuyla oldukça kolay bir şekilde erişilebilir olmuşlardır. Son yıllarda ise yapay zeka tarafından yönetilen sohbet robotlarının kitlelerce erişebilir hale gelmesinden sonra bilgiye ulaşımın yanında, yeterli anahtar kelimeleri girerek bilgiyi oluşturmak da birkaç saniye alan bir işlem olmuştur (Zhang, Zou ve Cheng, 2023). Bilgi ve medya teknolojilerinin bu denli hızlı geliştiği dönemimizde, öğrencileri medya ve bilgi okuryazarlığı yeterlikleriyle donatmak bir gereklilik olmuştur. Medya ve bilgi okuryazarlığı (MBO); medya okuryazarlığı ve bilgi okuryazarlığını kapsayan bir kavramdır. Buna bağlı olarak, medya okuryazarlığı ve bilgi okuryazarlığının yeterliklerinin bir birleşim halinde MBO çatısı altında öğrencilere sunulması düşünülebilir. (Grizzle ve Singh, 2016; CoE, 2022). UNESCO tarafından da desteklenen bu çatı kavram üzerine çalışan Grizzle ve Singh (2016)' e göre MBO' nun beş yasası şu şekildedir:

1. Bilgiye ulaşmada kullanılan bütün kaynaklar, sosyal katılım ve sürdürülebilir gelişim için önemlidir. Bu kaynakların her biri eşit öneme sahiptir ve birbirlerinden üstün tutulamazlar.
2. Bütün vatandaşlar bilgi üretir ve paylaşacakları iletiler vardır. Bundan dolayı, kendilerini ifade edebilmeleri için yeni bilgilere ulaşma konusunda teşvik edilmelidirler. MBO her bireyin eşitçe faydalanabilmesi içindir.

3. Bilgi ve iletiler her zaman eşit değerde ve tarafsız olmayabilirler. MBO'nun bu gerçeği bütün vatandaşlara olduğu gibi ve anlaşılabilir bir şekilde vermesi gereklidir.
4. Her vatandaş farkında olmasa da veya bunu belirtmese de yeni bilgilere ulaşmak ve bunları paylaşmak ister. Bu hakları onlara her zaman temin edilmelidir.
5. MBO bir anda sahip olunabilecek bir yetenek değildir. Sürekli ve canlı bir süreçtir. Medya ve diğer bilgi kaynaklarındaki bilgiye ulaşma, kullanma, değerlendirme ve üretmeye yönelik bilgi, beceri ve tutumları edinildiğinde tamamlanmış olur.

Bunun yanında son zamanlarda hızla yayılan, başka insanların yüzlerini kullanarak sahte videolar oluşturulan ve çok büyük bir gizlilik ve güvenlik sorunu olan *deepfake* teknolojisi (Yu vd., 2021), yine çeşitli araç ve uygulamalarla üretilen sahte fotoğraf ve videolar, öğrencilerin sadece doğru bilgiyi değil aynı zaman doğru görsel ve video içerikleri de ayırt edebilmeleri için gerekli bilgi ve becerilerle donatılmaları gerektiğini göstermektedir.

2.2.5. Dijital etik

Normal hayatta olduğu gibi dijital teknolojileri kullanırken de davranışlara dikkat etmek ve bazı etik kurallara uymak gerekmektedir. Gerçek hayattaki görgü kuralları ebeveynler tarafından çocuklara verilirken, çevrimiçi ortamlardaki doğru davranışlar konusunda aileler de yeterince bilgili olmadığı için çocukları yeterince yönlendirmeleri her zaman mümkün olmamaktadır. Bu sebeple çocuklara çevrimiçi ortamlarda uygun davranışları kazandırmak için okullara önemli görev düşmektedir (Ribble ve Bailey, 2007).

Çevrimiçi ortamlarda etik kurallara uymama ve olumlu davranmama, siber zorbalık davranışını artırmaktadır (Park, Na ve Kim, 2014). “Çevrimiçi ortamlarda belli kişi veya gruplar tarafından kendini koruyamayacak durumdaki kişilere yapılan tekrarlı ve uzun süreli kasıtlı yapılan saldırganca davranışlar” olarak tanımlanabilen (Smith vd., 2008, s. 376) siber zorbalık, öğrencilerin çevrimiçi deneyimlerini kötü etkileyebilmektedir. Bu sebeple okulların gerek siber zorbalığı yapan gerekse siber zorbalığa maruz kalan öğrencileri tespit edip yardım etmeleri gerekmektedir. Siber zorbalığa uğrayan öğrenciler şu işaretleri gösterebilmektedirler:

- Doğal olmayan bir şekilde dijital aletlerini kullanmayı bırakmaları

- Çevrimiçi ortamları kullandıktan sonra kızgın veya üzgün olmaları
- İnsanlardan uzaklaşma davranışı göstermeleri
- Çevrimiçi ortamlarda ne yaptıklarını konuşmaktan kaçınmaları (Hinduja ve Patchin, 2018).

Siber zorbalık yapan öğrencilerde ise şu davranışlar öne çıkabilmektedir:

- Gece boyunca dijital aletlerini kullanmaları
- Teknolojiye olan yetenekleri hakkında böbürlenmeleri
- Şiddete eğilim göstermeleri
- Başkaları yakına geldiğinde hızlıca cihazlarını saklamaları veya farklı bir şey açmaları
- Dijital cihazlarını kullanamadıklarında abartılı bir şekilde üzülmeleri (Hinduja ve Patchin, 2018).

2.2.6. Dijital hukuk

Öğrenciler, gerçek hayatta olduğu gibi çevrimiçi ortamlarda da yasalara uymaları gerektiğinin bilincinde olmalı ve uymadıkları takdirde bunun yaptırımları olacağını bilmeleri gerekir. Bu hem öğrencilerde yasalara uyma bilinci oluşturacak hem de dijital ortamı daha güvenli bir hale getirecektir (Doğan, 2020). Daha güvenli ve yasaya uygun kullanım için tüm vatandaşların uzak durması gereken çevrimiçi suçlar Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTK) tarafından şu şekilde tanımlanmıştır:

- Bilgisayar Sistemlerine ve Servislerine Yetkisiz Erişim
- Bilgisayar Sabotajı
- Bilgisayar Yoluyla Dolandırıcılık
- Bilgisayar Yoluyla Sahtecilik
- Bir Bilgisayar Yazılımının İzinsiz Kullanımı
- Kişisel Verilerin Kötüye Kullanılması
- Sahte Kişilik Oluşturma ve Kişilik Taklidi
- Yasadışı Yayınlar
- Ticari Sırların Çalınması
- Terörist Faaliyetler
- Çocuk Pornografisi
- Hacking

- Organ, fuhuş, tehdit, uyuşturucu, vb. gibi diğer suçlar (BTK, 2019)

2.2.7. Dijital haklar ve sorumluluklar

Gerçek hayatta olduğu gibi çevrimiçi ortamlarda da kazanılmış haklar vardır. Bu hakların yanında uyulması gereken sorumluluklar da vardır (Ribbler ve Bailey, 2007). Bu sorumluluklardan bir tanesi de çevrimiçi ortamlarda içerik oluştururken, başkalarına da saygı duyarak yararlanılan kaynaklara doğru bir şekilde atıfta bulunmaktır (CoE, 2022).

Çevrimiçi ortamlarda herkesin eşit bir şekilde sahip olduğu haklar ise şu şekildedir:

- İnternete erişim hakkı
- İnternet kullanımı, erişimi ve yönetiminde ayrımcılığa uğramama hakkı
- İnternette özgürlük ve kişi güvenliği hakkı
- İnternet yoluyla gelişme hakkı
- İnternette ifade ve bilgi edinme özgürlüğü
- İnternette din ve inanç özgürlüğü
- Sanal toplanma ve örgütlenme özgürlüğü
- Özel hayatın gizliliğinin korunması hakkı
- Dijital verinin korunması hakkı
- İnternet ile eğitim, bilgi ve kültüre erişim hakkı (BTK, 2018).

2.2.8. Dijital sağlık

Dijital teknolojiler, dikkatli kullanılmadıkları zaman sağlığı fiziksel olarak olumsuz etkileyebilmektedir. Özellikle bilgisayar ve akıllı telefonların gereğinden uzun sürelerde, yanlış duruş şekli ve hareketsiz kalarak kullanımında; kol, bilek, boyun ve bel gibi kas ve iskelet sistemi unsurlarını olumsuz etkilediği ve buralarda ağrıya sebep olduğu bilinmektedir (Jacobs, Hudak ve McGiffert, 2009; Kelly, Dockrell ve Galvin, 2009; Eitivipart, Viriyarajanakul ve Redhead, 2018).

Dijital teknolojileri kullanırken fiziksel sağlığın yanında bilişsel ve psikolojik sağlığa da dikkat edilmesi gerekir. Bunun sebebi, dijital teknolojilerin sürekli kullanım sonrası dikkat eksikliği ve dağınıklığına sebep olabilmesi (Fan vd., 2005) ve çeşitli davranış bozukluklarına ve bağımlılıklara yol açabilmesidir. Bunlardan en yaygın olanları; internet, sosyal medya ve oyun gibi bağımlılıklardır.

İnternetin yaygınlaşmaya başlamasıyla insanların birbirleriyle çevrimiçi ortamda iletişim ve etkileşim kurabileceği sosyal medya platformları da büyük bir hızla kullanılmaya başlanmıştır. Sosyal medya platformlarındaki bu etkileşim henüz gelişim aşamasında olan çocukları ve gençleri bazı yönlerden olumsuz etkileyebilmektedir. Sosyal medyadaki güzellik algısına ayak uydurabilmek için, anoreksiyaya varabilen yeme bozuklukları gösterebilmektedirler (CoE, 2022). Sosyal medyayı uygun kullanmamak, *FOMO* gibi bazı davranışsal bozukluklara da yol açabilmektedir. Olan biteni kaçırma korkusu diye çevirebileceğimiz *FOMO* davranışı gösteren bireyler, sosyal medyaya sürekli bağlı kalmak ve dünyayla iletişim halinde olmak isteğine kapılmaktadırlar. Bu iletişim sekteye uğrarsa, dışlandıklarını veya sosyal çevrelerine yabancılaştıklarını hissetme eğilimindedirler (Tandon vd., 2020). Yapılan bazı araştırmalar gençlerde, aktif olarak kullanılan sosyal medya hesabı sayısı arttıkça *FOMO* eğiliminin de arttığını ortaya koymuştur. Özellikle Facebook ve Instagram platformlarının bu davranış bozukluğuyla ilişkili olduğu tespit edilmiştir (Franchina vd., 2018; Rozgonjuk vd., 2020).

Dijital teknolojiler geliştikçe masa oyunlarına alternatif olarak bilgisayarda oynanabilen oyunlar da ortaya çıkmıştır. Bu oyunlar başlarda çevrimdışı oyunlarla sınırlı kalsa da internetin de yaygınlaşmasıyla çevrimiçi oyunlar da piyasaya sürülmeye başlanmıştır. İlerleyen zamanlarda normalin üstünde oyun oynama davranışı gösteren hem çocuklarda hem de yetişkinlerde oyun bağımlılığı oranları artmıştır (Gao, Wang ve Dong, 2022; Meng vd., 2022). Bu sebeple oyun bağımlılığı konusu çeşitli kuruluşların da gündemine girmiştir. Dünya Sağlık Örgütü oyun bağımlılığını tanıyan hastalıklar listesine koymuş, Amerikan Psikiyatri Birliği ise çalışmaları tamamlayarak bilinen davranış bozuklukları arasına koymayı planlamaktadır (American Psychiatric Association [APA], 2013; World Health Organization [WHO], 2023).

Dijital teknolojilerin uygun kullanılmaması sonucunda öğrencilerin sağlığı üzerinde olumsuz etkiler bırakmaması için tedbir alınması gerekmektedir. Bunun için öncelikle öğretmenlerin ve ebeveynlerin çocukları gözlemleyerek, dijital teknolojileri dengeli kullanmalarını sağlamalıdır. Bu dengeyi sağlarken de dijital teknolojileri keşfetmelerine imkan vermelilerdir (CoE, 2022). Bunları yaparken ebeveynlerin de; dijital teknolojileri kullanırken, duruş pozisyonundan kullanma sıklığına kadar çocuklara rol model olmaları gerekmektedir (Ribble, 2009).

2.2.9. Dijital güvenlik

Çevrimiçi ortamlarda gizlilik, verinin korunması ve güvenlik birbirleriyle oldukça bağlantılı konulardır ve çocuklara çevrimiçi ortamlara adımların attıkları anda öğretilmesi gerekmektedir. Çünkü dijital vatandaşlar çevrimiçi ortamlarda kendilerinin ve başkalarının gizliliğini ve güvenliğini tehdit eden unsurlara karşı önlem alabilen bireylerdir (CoE, 2022). Dijital vatandaşların bu hususta alabilecekleri önlemler şunlardır:

- Güçlü şifre oluşturma yöntemlerini bilme
- Virüs karşıtı güvenlik yazılımlarını kullanma
- Güvenlik duvarını sürekli aktif halde tutma
- Tarayıcı ayarlarını kendisine en uygun olacak şekilde düzenleme
- İşletim sistemini güncel tutma
- Başkalarına ait dijital cihazları kullanırken dikkatli olma
- Kablosuz bağlantı ayarlarını düzenleyebilme
- Dosya indirirken ve paylaşırken güvenlik önlemlerini alma
- Kişisel bilgilerini ne ölçüde paylaşacağını bilme (Filiz, 2020).

2.3. Sosyal Bilgiler ve Dijital Vatandaşlık

Günümüzde birçok öğrencinin, okulda ve okul dışında dijital aletlere erişimi bulunmaktadır. Bu teknolojilerin yaygınlaşmasının yanında, öğrencilerin bunları nasıl kullanması gerektiğine dair bilinçlendirilmeleri çoğu durumda zayıf kalmaktadır. Okulların uyguladığı dijital aletlerin ne şekilde kullanılmaması gerektiğini belirten kurallardan çok, öğrencilere bu teknolojilerden nasıl verim alabileceklerine dair rehberlik eden program veya derslere ihtiyaç vardır (Ribble, 2007). Bu kapsamda sosyal bilgiler, amaçları doğrultusunda dijital vatandaşlığın öğrencilere kazandırılabilmesi en uygun derslerden biridir. Öyle ki sosyal bilgilerin amaçlarından biri de vatandaşlık eğitimidir (Savage ve Armstrong, 2000). Öğrencilerin çevrimdışı ile beraber çevrimiçi ortamlarda da vatandaşlık becerilerini devam ettirebilmeleri için uygun bir derstir.

Sosyal bilgiler bir ders olarak ilk defa 20. yy.'ın başlarında ABD'de, sosyal, kültürel ve ekonomik alanlarda yaşanan büyük dönüşümlere ve bunların doğurduğu sorunlara çare bulmak ve bu yeni düzene uyum sağlayabilecek ulus bilincine sahip vatandaşlar yetiştirmek için ortaya çıkmıştır (Tay, 2018). Dijital vatandaşlık kavramının

ise 20. yy.'ın sonları ve 21. yy.'da ortaya çıkan teknolojik gelişme ve dönüşümler karşısında bir çözüm olarak bu değişime uyum sağlayabilecek, teknolojik gelişmelerin beraberinde getirdiği sanal ortamlarda da vatandaşlık bilincini devam ettirebilecek vatandaşlar yetiştirmek için ortaya çıktığı söylenebilir.

Bunun yanında sosyal bilgilerin de konu alanına giren; iletişim, hukuk, ekonomi, psikoloji gibi disiplin ve konuların dijital vatandaşlığın boyutlarıyla birlikte ele aldığı konulara oldukça benzediği görülmektedir. MEB de Sosyal Bilgiler Öğretim Programında:

Son yıllarda dijital teknolojiye bağlı olarak vatandaşlık hak ve sorumluluklarıyla ilgili yeni durumlar (dijital vatandaşlık, e-Devlet, sanal ticaret, sosyal medya vb.) ve birtakım sorunlar (dijital bölünmüşlük, kimlik hırsızlığı, kişisel bilginin gizliliği, siber dolandırıcılık, siber zorbalık vb.) ortaya çıkmıştır. Öğrencilerin dijital vatandaşlık yeterliliklerini geliştirmek amacıyla konuyla ilgili ders içi ve ders dışı etkinliklere yer verilmelidir (MEB, 2018, s. 10).

Sosyal bilgilerin öğretimi konusunda dikkat edilmesi gereken hususlardan bahsederken dijital vatandaşlığa yönelik sosyal bilgiler dersinde çeşitli etkinlikler yapılmasına özen gösterilmesi gerektiğini belirtmektedir. Tüm bunlar göz önüne alındığında, dijital vatandaşlığın sosyal bilgiler dersi ile birlikte yürütülmesinin oldukça uygun olacağı görülmektedir.

2.4. Yapılan Araştırmalar

Bu bölümde dijital vatandaşlıkla ilgili yurt içinde ve yurt dışında yapılan araştırmalar incelenmiştir.

2.4.1. Yurtiçinde Yapılan Araştırmalar

Öztürk, Yiğit ve Karaduman (2012) çalışmalarında 2005 SB öğretim programında teknoloji odaklı öğrenme alanları, kazanımlar ve becerileri incelemişlerdir. İncelemeleri doğrultusunda; “bilim, teknoloji ve toplum” öğrenme alanının doğrudan teknoloji ile alakalı olduğunu, öğretim programı genelinde toplam 23 kazanımın ve “bilgi teknolojilerini kullanma” becerisinin teknolojiyle alakalı olduğunu tespit etmişlerdir. Bulgularından yola çıkarak SB öğretim programında teknolojinin öneminin artmasına karşılık hala yeterli olmadığını tespit etmişlerdir. Bunun yanında, öğrencileri teknoloji

okuryazarlığı olan bireyler olarak yetiştirmenin önemli olduğunu ve bunu yapmak için eğitim sisteminde değişiklikler yapılması gerektiğini tespit etmişlerdir.

Karaduman ve Öztürk (2014) yaptıkları çalışmada 6. sınıf sosyal bilgiler dersinde dijital vatandaşlığa dayalı olarak gerçekleştirilen etkinliklerin öğrencilerin dijital ortamdaki tutumlarına etkisi ile öğrenme sürecine yansımalarını belirlemeyi amaçlamışlardır. Çalışmada deneme modellerinden ön test-son test ve kontrol gruplu yarı deneysel model ile birlikte dijital vatandaşlığa dayalı etkinliklerinin uygulanma sürecini betimlerken araştırmanın geçerliğini ve inanırılığını artırmak amacıyla nitel veriler kullanarak yöntem çeşitlemesi yapmışlardır. Nicel verileri toplarken kendi geliştirdikleri Dijital Vatandaşlık Tutum Ölçeğinin sadece “etik ve sorumluluklar”, “gizlilik ve güvenlik”, “iletişim” ve “haklar ve erişim” boyutlarını araştırma kapsamında kullanmışlardır. Deney ve kontrol grubu olmak üzere toplam 60 öğrencinin katılımcı olduğu çalışmada, yapılan uygulamaların öğrencilerin dijital vatandaşlık tutumuna dört boyutta da anlamlı bir şekilde olumlu etkisi olduğu, ve bu etkinin iletişim boyutu haricinde bütün boyutlarda kalıcı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Peker Ünal (2017)’ ın yaptığı çalışmada; ortaöğretim kademesinde yürürlükte olan “Bilgi ve İletişim Teknolojileri” dersi öğretim programında ve ders kitabında yer alan dijital vatandaşlık öğelerinin ve bu dersi alan öğrencilerin dijital vatandaşlık öğelerine sahip olma düzeylerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda Bilgi ve İletişim Teknolojileri dersi öğretim programı ve ders kitabına içerik analizi uygulanmış, ilgili dersi alan öğrencilere araştırmacı tarafından hazırlanan başarı testi ve senaryo durumları ile Karaduman (2011) tarafından hazırlanan “Dijital Vatandaşlık Tutum Ölçeği” uygulanmıştır. Araştırmacı, öğretim programı ve ders kitabının dijital vatandaşlık öğelerinin yetersiz olduğunu tespit etmiştir. Dokuzuncu sınıf düzeyinde 34 öğrenciye uyguladığı; başarı testinden, öğrencilerinin bilgi düzeyinin orta; tutum testinden, öğrencilerin tutumlarının çok olumlu olmadığı sonucuna varmıştır. Araştırmacı, uyguladığı etkinliklerle de öğrencilerin davranışlarının hatalı olduğunu tespit etmiştir.

Kara ve Atasoy (2019) çalışmalarında yenilenen 2018 SB öğretim programını Ribble’in dijital vatandaşlığın 9 başlığı altında incelemişlerdir. Araştırma sonucunda dijital vatandaşlığın ve alt boyutlarının 2018 SB öğretim programında yer alan kazanımlarda yeterli düzeyde yer almadığı, sınıflar bazında ve öğrenme alanlarında yer alan konuların dağılımının ise düzensiz olduğunu tespit etmişlerdir.

Başarmak vd. (2019) yaptıkları çalışmada 2017-2018 eğitim-öğretim yılında, “Bilgisayar Bilimi, İngilizce, Coğrafya, Demokrasi ve İnsan Hakları, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi, Felsefe, Fransızca, Görsel Sanatlar, Müzik, Sağlık Bilgisi ve Trafik, T.C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük, Tarih, Türk Dili ve Edebiyatı, Çağdaş Türk ve Dünya Tarihi” derslerine ait öğretim programlarını, Kuş vd. (2017) tarafından geliştirilen “Gençlere Yönelik Dijital Vatandaşlık Ölçeği”ni esas alarak incelemişlerdir. Araştırma sonucunda, dijital vatandaşlıkla ilgili en fazla içeriğe “bilgisayar bilimi” ile “demokrasi ve insan hakları” öğretim programında yer verildiğini tespit etmişlerdir. Diğer derslerin öğretim programında ise dijital vatandaşlıkla ilgili oldukça sınırlı içeriğe rastladıklarını belirtmişlerdir.

Erişti (2019) tarafından yapılan çalışmada, farklı kültürlerden gelen öğrencilerin siber zorbalığa karşı verdikleri tepkileri karşılaştırmak amaçlanmıştır. Tarama modeli kullanılan çalışmada, Türkiye, Azerbaycan ve Suriye kökenli 161 öğrenci ölçüt örnekleme yoluyla seçilmiştir. Çalışmadaki ölçüt, öğrencilerin farklı kültürden gelmesi, daha önce siber zorbalığa maruz kalmış olmaları ve interneti düzenli bir şekilde kullanmalarındır. Çalışmanın sonucunda, siber zorbalığa karşı; zorbadan intikam alma, zorbayla iletişim yoluyla meseleyi çözüme kavuşturma ve görmezden gelme davranışları kültürler göre anlamlı bir farklılık gösterdiği tespit edilmiştir.

Yılmaz ve Doğusoy (2020) yaptıkları çalışmalarında bir eğitim fakültesinde öğrenim gören öğrencilerin dijital vatandaşlık düzeylerinin, demografik değişkenler ve öğrencilerin teknolojiye erişim imkanlarına göre farklılık gösterip göstermediğini incelemeyi amaçlamışlardır. Bunun için tarama modelini kullanarak, Som-Vural (2016) tarafından geliştirilen “Dijital Vatandaşlık Ölçeğini” farklı bölümlerde okuyan 1151 öğrenciye uygulamışlardır. Öğrencilerin dijital vatandaşlık düzeylerinin, demografik değişkenlerden sadece cinsiyet ve öğrenim görülen bölüm açısından anlamlı farklılık gösterdiğini tespit etmişlerdir. Öğrencilerin dijital vatandaşlık düzeylerinin, teknolojiye erişim olanakları değişkenlerinden ise, bilgisayara sahip olma ve yıl bazında bilgisayar kullanım süresi açısından anlamlı farklılık gösterdiği sonucuna varmışlardır.

Öteleş ve Merey (2022) tarafından bir durum çalışması olarak tasarlanan araştırmada amaç, sosyal bilgiler öğretmenlerinin dijital etiğe bakış açılarının tespit edilmesidir. Bu amaç doğrultusunda Muş ilinde bulunan sekiz farklı okuldan toplam otuz sosyal bilgiler öğretmeni ile yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Yapılan içerik analizinden sonra öğretmenlerin dijital etiği doğru algılayıp yorumladığı, dijital etik

ihlallerine karşı çeşitli önlemler alınması ve okulda buna yönelik dersler verilmesi gerektiğini düşündüğü ve yenilenen 2018 Sosyal Bilgiler Öğretim Programının dijital etiği yeterli bir şekilde yansıtamadıklarını beyan ettikleri görülmüştür.

Yurtiçinde yapılan araştırmalara bakıldığında; dijital vatandaşlığa yönelik öğrenci, öğretmen ve veli görüşlerini alma veya dijital vatandaşlık düzeylerini belirleme çalışmalarının oldukça yaygın olduğu görülmüştür. Bunun yanında genellikle Türkiye’deki sosyal bilgiler ve farklı derslerin öğretim programlarında dijital vatandaşlığa ne kadar yer verildiğini tespit etmeyi amaçlayan araştırmaların da özellikle son yıllarda yapıldığı görülmüştür. Bunun yanında dijital vatandaşlığa dayalı etkinliklerle uygulamalı yapılan araştırmaların az da olsa mevcut olduğu görülmüştür.

2.4.2. Yurtdışında Yapılan Araştırmalar

Xu vd. (2019) yaptıkları çalışmada üniversite öğrencilerinin sosyal medya yeterliklerinin dijital vatandaşlıklarını ne ölçüde yordadığını tespit etmeyi amaçlamışlardır. Çalışma, tarama modeli kullanılarak Çin’deki bir üniversiteden 746 öğrenci ile yürütülmüştür. Buldukları sonuçları göre, sosyal medya yeterliklerinin altı boyutundan beşi öğrencilerin dijital vatandaşlığını yordamaktadır.

Martin vd. (2020) yaptıkları tarama modeli çalışmada, ortaokul öğrencilerinin hangi dijital cihazları kullandıklarını ve dijital vatandaşlık boyutlarına yönelik algılarının ne olduğunu tespit etmeyi amaçlamışlardır. Bu amaç doğrultusunda Amerika Birleşik Devletleri’ nin güneydoğu bölgesinden dört okuldan toplam 237 ortaokul öğrencisine anket uygulamışlardır. Öğrencilerin en çok kullandıkları cihazları sırasıyla akıllı telefon, dizüstü bilgisayar ve tablet olarak bulmuşlardır. Araştırmacıların, öğrencilerin algılarını tespit etmeye çalıştıkları dijital vatandaşlık boyutları; “siber zorbalık”, “dijital etik”, “dijital ayak izi”, “dijital gizlilik” ve “dijital kimliktir”. Sonuçlara göre öğrencilerin %16.9’ u siber zorbalığa maruz kaldığını, %57’ si dijital etiğe uygun davrandıklarını belirtmiş, %27.8’ i çevrimiçi ortamlarda hiç paylaşım yapmadığını, %48.5’ i sosyal medyada tanımadığı insanları takip ettiğini ve onların da kendisini takip etmesine izin verdiğini ve %86.9’ u insanların çevrimiçi ortamlardaki kişiliği ile gerçek hayattaki kişiliğinin farklılıklar taşıyabileceğini belirtmiştir.

Tapingkae vd. (2020) yarı deneysel model ile yürüttükleri çalışmalarında, biçimlendirici değerlendirme tabanlı bağlamsal oyun yaklaşımıyla öğrenim gören öğrencilerin daha iyi dijital vatandaşlık davranışları ve daha yüksek öğrenme

motivasyonu gösterip göstermeyeceklerini tespit etmeyi amaçlamışlardır. Bu kapsamda çalışma, Tayland’ da 12-14 yaş arası 115 çocukla yürütülmüştür. Araştırma, deney grubunun dijital vatandaşlık davranışlarının iyileştiğini ve öğrenme motivasyonlarının arttığını göstermiştir.

Vlaanderen, Bevelander ve Kleemans (2020) yaptıkları çalışmada, çevrimiçi siber zorbalık karşıtı etkinliklerle müdahalede bulunulan çocukların, bir siber zorbalık olayında mağdur lehine müdahalede bulunma yönelimlerinin artıp artmadığını incelemişlerdir. Bunun için 10-12 yaş arası 298 çocukla tekrarlı ölçümlü karma desen deneysel model benimsenmiştir. Araştırmacılar, siber zorbalık karşıtı etkinliklerle müdahale edilen çocukların, kontrol grubuna göre siber zorbalığa maruz kalan bireylerin tarafında olma yönelimlerinin arttığı sonucuna ulaşmışlardır.

Bickham vd. (2021) yaptıkları yarı deneysel desenli çalışmada, *Screenshots* adlı program kullanılarak uygulanan derslerin, öğrencilerin dijital vatandaşlığa yönelik bilgilerini artırmadaki etkililiğini belirlemeyi amaçlamışlardır. Uygulama sonunda, öğrencilerin çevrimiçi ortamlarda olumsuz davranışa yol açan bilgilerinde değişim olduğu, çevrimiçi güvenliklerini artıracak bilgilerinde ise iyileşme olduğu tespit edilmiştir.

Yurtdışında yapılan araştırmalara bakıldığında ise dijital vatandaşlığın çeşitli boyutlarıyla ilgili özellikle deneysel çalışmaların tercih edildiği görülmektedir. Bunun yanında öğrencilerin dijital vatandaşlığın yine farklı boyutlarıyla ilgili davranış, tutum veya bilgilerini belirleme amacıyla tarama çalışmalarının da yapıldığı görülmektedir.

3. YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın yöntemi, araştırmanın modeli, araştırmanın veri kaynakları, verilerin çözümlenmesi ve inandırıcılığa yönelik bilgilere yer verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Modeli

Çalışmada, amaçlar doğrultusunda nitel araştırma yöntemlerinden olan doküman incelemesi modeli kullanılmıştır. Nitel araştırma kavramının tanımını yapmak her ne kadar zor olsa da Meriam ve Tisdell (2015) nitel araştırmaların dört genel özelliği olduğuna değinmişlerdir. Buna göre nitel araştırmalarda; odak süreçte ve çıkarılacak anlamlardadır, veri toplama ve analizi öncelikle araştırmacı tarafından yapılmaktadır, süreç tümevarımsal ve araştırma çıktısı ise betimlemeler bakımından zengindir.

Doküman incelemesi, nitel yöntemli araştırmalarda yardımcı olması veya çeşitlendirme amacı ile kullanılabilirken, nitel bir araştırmanın doğrudan modeli olarak da kullanılabilir (Bowen, 2009). Dokümanlar; yazılı, görsel, dijital ve fiziksel materyallerden oluşabilmektedir (Merriam ve Tisdell, 2015). Yürütülen çalışmada Avrupa Konseyi'nin Dijital Vatandaşlık Eğitimi Rehber Kitabı, Common Sense Dijital Vatandaşlık Programı, Google Be Internet Awesome: Dijital Vatandaşlık ve Güvenlik Programı ve Microsoft Dijital Vatandaşlık Eğitici Rehberi kaynakları, internet üzerinden ulaşılarak kullanılmıştır. Bu durumda araştırmada dijital dokümanlardan yararlanıldığını söylemek mümkündür.

3.2. Araştırmanın Veri Kaynakları

Araştırmada amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme kullanılmıştır. Bu kapsamda, araştırmada kullanılacak rehber ve programlar belirlenirken şu ölçütler göz önünde bulundurulmuştur:

- Adında dijital vatandaşlık ibaresi geçmesi
- Belirlenen beş karşılaştırma unsurundan en az üç tanesine yönelik veriyi barındırması
- Rehber ve programların güncel olması
- Ulaşılan rehber ve programların dilinin Türkçe veya İngilizce olması

Bu kapsamda araştırmanın veri kaynağını toplam 4 rehber ve program oluşturmuştur. Bu rehber ve programlar aşağıda tanımlanmıştır.

Araştırmada incelenen ilk kaynak, Avrupa Konseyi'nin Dijital Vatandaşlık Eğitimi Rehber Kitabı'dır (CoE, 2022). Avrupa Konseyi hızla dijitalleşen dünyada, dijital teknolojilerin çocukların da arasında kendine yaygın bir kullanım alanı bulmasıyla, bu konuyu incelemek üzere 2016 yılında Dijital Vatandaşlık Eğitimi Uzman Grubunu kurmuştur. Bu grubun çalışmaları sonucunda eğitimcilere ve ebeveynlere, dijitalleşen dünyaya çocukların nasıl uyum sağlayabileceğine yönelik bir rehber niteliğinde olan Dijital Vatandaşlık Eğitimi Rehber Kitabı ortaya çıkmıştır (CoE, 2022). İlk sürümü 2019'da çıkan rehber, daha sonra 2022 yılında güncellenerek son halini almıştır. Pdf olarak (<https://rm.coe.int/prems-003222-gbr-2511-handbook-for-schools-16x24-2022-web-bat-1-/1680a67cab>) adresinden ulaşılan rehber kitap, toplam 136 sayfadır.

İncelenen diğer bir kaynak ise Common Sense'in Dijital Vatandaşlık Programı'dır (Common Sense Media, 2020). Common Sense' in Harvard Eğitim Fakültesi' nin Zero Project programıyla ortak olarak hazırladığı bu dijital vatandaşlık programında okul öncesinden on ikinci sınıfa kadar (5-18 yaş arası) öğrenciler için çeşitli hedefler ve etkinlikler yer almaktadır. İlk olarak 2010 yılında çıkartılan program, 2019-2020 yılları arasında yapılan iyileştirmeler ile, öğrencilerin dijital vatandaşlık yetkinliklerini eskisinden de iyi bir şekilde güçlendirmeyi hedeflemektedir (James, Weinstein ve Mendoza, 2012). Programın bir pdf sürümü bulunmamakta, (<https://www.common sense.org/education/digital-citizenship/curriculum>) adresi üzerinden çevrimiçi bir şekilde ulaşılmıştır.

Google, iKeepSafe ve The Net Safety işbirliği ile dijital vatandaşlık ve çevrimiçi güvenliği artırmak için geliştirilen Be Internet Awesome: Dijital Vatandaşlık ve Güvenlik Programı'nda hedef kitle 2.-6. sınıfları arasındadır. Programın amacı, öğrencilere çevrimiçi ortamlarda güvenli ve başarılı olabilmeleri için gereken becerileri kazandırmaktır (Google ve iKeepSafe, 2021). Programın orijinal pdf sürümü 139 sayfadır ve (https://storage.googleapis.com/gweb-interland.appspot.com/en-us/hub/pdfs/2021/BIA_Curriculum_June-2021_EN_PDF-Version.pdf) adresinden ulaşılmıştır. BTK'nın çevirdiği sürüm ise 141 sayfa olup (https://storage.googleapis.com/gweb-interland.appspot.com/tr-all/hub/pdfs/Google_InternotOlmayaVarMısın%3F_DigitalCitizenshipSafety_Curriculum_.pdf) adresi üzerinden ulaşılmıştır. Çalışmada Türkçe sürümünün sadece başlıklarından yararlanılmış olup, inceleme orijinal dilindeki sürümünden yapılmıştır.

Son veri kaynağı olan Microsoft Dijital Vatandaşlık Eğitici Rehberi, dijital vatandaşlığı geliştirmek için Microsoft tarafından hazırlanmıştır. 3.-12. sınıflar arasına hitap eden rehberde; bu sınıflar 3.-5. , 6.-8. , 9.-12. sınıflar arası olmak üzere üç ayrı kademeye ayrılmıştır. Rehberde dijital vatandaşlık üç ana boyuta ve bu boyutlar da kendi içinde alt boyutlara ayrılmıştır (http-3). Sadece internetten erişilebilen rehber (https://www.digitalcitizenship.nsw.edu.au/resources/microsoft-educator-digital-citizenship) adresinden ulaşılmıştır.

3.3. Verilerin Çözümlemesi

Forster (1995'ten aktaran, Yıldırım ve Şimşek, 2021, s.194)'a göre doküman incelemesi; “dokümanlara ulaşma”, “özgünlüğü kontrol etme”, “dokümanları anlama”, “veriyi analiz etme” ve “veriyi kullanma” aşamalarından oluşmaktadır. Çalışmada da verilerin çözümlemesinde bu adımlar takip edilmiştir.

3.3.1. Dokümanlara ulaşma

Araştırmanın ilk aşamasında çeşitli veri tabanları; “digital citizenship curriculum”, “digital citizenship framework”, “digital citizenship standards”, “dijital vatandaşlık öğretim programı”, “dijital vatandaşlık programı” anahtar kelimeleri kullanılarak taranmıştır. Buradan elde edilen sonuçlar ve bu sonuçlardan hareketle bakılan diğer kaynaklardan elde edilen rehber ve programlar az sayıda olduğu için, çeşitli arama motorlarında yine aynı anahtar kelimeler kullanılarak arama yapılmıştır. Bütün aramalar sonunda dijital vatandaşlık ile alakalı toplam 9 adet rehber ve programa ulaşılmıştır. Bütün rehber ve programlara resmi sitelerden veya kuruluşun kendi internet sitelerinden ulaşılmıştır. Ulaşılan bu 9 rehber ve programdan 5 tanesi belirlenen ölçütlere uymadığı için çalışmaya dahil edilmemiştir. Kalan 4 rehber ve program ise çalışma kapsamında incelenmiştir.

3.3.2. Özgünlüğü kontrol etme

Kullanılmasına karar verilen dokümanların hepsine kurumların resmi sitelerinden ulaşılmıştır. İncelenmesine karar verilen rehber ve programlardan, Common Sense'in programı ve Avrupa Konseyi'nin rehberi daha önceki sürümleri de olan, düzenli bir şekilde güncellenen rehber ve programlardır. Özgünlüğünden emin olmak için dokümanların önceki sürümleri de kontrol edilmiştir. Google'ın programı ise BTK'nın da

Türkçe çeviri hazırladığı bir programdır ve güvenilirliğinden emin olunmuştur. Microsoft'un rehberine ise Avustralya Eğitim Bakanlığı sitesi üzerinden erişilip, özgünlüğü kontrol edilmiştir.

3.3.3. Dokümanları anlama

Dokümanların anlaşılması ve incelenmesinde öğretim programının temel öğeleri olan hedefler ve amaçlar, içerik ve kaynaklar, yöntem ve araçlar ile değerlendirme uygulamalarından yararlanılmıştır. Bunun yanında yine araştırmanın amaçları doğrultusunda dijital vatandaşlık boyutları ve incelenen rehber veya programın özelliğine göre sınıf düzeyleri öğeleri de dokümanları inceleme hususunda göz önünde bulundurulmuşlardır.

3.3.4. Veriyi analiz etme

İncelenen rehber ve programların, güvenilirliğinden emin olmak için gerekli adımlar takip edildikten sonra sadece bir bölümü değil tamamı analiz kapsamında incelemeye alınmıştır. Rehber ve dokümanları yorumlarken alanyazın taranarak tespit edilen ve gerekli düzenlemeler yapılan, bu rehber ve programları incelemek için uygun olduğuna karar verilen; “boyut, hedefler, içerik ve kaynaklar, yöntemler ve değerlendirme” temaları analiz için kullanılmıştır. Bu temalardan yola çıkarak analizde tümdengelimsel bir yaklaşım benimsenmiştir. Rehber ve programlardaki sözcük, cümle ve paragraflar analiz birimi olarak kullanılmışlardır. Dokümanlar birbirleri ile karşılaştırılırken programların benzer ve farklı yönleri açık bir şekilde ortaya koyulacak şekilde yorumlanmış ve tablolaştırılmıştır. Oluşturulan tablolar asıl metinlerle birlikte uzman görüşüne sunulmuş ve görüş birliğine varılana kadar analiz süreci devam etmiştir. Görüş birliğine varılan ilgili tablo ve yorumlar, tarafsız bir dille bulgularda paylaşılmıştır.

3.3.5. Veriyi kullanma

Bu dokümanların kullanılması, analiz edilmesi ve yorumlanması esnasında, dokümanlarla ilişkisi olan kurumların itibarlarına zarar verecek ve onaylamayacakları herhangi bir ifadede bulunulmamıştır.

3.4. İnanırlılık

Araştırmada toplanan dokümanlar kurumların resmi internet sitelerinden toplanmış olup orijinallikleri doğrulanmıştır. Dokümanlar incelenirken, analiz işlemi sistematik bir şekilde yapılmıştır. Yorumlar sunulurken dokümanlardan doğrudan alıntılara yer verilerek araştırmanın güvenirliği artırılmıştır.



4. BULGULAR

Bu bölümde, araştırmanın birinci ve ikinci alt amaçları birleştirilmiş ve bu doğrultuda yapılan incelemeler sonucunda ulaşılan bulgulara yer verilmiştir. Bulguların ilk bölümünde, yöntem bölümünde belirtilen dijital vatandaşlığa dair bir rehber ve program özelliği olan Avrupa Konseyi Dijital Vatandaşlık Eğitimi Rehberi, Common Sense Dijital Vatandaşlık Programı, Google Dijital Vatandaşlık ve Güvenlik Programı ile Microsoft Dijital Vatandaşlık Rehberi kaynakları; boyut, hedef, içerik ve kaynaklar, yöntem ve araçlar ile değerlendirme uygulamaları açısından incelenmiş ve karşılaştırılmışlardır. İkinci bölümde de dijital vatandaşlık ile ilgili rehber ve programların MEB'in Sosyal Bilgiler Öğretim Programı'na yansımaları incelenmiştir.

4.1. Rehber ve Programların Farklı Unsurlar Açısından İncelenmesi ve Karşılaştırılmasına Yönelik Bulgular

Bu bölümde dijital vatandaşlıkla ilgili ulaşılan rehber ve programlar; boyutları, amaçları, içerik ve kaynakları, kullandıkları yöntemleri ve araçları ile değerlendirme bölümleri bakımından incelenmiş ve karşılaştırılmışlardır.

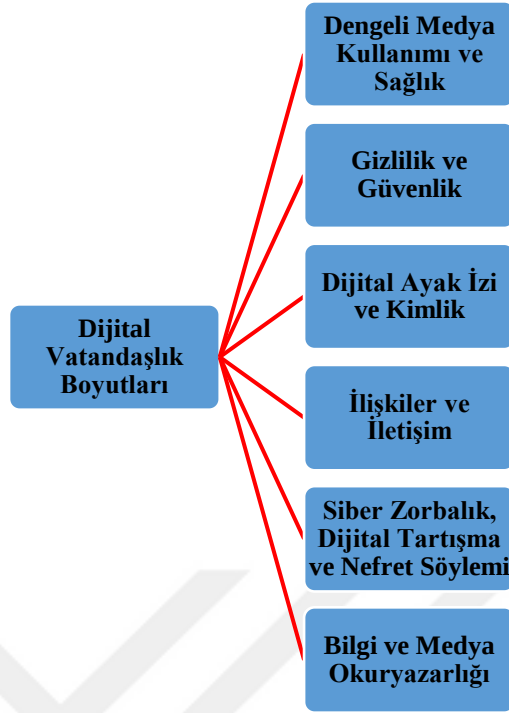
4.1.1. Rehber ve programların boyutları bakımından incelenmesi ve karşılaştırılmasına yönelik bulgular

Avrupa Konseyi'nin hazırladığı Dijital Vatandaşlık Eğitimi Rehberinde; çocuklar, gençler ve diğer bütün vatandaşlarda, dijital vatandaş olabilmeleri için bulunması gereken özelliklere ve bu özellikleri kazandırmaları için eğitim paydaşlarının yapmaları gerekenlere yer verilmiştir. Rehberde, hedef kitle ise ağırlıklı olarak çocuklar ve gençlerdir. Şekil 4.1'de görüldüğü üzere; dijital vatandaşlık öncelikle üç başlığa, bu başlıklar da kendi içlerinde alt boyutlara ayrılarak, çocukların dijital vatandaşlık yetkinliklerine sahip olabilmeleri için kazanması gereken özellikler ve yapılması gerekenler her alt boyutta ayrı ve detaylı bir şekilde açıklanmıştır.



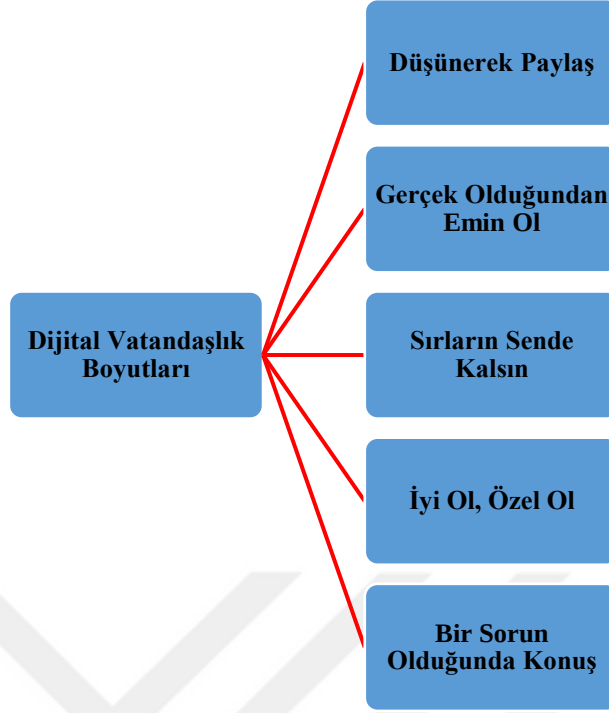
Şekil 4.1. Avrupa konseyi dijital vatandaşlık eğitimi rehberi, dijital vatandaşlık boyutları

Common Sense’ in Harvard Eğitim Fakültesi’ nin Zero Project programıyla ortak olarak hazırladığı bu dijital vatandaşlık programında okul öncesinden on ikinci sınıfa kadar (5-18 yaş arası) öğrenciler için çeşitli hedefler ve etkinlikler yer almaktadır. Bu hedefler ve etkinlikler, Şekil 4.2’de görüldüğü üzere dijital vatandaşlığı ayırdıkları altı boyutunun ve sınıf düzeylerinin her birinde farklılık göstermektedir. Programda, okul öncesi ve birinci sınıf düzeyinde bu alt boyutlardan sadece “dengeli medya kullanımı ve sağlık” ile “gizlilik ve güvenlik” alt boyutlarına yer verilmiştir. Kalan düzeyler olan ikinci ve on ikinci sınıf arasında ise altı boyutun hepsine yer verilmiştir.



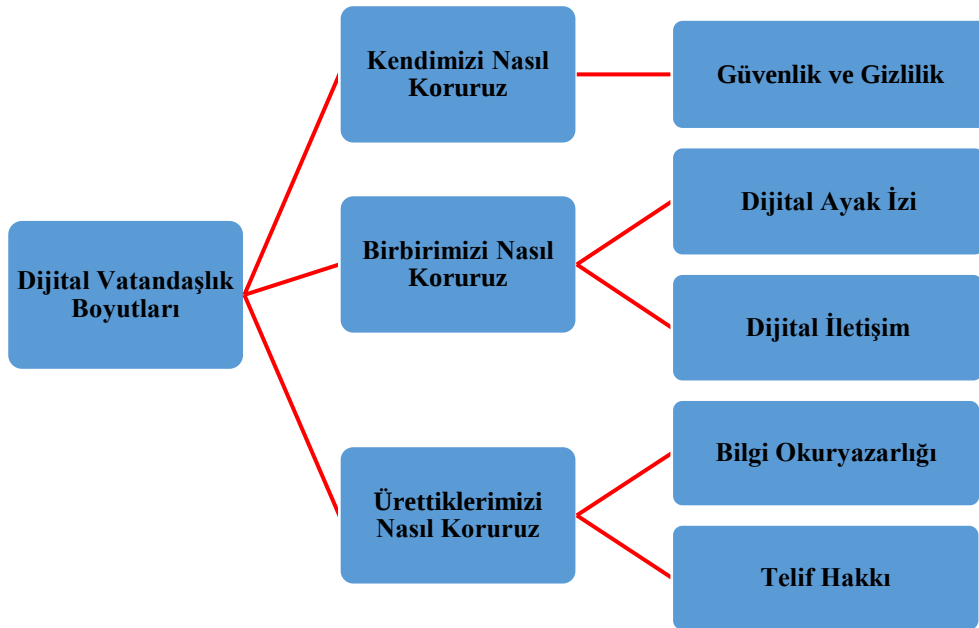
Şekil 4.2. Common Sense dijital vatandaşlık programı, dijital vatandaşlık boyutları

Google, iKeepSafe ve The Net Safety işbirliği ile dijital vatandaşlık ve çevrimiçi güvenliği artırmak için geliştirilen bu programda hedef kitle 2.-6. sınıfları arasındır. Program dijital vatandaşlığı beş boyuta ayırmıştır. Her boyutta ise sayıları değişen şekilde ders örneklerine yer verilmiştir. “Düşünerek Paylaş” boyutunda 7 ; “Gerçek Olduğundan Emin Ol” boyutunda 7 ; “Sırların Sende Kalsın” boyutunda 4 ; “İyi Ol, Özel Ol” boyutunda 8 ; “Bir Sorun Olduğunda Konuş” boyutunda ise 9 ders örneği vardır. Bu dersler de 2.-6. , 2.-3. ve 4.-6. sınıflar olmak üzere üç ayrı hedef kitleye hitap etmektedir. Fakat program incelendiğinde en fazla ders örneğinin ağırlıklı bir şekilde 2.-6. Sınıf arasına yönelik hazırlandığı görülmektedir. İlk boyut olan “Düşünerek Paylaş” boyutu dijital ayak izi ve sorumlu iletişim ; “Gerçek Olduğundan Emin Ol” boyutu oltalama, çevrimiçi sahtekarlıklar ve inandırıcı kaynaklar ; “Sırların Sende Kalsın” boyutu internet ortamında güvenlik ve şifre ; “İyi Ol, Özel Ol” boyutu olumsuz internet davranışlarıyla mücadele ve “Bir Sorun Olduğunda Konuş” boyutu ise şüpheli içerik ve olaylar ile ilgilidir. Bu boyutlar Şekil 4.3’te şema olarak belirtilmiştir.



Şekil 4.3. Google dijital vatandaşlık ve güvenlik programı, dijital vatandaşlık boyutları

Microsoft tarafından dijital vatandaşlığı geliştirmek için hazırlanan bu rehber, 3.-12. sınıflar arasına yönelik olarak hazırlanmıştır. Bu sınıflar da; 3.-5. , 6.-8. , 9.-12. sınıflar arası olmak üzere üç ayrı kademeye ayrılmıştır. Rehberde dijital vatandaşlık üç ana boyuta ve bu boyutlar da kendi içinde alt boyutlara ayrılmıştır (Şekil 4.4).



Şekil 4.4. Microsoft dijital vatandaşlık rehberi, dijital vatandaşlık boyutları

Şekil 4.4.’te görüldüğü üzere ilk boyut olan “kendimizi nasıl koruruz” boyutu “güvenlik ve gizlilik” alt boyutunda ; “birbirimizi nasıl koruruz” boyutu “dijital ayak izi” ve “dijital iletişim” alt boyutlarında; son boyut olan “ürettiklerimizi nasıl koruruz” boyutu ise “bilgi okuryazarlığı” ve “telif hakkı” boyutları altında incelenmiştir.

Dijital vatandaşlıkla ilgili, farklı kurumlar tarafından hazırlanmış olan rehber ve programlar incelendiğinde, rehber ve programlar arasında benzerlikler ve farklılıklar olduğu tespit edilmiştir. Öncelikle, her rehber ve programın ağırlıklı olarak öğrencilere hitap etse de sınıf kademelerinin farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Avrupa Konseyi’nin rehberinde, rehberin bütün vatandaşlara hitap ettiği söylene de ağırlıklı olarak çocuklara ve gençlere yönelik olduğu görülmüştür. Rehber, 4-6, 10-12 gibi yaş aralıkları için etkinlik örnekleri paylaşılsa da, hedeflerde ve etkinliklerin çocuğunda rehberin hangi sınıf veya yaş aralığına hitap ettiği belirtilmemiştir. Common Sense’in programında ise okul öncesi ile 12. sınıf arasına hitap ettiği belirtilmiştir. Verilen hedefler ve etkinlikler ise bütün sınıflara özel olarak verilmiştir. Bu durum Google’ın programında ve Microsoft’un rehberinde böyle değildir. Google’ın programı 2.-6. sınıflar arasına hitap ettiğini belirtirken; verdiği hedef ve etkinlikler 2.-3. , 2.-6. , 4.-6. sınıf kademelerine yönelik verilmiştir. Microsoft ise 3.-12. sınıfları arasını rehberinde kapsadığını belirtirken; verilen hedefler ve etkinlikler 3.-5. , 6.-8. , 9.-12. sınıflar olmak üzere üç kademeyi kapsamaktadır.

Rehber ve programların hepsinin dijital vatandaşlığı oluşturan; dijital ayak izi, çevrimiçi ortamlarda gizlilik ve güvenlik, bilgi okuryazarlığı, çevrimiçi ortamlarda iletişim, çevrimiçi ortamlarda etik, siber zorbalık ve çevrim içi ortamlardaki sorumluluklar konularını yaptıkları dijital vatandaşlık sınıflandırmasına dahil edildiği tespit edilmiştir. Bu aşamada Google’ın programının ve Microsoft’un rehberinin boyutlarının bunlarla sınırlı olduğu ve aynı kapsamlılıkta olduğu görülmektedir. Bu rehber ve programların kapsadığı boyutların hepsini Avrupa Konseyi’nin rehberi ve Common Sense’in programı da kapsamıştır. Medya okuryazarlığı ve sağlık konuları ise hem Avrupa Konseyi’nin rehberinde hem de Common Sense’in programının boyutlarına dahil edilmiştir. Common Sense’in programı, dijital ortamlarda karşılaşılabilecek nefret söylemi ve dijital tartışma konularını da siber zorbalık boyutuna katarak diğer rehber ve programlara göre bu boyutu daha geniş kapsamlı ele almıştır. Bunun yanında çevrimiçi ortamlarda ilişkileri bir boyut olarak ele alan Common Sense’in programı bu konuyu ele alan tek program olmuştur. Bu da onu Avrupa Konseyi’nin rehberinden sonra boyut

bakımından en kapsamlı kaynak yapmaktadır. Avrupa Konseyi'nin rehberinde ise dijital aletlere erişim ve eşit katılma, çevrimiçi haklar, çevrimiçi aktif katılım, çevrimiçi tüketici olmak konularına boyutlarında yer verildiği tespit edilmiştir. Bu da Avrupa Konseyi'nin rehberini boyut bakımında en kapsamlı kaynak yapmaktadır. Sadece Avrupa Konseyi'nin rehberinde yer alan başka bir boyut olan çevrimiçi öğrenme ve yaratıcılık boyutunun ise diğer rehber ve programlarda genellikle bilgi okuryazarlığı boyutuna dahil edildiği görülmüştür. Bu karşılaştırma tablo 4.1'de özetlenmiştir.

Tablo 4.1. Rehber ve programların boyutları bakımından karşılaştırılması

Karşılaştırma Unsurları	Rehber ve Programlar			
	Avrupa Konseyi Dijital Vatandaşlık Eğitimi Rehberi	Common Sense Dijital Vatandaşlık Programı	Google Dijital Vatandaşlık ve Güvenlik Programı	Microsoft Dijital Vatandaşlık Rehberi
Hitap Ettiği Sınıf Kademesi	Ağırlıklı olarak çocuklar ve gençler	Okul öncesi - 12.sınıf	2. - 6. sınıflar arası	3. - 12. sınıflar arası
Boyutlar	Erişim ve Katılma / Öğrenme ve Yaratıcılık / Medya ve Bilgi Okuryazarlığı / Etik ve Empati / Sağlık / E-Kimlik ve İletişim / Aktif Katılım / Haklar ve Sorumluluklar / Gizlilik ve Güvenlik / Tüketici Farkındalığı	Dengeli Medya Kullanımı ve Sağlık / Gizlilik ve Güvenlik / Dijital Ayak İzi ve Kimlik / İlişkiler ve İletişim / Siber Zorbalık, Dijital Tartışma Ve Nefret Söylemi / Bilgi ve Medya Okuryazarlığı	Düşünerek Paylaş / Gerçek Olduğundan Emin Ol / Sırların Sende Kalsın / İyi Ol, Özel Ol / Bir Sorun Olduğunda Konuş	Güvenlik ve Gizlilik / Dijital Ayak İzi / Dijital İletişim / Bilgi Okuryazarlığı / Telif Hakkı

4.1.2. Rehber ve programların hedefleri bakımından incelenmesi ve karşılaştırılmasına yönelik bulgular

Avrupa Konseyi Dijital Vatandaşlık Eğitimi Rehberinde, dijital vatandaşlığı artırmak için bütün eğitim paydaşlarını sorumlu tutmuş ve farklı paydaşlara tavsiye niteliğinde genel hedefler belirtilmiştir. Çeşitli paydaşlara verilen hedefler Tablo 4.2'de gösterilmiştir.

Tablo 4.2. Avrupa Konseyi Rehberi, dijital vatandaşlığın paydaşlara göre hedefleri (CoE, 2022, s.16-17)

Paydaşlar	Hedefler
Öğrenciler	1- Kendilerini eğitir ve korurlar

Aileler	2- Güçlü bir şekilde katılım sağlarlar 3- Yetkinlikler konusunda kendilerini geliştirirler 1- İnternet ve vatandaşlık tartışmalarına dahil olurlar
Öğretmenler	2- Çevrimiçi teknolojileri kullanırken sosyal ve kişilerarası ilişkilerinde denge kurmalarında çocuklara yardımcı olurlar 3- Dijital vatandaşlık için gereken becerileri geliştirmeleri için düzenli bir şekilde çocuklarla ve okulla iletişim halinde olurlar 1- Bilgilerini ve öğretim yöntemlerini, öğrencilerin kullandıkları teknolojik cihazlar doğrultusunda geliştirirler 2- Dijital vatandaşlığı uygulamak ve değerlendirmek için gerekli yetkinliklerle donanırlar 3- Dijital çağda öğretmenlerin rolünü gözden geçirirler
Okul yönetimi	1- İnternet kurallarıyla ilgili uygulamalarını gözden geçirirler 2- Dijital teknolojilerin sınıf ortamında güvenli, yasal ve etik kullanımı için; aileleri, öğretmenleri, yöneticileri ve okul yönetimini karar verme sürecine dahil eder
Akademi	1- Dijital vatandaşlık alanında pedagojik kaynak ve araştırma üretirler 2- Katılım ve uygulamayı artırmak için mümkün olan yerlerde bölgesel kaynaklar geliştirirler
Özel sektör elemanları	1- Kullanıcıların güçlendirilmesi ve reşit olmayanların korunmasıyla ilgili çok paydaşlı ve medyalar arası işbirliği alanları oluştururlar 2- Etkili dijital vatandaşlık için uygun koşullar oluşturmak amacıyla ortak sorumluluk ile çok paydaşlı yaklaşımları destekler 3- Şartlar ve koşullarını çocukların yararına büyük ölçüde gözden geçirir
Sivil toplum elemanları	1- Gelecekteki dijital vatandaşlık eğitimi için geleceğe yönelik atılımlar yaparlar
Yerel eğitim kurumları	1- Çocukların dijital okuryazarlık uygulamalarını şekillendirmek için örgün ve örgün olmayan eğitim sistemleri geliştirir
Düzenleyici kurumlar	1- Yetkileri dahilinde çocuk haklarına saygı duyulduğunu kararlaştırırlar 2- Eğitim yetkililerini dijital çağda vatandaş yetiştirmek için teşvik ederler
Ulusal ve uluslararası yetkililer	1- Çok paydaşlı yönetim yapıları aracılığıyla temel hak ve demokratik değerleri teşvik ederler

Rehberdeki boyutlara göre hedeflere bakıldığında; bilgi ve eleştirel kavrayış, beceriler, değerler ve tutumlara yer verildiği görülmektedir. Rehber incelendiğinde bir dijital vatandaşın sahip olması gereken bilgi ve eleştirel kavrayışlara dair şu örnekler görülmektedir:

- Kendine yönelik bilgi ve eleştirel anlayış (s. 28 – Erişim ve Katılma)
- Kendine yönelik bilgi ve eleştirel anlayış, dil ve iletişim (s. 37 – Öğrenme ve Yaratıcılık)
- Eleştirel düşünme ve analiz (s. 45 – Medya ve Bilgi Okuryazarlığı)
- Kendine yönelik bilgi ve eleştirel anlayış (s. 59 – Etik ve Empati)
- Kendine yönelik bilgi ve eleştirel anlayış (s. 68 – Sağlık)
- Kendine yönelik bilgi ve eleştirel anlayış, dil ve iletişim (s. 77 – E-Kimlik ve İletişim)
- Kendine yönelik bilgi ve eleştirel anlayış (s. 89 – Aktif Katılım)
- Kendine ve dünyaya yönelik bilgi ve eleştirel anlayış (s. 97 – Haklar ve Sorumluluklar)
- Dünyaya yönelik bilgi ve eleştirel anlayış (s. 108 – Gizlilik ve Güvenlik)
- Dünyaya yönelik bilgi ve eleştirel anlayış (s. 115 – Tüketici Farkındalığı)

Dijital vatandaşların sahip olması gereken becerilere yönelik örneklerle ise şu şekilde yer verilmiştir:

- Dinleme ve gözlemleme, empati ve işbirliği (s. 28 – Erişim ve Katılma)
- Öğrenme, analitik ve eleştirel düşünme, çok dillilik, esneklik (s. 37 – Öğrenme ve Yaratıcılık)
- Takım çalışması ve işbirliği yoluyla aktif katılım (s. 45 – Medya ve Bilgi Okuryazarlığı)
- Dinleme ve gözlemleme, empati ve işbirliği (s. 59 – Etik ve Empati)
- Çok dillilik, dinleme ve gözlemleme, empati ve işbirliği (s. 68 – Sağlık)
- Dinleme ve gözlemleme, empati ve işbirliği (s. 77 – E-Kimlik ve İletişim)
- Dinleme ve gözlemleme, empati ve işbirliği (s. 89 – Aktif Katılım)
- Dinleme ve gözlemleme, empati, işbirliği ve anlaşmazlıkları çözme (s. 97 – Haklar ve Sorumluluklar)
- Dinleme ve gözlemleme, empati ve işbirliği (s. 108 – Gizlilik ve Güvenlik)
- Analitik ve eleştirel düşünmeyi öğrenme, anlaşmazlıkları çözme, işbirliği (s. 115 – Tüketici Farkındalığı)

Dijital vatandaşların sahip olması gereken değerlere yönelik örnekler şu şekildedir:

- İnsan hakları ve onuru (s. 28 – Erişim ve Katılma)
- Kültürel çeşitlilik (s. 37 – Öğrenme ve Yaratıcılık)
- İnsan hakları, yenilik, yaratıcılık (s. 45 – Medya ve Bilgi Okuryazarlığı)
- İnsan hakları ve onuru (s. 59 – Etik ve Empati)
- İnsan hakları ve onuru (s. 68 – Sağlık)
- İnsan hakları ve onuru (s. 77 – E-Kimlik ve İletişim)
- Demokrasiye değer verme, adalet, adillik, insan onuru ve saygı (s. 89 – Aktif Katılım)
- İnsan hakları ve onuru (s. 97 – Haklar ve Sorumluluklar)
- Demokrasi ve adalet, insan hakları ve onuru (s. 108 – Gizlilik ve Güvenlik)
- Demokrasi ve adaleti insan hakları ve onuru (s. 115 – Tüketici Farkındalığı)

Öğrencilerin başarılı birer dijital vatandaş olabilmeleri için dikkat etmeleri gereken tutumlara örnekler şu şekildedir:

- Sorumluluk ve saygı (s. 28 – Erişim ve Katılma)
- Açıklık, saygı (s. 37 – Öğrenme ve Yaratıcılık)
- Yansıtma ve etik düşünme (s. 45 – Medya ve Bilgi Okuryazarlığı)
- Sorumluluk ve saygı (s. 59 – Etik ve Empati)
- Sorumluluk ve saygı (s. 68 – Sağlık)
- Sorumluluk, saygı, vatandaşlık bilinci ve açıklık (s. 77 – E-Kimlik ve İletişim)
- Vatandaşlık bilinci, sorumluluk ve saygı (s. 89 – Aktif Katılım)
- Sorumluluk ve saygı (s. 97 – Haklar ve Sorumluluklar)
- Sorumluluk ve saygı (s. 108 – Gizlilik ve Güvenlik)
- Sorumluluk ve saygı (s. 115 – Tüketici Farkındalığı)

Rehberdeki hedefler incelendiğinde, bunların detaylı olmadığı görülmektedir. Bununla beraber bilgi ve eleştirel kavrayışlarda; “erişim ve katılma”, “etik ve empati”,

“sağlık” ve “aktif katılım” boyutları ile “gizlilik ve güvenlik” ve “tüketici farkındalığı” boyutlarının hedeflerinin aynı olduğu görülmüştür. Becerilerde birbirini tekrarlayan hedefe sahip boyutların; “erişim ve katılma”, “etik ve empati”, “e-kimlik ve iletişim”, “aktif katılım” ve “gizlilik ve güvenlik” boyutları olduğu görülmüştür. Değerlerde ise; “erişim ve katılma”, “etik ve empati”, “sağlık”, “e-kimlik ve iletişim” ve “haklar ve sorumluluklar” boyutları ile “gizlilik ve güvenlik” ve “tüketici farkındalığı” boyutlarının aynı olduğu tespit edilmiştir. Dijital vatandaşın sahip olması gereken tutumlarda ise; “erişim ve katılma”, “etik ve empati”, “sağlık”, “haklar ve sorumluluklar”, “gizlilik ve güvenlik” ve “tüketici farkındalığı” boyutlarının aynı hedefleri sahip olduğu tespit edilmiştir.

Common Sense Dijital Vatandaşlık Programına bakıldığında: okul öncesi “dengeli medya kullanımı ve sağlık” ; 1. sınıf “dengeli medya kullanımı ve sağlık” , 2. sınıf “gizlilik ve güvenlik” ; 2. sınıf “dijital ayak izi ve kimlik” ; 2. sınıf “ilişkiler ve iletişim” ; 2. sınıf “siber zorbalık, dijital tartışma ve nefret söylemi” ; 2. sınıf “bilgi ve medya okuryazarlığı” ; 9. sınıf “ilişkiler ve iletişim” ve 9. sınıf “siber zorbalık, dijital tartışma ve nefret söylemi” boyutları dışındaki bütün boyutlar ve sınıflarda üçer hedefe yer verilmiştir. Bahsi geçen sınıf ve boyutlarda ise ikişer hedefe yer verilmiştir.

Bu altı boyuttan ilki olan “dengeli medya kullanımı ve sağlık” boyutu:

- “Dur, nefes al, uygula” döngüsünü, teknolojik araçlarla yapılan iletişimden yüz yüze iletişime geçerken kullanmak için öğrenir (okul öncesi hedefleri)
- Teknolojiyi kullanırken iyi hissetmediğinde ne yapacağını bilir (1. sınıf hedefleri)
- Kendileri ve başkaları için, ne zaman dijital alet kullanmayacaklarını tanımlayabilirler (2. sınıf hedefleri)
- Davranışlarımızın kendimizi ve başkasını nasıl etkilediğini “sorumluluk halkalarını” kullanarak açıklar (3. sınıf hedefleri)
- Kendi sağlıklı medya kullanımı tanımlarını geliştirmeye başlarlar (4. sınıf hedefleri)
- Sağlıklı ve dengeli medya kullanımı için kişiselleştirilmiş bir plan hazırlarlar (5. sınıf hedefleri)
- Çevrimiçi ve çevrimdışı etkinlikler arasında denge kurmak için “elektroniksizleşme” yollarını tanımlar (6. sınıf hedefleri)
- Medya kullanım tercihlerinin ve bunların onları nasıl etkilediğine dair bir liste hazırlarlar (7. sınıf hedefleri)
- Dijital medya araçlarını kullanırken nasıl iyi ve sağlıklı alışkanlıklar geliştirebilecekleri üzerine düşünürler (8. sınıf hedefleri)
- Dijital sağlıklarını geliştirmek için kendileri için bir meydan okuma tasarlarlar (9. sınıf hedefleri)

- Sosyal medyayı kullanırken hissettikleri olumlu duyguları artırmak için kullanabilecekleri eylem planlarını tanımlarlar (10. sınıf hedefleri)
- Dijital alet kullanımıyla ilgili fotoğrafları analiz eder ve sonuçlar çıkarır (11. sınıf hedefleri)
- Ekranda geçirilen sürenin sağlığa etkisiyle ilgili popüler arama sonuçlarını tanımlar (12. sınıf hedefleri)

Görüldüğü üzere öğrencilerin teknolojik araçları kullanırken hem zamanları hem de sağlıkları açısından bir denge kurmasını amaçlamaktadır. Teknolojik araçların yanında sosyal medya kullanımında da bilişsel ve fiziksel sağlıklarına dikkat etmeleri gerektiği vurgulanmaktadır.

İkinci boyut olan “gizlilik ve güvenlik” ise:

- Çevrimiçi ortamlarda güvende olmanın gerçek dünyada güvende olmak ile ne kadar benzer olduğunu karşılaştırır (okul öncesi hedefleri)
- Bir internet sitesi hakkında kararsız kaldıklarında yetişkinlerden nasıl yardım alacaklarını bilirler (1. sınıf hedefleri)
- Çevrimiçi ortamlarda özel bilgilerini paylaşmamaları gerektiğini anlarlar (2. sınıf hedefleri)
- Hatırdaki kalır ve güçlü şifreler oluşturma uygulamaları yapar (3. sınıf hedefleri)
- İnsanların çevrimiçi ortamlarda kendileri hakkında bilgi paylaşma sebeplerini tanımlar (4. sınıf hedefleri)
- Tık tuzağı içeriklerden kaçınmak için farklı yöntemler kullanır (5. sınıf hedefleri)
- Çevrimiçi ortamlarda oluşabilecek kimlik hırsızlıklarını tanımlar (6. sınıf hedefleri)
- Belli başlı bazı verilerin şirketler tarafından nasıl kullanıldığını analiz eder (7. sınıf hedefleri)
- Reklamcıların, onlara hitap eden reklamlar gösterebilmek için kullandıkları bilgi toplama yollarını analiz eder (8. sınıf hedefleri)
- Çevrimiçi bilgi takibinin şirketler ve kullanıcılar için olumlu ve olumsuz yönlerini tanımlar (9. sınıf hedefleri)
- Yeni teknolojilerin yararlarının, güvenlik risklerine rağmen kullanılıp kullanılmaması gerektiğine karar verir (10. sınıf hedefleri)
- Özellikle çocuklar üstünde kullanıldığında amaçlı reklamların ne gibi riskler getirebileceğini tanımlar (11. sınıf hedefleri)
- Hükümetin sosyal medya ve cep telefonu verilerine erişim olmasının lehine veya aleyhine bir taraf seçer ve neden bu tarafı seçtiğini gerekçeleri ve örnekleriyle açıklar (12. sınıf hedefleri)

Hedeflerden görüldüğü üzere öğrencilerin dijital teknolojileri kullanırken gizliliklerine önem vermesi, hangi bilgiyi ne kadar paylaşmaları gerektiğini ayırt edebilmeleri ile alakalıdır. Gizlilik ihlallerinden doğabilecek güvenlik ihmallerine karşı korunmanın üzerinde de durulmuştur. Öğrencilerin, çevrimiçi ortamlarda bilgilerini toplayan çeşitli şirketlerin varlığının farkına varması ve buna göre önlemlerini alması da amaçlanmıştır.

Diğer bir boyut olan “dijital ayak izi ve kimlik” :

- Çevrimiçi ortamlarda paylaştıkları bilgilerin dijital ayak izi bıraktığını öğrenirler (2. sınıf hedefleri)
- Paylaşılan özçekim veya diğer fotoğrafların, başkalarının kendileri hakkında nasıl varsayım yapmalarına sebep olabileceğini değerlendirir (3. sınıf hedefleri)
- Dijital ayak izlerini kontrol edebildikleri ve edemedikleri durumları tanımlarlar (4. sınıf hedefleri)
- Cinsiyet kalıp yargılarını tanımlar ve çevrimiçi ortamlarda ne gibi cinsiyet kalıp yargıları olduğunu açıklar (5. sınıf hedefleri)
- Sahte bir sosyal medya hesabından paylaşım yapmanın muhtemel sonuçlarını tanımlar (6. sınıf hedefleri)
- Dijital ayak izlerinin, başkalarının kendileri hakkında olumlu ve olumsuz nasıl çıkarımlarda bulunabileceğini analiz ederler (7. sınıf hedefleri)
- Kendi ve başkalarının dijital ayak izine önem verirken aynı zamanda sosyal medyadan en iyi şekilde yararlanma yollarını tanımlarlar (8. sınıf hedefleri)
- “Dijital itibar” kavramını tanımlar ve buna olumlu ve olumsuz etki edebilecek sosyal medya gönderi örneklerini inceler (9. sınıf hedefleri)
- Sosyal medyada sergiledikleri kimliklerinin gerçek hayattaki kimlikleriyle uyuşup uyuşmadığını açıklar (10. sınıf hedefleri)
- İnternette paylaştıkları her bilginin gelecekteki iş veya okul başvurusu gibi durumlarda olumlu veya olumsuz bir şekilde karşılırlarına çıkabileceğinin farkına varırlar (11. sınıf hedefleri)
- İnsanların, dünyaya olumlu bir katkıda bulunmak için dijital ayak izlerini nasıl kullandıklarını, kendilerinin de aynı şeyi yapıp yapmayacakları üzerine düşünürler (12. sınıf hedefleri)

Öğrencilerin çektikleri fotoğraflardan, paylaştıkları iletilere, oluşturdukları içeriklerden yayınladıkları videolara kadar, dijital ortama yaydıkları her şeyin arkasında bir iz bıraktığını fark etmelerini sağlamayı amaçlamaktadır. Bıraktıkları bu dijital izin çevrimiçi kimliklerini ve itibarlarını etkileyebileceğinin de altı çizilmiştir.

“İlişkiler ve iletişim” boyutunda ise:

- Gerçek hayatta ve internette, insanlarla nasıl iletişim kurduklarını karşılaştırır (2. sınıf hedefleri)
- Çevrimiçi bir toplulukta bulunmak için ortak kurallara uyacağına dair bir anlaşma metni hazırlar (3. sınıf hedefleri)
- Çevrimiçi oyunlardaki olumlu ve olumsuz sosyal etkileşimleri açıklar (4. sınıf hedefleri)
- Çevrimiçi ortamlara özel arkadaşlık türlerini karşılaştırır (5. sınıf hedefleri)
- Hangi çevrimiçi arkadaşlarla hangi bilgilerin paylaşılmasının güvenli olabileceği üzerine düşünür (6. sınıf hedefleri)

- Sosyal medya kullanımının sosyal ilişkilerindeki olumlu ve olumsuz etkisi üstüne düşünür (7. sınıf hedefleri)
- Cinsel içerikli mesajlaşmanın olası sonuçları ve risklerini tanımlar (8. sınıf hedefleri)
- Birinin kötü hissetmesine neden olabilecek mesaj türlerini tanımlar (9. sınıf hedefleri)
- İlişkilerinin teknolojik araçlardan ve internetten nasıl etkilendiği üzerinde düşünürler (10. sınıf hedefleri)
- İnternette farklı platformlarda farklı davranmanın iletişimi daha anlamlı ve etkili yapıp yapmadığı üzerine düşünür (11. sınıf hedefler)
- Saygılı konuşma kavramını tanımlar ve saygılı konuşmanın internette yapılabilmesinin bazen neden zorlayıcı olabildiğini açıklar (12. sınıf hedefleri)

Genel olarak çevrimiçi ortamda kurulan iletişimlerde de kuralların olduğu ve sağlıklı iletişim kurmak için bunlara uyulması gerektiği öğrencilere hatırlatılmaktadır. Bunun yanında, çevrimiçi ortamlardaki hem arkadaşlık hem de romantik ilişkilerinde sınırları nasıl çizmeleri, nelere dikkat etmeleri gerektiği konusunda öğrencilere rehberlik etmek amaçlanmaktadır.

Beşinci boyut olan “siber zorbalık, dijital tartışma ve nefret söylemi” boyutunda:

- Çevrimiçi ortamlarda kaba olmanın nasıl görüldüğünü ve insanları nasıl hissettirebileceğini anlar (2. sınıf hedefleri)
- Çevrimiçi ortamlarda nelerin söylenmesinin doğru veya yanlış olduğuna karar verir (3. sınıf hedefleri)
- Siber zorbalığın ne olduğunu kavrar (4. sınıf hedefleri)
- Siber zorbalıkla mücadele etme yöntemlerini ve siber zorbalığa maruz kalanları destekleme yollarını tanımlar (5. sınıf hedefleri)
- Çevrimiçi ortamlarda tartışmaların ne kadar kolay ateşlenebileceği üzerine düşünür (6. sınıf hedefleri)
- Bir siber zorbalık olayının taraflarına yönelik farklı bakış açılarının göz önünde bulundurulur (7. sınıf hedefleri)
- Nefret söylemiyle karşılaşılan bir durumu olumlu yönde değiştirebilmek için yapılabilecekleri tanımlar (8. sınıf hedefleri)
- Çevrimiçi ortamlarda birinin incinmesine, utanmasına veya rahatsız olmasına neden olabilecek davranışlara örnek verir (9. sınıf hedefleri)
- İnternetin, nefret söylemi ve radikal düşüncelerin artışına nasıl katkıda bulunduğunu analiz eder (10. sınıf hedefleri)
- Çevrimiçi gruplaşma kavramını tanımlar ve olumlu ve olumsuz yönlerini açıklar (11. sınıf hedefler)
- Nefret söyleminin, konuşma özgürlüğü olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceği üzerine düşünür (12. sınıf hedefleri)

Öğrencilerin siber zorbalığa maruz kaldıklarında veya şahit olduklarında ne yapmaları gerektiğine dair onları bilgilendirmeyi amaçlamaktadır. Çevrimiçi ortamlarda tartışmaları büyütmeden nasıl yatıştırabilecekleri, nefret söylemine neden karşı çıkmaları gerektiği üzerinde durulmuştur.

Son boyut olan “bilgi ve medya okuryazarlığı” boyutunda ise:

- Okul ödevleri için internetten yararlandıkları içeriklere nasıl kaynak göstereceğini öğrenir (2. sınıf hedefleri)
- Fotoğraf ve videoların dijital yollarla üstünde oynanmış olabileceğinin farkında olma (3. sınıf hedefleri)
- Bir içerik yaratıcısı olarak hak ve sorumluluklarını açıklar (4. sınıf hedefleri)
- Çevrimiçi haber sayfalarını okurken, sponsorlu veya reklamli içerik gibi dikkat etmesi gereken şeyleri öğrenir (5. sınıf hedefleri)
- Sahte haberleri doğru haberlerden ayırt etme ölçütlerini öğrenir (6. sınıf hedefleri)
- “Telif hakkı”, “genel kullanıma açık” ve “adil kullanım” kavramlarını tanımlar (7. sınıf hedefleri)
- Son dakika haberi kavramını tanımlar ve bireylerin ve haber ajanslarının neden bu haberleri ilk yayınlayan olmak istemelerinin sebebini anlar (8. sınıf hedefleri)
- Çevrimiçi ortamlardaki bilginin doğruluğunu teyit etmek için çoklu okuma yöntemini nasıl kullanacağını öğrenir (9. sınıf hedefleri)
- Çevrimiçi ortamlardaki haber ve bilgilerde doğrulama yanlılığına yönelik örnekleri keşfeder (10. sınıf hedefleri)
- Tık tuzağının, sahte haber ve dezenformasyonun yayılmasına nasıl katkıda bulunduğunu açıklar (11. sınıf hedefleri)
- Yankı odası kavramını tanımlar ve nasıl gerçekleştiğini açıklar (12. sınıf hedefleri)

Öğrencilerin çevrimiçi ortamlarda okudukları ve gördükleri içerik ve haberleri neden sorgulamaları gerektiği, sahte veya abartılmış haber, içerik veya fotoğrafları gerçeklerinden nasıl ayırt edebilecekleri vurgulanmıştır. Bunun yanında öğrencilerin çevrimiçi ortamlarda telif haklarına dikkat etmeleri amaçlanmıştır.

Google Dijital Vatandaşlık ve Güvenlik Programında, her alt boyuta yönelik öğrenciler için genel hedefler belirlenmiştir (Tablo 4.3). Bu hedefler daha kapsayıcı ve özdür. Bu hedeflerin yanı sıra, her alt boyut için verilmiş olan farklı ders örneklerinde de öğrenciler için daha detaylı ve çok çeşitli hedefler vardır.

Tablo 4.3. Google Dijital Vatandaşlık Programı, boyutlara göre genel hedefler

Alt Boyutlar	Hedefler
--------------	----------

Düşünerek Paylaş	1- Çevrimiçi ve çevrimdışı ortamlarda olumlu bir itibar oluşturur ve bunu yönetir 2- Kendininkinden farklı olsa da başkalarının özel bilgilerine dair sınırlarına saygı gösterir 3- Kötü yönetilen dijital ayak izinin muhtemel etkilerini anlar 4- Sıkıntılı durumlarla başa çıkmak için bir yetişkinden yardım ister (s. 13)
Gerçek Olduğundan Emin Ol	1- İnsanların çevrimiçi ortamlarda söylediklerinin gerçek olmayabileceğini anlar 2- Çevrimiçi ortamlarda sahtekarlığın nasıl işlediğini, neden bir tehdit olduğunu ve bundan nasıl kaçınılacağını öğrenmek 3- Çevrimiçi ortamlarda görülen bilgi ve paylaşımların doğru olup olmadığına karar verebilir ve manipülasyon, sahte ödül ve teklif ile diğer çevrimiçi sahtekarlıklara karşı dikkatli olur (s. 35)
Sırların Sende Kalsın	1- Gizliliğin ve güvenliğin neden önemli olduğunu ve birbirleriyle nasıl ilişkili olduklarını öğrenir 2- Güçlü şifreler oluşturmak için pratik yapar ve bunları ebeveynleri dışında başkalarıyla paylaşmamayı öğrenir 3 - Sahtekarlığa, bilgisayar korsanlarına ve diğer tehditlere karşı koruma sağlayan araçları ve ayarları gözden geçirir
İyi Ol, Özel Ol	1- Çevrimiçi ve çevrimdışı ortamlarda olumlu davranışın ne olduğunu tanımlar 2- Çevrimiçi ortamda kurulan iletişimlerde olumlu davranışlarıyla örnek olur 3- Güvenilir bir yetişkine danışılması gereken durumları tanımlar
Bir Sorun Olduğunda Konuş	1- Hangi durumlarda bir yetişkinden yardım istenmesi veya konuşulması gerektiğini anlar 2- Cesur olmak ve yetişkinlerle konuşmak için hangi seçeneklerin bulunduğunu göz önünde bulundurur

Bu genel hedefler dışında, her alt boyut için oluşturulmuş farklı sayıdaki ders örneklerinde, sayıları iki ile beş arasında değişen daha detaylı hedeflere yer verilmiştir:

- Herkesin özel bilgilerinin gizliliğine yönelik tercihlerine saygı duyulması gerektiğini hatırlar (Düşünerek Paylaş – Ders 1)
- Çevrimiçi ortamlarda neyi görünür ve herkese açık hâle getireceği ile neyi güvenli veya herkese kapalı tutacağı arasındaki farkı anlamak için çerçeveleme kavramını kullanır (Düşünerek Paylaş – Ders 4)
- Çevrimiçi ortamlarda paylaşıp dijital ayak izinin bir parçası haline gelen paylaşımların, başkalarının kendileri hakkında çeşitli yargılara varmasına sebep olacağını göz önünde bulundurur (Düşünerek Paylaş – Ders 5)
- Kişinin kim olduğunu anlamak zor ise kişiye sorular sorar veya bir yetişkinden yardım ister (Gerçek Olduğundan Emin Ol – Ders 2)
- Bir kaynağın belirli bir konuda güvenilir olması, başka konularda da güvenilir olacağı anlamına gelmediğini anlar (Gerçek Olduğundan Emin Ol – Ders 3)
- Anahtar kelimeleri değiştirerek arama sonuçlarının nasıl farklılaştığını görür (Gerçek Olduğundan Emin Ol – Ders 6)
- Birinin senin hesabına girip senmiş gibi davranmasının nelere yol açabileceğini göz önünde bulundurur (Sırların Sende Kalsın – Ders 1)

- Oturum açma ayarlarında, iki adımlı doğrulama dahil gerekli bütün güvenlik önlemlerini seçer (Sırların Sende Kalsın – Ders 2)
- Kullandıkları çevrimiçi uygulamalardaki gizlilik ayarlarını özelleştirirler (Sırların Sende Kalsın – Ders 3)
- İyiliğin çevrimiçi ortamlarda nasıl olabileceğini tanımlar (İyi Ol, Özel Ol – Ders 2.2)
- Bir arkadaşına hemen mesaj göndermek yerine onunla yüz yüze iletişim kurmanın daha iyi olabileceği durumları tanımlar (İyi Ol, Özel Ol – Ders 4)
- Resimlerle birlikte verilen yazıların, resmin anlatmaya çalıştığı şey hakkındaki düşüncelerini nasıl değiştirebileceğini anlarlar (İyi Ol, Özel Ol – Ders 5)
- Çevrimiçi ortamlarda rahatsızlık veren durumları veya zorbalığı tanımlar (Bir Sorun Olduğunda Konuş – Ders 2)
- Bir TV programı, oyun ya da videodaki rahatsız edici içerikleri izlemeyi reddedebileceklerini bilirler (Bir Sorun Olduğunda Konuş – Ders 5.1)
- Çevrimiçi ortamlardaki kötü davranışların okulda nasıl anlaşmazlıklara dönüşebileceğini anlar (Bir Sorun Olduğunda Konuş – Ders 5.2)
- Kötüye kullanımı bildirmek için var olan çevrimiçi uygulama ve yöntemlerin farkında olur (Bir Sorun Olduğunda Konuş – Ders 7)

Örneklerden görüldüğü üzere her boyuttaki farklı sayıdaki derslere özel olarak verilen bu hedefler, sadece boyutlara özel olarak verilen çatı hedefleri açıklayıcı ve detaylandıran niteliktedirler. Program incelendiğinde ayrıca “Bir Sorun Olduğunda Konuş” boyutu dışındaki bütün boyutların son derslerinde özel hedeflere yer verilmediği görülmüştür.

Microsoft Dijital Vatandaşlık Rehberinde ise dijital vatandaşlıkla ilgili öğrenciler için her alt boyutta ve sınıf kademesinde sayıları iki ile dört arasında değişebilen hedeflere yer verilmiştir. Bu hedefler her alt boyut için farklı olsa da bazı sınıf kademelerinde aynı kalabilmekte veya sınıf düzeyine göre küçük değişiklikler yapılarak yinelenebilmektedir:

1. Öğrenciler çevrimiçi ortamlarda kendilerini ve kişisel bilgilerini nasıl koruyabileceklerini ifade edebilirler (Güvenlik ve Gizlilik Boyutu – 3.-5. / 6.-8. / 9.-12. sınıflar)
2. Öğrenciler bilgisayarlarını çevrimiçi ortamlardan korumanın yollarını paylaşabilirler (Güvenlik ve Gizlilik Boyutu – 3.-5. / 6.-8. / 9.-12. sınıflar)
3. Öğrenciler sosyal medyayı kullanmak için gereken asgari yaş sınırlarını bilirler (Güvenlik ve Gizlilik Boyutu – 3.-5. / 6.-8. / 9.-12. sınıflar)
4. Öğrenciler sosyal medya hesapları için gerekli güvenlik önlemlerini alabilirler (Güvenlik ve Gizlilik Boyutu – 6.-8. / 9.-12. sınıflar)

Örneklerde görüldüğü üzere “güvenlik ve gizlilik” boyutunda ilk üç hedef bütün sınıflar için ortak iken, dördüncü hedef sadece 6.-8. ve 9.-12. sınıflar için ortaktır. “Dijital ayak izi” boyutunda ise:

1. Öğrenciler dijital ayak izinin ne olduğunu açıklayabilirler (Dijital Ayak İzi Boyutu – 3.-5. / 6.-8. / 9.-12. sınıflar)
2. Öğrenciler çevrimiçi kimliklerini nasıl yöneteceğini ve koruyacağını ifade edebilirler (Dijital Ayak İzi Boyutu – 3.-5. / 6.-8. / 9.-12. sınıflar)

Toplam iki tane hedef, bütün sınıf kademeleri için ortak olarak belirlenmiştir. “Dijital iletişim” boyutunda ise:

1. Öğrenciler çevrimiçi zorbalık ve yüz yüze zorbalığın etkilerini karşılaştırabilirler (Dijital İletişim Boyutu – 3.-5. / 6.-8. sınıflar)
2. Öğrenciler, çevrimiçi ortamlardaki tercihlerine dayanarak sebep sonuç ilişkisi kurabilirler (Dijital İletişim Boyutu – 3.-5. / 6.-8. sınıflar)
3. Öğrenciler, farklı tercihlerin başkalarını nasıl etkilediğini ifade edebilirler (Dijital İletişim Boyutu – 3.-5. / 6.-8. / 9.-12. sınıflar)
4. Öğrenciler, sınıf içinde görgü kültürü oluşturmak için, “Nezaket Yeminine” bağlı kalırlar (Dijital İletişim Boyutu – 3.-5. sınıflar)
5. Öğrenciler çevrimiçi zorbalık ve yüz yüze zorbalığın etkilerini gerekli verileri kullanarak karşılaştırabilirler (Dijital İletişim Boyutu – 9.-12. sınıflar)
6. Öğrenciler, çevrimiçi ortamlardaki tercihlerine dayanarak, destekleyici verilerle sebep sonuç ilişkisi kurabilirler (Dijital İletişim Boyutu – 9.-12. sınıflar)
7. Öğrenciler, başkalarının çevrimiçi ortamlarda olumlu kararlar alabilmesine yardımcı olacak bir yöntem önerirler (Dijital İletişim Boyutu – 9.-12. sınıflar)

Birinci ve ikinci hedefler sadece 3.-5. ve 6.-8. sınıflar arasında ortak iken üçüncü hedef bütün sınıf kademeleri için ortaktır. Beşinci ve altıncı hedeflerin, birinci ve ikinci hedeflerin bir kelime değiştirilerek 9.-12. sınıflara uygun hedefler olarak düzenlendikleri görülmektedir. Dördüncü hedef ise 3.-5. sınıflar, yedinci hedef ise 9.-12. sınıflar arasında özeldir. “Bilgi okuryazarlığı” boyutunda ise:

1. Öğrenciler bilgi okuryazarlığının tanımını ifade edebilirler (Bilgi Okuryazarlığı Boyutu – 3.-5. sınıflar)
2. Öğrenciler çeşitli kaynaklardan bilgi toplayabilirler (Bilgi Okuryazarlığı Boyutu – 3.-5. sınıflar)
3. Öğrenciler araştırmaları için kendi sorularını kullanarak bilgi okuryazarlığının beş adımını tamamlayabilirler (Bilgi Okuryazarlığı Boyutu – 3.-5. sınıflar)
4. Öğrenciler farklı amaçlar için gerekli bilgi kaynaklarına ulaşabilirler (Bilgi Okuryazarlığı Boyutu – 6.-8. / 9.-12. sınıflar)
5. Öğrenciler bilgi kaynaklarını değerlendirebilirler (Bilgi Okuryazarlığı Boyutu – 6.-8. / 9.-12. sınıflar)
6. Öğrenciler bilgi kaynaklarında topladıkları bilgileri paylaşabilirler (Bilgi Okuryazarlığı Boyutu – 6.-8. / 9.-12. sınıflar)

İlk üç hedefin sadece 3.-5. sınıflar için, son üç hedefin ise 6.-8. ve 9.-12. sınıflar için ortak hedefler olduğu görülmektedir. Son boyut olan “telif hakkı” boyutunda ise:

1. Öğrenciler telif hakkını ve onunla ilgili terimleri öğrenirler (Telif Hakkı Boyutu – 3.-5. sınıflar)
2. Öğrenciler farklı CC lisanslarını öğrenirler (Telif Hakkı Boyutu – 3.-5. / 6.-8. / 9.-12. sınıflar)
3. Öğrenciler kendi yaşlarına uygun bir terimler sözlüğü oluşturur ve CC lisanslı resimleri kullanarak terimleri görselleştirirler (Telif Hakkı Boyutu – 3.-5. sınıflar)
4. Öğrenciler telif hakkının tanımını öğrenirler (Telif Hakkı Boyutu – 6.-8. / 9.-12. sınıflar)
5. Öğrenciler, telif hakkının onlara ne ifade ettiğini paylaşırlar (Telif Hakkı Boyutu – 6.-8. / 9.-12. sınıflar)

Birinci ve üçüncü hedeflerin sadece 3.-5. sınıflara özel, üçüncü hedefin bütün sınıf kademelerinde ortak olduğu görülmektedir. Dördüncü ve beşinci hedefler ise 6.-8. ve 9.-12. sınıf kademeleri için ortak hedeflerdir.

Rehber ve programlar incelendiğinde Avrupa Konseyi’nin rehberi haricindeki bütün rehber ve programların belirli sınıf kademelerine yönelik özel öğrenci hedefleri verdikleri görülmüştür. Avrupa Konseyi’nin rehberinde ise sadece boyutlara yönelik genel öğrenci hedeflerine yer verilmiştir. Herhangi bir sınıf kademesi veya yaş grubuna özel hedeflere yer verilmemiştir. Google’ın programında da boyutlara yönelik genel öğrenci hedefleri, sınıf kademelerine yönelik özel hedeflerle birlikte verilmiştir. Avrupa Konseyi’nin rehberinde ayrıca çeşitli eğitim paydaşlarına ve kurumlara yönelik boyut bazında olmayan genel hedefler de tavsiye edilmiştir. Bu onu diğer rehber ve programlardan ayırmaktadır. Hedeflerin niteliğine bakıldığında ise Avrupa Konseyi’nin hedeflerinin hem ayrıntılı olmayan hem de birbirini tekrarlayan hedeflerle, bu bakımdan diğer rehber ve kaynaklardan farklı olduğu tespit edilmiştir. Google’ın programı ve Microsoft’un rehberi dijital vatandaşlık boyutları bakımından aynı kapsamlılıkta olsalar da Google’ın programındaki hedefler hem daha detaylı ve kapsamlı hem de daha çeşitlidir. Common Sense’in programı ise detaylı ve kapsamlı, oldukça çeşitli ve fazla, sınıf sınıf hedefler belirleyerek, hedeflerin niteliği konusunda en iyi kaynak olduğu tespit edilmiştir. Bu karşılaştırma Tablo 4.4’te özetlenmiştir.

Tablo 4.4. Rehber ve programların hedefleri bakımından karşılaştırılması

Karşılaştırma Unsurları	Rehber ve Programlar			
	Avrupa Konseyi Dijital	Common Sense Dijital	Google Dijital Vatandaşlık ve	Microsoft Dijital Vatandaşlık Rehberi

	Vatandaşlık Eğitimi Rehberi	Vatandaşlık Programı	Güvenlik Programı	
Hedefler	Genel öğrenci ve eğitim paydaşları hedefleri	Özel öğrenci hedefleri	Genel ve özel öğrenci hedefleri	Özel öğrenci hedefleri

4.1.3. Rehber ve programların içerik ve kaynakları bakımından incelenmesi ve karşılaştırılmasına yönelik bulgular

Avrupa Konseyi'nin hazırladığı rehberde, her alt boyutun tanımlaması, neyi ifade ettikleri, nasıl anlaşılmalı gerektığı detaylı bir şekilde açıklanmıştır. Bu açıklamalar bir ders içeriği görevini görmemekle birlikte, kullanılan:

“Bir dijital vatandaş için erişim ve katılma ne anlama gelmelidir? (s. 12)” , “21.yy’da öğrenme nedir? (s. 34)” , “Yaratıcılık nerede devreye girmeli? (s. 35)” , “Günümüzde medya ve bilgi okuryazarlığı nasıl tanımlanıyor? (s. 44)” , “Medya ve bilgi okuryazarlığının boyutları nelerdir? (s. 44)” , “Gelecekte medya ve bilgi okuryazarlığı çocuklar için ne ifade edecek? (s. 44)” , “Medya ve bilgi okuryazarlığı ile dijital vatandaşlık arasındaki karışıklık (s. 45)” , “Etik ve empati dijital vatandaşlık için neden önemlidir (s. 57)?” , “Teknoloji insan ilişkilerini nasıl etkiledi (s. 66)?” , “Ergonomi ve sağlık (s. 67)” , “E-kimlik ve iletişimin teknoloji ile değişmesi (s. 74)” , “E-kimlik, bilginin korunması ve gizlilik (s. 75)” , “Olumlu iletişim için yapılması gerekenler (s. 76)” , “Olumlu e-kimlik için yapılması gerekenler (s. 80)” , “Çevrimiçi katılım için minimalist yöntemler (s. 88)” , “Adil bir toplum inşa etmek (s. 96)” , “Gizlilik ve korunma – aynı paranın iki yüzü (s. 104)” , “Dijital kimliği yönetme (s. 105)” , “Siber güvenlik – hızla büyüyen bir tehlike (s. 105)”

Gibi konu başlıkları, dijital vatandaşlık öğretimi için oluşturulacak bir içeriğin konularını belirlemek için bir yardımcı niteliğindedir. Çevrimiçi alışveriş yaparken dikkat edilmesi gerekenlere dair verilen bir liste ise, tüketici farkındalığı alt boyutu için kullanılabilecek bir kaynak olmuştur. Rehberde ayrıca her alt boyutun sonunda, konuyla alakalı ileri okumalar yapılabilecek veya çeşitli kaynaklar ve etkinlikler bulunabilecek yararlı kaynaklara dair linkler paylaşılmıştır.

Common Sense tarafından hazırlanan programda, dijital vatandaşlık ile ilgili oluşturulacak bir içerikte kullanılabilecek sınıf ve boyut düzeyinde çeşitli başlıklar bulunmaktadır:

“İstemediğin Zamanlarda Teknolojik Araçlarla Nasıl Vedalaşırsın?” , “Teknoloji Seni Nasıl Hissettiriyor” , “Medya Dengesi Benim İçin Ne İfade Ediyor?” , “Dijital Medya ve Beynin” , “Çevrimiçi Mahalleimde Güvenlik” , “İnternetin Trafik Işıkları” , “Ama Bu Özel!” , “Şifre Güçlendirmesi” , “Tık Tuzağı Nedir ve Nasıl Baş Edilir?” , “Kendini Oltalamadan Nasıl Koruyabilirsin?” , “Şirketler Bilgilerini Nasıl Topluyor ve Kullanıyor?” , “Dijital İzler” ,

“Çevrimiçi Ortamlarda Kimsin?” , “Sosyal Medya ve Dijital Ayak izi: Sorumluluklarımız” , “Dijital Vatandaşlık Yeminimiz” , “Dijital Arkadaşlık” , “Çevrimiçi Ortamlarda Güvenli Sohbet Etme” , “Çevrimiçi Zorbalığa Dur Demek” , “Süper Dijital Vatandaş Ol” , “Dijital Tartışmaların Fişini Çek” , “Hakkını Verelim!” , “İnternet Haberlerini Okumak” , “Adil Kullanımın Dört Boyutu”

Verilen bazı örneklerden görüldüğü üzere konu başlıkları hem öğrencilere uygun bir şekilde dikkat çekici hem de konu hakkında bir ilk izlenim oluşturabilecek düzeydedirler. Bu konu başlıklarının altında ise bir paragraf şeklinde konunun neyle alakalı olduğuna dair bilgilendirme yazısı vardır. Bunun yanında bazı derslerin sonunda ise konuyla ilgili daha fazla bilgi almak ve içeriğe ulaşmak için farklı internet siteleri kaynak olarak gösterilmiştir.

Google tarafından hazırlanan programda ise her boyuttaki dersler için ayrı bir konu başlığına yer verilmiştir. Ders için oluşturulacak bir içerik için çoğu kullanıma uygun olan bu konu başlıkları şu şekildedir:

- Düşünerek Paylaş Boyutu: “Ne zaman paylaşmamalıyız?” , “Gizli kalsın” , “Öyle demek istememiştin!” , “Çerçevele” , “Kimlik tahmin etme oyunu” , “Başkaları internette bizim hakkımızda ne düşünüyor?” , “Interland: Dikkat Dağı”
- Gerçek Olduğundan Emin Ol Boyutu: “Açılır pencereler, kimlik taklidi ve diğer sahtekârlıklar” , “Benimle bu ‘konuşan’ kim?” , “Gerçekten doğru mu?” , “İnternetteki güvenilir olmayan bilgileri belirlemek” , “Arama motoru olsaydık” , “İnternet araması yapmak” , “Interland: Gerçeklik Nehri”
- Sırların Sende Kalsın Boyutu: “Ama o ben değildim!” , “İyi bir şifre nasıl oluşturulur?” , “Kendine sakla” , “Interland: Hazine Kulesi”
- İyi Ol, Özel Ol Boyutu: “Duyguları fark etmek” , “Empati yapmak” , “İyilik ölçeriniz” , “İyilik gösterme şekilleri” , “Olumsuz olmaktan olumlu olmaya dönüşüm” , “Söyleme tarzına dikkat et” , “Kelimeler görüneni nasıl değiştirebilir??” , “Interland: Nezaket Krallığı”
- Bir Sorun Olduğunda Konuş: “Cesur olmak ne demek?” , “Seyirci kalmak yerine destek verme” , “Yardım etmenin de yolları var!” , “Rahatsız edici şeyler görmek: Ne yapmalıyım?” , “İnternette rahatsız edici şeyler: Ne yapmalıyım?” , “Ekranlardaki kötü niyetli şeyler hakkında ne yapmalı?” , “İnternette kötü niyetli davranışlar hakkında ne yapmalı?” , “Ne zaman yardım istemeli?” , “İnternet üzerinden de bildirimde bulun”

Örneklerden görüldüğü üzere konu başlıklarının çoğu doğrudan işlenecek konuyla alakası bulunan başlıklardır, bazıları ise konunun öğretimi için kullanılan etkinliklerle alakalı başlıklardır. Başlıklar dikkat çekici ve merak uyandırıcıdır. Her dersin başında başlıkların yanı sıra konunun içeriğine yönelik detaylı ve uzun bilgilendirme yazıları vardır. Programa göre bunlar öğrencilere hitap edecek bir şekilde yazılmış öğretmenler için

konuya yönelik arka plan bilgisi için bilgilendirme yazılarıdır ve doğrudan öğrencilere okunabilir (s. 4). Dolayısıyla bu bilgilendirme yazıları konular hakkında oluşturulacak içerik metinlerinde de kullanım için uygundurlar.

Microsoft Dijital Vatandaşlık Rehberinde ise her alt boyut ve sınıf kademesinde konu başlıklarına yer verilmiştir. Bu konu başlıkları alt boyutlar için oluşturulacak bir içerik için yardımcı olabilecek niteliktedirler:

“Siber Dünyayı Siber Suçtan Korum” (Güvenlik ve Gizlilik Boyutu – 3.-5. / 6.-8. / 9.-12. sınıflar), “Çevrimiçi Ortamlarda Nasıl Uzman Olacağını Biliyor Musun?” (Dijital Ayak İzi Boyutu – 3.-5. sınıflar), “Çevrimiçi Ortamlarda Uzman Mısın?” (Dijital Ayak İzi Boyutu – 6.-8. sınıflar), “Çevrimiçi Ortamlarda Uzman Ol” (Dijital Ayak İzi Boyutu – 9.-12. sınıflar), “Çevrimiçi İletişimin Kendimi Ve Başkalarını Nasıl Etkilediğini Öğreniyorum” (Dijital İletişim Boyutu – 3.-5. sınıflar), “Destekleyici Ol: Çevrimiçi Ortamlarda Başkalarına Saygı Duyma ve Değer Verme” (Dijital İletişim Boyutu – 6.-8. sınıflar), “Çevrimiçi Ortamlarda Başkalarına Saygı Duyma ve Değer Verme” (Dijital İletişim Boyutu – 9.-12. sınıflar), “Bilgi Okuryazarlığı Becerilerini Etkili Kullanmak” (Bilgi Okuryazarlığı Boyutu – 3.-5. sınıflar), “Bilgi Okuryazarlığının Önemi Anlamak” (Bilgi Okuryazarlığı Boyutu – 6.-8. sınıflar), “Küresel Konuları Keşfetmek İçin Bilgi Okuryazarlığını Kullanmak” (Bilgi Okuryazarlığı Boyutu – 9.-12. sınıflar), “CC Lisansı ve Telif Hakkı: Aradaki Fark Ne?” (Telif Hakkı Boyutu – 3.-5. / 6.-8. / 9.-12. sınıflar)

Örneklerde görüldüğü üzere konu başlıkları, alt boyutları tanımlayıcı ve dikkat çekici niteliktedir. “Güvenlik ve gizlilik” ile “telif hakkı” alt boyutlarının bütün sınıf kademelerinde konu başlıklarının aynı olduğu görülmektedir. Bunların dışında kalan diğer bütün alt boyut ve sınıf kademelerinde konu başlıkları ise farklıdır. Bunların yanında her alt boyut için işe yarayabilecek kaynak ve metinlere erişim sağlanabilecek çeşitli linklere rehberde yer verilmiştir.

İçerik konusunda rehber ve programlara bakıldığında ise; hepsinin, dijital vatandaşlık ile ilgili oluşturulacak bir metin veya kaynak için yardımcı olabilecek konu başlıkları kullandıkları görülmüştür. Avrupa Konseyi’nin kullandığı konu başlıkları daha ciddi ve resmi iken, diğer programların kullandıkları konu başlıkları öğrenci seviyesine uygun ve dikkat çekicidir. Google’ın programında ise dijital vatandaşlık konusunda, doğrudan öğrencilere okunabilecek metinlere yer verilmiştir. Avrupa Konseyi’nin rehberinde ise dijital vatandaşlık ve boyutları konusunda daha detaylı fakat çoğunlukla öğrenci dostu olmayan bir dille yazılmış metinlere yer verilmiştir. Bu bakımdan, içerik konusunda en uygun kaynağın Google’ın programı olduğu görülmektedir. Bunun yanında; Common Sense’in programı ve Microsoft’un rehberinde dijital vatandaşlık için

oluşturulabilecek bir içerik veya dijital vatandaşlık hakkında daha fazla bilgi almak için çeşitli internet sitelerine yönlendiren kaynaklar verilmişken, Google’ın programında bu tür kaynaklara yer verilmemiştir. Avrupa Konseyi’nin rehberinde ise aynı amaçla hem internet sitelerine hem de çeşitli makale, rapor ve kitaplara yönlendiren kaynaklara yer verilmiştir. Bu karşılaştırma Tablo 4.5’te özetlenmiştir.

Tablo 4.5. Rehber ve programların içerik ve kaynakları bakımından karşılaştırılması

Karşılaştırma Unsurları	Rehber ve Programlar			
	Avrupa Konseyi Dijital Vatandaşlık Eğitimi Rehberi	Common Sense Dijital Vatandaşlık Programı	Google Dijital Vatandaşlık ve Güvenlik Programı	Microsoft Dijital Vatandaşlık Rehberi
İçerik	Dijital vatandaşlıkla ilgili metinler, ciddi ve resmi konu başlıkları	Öğrenciye uygun ve dikkat çeken konu başlıkları	Dijital vatandaşlıkla ilgili metinler, öğrenciye uygun ve dikkat çeken konu başlıkları	Öğrenciye uygun ve dikkat çeken konu başlıkları
Kaynaklar	Çeşitli internet sitelerine, makalelere, kitaplara ve raporlara yönlendiren kaynaklar	Çeşitli internet sitelerine yönlendiren kaynaklar	Kaynak paylaşılmamış	Çeşitli internet sitelerine yönlendiren kaynaklar

4.1.4. Rehber ve programların yöntem ve araçları bakımından incelenmesi ve karşılaştırılmasına yönelik bulgular

Avrupa Konseyi’nin rehberinde, öğrencilere dijital vatandaşlığı kazandırabilmek için öğretmenlerin uygulayabilecekleri çeşitli uygulamalara yer verilmiştir. Bu uygulamalar her alt boyut için ayrı ayrı belirtilmiştir. Bu uygulamalar; öğrencilerin grup halinde çalışması, araştırma yapması, oyun oynaması, tartışması veya belirlenen bir internet sitesindeki etkinlikleri yapmaları şeklinde olabilmektedir:

- Öğrencilerle bilinen gazetelerin manşetleri incelenir ve bu manşetlerde hedef kitlenin kim olduğu, kimlerin dahil edilmediği üzerine tartışılır. (s. 31 – Erişim ve Katılma)
- Öğrencilerle “günümüzde ve geçmişte yaratıcılık” adlı bir araştırma projesi yapılabilir. Buna göre öğrenciler 1950 ve 1960’lardan çocukların yazdığı günlük örnekleri ve günümüz çocuklarının çevrimiçi bloglara yazdıklarını ve vloglarını incelerler. İkisi arasında yaratıcılık bakımından fark olup olmadığı tartışılır. (s. 41 - Öğrenme ve Yaratıcılık)

- Öğrenciler sevdikleri sporcu, oyuncu veya müzisyenlerin sosyal medya hesaplarını incelerler ve hesaplarda gördükleri bilgilerin doğru, yanlış veya reklam amaçlı abartılmış olup olmadığını sorgularlar. (s. 49 – Medya ve Bilgi Okuryazarlığı)
- Öğrenciler, verilen internet sitesinden etik ile alakalı otuz farklı konu içeren iki tane rol yapma oyununu oynayabilir ve bunların üzerine tartışabilir. (s. 62 – Etik ve Empati)
- Verilen iki internet sitesinden, bilişsel ve fiziksel sağlığa yönelik etkinlikler öğrencilerle birlikte yapılır. (s. 70 - Sağlık)
- Öğrencilere seçilmiş bir video izletilerek, buna dayanarak dijital ayakizlerini azaltmalarını sağlayacak öneriler geliştirmeleri istenir (s. 80 – E-kimlik ve İletişim)
- Öğrenciler, yakın zamanda gerçekleşmiş veya gerçekleşmekte olan bir seçim sürecini incelemek için politikacıların ve siyasi partilerin çevrimiçi ortamlarda yürüttükleri kampanyaları inceleyerek burada paylaşılan bilgilerin doğruluğunu analiz ederler. (s. 92 – Aktif Katılım)
- Öğrenciler, çevrelerinde yardım bekleyen bir durumu tespit ederler ve bu durumu çözmek veya farkındalık oluşturmak için çevrimiçi ortamlarda yardım toplamaya dair plan yaparlar. (s. 92 – Aktif Katılım)
- Öğrenciler gruplar halinde sınıfta sorumlu ve doğru teknoloji kullanımı kurallarına ilişkin internette araştırma yaparlar. Bulgularından yola çıkarak; varsa kendi okullarındaki kurallarla bunları karşılaştırırlar, yoksa bir kurallar kitapçığı oluşturup okul idaresine sunarlar. (s. 100 – Haklar ve Sorumluluklar)
- Öğrenciler, sık kullanılan sosyal medya platformlarındaki bazı kullanıcı hesaplarını inceleyerek, bu kişilerin farkında olmadan hangi özel bilgilerini paylaştıklarını incelerler ve bunun üzerine tartışırlar. (s. 110 – Gizlilik ve Güvenlik)
- Öğrenciler, çeşitli Youtube ve Instagram girişimcilerini ve hikayelerini inceleyerek, çevrimiçi girişimciliğe dair bir araştırma yaparlar. (s. 119 – Tüketici Farkındalığı)

Görüldüğü üzere rehberde her alt boyutta çeşitli ve detaylı uygulama örneklerine yer verilmiştir. Bu uygulama örneklerinin çoğu öğrencileri dijital teknolojileri, interneti ve sosyal medyayı kullanmaya teşvik etmektedir. Dijital medya araçlarının incelenmesi, arama motorları kullanılarak araştırma yapılması, konuyla alakalı çevrimiçi oyunlar oynanması ve etkinlikler yapılması gibi yöntemlerle öğrencilerin uygulamalı olarak dijital vatandaş gibi hareket etmeleri amaçlanmıştır. Uygulamalarda; Youtube ve Instagram’da tanınmış girişimcilerle ilgili araştırma yapma, dijital ayak izlerini azaltmaya yönelik çalışmalar gibi örnekler, rehberin güncel teknolojik gelişme ve sorunlarla öğrencileri buluşturmaya çalıştığı görülmektedir.

Common Sense’in programında yer alan etkinlik örnekleri incelendiğinde, dijital vatandaşlığı artırmak için çok sayıda yöntem ve teknik kullanıldığı görülmüştür. Dengeli medya kullanımı ve sağlık boyutunda:

- “Dur, nefes al, uygula” döngüsünü açıklayan bir video öğrencilerle izlendikten sonra, bu adımları bu sefer kendilerinin çiftler halinde uygulayacağı üç farklı senaryo okunur ve öğrencilerin bu adımları uygulaması istenir (okul öncesi)
- Bir emoji oyunu oynanarak, öğrencilerin teknolojik aletleri kullanırken karşılaştıkları çeşitli durumlarda kendilerini nasıl hissettiklerini ifade etmeleri ve bunlarla başa çıkma yolları geliştirmeleri sağlanır (1. sınıf)
- Öğrencilere bir etkinlik kağıdı dağıtılarak, aileleriyle vakit geçirirken dijital aletlerini kullanmayacakları zamanları dair dört farklı kategoride kurallar oluşturmaları sağlanır (2. sınıf)
- Öğrencilerin, öğretmenin okuduğu sorumluluk türlerine göre sınıfa çizilen üç sorumluluk halkasından birinin içine girerek doğru sınıflandırmaya yapabilmelerini sağlayacak bir etkinlik uygulanır (3. sınıf)

Etkinliklerin örnek olarak gösterildiği tespit edilmiştir. Gizlilik ve güvenlik boyutunda ise:

- Seçilen bir internet sitesi öğrencilerle birlikte gezilerek, internet sitelerinin nasıl güvenli gezilebileceği uygulamalı olarak gösterilir (okul öncesi)
- Öğrencilere bir siteye üye olurken onlardan istenen bilgileri içeren örnek bir form dağıtılır ve istenen bu bilgilerden özel olanlara çarpı atıp kalanları doldurarak siteye üye olmaları istenir (2. sınıf)
- Şifrelerin neden önemli olduğunu daha iyi anlayabilmeleri için öğrencilere beş farklı örnek olayda ne yapılabilir veya olabilir sorusu yöneltilir (3. sınıf)
- Çevrimiçi ortamlarda paylaşım yapmayla ilgili bir video izletilir. İzledikleri videoyu da göz önünde bulundurarak öğrencilerden, öğretmenin söylediği bilgiler kişiselse oturumları, özelse ayağa kalkmaları istenir. Bu kararı vermeden önce sıra arkadaşlarıyla kararlarını tartışmaları istenir (4. sınıf)

Etkinliklere yer verilmiştir. Dijital ayak izi ve kimlik boyutunda:

- İki arkadaşın çevrimiçi oyun oynarken paylaştıkları bilgilerin yer aldığı etkinlik kağıtlarını inceleyerek, hangisinin kendisi hakkında daha çok bilgi paylaştığını ve hangisinin paylaştığı bilgilerin daha özel bilgiler olduğunu karşılaştırıp çıkarımlar yapabilecekleri bir etkinlik yapılır (2. sınıf)
- Öğrenciler ikili olarak eşleştirilerek, arkadaşlarının özçekim fotoğraflarına bakarak, saygı çerçevesinde varsayımlarda bulunurlar. Daha sonrasında bu varsayımların doğru olup olmadığı üzerine konuşulur ve bu varsayımların onları nasıl hissettirdiklerini paylaşmaları istenir (3. sınıf)
- Öğrencilerden, oynayacakları bir çevrimiçi oyun için avatar oluşturmalarını sağlayacak bir etkinlik kağıdı dağıtılır. Eğer okulda imkan varsa avatarlar Pixton veya Bitmoji üzerinden de oluşturulabilir. Avatarlarını oluştururken derste konuştukları cinsiyet kalıp yargılarını göz önünde bulundurmaları ve avatarlarında bu yargıları devam ettirebilecekleri veya bu

yargılara zıt özellikler de ekleyebilecekleri belirtilir. Etkinlik bittikten sonra neden böyle bir avatar oluşturdıkları üzerine iki-dört arası öğrenci tahtaya kalkarak sunum yaparlar (5. sınıf)

- Öğrencilere bir etkinlik kağıdı dağıtılarak, “Gerçekleri Konuşalım” adlı bir programa alınacak sunucu için son aşamaya kalan iki adayın isimleri internette aratıldığında çıkan bazı örnek içeriklerin yer aldığı söylenir. Öğrencilerden ilk aşamada iki adayın da paylaşım örneklerini inceleyip bir terslik olup olmadığını tartışmaları istenir. Daha sonra bunlardan birinci adayın işi alındığı fakat internette yapılan aramalarda bu kişinin kendisi hakkındaki gerçekleri çarpıttığı görülmektedir. Bu durumda işe alınan bu adayın kovulup kovulmaması gerektiği tartışılır (7. sınıf)

Gibi örnek etkinliklerin yapılabileceği belirtilmiştir. İlişkiler ve iletişim boyutunda ise:

- Öğrenciler gruplar halinde; çevresindeki ve yüz yüze tanışmadığı ama tanıdığı insanları ve bu iki gruptaki insanlarla çevrimiçi ortamlarda nasıl bağ kurabileceklerini listeleyebilecekleri bir etkinlik yapılır (2. sınıf)
- Öğrenciler dört veya beş kişilik gruplara ayrılarak, dağıtılan etkinlik kağıtlarının yardımıyla bir dijital vatandaşlık yemini oluştururlar ve grubun her üyesine bunu imzalatırlar. Daha sonra bunu bir postere dönüştürerek sınıfta sunarlar (3. sınıf)
- Öğrencilere “İnternette kiminle konuşuyorsun” adlı bir video izletilir ve videoyu izlerken onlara verilen üç soruya dair notlar tutmaları ve video bittikten sonra arkadaşlarıyla soruları tartışarak yanıtlamaları istenir (6. sınıf)

Örnek etkinliklere yer verilmiştir. Siber zorbalık, dijital tartışma ve nefret söylemi boyutunda yer verilen etkinlikler ise şunlardır:

- Bir internet sitesinde oyun oynayan birinin zorbalığa maruz kaldığı bir örnek olayın yer aldığı etkinlik kağıdı dağıtılarak öğrencilerden, zorbalığa uğrayan kişi ile nasıl empati yapabilecekleri ve bu zorbalık karşısında nasıl davranılabileceğine dair düşüncelerini yazmaları istenir (2. sınıf)
- Sınıfın ortasına bir ip çekilir ve bir tarafı olumlu diğer tarafı olumsuz olacak şekilde sınıf ikiye ayrılır. Öğrenciler, onlara slayttan gösterilen, çevrimiçi ortamlarda karşılaşılabilecekleri bazı ifadelerle göre ipin hangi tarafına geçmeleri gerektiğine karar verirler. Seçtikleri tarafı neden seçtikleri üzerine tartışılır (3. sınıf)

Son boyut olan bilgi ve medya okuryazarlığında ise:

- Öğrencilere, üç farklı kaynaktan alınmış paragrafların yer aldığı bir etkinlik kağıdı dağıtılır ve bu kaynaklardan istenilen bilgiye erişimleri ve bu kaynaklara doğru bir şekilde atıf yapmaları sağlanır (2. sınıf)
- Öğrencilere her birinde bir sahte fotoğraf ve bu fotoğrafların nasıl değiştirildiğine ve neden değiştirilmiş olabileceğine dair sorular bulunan etkinlik kağıtları dağıtılır ve etkinlik uygulanır (3. sınıf)
- Öğrencilere, iki tane etkinlik kağıdı dağıtılır. Bu etkinlik kağıtlarında bir sıcak bir gelişmeyi anında paylaşan kişi ve haber ajanslarına dair sosyal medya içerikleri yer almaktadır. Bu paylaşımlar eksik ve yanıltıcıdır. Öğrencilerden önce bu durum hakkında; bu paylaşımlardan

ne anlaşıldığı hakkında tartışmaları istenir. Daha sonra yetkili yerlerden gelen resmi açıklamalar sonrasında aslında durumun ne olduğu ve sıcak gelişmeyi ilk veren olmak istedikleri için kişi ve haber ajanslarının nasıl yanıltıcı davranabildikleri üzerine tartışılır (8. sınıf)

Etkinliklerinin yapılabileceği vurgulanmıştır. Örneklerde de görüldüğü üzere, program incelendiğinde; soru-cevap, tartışma, eğitsel oyunlar, poster hazırlama, örnek olay, şiir yazma, dijital ikilem, slogan hazırlama gibi pek çok yöntem ve teknikten yararlanılmıştır. Bu etkinliklerin arasında, çevrimdışı ortamlarda yapılabilecek etkinlikler olduğu gibi çevrimiçi ortamlarda yapılabilecek etkinliklerin de olduğu görülmektedir. Bunun yanında öğrencilerin hem bireysel hem de grup halinde yapabilecekleri etkinliklere yer verildiği görülmektedir.

Common Sense tarafından hazırlanan slaytlar, özellikle soru-cevap etkinliklerinde oldukça kullanılan bir araç olmuştur. Bunların yanında, öğrencilere bilgi verilirken ve etkinlikler için çoğunlukla Common Sense ve bazen de BBC'nin hazırladığı birtakım videolardan da sıkça yararlanılmıştır. Bu videolar başlangıç düzeylerinde çoğunlukla animasyon şeklinde ve kısa videolarken, üst düzey sınıflarda animasyon videolarının yanında öğrencilerle yapılan röportajların da yer aldığı videolar kullanılmış ve süreleri uzamıştır. Etkinliklerin uygulanması sırasında, ünlü internet siteleri, arama motorları ve sosyal medya platformlarının da öğrenciler tarafından kullanılabileceği programda belirtilmiştir.

Google'ın programında dijital vatandaşlık ve güvenliğin artırılması için çeşitli etkinlik örneklerine yer verilmiştir. Her boyutta bulunan farklı sayıdaki derslerin her birinde birer etkinlik örneği önerilmiştir:

- Öğrencilerden bir sır uydurmaları istenir. Öğrenciler ikili gruplara ayrılarak sırlarını grup arkadaşına söyleyerek; “Bu sırrı kimseyle paylaşır mıydınız?” , “Sırrınızı kiminle paylaştınız ve neden” ve “Biri izniniz olmadan sırrınızı herkese söylese ne hissedersiniz” sorularını kendi aralarında tartışmaları istenir. Daha sonra, her öğrenci sınıfa sırrını ve paylaşıp paylaşmama konusunda neye karar verdiğini anlatır. Sınıfça yukarıdaki sorulara verilen cevaplar tartışılır (Düşünerek Paylaş Boyutu – Ders 1).
- Her öğrenciye boş bir tişört şablonu olan bir etkinlik kağıdı verilir ve bu tişörtlere kendilerini tanımlayacak, tablodan seçtikleri veya kendi ürettikleri en fazla üç emoji çizmeleri istenir. Daha sonra öğrenciler ikili gruplara bölünerek, arkadaşlarıyla tişörtlerindeki emojiyle kendileri hakkında ne anlatmaya çalıştıklarını tahmin ederler. Daha sonra tişört şablonları sınıfın duvarlarına asılır ve öğrencilerin tişört sahipleri hakkında tahminde bulunmaları istenir. Son olarak; “Tişörtleri sahipleriyle eşleştirmeyi kolaylaştıran veya zorlaştıran neydi?” , “Bazı emoji bir çok kişi tarafından kullanılmış mı?” , “Herkes her emoji anlamı

konusunda hemfikir miydi? Bağlam, emoji'nin anlamını nasıl değiştirebilir?” sorularının cevapları sınıfça tartışılır (Düşünerek Paylaş Boyutu – Ders 3).

- Sınıf gruplara ayrılarak 7 adet örnek mesaj ve internet sitesi resimlerinin yer aldığı bir etkinlik kağıdı gruplara dağıtılır. Öğrencilerden grup halinde çalışarak bu mesaj ve internet sitelerinin sahte mi gerçek mi olduğunu tartışmaları, nedenlerini verilen boşluğa yazmaları istenir (Gerçek Olduğundan Emin Ol Boyutu – Ders 1).
- Öğrenciler iki kişilik gruplara ayrılırlar. Daha sonra öğrencilerle içlerinden birini seçmeleri için, çeşitli arama başlıkları yazan bir liste paylaşılır. Öğrencilerden bu konu hakkında bir internet araması yaptıklarını ve bu konu hakkında çıkabilecek, internet sitesi, görsel, video ve harita örneklerini onlara dağıtılan etkinlik kağıtlarına yazmaları veya çizmeleri istenir. Öğrenciler bunları yaptıktan sonra sınıfça kaç farklı sonuç elde ettikleri ve kaç sonucun benzer çıktığı üzerine tartışılır. Bu şekilde 4 tur örnek yapmaları istenir, her tur arama sonuçlarına göre; internet sitesi, görsel, video ve harita ana başlıklarından birinin üzerinde durulur (Düşünerek Paylaş Boyutu – Ders 5).
- Öğrencilere bir etkinlik kağıdı dağıtılır. Bu kağıdın en üstünde, öğrencilerden etkinlik için şifresini paylaştıklarını hayal ettikleri bir hesap türünü seçmeleri istenir (sosyal medya, oyun, bilgisayar hesabı vs.). Bir alt kutucuğa ise hesaplarının şifresini paylaştıkları kişinin, hesaplarında yaptıkları davranışlardan birini ya kendileri hayal ederek yazarlar ya da listeden seçip yazarlar. Onun altındaki kutucuğa ise bu davranışın nasıl sonuçları olabileceğine dair düşüncelerini yazmaları istenir. Daha sonra öğrencilerle neden bu davranışı seçtikleri ve neden sonucunun böyle olacağını düşündükleri, sonucunun böyle olacağını bileselerdi şifrelerini paylaşıp paylaşmayacakları üzerine tartışılır. En son kutucuğa ise bu sonuçların öğrencilerin; duyguları, hayatları ve dijital ayak izleri üzerinde ne gibi etkilerinin olabileceğini yazmaları istenir, bu noktada öğretmen yönlendirici olabilir (Sırların Sende Kalsın Boyutu – Ders 1).
- Sınıftaki tahtaya örnek bir e-posta veya sosyal medya hesabı yansıtılır ve bu hesabın ayarlar bölümüne gidilir. Burada öğrencilerle birlikte “Şifreni değiştirme” , “Fotoğraflar ve videolar da dâhil olmak üzere sayfanı ya da internet profilini açık ya da gizli (sadece seçtiğin aile ve arkadaş grubu tarafından görülebilir) hâle getirme” , “Konum ayarları ve diğer ayarlarını inceleme” , “Bilinmeyen bir cihazdan biri hesabında oturum açmaya çalıştığında uyarı alma” , “Biri seni etiketlediğinde uyarı alma” , “İki faktörlü veya iki adımlı doğrulamayı etkinleştirme” , “Hesabının kilitlenmesi durumunda hesabını geri kurtarma bilgileri oluşturma” gibi ayarlar üzerinde uygulamalı bir şekilde öğrencilere uygun olabilecek şekilde düzenlemeler yapılır (Sırların Sende Kalsın – Ders 3).
- Öğrenciler üçer veya dörder kişilik gruplara ayrılarak, gruplara üstünde üç örnek olay ve bu olay karşısında gösterebilecekleri iki alternatif iyiliği yazmaları için bırakılan boşluklar olan bir etkinlik kağıdı dağıtılır. Her grup bir örnek olayı seçip bunun üstünde tartıştıktan sonra sonuçlarını kağıda yazarlar ve tahtada bu olayı canlandırırlar (İyi Ol, Özel Ol Boyutu – Ders 2.2)

- Sınıf küçük gruplara ayrılır. Öğrencilere konuyla ilgili iki farklı sürümü dağıttığınızı söylemeden grupların yarısına olumlu resim altı yazısını içeren broşürü ve diğer yarısına da olumsuz resim altı yazısını içeren broşür dağıtılır. İki grup da resimde gördükleri kişinin nasıl biri olabileceğine dair tartışılır ve iki grubun sonuçları incelenerek aradaki farkın neyden kaynaklanmış olabileceği tartışılır (İyi Ol, Özel Ol Boyutu – Ders 5)
- Öğrenciler beşer kişilik gruplara ayrılır ve aralarında bir kişiyi okuyucu bir kişiyi yazman seçerler. Gruplar kendilerine dağıtılan etkinlik kağıdında yer alan çevrimiçi ortamda kötülüğe maruz kalan kişiler hakkında örnek olayları okurlar. Tahtaya “açıktan destek” ve “özel destek” yazılır ve öğrenciler bu iki durum için de örnek olaylara cevaplarını hazırlarlar. Daha sonra gruplardan cevapları dinlenip tahtaya yazılarak konu hakkında sınıfta tartışılır (Bir Sorun Olduğunda Konuş Boyutu – Ders 3)
- Öğrenciler üçerli veya dörderli gruplara ayrılarak her bir gruba etkinlik kağıdı dağıtılır. Her grubun etkinlik kağıdının A bölümünü tamamlaması istenir. A bölümünde “İnternet ortamında birinin kötü davranışına rastlayabileceğiniz bir durum” yazmaları istenir. Daha sonra bu kağıtlar gruplar arasında değiştirilerek; bunun kendi başlarına ve başkasının başına geldiğinde ne tepki vereceklerini yazmaları istenir. Daha sonra neden bu tepkiyi vereceklerini sınıfa açıklarlar (Bir Sorun Olduğunda Konuş Boyutu – Ders 5.2)

Programda her derste yalnız bir etkinlik örneğine yer verilmiştir. Fakat örneklerde görüldüğü üzere etkinlikler genellikle oldukça detaylıdır. Her etkinlikte; soru-cevap, tartışma, poster hazırlama, canlandırma, araştırma, örnek olay gibi birden fazla yöntem ve tekniğe yer verilmiştir. Bireysel etkinliklere yer verildiği gibi grup çalışması içeren etkinliklere de yer verildiği görülmüştür. Derslerin çoğu 2.-6. sınıflar arasına uygun olarak hazırlandığı için, 2.-6. sınıflar arasına hitap eden derslerdeki etkinliklerde 2.-3. sınıflar arası öğrenciler için onların yaşına ve düzeyine hitap edecek şekilde değişiklikler önerilmiştir. “Bir Sorun Olduğunda Konuş” boyutu dışındaki bütün boyutların son derslerinde ise diğer derslerden farklı bir etkinlik önerilmiştir. Buna göre Google tarafından hazırlanan Interland adlı oyundaki dört bölüm her dört boyut sonundaki derslerde öğrenciler tarafından oynanarak, oyun sonunda hazırlanan konular üstünde sınıfta tartışmaları sağlanacaktır.

Microsoft Dijital Vatandaşlık Rehberinde ise farklı alt boyutlar ve sınıf kademeleri için farklı etkinlikler önerildiği tespit edilmiştir. Her sınıf kademesi için bir ile iki arasında değişen etkinlik örnekleri önerilmiştir:

- Öğrenciler bir medya etkinliği düzenlerler ve okullarında “Güvenli İnternet Günü” belirlerler. Bu günde okula davet edilenlere kendilerini ve bilgisayarlarını çevrimiçi ortamlarda nasıl koruyabileceklerine dair bir sunum yaparlar (Güvenlik ve Gizlilik Boyutu – 9.-12. sınıflar)

- Öğrenciler, arkadaşlarının çevrimiçi etkinliklerini ölçecekleri bir anket hazırlarlar. Anketlerin sonuçlarını analiz ederler ve çevrimiçi kimliklerini nasıl yönetebilecekleri ve koruyabilecekleri, internet blogları, tartışma forumları ve sosyal medya gibi çevrimiçi ortamlarda uygun olan davranışlar konusunda bir etkinlik hazırlamak için gruplar halinde çalışırlar (Dijital Ayak İzi Boyutu – 9.-12. sınıflar)
- Ana karakterin çevrimiçi bir ortamda karar vermekte zorlandığı bir konu sırasında yarım bırakılan bir hikaye öğretmen tarafından hazırlanır. Bu hikayenin ana karakterin iyi ve kötü karar verdiği iki farklı sürümü de hazırlanır. Öğrenciler bu hikayeleri çözerek; her sonucun etkisini görecektir. Daha sonra ise kendileri bu şekilde bir hikaye hazırlayarak sınıfta tartışır (Dijital İletişim Boyutu – 3.-5. / 6.-8. / 9.-12. sınıflar)
- Öğrenciler seçtikleri bir konu hakkında bilgi okuryazarlığının beş adımı olan; plan yapma, araştırmaya başlama, bulguları değerlendirme, sonuçları düzenleme ve kaynak gösterme adımlarını uygulayarak, bireysel veya gruplar halinde bir araştırma yaparlar (Bilgi Okuryazarlığı Boyutu – 6.-8. sınıflar)
- Öğrencilere ait bazı çalışmalar sınıf duvarlarına asılır ve çalışmaların altına kasıtlı olarak o çalışmayı yapmayan başka bir öğrencinin ismi yazılır. Öğrenciler sınıfta tura çıkarak bu çalışmaları inceler ve kendi eserlerinde başkasının ismini görürler. Daha sonra öğrencilerle bu konu hakkında sınıfta tartışılır (Telif Hakkı Boyutu – 3.-5. sınıflar)
- Öğrenciler verilen 6 proje örneğinden birini seçerek, telif hakkıyla ilgili on iki kelimeyi de bu araştırmalarında kullanarak, seçtikleri bu projeleri bireysel veya grup halinde yapıp sınıfta sunarlar (Telif Hakkı Boyutu – 6.-8. sınıflar)

Örneklere görüldüğü üzere, soru-cevap, tartışma, sunum hazırlama, proje hazırlama, yarım bırakılmış hikaye gibi yöntem ve tekniklerden yararlanılmıştır. Sunum çalışmalarının ise daha ağırlıklı bir şekilde önerildiği görülmektedir. Öğrencilerin bu etkinlikleri yaparken bireysel çalışabileceği gibi grup halinde çalışabilecekleri de belirtilmiştir.

Rehberde öğrencilerin etkinlikleri yaparken, dijital aletlerden ve sunum programlarından oldukça fazla yararlanması beklenmiştir. Bunun yanında öğretmenlerin de öğrencileri bilgilendirirken Microsoft tarafından hazırlanan slaytlardan yararlanmaları önerilmiştir. Öğrencileri bilgilendirmek amacıyla da her alt boyuttan sonra bir görselli bilgi grafiği posterini paylaşılmıştır. Yine aynı amaçla her alt boyut ve sınıf kademesine özel olarak on dört adet video, yardımcı bir araç olarak kullanılmak üzere paylaşılmıştır.

Rehber ve programlar incelendiğinde, bütün rehber ve programlarda öğrencilerde dijital vatandaşlığı geliştirmek için çeşitli yöntem ve tekniklerin kullanıldığı etkinliklere yer verilmiştir. Avrupa Konseyi'nin rehberinde; “araştırma yapma, eğitsel oyun, tartışma, internet sitesinden etkinlik yapma, örnek olay” etkinliklerine, Common Sense'in

programında; “soru-cevap, tartışma, oyun, poster hazırlama, örnek olay, şiir yazma, dijital ikilem, slogan hazırlama” etkinliklerine, Google’ın programında; “soru-cevap, tartışma, poster hazırlama, canlandırma, araştırma yapma, örnek olay” etkinliklerine, Microsoft’un rehberinde ise; “soru-cevap, tartışma, sunum hazırlama, proje hazırlama, yarım bırakılmış hikaye” etkinliklerine yer verildiği tespit edilmiştir. Bu etkinlikler hem çevrimiçi hem de çevrimdışı olabileceği gibi, bireysel ve grup çalışması gerektiren etkinliklere de yer verildiği görülmektedir. Etkinlikler incelendiğinde en çeşitli ve fazla etkinliğe Common Sense’in programında, en az etkinliğe ise Microsoft’un rehberinde yer verildiği görülmüştür. Bu etkinliklerin uygulanmasında yardımcı çeşitli araçların da olduğu, rehber ve programlar incelendiğinde tespit edilmiştir. Buna göre Avrupa Konseyi’nin rehberinde; “çeşitli internet siteleri ve sosyal platformlar, videolar, dijital araçlar” , Common Sense ve Google’ın programlarında; “çeşitli internet siteleri ve sosyal platformlar, videolar, dijital araçlar, etkinlik kağıtları” , Microsoft’un rehberinde ise “, çeşitli internet siteleri, videolar, görselli bilgi grafikleri ve ağırlıklı olarak sunum araçlarının” yardımcı araç olarak kullanıldığı görülmüştür. Bu karşılaştırma Tablo 4.6’da özetlenmiştir.

Tablo 4.6. Rehber ve programların yöntem ve araçları bakımından karşılaştırılması

Rehber ve Programlar				
Karşılaştırma Unsurları	Avrupa Konseyi Dijital Vatandaşlık Eğitimi Rehberi	Common Sense Dijital Vatandaşlık Programı	Google Dijital Vatandaşlık ve Güvenlik Programı	Microsoft Dijital Vatandaşlık Rehberi
Yöntemler	Soru-cevap araştırma yapma, eğitsel oyun, tartışma, internet sitesinden etkinlik yapma, örnek olay	Soru-cevap, tartışma, eğitsel oyun, poster hazırlama, örnek olay, şiir yazma, dijital ikilem, slogan hazırlama	Soru-cevap, tartışma, poster hazırlama, canlandırma, araştırma, örnek olay	Soru-cevap, tartışma, sunum hazırlama, proje hazırlama, yarım bırakılmış hikaye
Araçlar	Çeşitli internet siteleri ve sosyal platformlar, videolar, dijital araçlar	Çeşitli internet siteleri ve sosyal platformlar, videolar, dijital araçlar, etkinlik kağıtları	Çeşitli internet siteleri ve sosyal platformlar, videolar, dijital araçlar, etkinlik kağıtları	Çeşitli internet siteleri, videolar, görselli bilgi grafikleri ve ağırlıklı olarak sunum araçları

4.1.5. Rehber ve programların değerlendirme uygulamaları bakımından incelenmesi ve karşılaştırılmasına yönelik bulgular

Common Sense'in programı incelendiğinde, değerlendirmenin farklı etkinlik kağıtlarıyla veya farklı türden sorularla yapıldığı görülmüştür. Öğrencilere dağıtılan etkinlik kağıtlarının toplanmasıyla yapılan değerlendirmeler okul öncesi, birinci sınıf ve ikinci sınıfın tamamında ve daha yüksek sınıf düzeylerinde nadir olarak kullanılmıştır:

- Kendilerini “dur, nefes al, uygula” döngüsünü yaparken çizdikleri ve çizdikleri resmi bir cümleyle açıkladıkları etkinlik kağıtları toplanarak öğrenciler değerlendirilir (Okul öncesi - Dengeli Medya Kullanımı ve Sağlık)
- Yanlışlıkla kırmızı ışıklı bir siteye girdiklerinde ne yapmaları gerektiğini çizdikleri ve yazdıkları bir etkinlik kağıdı toplanarak öğrenciler değerlendirilir (1. sınıf – Gizlilik ve Güvenlik)
- Çevrimiçi ortamlarda kendileri hakkında paylaşımlarında sakınca olmayan bir şeyi çizdikleri ve çevrimiçi ortamlarda paylaşılmasının uygun olmayacağı bir örneği yazdıkları etkinlik kağıtları toplanarak öğrenciler değerlendirilir (2. sınıf – Dijital Ayak İzi ve Kimlik)
- Öğrencilere, üstünde; “sınıfa yeni biri geldiğini düşünün, onunla paylaşacağınız bir kişisel bilgi ne olurdu ve neden?” ve “onunla paylaşacağınız bir kişisel bilgi ne olurdu ve neden?” soruları yazan bir etkinlik kağıdı dağıtılır ve bu soruları cevaplamaları istenerek, bu konu hakkındaki anlamalarının ne düzeyde olduğu değerlendirilir (4. sınıf – Gizlilik ve Güvenlik)

Örneklere görüldüğü üzere etkinlik kağıtlarının toplanmasıyla yapılan değerlendirmelerde; okul öncesi, birinci sınıf ve ikinci sınıftaki değerlendirmelerin, öğrencilerin bir resim çizmesi ve bu resmi tanımlaması söz konusuysen daha üst düzeydeki sınıflarda konuyla alakalı bazı açık uçlu soruları yanıtladıkları görülmektedir.

Üçüncü ve on ikinci sınıflar arasında yapılan değerlendirmelerde ise öğrencilerin beş tane soruyu çözümlemeleri beklenmektedir. Bu sorular; çoktan seçmeli, boşluk doldurma, doğru yanlış, sınıflandırma veya dijital ikilem soruları şeklinde olabilmektedir:

- Aşağıdakilerden hangisi elektronik alet satan bir mağazanın erişebileceği müşteri bilgilerinden değildir? (7. sınıf – Gizlilik ve Güvenlik)
- Aşağıdakilerden hangisi olumlu bir sosyal etkileşime örnektir? (4. sınıf – İlişkiler ve İletişim)
- Elijah köpekleri çok sevmektedir ve sadece köpek fotoğrafları paylaştığı “dogluv22” adlı bir sosyal medya hesabı açar. Buna göre Elijah'ın sosyal medya hesabı bir hesaptır (6. sınıf – Dijital Ayak İzi ve Kimlik)
- Yeni bir şifre oluşturduğunda asla yapmamalısın (3. sınıf – Gizlilik ve Güvenlik)
- Çevrimiçi ortamlarda özçekimini paylaştığında başka insanlar buna bakarak varsayımlarda bulunabilirler. Doğru mu yanlış mı? (3. sınıf – Dijital Ayak İzi ve Kimlik)

- Çevrimiçi ortamlarda, başkalarının duygularını incitse bile her zaman aklından geçeni söylemelisin. Doğru mu yanlış mı? (9. sınıf – Siber Zorbalık, Dijital Tartışma ve Nefret Söylemi)
- Aşağıdaki ifadeleri sosyal medyanın olumlu veya olumsuz etkileri olacak şekilde sınıflandırın (7. sınıf – İlişkiler ve İletişim)
- Aşağıdaki etkinlikleri kontrol edebildiğiniz ve kontrol edemediğiniz ayak izlerinize göre sınıflandırınız (4. sınıf – Dijital Ayak İzi ve Kimlik)
- Maya arkadaşlarıyla sosyal medyada iletişim halinde olmayı çok seviyor fakat son zamanlarda bu uygulamalardan çok fazla bildirim alıyor. Bildirimler yüzünden arkadaşlarının iletilerini anında kontrol etmeye başlayan Maya bundan rahatsız oluyor. Sağlıklı bir medya kullanım dengesini sağlamak için Maya ne yapabilir? (7. sınıf – Dengeli ve Sağlıklı Medya Kullanımı)
- Ethan kardeşine bir şaka yaparak bunun videosunu çekmeye karar verir ve bir kase mayonezi kardeşine vererek bunun muhallebi olduğunu söyler. Mayonezden nefret eden kardeşi bir kaşık dolusu mayonezi muhallebi sanarak yedikten sonra bağırmaya ve ağlamaya başlar. Ethan bunun harika bir video olduğunu düşünür. Ethan'ın bunu internette paylaşması doğru mudur? (8. sınıf – Dijital Ayak İzi ve Kimlik)
- Andrea, tanıdığı kişilerle çevrimiçi bir oyun oynamaktadır. Oyunun son turunda tanımadığı biri oyuna katılır ve Andrea'nın kişiliği hakkında sohbet kutusuna oldukça kaba şeyler yazmaya başlar. Andrea bu durumda ne yapmalıdır? (4. sınıf – İlişkiler ve İletişim)

Örneklerden görüldüğü üzere programda farklı türlerde değerlendirme soruları sorulmasına özen gösterilmiştir. Bölüm sonlarındaki beş sorudan en az iki tanesinin genellikle dijital ikilem soru türünden seçildiği görülmüştür. Beşinci sorular ise her zaman öğrencinin, konuyla alakalı kendisini değerlendirdiği sorulardır.

Microsoft'un rehberinde değerlendirme, her alt boyut ve sınıf kademesinde öğrenciler tarafından hazırlanan çıktıların performans değerlendirilmesi şeklinde yapılması önerilmiştir. Bunun yanında öğrencilere etkinliklerinde yardımcı olması için kontrol listeleri ve öğretmenlere değerlendirmede kullanmaları için rubrik örneklerine yer verilmiştir. Rehberde başka bir değerlendirme yöntemi olarak ise sadece “güvenlik ve gizlilik” alt boyutu için, öğrenciler tarafından çözülmek üzere on soru hazırlanmıştır:

- E-mail ve mesajlarında özel bilgilerinden bahsetme. Güvenli olmayabilir. İfadesi doğru mu yanlış mı?
- Aşağıdakilerden hangisi güçlü bir şifredir?
- İnternette gezinirken karşına resimdeki gibi bir mesaj çıkarsa aşağıdakilerden hangisini yapmalısın?
- Uzun bir yola çıktığın zaman, cihazlarını ve çevrimiçi bilgilerini korumak için aşağıdakilerden hangisini yapmalısın?

- Fotoğrafta görülen, Microsoft adına gönderilmiş bir ortalama mesajdır. Bunun sahte olduğuna dair iki kanıt sunun.
- Yakın arkadaşında, özel bir bilgini istediği bir e-mail aldığı anda bunu onunla paylaşabilirsin. İfadesi doğru mu yanlış mı?

Verilen örneklerde görüldüğü üzere çoktan seçmeli, doğru yanlış ve açık uçlu sorular, konu hakkında öğrencilerin bilgisini ölçmek için hazırlanmıştır. Tek bir alt boyut için hazırlanan bu soruların hangi sınıf kademelerince çözülmesi gerektiği ise belirtilmemiştir. Avrupa Konseyi'nin rehberinde ve Google'ın programında ise değerlendirme uygulamalarına yer vermedikleri görülmüştür.

Avrupa Konseyi'nin rehberinde ve Google'ın programında, öğrencilerin nasıl değerlendirileceği konusuna değinilmemiştir. Common Sense'in programında ve Microsoft'un rehberinde ise çeşitli değerlendirme uygulamalarına yer verilmiştir. Common Sense'in programında başlangıç sınıf düzeylerinde, öğrencilerin yaptıkları etkinlik kağıtları üzerinden performans değerlendirilmesi yapılması önerilmiştir. Orta ve ileri sınıf düzeylerinde ise her ders sonunda; çoktan seçmeli, boşluk doldurma, doğru yanlış, sınıflandırma veya dijital ikilem sorularından oluşan toplam beş sorulu bir test, değerlendirme aracı olarak kullanılmıştır. Bu programda değerlendirmede ağırlıklı olarak bu test sorularından yararlanılmıştır. Microsoft'un rehberinde ise ağırlıklı olarak öğrencilerin yaptıkları etkinlik ve projelerin, rubrikler yardımıyla veya öz değerlendirme şeklinde değerlendirilmesi tavsiye edilmiştir. Sadece bir boyut için ise; çoktan seçmeli, doğru yanlış ve açık uçlu sorulardan oluşan on soruluk bir değerlendirme testi paylaşılmıştır. Bu karşılaştırma Tablo 4.7'de özetlenmiştir.

Tablo 4.7. Rehber ve programların değerlendirme uygulamaları bakımından karşılaştırılması

Rehber ve Programlar				
Karşılaştırma Unsurları	Avrupa Konseyi Dijital Vatandaşlık Eğitimi Rehberi	Common Sense Dijital Vatandaşlık Programı	Google Dijital Vatandaşlık ve Güvenlik Programı	Microsoft Dijital Vatandaşlık Rehberi
Değerlendirme	Değerlendirme uygulamasına yer verilmemiş	Ağırlıklı olarak test soruları, performans değerlendirme	Değerlendirme uygulamasına yer verilmemiş	Ağırlıklı olarak performans değerlendirme, test soruları

4.2. Dijital Vatandaşlıkla İlgili Rehber ve Programların 2018 Sosyal Bilgiler Öğretim Programı'na Yansımalarının İncelenmesine Yönelik Bulgular

MEB'in 2018 yılında hazırlamış olduğu Sosyal Bilgiler Öğretim Programı'na bakıldığında dijital vatandaşlık ile ilgili görülen ilk şey, Türkiye Yeterlilikler Çerçevesinden verilen dijital yetkinliktir. Programa göre dijital yetkinlik (MEB, 2018, s. 5):

İş, günlük hayat ve iletişim için bilgi iletişim teknolojilerinin güvenli ve eleştirel şekilde kullanılmasını kapsar. Söz konusu yetkinlik, bilgiye erişim ve bilginin değerlendirilmesi, saklanması, üretimi, sunulması ve alışverişi için bilgisayarların kullanılması ayrıca internet aracılığıyla ortak ağlara katılım sağlanması ve iletişim kurulması gibi temel beceriler yoluyla desteklenmektedir.

Olarak açıklanmaktadır. Dijital yetkinlik için bahsedilen becerilerin incelenen rehber ve programlarda öğrencilere kazandırılması gereken hedeflerde olduğu görülmektedir. “Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nın Özel Amaçları” bölümünde ise belirtilen on sekiz amaçtan (MEB, 2018, s. 8):

- Doğru ve güvenilir bilgiye ulaşma yollarını bilen bireyler olarak eleştirel düşünme becerisine sahip olmaları
- Bilim ve teknolojinin gelişim sürecini ve toplumsal yaşam üzerindeki etkilerini kavrayarak bilgi ve iletişim teknolojilerini bilinçli kullanmaları
- Bilimsel düşünmeyi temel alarak bilgiye ulaşma, bilgiyi kullanma ve üretmede bilimsel ahlakı gözetmeleri

Örnek verilen üç amacın, Google'ın programındaki boyut bazında verilen genel hedeflere oldukça benzediği görülmektedir. “Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda Temel Beceriler” bölümünde ise belirtilen yirmi yedi beceriden ikisi olan “dijital okuryazarlık” ve “medya okuryazarlığı” becerileri, incelenen rehber ve programlarda da hedeflerin çeşitli yerlerinde geçmektedir.

“Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nın Uygulanmasında Dikkat Edilecek Hususlar” bölümüne bakıldığında ise verilen on maddeden sonuncusunda (MEB, 2018, s. 10):

Son yıllarda dijital teknolojideki gelişmelere bağlı olarak vatandaşlık hak ve sorumluluklarıyla ilgili yeni durumlar (dijital vatandaşlık, e-Devlet, sanal ticaret, sosyal medya vb.) ve birtakım sorunlar (dijital bölünmüşlük, kimlik hırsızlığı, kişisel bilginin gizliliği, siber dolandırıcılık, siber zorbalık vb.) ortaya çıkmıştır. Öğrencilerin dijital vatandaşlık yeterliliklerini geliştirmek amacıyla konuyla ilgili ders içi ve ders dışı etkinliklere yer verilmelidir.

Açıklaması bulunmaktadır. Buna göre program dijital vatandaşlığı açık bir şekilde ifade etmiş ve öğrencilerde dijital vatandaşlık yeterliliklerinin geliştirilmesi için çeşitli yöntem ve teknikler kullanarak etkinlikler yapılmasını tavsiye etmiştir. Fakat hiçbir etkinlik örneğine yer verilmemiştir. MEB'in programının aksine incelenen rehber ve programlarda da bu hususta çeşitli etkinlik örneklerine yer verildiği görülmüştür.

MEB'in programındaki kazanımlar bölümüne bakıldığında, dijital vatandaşlıkla ilgili bazı kazanımlara ve kazanım açıklamalarına yer verildiği görülmektedir:

- Üretim teknolojisindeki gelişmelerin sosyal ve ekonomik hayata etkilerini değerlendirir. (7.5.2 / Kazanım)
- Dijital teknolojilerin üretim, dağıtım ve tüketim ağında meydana getirdiği değişimleri analiz eder. (7.5.6 / Kazanım)
- E-ticaret (gerçek ürünler kadar bilgisayar oyunları gibi sanal/dijital ürünler) üzerinde durulur. (7.5.6 / Kazanım Açıklaması)

Örneklerde görülen hedefler, Avrupa Konseyi'nin rehberindeki "tüketici farkındalığı" boyutunun hedef ve yöntemlerine benzemektedir. İncelenen dört programdan sadece Avrupa Konseyi'nin rehberinde bu konulara yer verilmiştir. Bir başka örnekteki:

- Teknolojinin hayatımızda ve çevremizde meydana getirdiği olumlu ve olumsuz etkilerine dikkat çekilir. (4.4.2 / Kazanım Açıklaması)
- Kültürümüze ait olmayan unsurların, medya araçları yoluyla toplum hayatını nasıl etkilediği fark ettirilir. (6.7.4 / Kazanım Açıklaması)
- Medyanın sosyal değişim ve etkileşimdeki rolünü tartışır. (7.1.3 / Kazanım)

Kazanımları ise, incelenen rehber ve programlardan Avrupa Konseyi'nin rehberi ve Common Sense'in programında yer alan "medya okuryazarlığı" boyutunun hedef ve yöntemleriyle benzerlik göstermektedir. Yer verilen diğer kazanımlardan olan:

- Yaptığı çalışmalarda bilimsel etiğe uygun davranır. (5.4.5 / Kazanım)
- Yapılan çalışmalarda yararlanılan kaynakları göstermenin ve kaynakların aslını korumanın önemi üzerinde durulur. (5.4.5 / Kazanım Açıklaması)
- Telif ve patent hakları saklı ürünlerin yasal yollardan temin edilmesinin gerekliliğini savunur. (6.4.4 / Kazanım)

Örnekler, incelenen rehber ve programların da hedef ve yöntemlerinde örnekler verilen "etik" boyutuyla benzerlik göstermektedir. Bir başka örnek olan:

- Sanal ortamı kullanırken güvenlik kurallarına uyar. (5.4.3 / Kazanım)
- Mesafeli alışveriş, güvenli İnternet kullanımı, kimlik hırsızlığı gibi konular ele alınır. (5.4.3 / Kazanım Açıklaması)
- Özel hayatın gizliliği, düşüncüyü açıklama özgürlüğü ve doğru bilgi alma hakkı ile kitle iletişim özgürlüğü arasındaki ilişki ele alınır. (7.1.4 / Kazanım Açıklaması)

Kazanımlar ise incelenen rehber ve programlarda da üstünde oldukça durulan bir boyut olan “gizlilik ve güvenlik” boyutunda, programlarca verilen hedeflere benzemektedir. Teknolojik araçların kullanımına yönelik bilgi ve beceriye vurgu yapan:

- Teknolojik ürünlerin geçmişteki ve bugünkü kullanımlarını karşılaştırır. (4.4.2 / Kazanım)
- Çevresindeki teknolojik ürünleri, kullanım alanlarına göre sınıflandırır. (4.4.1 / Kazanım)

Kazanımları, incelenen rehber ve programlardan sadece Avrupa Konseyi’nin rehberindeki örnek hedef ve etkinliklere yer verdiği “erişim ve katılma” boyutu ile ilgilidir. Belirtilen başka kazanımlar olan:

- Seçilen bir iletişim kanalının (TV, İnternet, akıllı telefonlar vb.) bireyler arasındaki iletişimi ve toplumsal olarak da kültürü nasıl değiştirdiği ele alınır. (7.1.3 / Kazanım Açıklaması)
- İletişim araçlarından yararlanırken haklarını kullanır ve sorumluluklarını yerine getirir (7.1.4 / Kazanım)

Örneklerin ise incelenen rehber ve programların da üstünde durduğu “iletişim” boyutuyla ilgili olduğu görülmektedir. Bir başka örnek olan:

- Sanal ortamda ulaştığı bilgilerin doğruluk ve güvenilirliğini sorgular. (5.4.2 / Kazanım)
- Bilimsel araştırma basamaklarını kullanarak araştırma yapar (6.4.3 / Kazanım)

Kazanımları, incelenen rehber ve programlarda da çeşitli hedef ve yöntemlerine yer verilen “bilgi okuryazarlığı” boyutuyla ilgilidir. Sadece birer örnekleri bulunan:

1. Teknolojik ürünleri kendisine, başkalarına ve doğaya zarar vermeden kullanır (4.4.5 / Kazanım)
2. Kişisel zamanını planlarken oyun oynama, ders çalışma, kitap okuma, uyuma, aile ve arkadaşlar ile nitelikli zaman geçirme ve kitle iletişim araçlarını kullanma durumlarını dikkate almanın önemine değinilir. (5.1.3 / Kazanım Açıklaması)
3. Teknoloji kullanımının sosyalleşme ve toplumsal ilişkiler üzerindeki etkisini tartışır. (5.4.1 / Kazanım)
4. Kazanım kapsamında e-devlet portalı ve bu portal üzerinden sağlanan hizmetlere değinilir. (5.6.1 / Kazanım Açıklaması)

Kazanımlardan; 1. kazanım incelenen rehber ve programlarda da bulunan “sorumluluk” boyutuyla, 2. kazanım Avrupa Konseyi’nin rehberi ve Common Sense’in programlarında bulunan “sağlık” boyutuyla, 3. kazanım sadece Common Sense’in programında bulunan “ilişkiler” boyutuyla, 4. kazanım ise sadece Avrupa Konseyi’nin rehberinde bulunan “aktif katılım” boyutuyla ilgili verilen hedef ve yöntemlere benzemektedir.

MEB’in programına bakıldığında, dijital vatandaşlığa yönelik çeşitli kazanım ve becerilere yer verildiği görülmektedir. Bu hedefler, incelenen rehber ve programlardaki çeşitli kazanımların kapsamına girse de sayı olarak bu rehber ve programlara kıyasla yetersizdir. MEB’in programında öğrencilerde dijital vatandaşlığı geliştirmek için çeşitli

etkinlikler yapılması önerilmişse de diğer rehber ve programların aksine etkinlik örneklerine yer verilmemiştir. Aynı şekilde içerik unsuru bakımından da diğer rehber ve programların aksine MEB'in programında bir örneğe rastlanmamıştır. Avrupa Konseyi'nin rehberinde ve Google'ın programında olduğu gibi MEB'in programında da dijital vatandaşlıkla ilgili değerlendirme uygulamalarına yer verilmemiştir.



5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu bölümde, araştırmanın bulgularından yola çıkarak ulaşılan sonuçlara, bu sonuçların alanyazındaki ilgili araştırmalarla karşılaştırılmasına ve araştırmayı geliştirmek için uygulanabilecek önerilere yer verilmiştir.

5.1. Rehber ve Programların Çeşitli Unsurlar Bakımından İncelenmesi ve Karşılaştırılmasına Yönelik Sonuçlar

Avrupa Konseyi, Common Sense, Google ve Microsoft'un dijital vatandaşlık ile ilgili rehber ve programları incelendiğinde her birinin farklı bir yaş aralığına ve sınıf düzeyine hitap ettiği görülmüştür. Avrupa Konseyi'nin rehberinde tüm vatandaşların yararlanabileceği belirtilse de verilen hedef ve etkinlik örneklerinden daha çok çocuk ve gençlere hitap ettiği anlaşılmaktadır. Fakat tam bir yaş aralığı veya sınıf düzeyinden söz etmek için rehberde yeterli bilgi bulunmamaktadır. Common Sense'in programında ise okul öncesinden on ikinci sınıfa kadar bütün sınıf düzeyleri göz önünde bulundurularak hepsine özel hedef ve etkinliklere yer verilmiştir. Google'ın programı 2.-6. sınıflar arası, Microsoft'un rehberinde ise 3.-12. sınıf düzeylerine yönelik olarak hazırlanmıştır.

Rideout ve Robb (2020) Amerika Birleşik Devletleri genelinde yaptıkları çalışmada çocukların 5 yaşından itibaren giderek artan bir düzeyde dijital araçlara maruz kaldıkları ve bunları çeşitli sıklıklarda kullandıklarını tespit etmişlerdir. Erken yaşlarda teknolojiyle buluşan çocukların, dijital vatandaşlık yetkinliklerinin desteklenmesi için dijital vatandaşlığa yönelik hazırlanacak bir programın da erken yaştaki çocukları kapsaması gerektiği söylenebilir. Lauricella, Herdzina ve Robb (2020) da okul öncesi ve ilkokul öğretmenlerinin dijital vatandaşlık yetkinliklerini öğretmeleri üzerine yaptıkları çalışmada, okul öncesinden lise sona kadar öğrencilerin dijital vatandaşlık yetkinliklerini artırmak için programlar üretilmesi gerektiği sonucuna varmışlardır. Buna göre bu konuda Common Sense'in programının daha kapsayıcı olduğu görülmektedir.

Avrupa Konseyi, Common Sense, Google ve Microsoft'un rehber ve programları; boyutları, hedefleri, içerik ve kaynakları, yöntem ve araçları ile değerlendirme uygulamaları bakımından da incelenmiş ve birbirleriyle karşılaştırılmıştır. Bölümün devamında buna yönelik sonuçlara yer verilmiştir.

5.1.1. Rehber ve programların boyutları bakımından incelenmesi ve karşılaştırılmasına yönelik sonuçlar

Rehber ve programlar incelendiğinde; dijital ayak izi, gizlilik ve güvenlik, bilgi okuryazarlığı, iletişim, etik, siber zorbalık ve çevrimiçi ortamda sorumluluklar boyutlarının hepsinde farklı hedef ve etkinliklerle ele alındığı gözlemlenmiştir. Google'ın programında ve Microsoft'un rehberinde kapsamı aynı olup bu boyutlar dışında başka boyuta yer vermemişlerdir. Avrupa Konseyi'nin rehberinde ve Common Sense'in programında bunların dışında medya okuryazarlığı ve sağlık boyutlarına da yer verildiği için boyut bakımından Google'ın programı ve Microsoft'un rehberine göre daha kapsamlıdır. Common Sense'in programının kendine özgü ilişkiler boyutu, Avrupa Konseyi'nin rehberinin ise kendine özgü; dijital aletlere erişim, çevrimiçi haklar, çevrimiçi aktif katılım ve tüketici farkındalığı boyutları vardır. Alanyazına bakıldığında yapılan birçok araştırmada (Hui ve Campbell, 2018; Yalçınkaya ve Cibaroglu, 2019; Aslan, 2022) Ribble ve Bailey (2007) tarafından geliştirilen dijital vatandaşlığın 9 boyutunun kullanıldığı görülmektedir. İncelenen rehber ve programlara bakıldığında Avrupa Konseyi'nin rehberinin boyutlarının bu 9 boyutun tamamını karşıladığı görülmektedir. Bunun yanında dijital vatandaşlık için önemli bir konu olan çevrimiçi katılım boyutuna yer vermesiyle de bu 9 boyuttan daha kapsayıcı olduğu tespit edilmiştir. Öyle ki Avrupa Konseyi ve Milli Eğitim Bakanlığı arasında, Türkiye'de dijital vatandaşlık eğitimiyle okullarda temel özgürlük ve demokrasi kültürünü, dijital katılımı artırarak iyileştirmek için bir pilot proje başlatılmıştır (http-4). 12 okulda yapılacak dijital vatandaşlığı iyileştirme etkinlikleri için ise Avrupa Konseyi'nin rehberindeki on boyutun çerçeve olarak ele alınması planlanmıştır (http-5).

5.1.2. Rehber ve programların hedefleri bakımından incelenmesi ve karşılaştırılmasına yönelik sonuçlar

Avrupa Konseyi'nin rehberi dışında bütün rehber ve programlar öğrencilere yönelik boyut ve sınıf düzeyi temelinde özel hedeflere yer vermiştir. Avrupa Konseyi'nin rehberinde ise eğitim paydaşlarına ve eşitli kurumlara yönelik genel hedeflere ve boyut temelinde öğrencilere yönelik genel hedeflere yer verilmiştir. Bütün rehber ve programların belirledikleri hedefler göz önüne alındığında; en kapsamlı, çeşitli ve detaylı hedeflere Common Sense'in programında yer verildiği görülmüştür.

Karakuyu (2023) bir dijital vatandaşlık öğretim programı tasarladığı çalışmasında, programının hedefleri için;

Vatandaşlıkta yaşanan dönüşümü kavrayabilme, dijital teknolojilerin insan sağlığına etkilerini bütün yönleriyle fark etme, dijital dünyada güvenlik tedbirlerine uygun hareket edebilme, dijital ortamlardaki hak ve sorumluluklarını yerine getirebilme, iletişimin dijital halini gerçekleştirebilme, dijital okuryazarlığın gereklerini yerine getirebilme, dijital platformlarda ekonomik faaliyetleri gerçekleştirebilme (Karakuyu, 2023, s. 122).

Dijital okuryazarlıkla alakalı verilen 7 genel hedefi benimsemiştir. Bu hedeflere bakıldığında, boyutları ve hedefleri bir arada değerlendirildiğinde özellikle Avrupa Konseyi'nin rehberi ve Common Sense'in programına benzediği görülmektedir. Bunun yanında, gençler arasında giderek artan çevrimiçi ortamlarda yaşadıkları ilişkiler ve bunların yanında getirebileceği birtakım gelişimsel sorun ve güvenlik tehdidine yönelik, öğrencilerin kazanması gereken hedeflere sadece Common Sense'in programında değinildiği görülmüştür.

5.1.3. Rehber ve programların içerik ve kaynakları bakımından incelenmesi ve karşılaştırılmasına yönelik sonuçlar

Rehber ve programların tümü, dijital vatandaşlık için oluşturulacak bir içerik için yardımcı olabilecek konu başlıklarına yer vermişlerdir. Bunlardan; Avrupa Konseyi'nin rehberinin konu başlıkları daha ciddi iken, diğer rehber ve programların konu başlıkları öğrencilere hitap edecek üslupta ve dikkat çekicidirler. Bunun yanında Avrupa Konseyi'nin rehberi ve Google'ın programında, dijital vatandaşlığa yönelik bilgilendirici nitelikte metinlere de yer verilmiştir. Avrupa Konseyi'nin rehberindeki metinler daha detaylı ve öğrenciler için oluşturulacak bir içerik için kullanılacaksa sadeleştirmeye ihtiyaç duyarken, Google'ın programında verilen metinler öğrencilere uygundur. Common Sense'in programında ve Microsoft'un rehberinde ise metin paylaşılmamıştır. Her ne kadar metin paylaşımları da dijital vatandaşlık ile ilgili içerik için faydalı olabilecek çeşitli internet sitelerine yönlendiren kaynaklar paylaşmışlardır. Avrupa Konseyi'nin rehberinde ise hem çeşitli internet sitelerine hem de makalelere, kitaplara ve raporlara yönlendiren kaynaklar paylaşılmıştır. Google'ın programında ise hiçbir kaynak paylaşılmamıştır. Tüm bunlar göz önüne alındığında içerik bakımından Avrupa Konseyi'nin rehberinin daha uygun olduğu görülmektedir.

5.1.4. Rehber ve programların yöntem ve araçları bakımından incelenmesi ve karşılaştırılmasına yönelik sonuçlar

Rehber ve programlara bakıldığında, dijital vatandaşlık yetkinliğini artırmak için uygulanması önerilen etkinliklerde; soru-cevap, tartışma, eğitsel oyun, poster hazırlama, örnek olay, şiir yazma, dijital ikilem, slogan hazırlama, yarım bırakılmış hikaye gibi yöntem ve tekniklerin kullanıldığı görülmüştür. Rehber ve programlar karşılaştırıldığında, bu teknik ve yöntemlerin hepsini kapsayan ve diğer rehber ve programlara kıyasla daha fazla sayıda etkinlik örneği veren Common Sense'in programıdır. Brandau ve diğerleri (2022) 9-13 yaş arasındaki çocuklarda dijital vatandaşlık yetkinliklerini artırmak, siber zorbalığı ve çevrimiçi saldırganlığı azaltmak amacıyla yaptıkları çalışmada Common Sense'in programını ve burada yer alan etkinlikleri kullanmışlardır. Araştırmacılar programın, çevrimiçi ve çevrimdışı ortamlarda öğrenciler için özyönetim, karar verme ve sağlıklı iletişim kurma becerilerini artıran etkinliklere yer verdiğini ve öğrencilerin dijital vatandaşlığa yönelik bilgilerini anlamlı bir şekilde artırdığını tespit etmişlerdir.

Rehber ve programlar incelendiğinde, hepsinin dijital vatandaşlığa yönelik yapılan etkinliklere yardımcı olarak, çeşitli internet siteleri ve sosyal platformlar, videolar, etkinlik kağıtları ve dijital araçlar önerdikleri görülmektedir. Monteiro ve diğerlerinin (2022) Portekiz, Bulgaristan ve Türkiye'den 120 öğretmenle yaptıkları çalışmada; öğretmenlerin, öğrencilerin dijital okuryazarlıklarını iyileştirmek için etkinlik geliştirirken Moodle, Google Classroom, Edmodo, Khan Academy gibi çeşitli internet sitelerini ve platformları kullandıklarını tespit etmişlerdir. Sevigen (2022) ise yaptığı çalışmada, sosyal bilgiler dersinde Web 2.0 araçlarının kullanılmasının öğrencilerin dijital vatandaşlık düzeylerini artırdığı sonucuna ulaşmıştır. Bunun için incelenen rehber ve programların yardımcı araç olarak bu tarz internet sitelerini önermesinin öğretmenleri destekleyici olacağı düşünülmektedir.

5.1.5. Rehber ve programların değerlendirme uygulamaları bakımından incelenmesi ve karşılaştırılmasına yönelik sonuçlar

Rehber ve programlara bakıldığında; Avrupa Konseyi'nin rehberi ve Google'ın programında değerlendirme uygulamalarına yer verilmediği, Common Sense'in programında ve Microsoft'un rehberinde ise yer verildiği tespit edilmiştir. Common Sense'in programında, erken sınıf düzeylerinde öğrencilerin yaptıkları etkinliklere yönelik performans değerlendirmesi önerilmiştir. İlerleyen sınıf düzeylerinde ise her

dersten sonra çeşitli soru türlerinin bulunduğu testler ile öğrencilerin değerlendirilmesi tavsiye edilmiştir. Microsoft'un rehberinde ise değerlendirmelerin çoğunlukla öğrencilerin yaptıkları etkinliklere bağlı, verilen rubrik örnekleriyle performans değerlendirmesi şeklinde yapılması tavsiye edilmiştir. Bazı etkinliklerin öz değerlendirme yoluyla da değerlendirilebileceği belirtilirken, sadece bir boyut için çeşitli soru türlerinden oluşan bir testin öğrenciler tarafından çözülmesi için paylaşılmıştır.

Common Sense'in programı ve Microsoft'un rehberinde değerlendirme etkinliklerine bakıldığında, hedeflerin ve yöntemlerin aksine, dijital araçlardan neredeyse hiç yararlanılmadığı görülmüştür. Amerika Birleşik Devletlerinin yayınladığı bir raporda (U.S. Department of Education, 2017) belirtildiği üzere; değerlendirmede geleneksel soru-cevap, doğru-yanlış, çoktan seçmeli testler yerine çok çeşitli değerlendirme araçlar ve uygulamalardan yararlanılabilir. Bu araçlar ve uygulamalar, öğretmenlerin öğrencilerin etkinliklerini geleneksel değerlendirme yöntemlerine göre daha hızlı ve etkili değerlendirmesi ve ebeveynlerle aynı hızda paylaşabilmesini sağlamaktadır. Aynı zamanda dönüt vermenin hızını ve etkisini de artıracaklardır. Bu avantajları göz önünde bulundurulduğunda, incelenen rehber ve programların değerlendirme bölümünde dijital teknolojilerden daha etkili bir şekilde yararlanmasının, rehber ve programlar için uyumlu olabileceği düşünülmektedir.

İncelenen rehber ve programlar bütün unsurlar açısından karşılaştırıldığında, Common Sense'in programının diğerlerine kıyasla daha fazla avantaja sahip olduğu görülmektedir. Programın eksiklikleri de bulunduğundan, hazırlanacak bir dijital vatandaşlık dersi veya uygulanacak eğitim uygulamalarında temel alınmadan önce bu eksikliklerin giderilmesi uygun olacaktır. Bunun yanında incelenen rehber ve programlardaki hedefler ve bu hedeflerin kazandırılması için yapılması önerilen etkinlikler göz önüne alındığında, bunların azımsanmayacak bir kısmı hem öğrencilerin hem de okulun dijital alet ve teknolojilere erişimi olmasını gerektirmektedir. Ghosn-Chelala (2019) da yaptığı çalışmada dijital ve teknolojik aletlere erişimin kısıtlı olduğu ülke ve okullarda, bütünüyle dijital vatandaşlığa dayanan programların uygulanabilmesinin oldukça zor olduğunu belirtmiştir. Bu nedenle bu rehber ve programlarla oluşturulacak bir eğitim uygulaması, rehber veya programda, bu faktörlerin göz önünde bulundurulması gerekmektedir.

5.2. Dijital Vatandaşlıkla İlgili Rehber ve Programların 2018 Sosyal Bilgiler Öğretim Programı'na Yansımalarının İncelenmesine Yönelik Sonuçlar

MEB'in programı incelendiğinde, sekiz anahtar yetkinlik belirlendiğini ve bunlardan birinin dijital yetkinlik olduğu tespit edilmiştir. Dijital yetkinliğin açıklamasında belirtilen öğrencilerin kazanması beklenen beceriler, incelenen rehber ve programların da hedeflerinde yer almaktadır. Programda belirtilen sosyal bilgilerin özel amaçlarından üç amaç ise dijital vatandaşlığın boyutlarından olan; medya okuryazarlığı, bilgi okuryazarlığı ve etik boyutlarına yöneliktir. Bu boyutlardan bilgi okuryazarlığı ve etik incelenen rehber ve programlarda da hedef ve yöntemleriyle işlenen boyutlardır. Medya okuryazarlığı ise sadece Avrupa Konseyi'nin rehberinde ve Common Sense'in programında hedef aldığı boyutlardır. MEB'in programının temel beceriler bölümündeki yedi beceriden ikisi olan dijital okuryazarlık ve medya okuryazarlığı doğrudan dijital vatandaşlık ile ilgilidir. Sosyal bilgiler programının uygulanmasında dikkat edilecek hususlardan biri olarak ise öğrencilerin dijital vatandaşlık yeterliliklerinin geliştirilmesi için çeşitli etkinlikler yapılması tavsiye edilmiştir. Buna rağmen herhangi bir etkinlik örneğine yer verilmemiştir. Turan ve Karasu-Avcı (2018) tarafından yapılan çalışmada da programdaki dijital vatandaşlık öğeleri bu şekilde tespit edilmiştir.

MEB'in programındaki kazanımlara bakıldığında; tüketici farkındalığı, medya okuryazarlığı, etik, gizlilik ve güvenlik, erişim ve katılma, iletişim, bilgi okuryazarlığı, sorumluluk, sağlık ve ilişkiler boyutlarına yönelik hedeflere yer verildiği görülmektedir. Hedeflerindeki boyut kapsamına bakıldığında; MEB'in programı Avrupa Konseyi'nin rehberi ve Common Sense'in programı kadar kapsamlı gözüktüğü de, hedef çeşitliliği ve sayısı bu iki programın gerisinde kalmaktadır. Bunun yanında MEB'in programında, incelenen rehber ve programların aksine dijital vatandaşlık yeterliliklerini artıracak yöntemlere veya bunları ölçecek değerlendirme uygulamalarına yer verilmemiştir. Dijital vatandaşlık için oluşturulacak bir içeriğe yardımcı olacak konu başlığı, metin veya kaynak da paylaşılmadığı gözlemlenmiştir.

5.3. Öneriler

Çalışmanın sonuçları göz önünde bulundurulduğunda, araştırmaya ve uygulamaya dönük aşağıdaki önerilere yer verilmiştir:

- Dijital vatandaşlığa yönelik öğretim programları, başka ülkelerin sosyal bilgiler öğretim programlarıyla karşılaştırılabilir.

- Arařtırmada ulařılan sonular dikkate alınarak, dijital vatandaşlıęa ynelik bir ęretim programı oluřturma alıřması gerekleřtirilebilir.
- İlgili kurumlarca alıřmanın sonuları gz nne alınarak Sosyal Bilgiler ęretim Programı'nın dijital vatandaşlık ynnden geliřtirilmesine ynelik alıřmalar yapılabilir.



KAYNAKÇA

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (5.baskı). American Psychiatric Publishing: Arlington, VA.
- Aslan, V. (2022). *5. sınıf öğrencilerinin dijital vatandaşlık becerilerinin geliştirilmesine yönelik bir eylem araştırması*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Azucar, D., Marengo, D. ve Settanni, M. (2018). Predicting the big 5 personality traits from digital footprints on social media: A meta-analysis. *Personality and Individual Differences*, 124, 150-159.
- Başarmak, U., Yakar, H., Güneş, E., ve Kuş, Z. (2019). Analysis of digital citizenship subject contents of secondary education curricula. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 10(1), 26-51. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojqi/article/438333> (Erişim tarihi: 01.04.2023)
- Bickham, D. S., Moukalled, S., Inyart, H. K., Zlokower, R. (2021). Evaluating a middle-school digital citizenship curriculum (screenshots): quasi-experimental study. *JMIR Ment Health*, 8(9). <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/34524098/> (Erişim tarihi: 12.01.2023)
- Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu [BTK] (2018). *Bilgi teknolojileri ve interneti bilinçli, güvenli kullanımı*. <https://www.guvenliweb.org.tr/dokuman-detay/bilgi-teknolojileri-ve-internetin-bilincli-guvenli-kullanimi-kitabi> (Erişim tarihi: 08.06.2023)
- Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu [BTK]. (2019). *Bilişim hukuku ve bilişim suçu*. <https://internet.btk.gov.tr/bilisim-hukuku-ve-bilisim-sucu> (Erişim tarihi: 07.06.2023)
- Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27 - 40.
- Brandau, M., Dilley, T., Schaumleffel, C., Himawan, L. (2022). Digital citizenship among Appalachian middle schoolers: The common sense digital citizenship curriculum. *Health Education Journal*, 81(2), 157-169.
- Chaudron, S., Di Gioia, R. ve Gemo, M. (2018). *Young children (0-8) and digital technology, a qualitative study across Europe*. EUR 29070. <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC110359> (Erişim tarihi: 28.05.2023)

- Chen, L. L., Mirpuri, S., Rao, N., Law, N. (2021). Conceptualization and measurement of digital citizenship across disciplines. *Educational Research Review*, 33. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1747938X21000026> (Eriřim tarihi: 12.12.2022)
- Choi, M. (2016). A concept analysis of digital citizenship for democratic citizenship education in the internet age. *Theory & Research in Social Education*, 44(4), 565-607.
- Common Sense Media (2020). *Digital citizenship curriculum*. <https://www.commonsense.org/education/digital-citizenship/curriculum> (Eriřim tarihi: 11.05.2023)
- Council of Europe [CoE]. (2016). *Internet literacy handbook: supporting users in the online world*. Council of Europe Publishing: Strasbourg.
- Council of Europe [CoE]. (2022). *The digital citizenship education handbook*. Council of Europe Publishing: Strasbourg. <https://rm.coe.int/digital-citizenship-education-handbook/168093586f> (Eriřim tarihi: 11.05.2023)
- Cullen, R. (2001). Addressing the digital divide. *Online Information Review*, 25(5), 311-320.
- Dede, C. (2010). Technological supports for acquiring 21st century skills. P. Peterson, E. Baker ve B. MacGaw (Editörler), *International encyclopedia of education* içinde (s.158-166). Oxford: Elsevier
- Demirel, Ö. (2020). *Eğitimde kuram geliştirme: kuramdan uygulamaya*. Ankara: Pegem Akademi.
- Doğın, E. (2020). Dijital hukuk. A. A. Kurt ve H. F. Odabaşı (Editörler), *Pandemi döneminde sınanan dijital vatandaşlık içinde* (s. 203-220). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Dolan, J. E. (2015). Splicing the divide: a review of research on the evolving digital divide among k-12 students. *Journal of Research on Technology in Education*, 48(1), 16-37.
- Eitivipart, A. C., Viriyarajanakul, S. ve Readhead, L. (2018). Musculoskeletal disorder and pain associated with smartphone use: a systematic review of biomechanical evidence. *Hong Kong Physiother Journal*, 38(2), 77-90.
- Eriřti, B. (2019). Reactions victims display against cyberbullying: a cross-cultural comparison. *International Journal of Contemporary Educational Research*, 6(2), 426-437.

- Eurostat. (2023a). *Key figures on the EU in the world*. <https://south.euneighbours.eu/wp-content/uploads/2023/03/key-figures-on-the-eu-in-the-world-KSEX23001ENN.pdf> (Eriřim tarihi: 15.04.2023)
- Eurostat (2023b). *E-commerce statistics for individuals*. https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=E-commerce_statistics_for_individuals (Eriřim tarihi: 15.03.2023)
- Fan, J., McCandliss, B. D., Fossella, J., Flombaum, J. I., Posner, M. I. (2005). The activation of attentional networks. *Neuroimage*, 26(2), 471–479.
- Filiz, O. (2020). Dijital gvenlik. A. A. Kurt ve H. F. Odabaşı (Editrler), *Pandemi dneminde sınanan dijital vatandaşlık iinde* (s. 135-171). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Forster, N. (1995). The analysis of company documentation. C. Cassell ve G. Symon (Editrler), *Qualitative methods in organizational research: A practical guide*. London: Sage'dan aktaran Yıldırım A., řimřek, H. (2021). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yntemleri. Ankara: Sekin Yayıncılık, s.194.
- Franchina, V., Vanden Abeele., M., Van Rooij, A. J., Lo Coco, G., De Marez, L. (2018). Fear of missing out as a predictor of problematic social media use and phubbing behavior among Flemish adolescents. *International Journal of Environmental Research And Public Health*, 15(10). <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6211134/> (Eriřim tarihi: 09.02.2023)
- Gao, Y. X., Wang, J. Y., Dong, G. H. (2022). The prevalence and possible risk factors of internet gaming disorder among adolescents and young adults: systematic reviews and meta-analyses. *Journal of Psychiatric Research*, 154, 35-43.
- Ghosn-Chelala, M. (2019). Exploring sustainable learning and practice of digital citizenship: Education and place-based challenges. *Education, Citizenship and Social Justice*, 14(1) 40–56.
- Google ve iKeepSafe. (2021). *Be internet awesome: digital safety and citizenship curriculum*. https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us/ (Eriřim tarihi: 12.05.2023)
- Grizzle, A., Singh, J. (2016). Five laws of media and information literacy as harbingers of human rights: a legacy of Ranganathan's five laws of library science. J. Singh, P. Kerr ve E. Hamburger (Editrler), *Media and information literacy: reinforcing*

- human rights, countering radicalization and extremism* içinde (s. 25-39). Paris: UNESCO.
- Gumz, E. J. (2004). Book review: what is a handbook? *Families in Society*, 85(3), 430-430.
- Hamutoğlu, N. B., Ünal, Y. (2015). Digital citizenship in Turkey and in the world: educational applications and technology. *The Online Journal of Quality in Higher Education*, 2(3), 39-43.
<https://www.tojqih.net/journals/tojqih/articles/v02i03/v02i03-08.pdf> (Erişim tarihi: 02.06.2023)
- Hinduja, S. ve Patchin, J. W. (2018). *Cyberbullying warning signs*.
<https://cyberbullying.org/cyberbullying-warning-signs> (Erişim tarihi: 10.06.2023)
- Hobbs, R. ve Jensen, A. (2009). The past, present, and future of media literacy education. *Journal of Media Literacy Education*, 1, 1-11.
- Hui, B. ve Campbell, R. (2018). Discrepancy between learning and practicing digital citizenship. *J Acad Ethics*, 16, 117–131.
<https://link.springer.com/article/10.1007/s10805-018-9302-9> (Erişim tarihi: 05.06.2023)
- Jacobs, K., Hudak, S. ve McGiffert, J. (2009). Computer-related posture and musculoskeletal discomfort in middle school students. *Work*, 32(3), 275–283.
- James, C., Weinstein, E., ve Mendoza, K. (2021). *Teaching digital citizens in today's world: Research and insights behind the Common Sense K–12 Digital Citizenship Curriculum*. San Francisco, CA: Common Sense Media.
- Kara, T. ve Atasoy, E. (2019). Sosyal bilgiler öğretim programı ve ders kitaplarının (2018) dijital vatandaşlık kavramı ve alt boyutları bağlamında incelenmesi. *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 22(41), 133-153.
- Karaduman, H., Öztürk, C. (2014). Sosyal bilgiler dersinde dijital vatandaşlığa dayalı etkinliklerin öğrencilerin dijital vatandaşlık tutumlarına etkisi ve dijital vatandaşlık anlayışlarına yansımaları. *Journal of Social Studies Research*, 5(1), 38-78.
- Karakuyu, A. (2023). *Dijital vatandaşlık öğretim programının tasarlanması, uygulanması ve değerlendirilmesi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Afyonkarahisar: Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Karanicolas, M. (2012). Understanding the internet as a human right. *Canadian Journal of Law and Technology*, 10(2), 262-285.

- Kelly, G., Dockrell, S. ve Galvin, R. (2009). Computer use in school: Its effect on posture and discomfort in schoolchildren. *Work*, 32(3), 321–328.
- Lauricella, A. R., Herdzina, J. ve Robb, M. (2020). Early childhood educators' teaching of digital citizenship competencies. *Computers & Education*, 158, 1-9.
- Martin, F., Hunt, B., Wang, C., Brooks, E. (2020). Middle school student perception of technology use and digital citizenship practices. *Computers in the Schools*, 37(3), 196-215.
- Mattson, K. (2016). *Moving beyond presonal responsibility: a critical discourse analysis of digital citizenship curricula*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Illinois: Northern Illinois University, Department of Leadership, Educational Psychology, and Foundations.
- Meng, S. Q., Cheng, J. L., Li, Y. Y., Yang, X. Q., Zheng, J. W., Chang, X. W., Shi, Y., Chen, Y., Lu, L., Sun, Y., Bao, Y. P., Shi, J. (2022). Global prevalence of digital addiction in general population: a systematic review and meta-analysis. *Clinical Psychology Review*, 92. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0272735822000137?via%3Dihub> (Erişim tarihi: 10.02.2023)
- Mercimek, B., Dulkadir-Yaman, N., Kelek, A., Odabaşı, H. F. (2016). Dijital dünyanın yeni gerçeği: troller. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1), 67-77.
- Merriam, S. B., ve Tisdell, E. J. (2015). *Qualitative research : A guide to design and implementation*. San Francisco, CA: John Wiley & Sons, Incorporated.
- Milli Eğitim Bakanlığı [MEB] (2018). *Sosyal bilgiler dersi öğretim programı*. Ankara.
- Monteiro, A., Teixeira, E., Leite, C., Barros, R., Fernandes, P. Soares, F. (2022). Education towards literacy and digital citizenship of young people: beyond being online. *Revista Conhecimento Online*, 2, 89-107. https://www.researchgate.net/publication/362865941_EDUCATION_TOWARDS_LITERACY_AND_DIGITAL_CITIZENSHIP_OF_YOUNG_PEOPLE_BEYOND_BEING_ONLINE (Erişim tarihi: 06.06.2023)
- Mossberger, K., Tolbert, C., & Mcneal, R. (2008). *Digital citizenship: the internet, society, and participation*. Massachusetts; London: MIT Press.
- National Council for the Social Studies [NCSS] (1994). *Expectations of excellence: curriculum standards for social studies*. Newark St., NW; Washington, DC: NCSS. <https://eric.ed.gov/?id=ED378131> (Erişim tarihi: 30.06.2023)

- Ohler, J. (2011). Digital citizenship means character education for the digital age. *Kappa Delta Pi Record*, 47(sup1), 25–27.
- Öteleş, F. ve Merey, Z. (2022). Sosyal bilgiler öğretmenlerinin dijital etik kavramına ilişkin görüşleri. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(3), 1302-1323.
- Öztürk, C., Yiğit, E. Ö. ve Karaduman, H. (2012). Examination of technology in Turkish Social Studies Curricula. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 64, 85-94.
- Pangrazio, L. ve Sefton-Green, J. (2021). Digital rights, digital citizenship and digital literacy: what's the difference? *Journal of New Approaches in Educational Research*, 1, 15-27.
- Park, S., Na, E. U., Kim, E. M. (2014). The relationship between online activities, netiquette and cyberbullying. *Children and Youth Services Review*, 42, 74-81.
- Peker Ünal, D. (2017). Bir öğretim programındaki dijital vatandaşlık öğeleri ve ortaöğretim öğrencilerinin dijital vatandaşlık öğelerine sahip olma durumları. *Karaelmas Journal of Educational Sciences*, 5(2), 180-195.
- Ribble, M. ve Bailey, G. (2007). *Digital citizenship in schools*. Oregon; Washington DC: ISTE.
- Ribble, M. (2009). *Raising a digital child: a digital citizenship handbook for parents*. Oregon; Washington DC: ISTE.
- Ribble, M. (2015). *Digital citizenship in schools*. Oregon; Washington DC: ISTE.
- Rideout, V. ve Robb, M. B. (2020). *The Common Sense census: Media use by kids age zero to eight*. San Francisco, CA: Common Sense Media.
- Rozgonjuk, D., Sindermann, C., Elhai, J. D., Montag, C. (2020). Fear of missing out (fomo) and social media's impact on daily-life and productivity at work: do whatsapp, facebook, instagram, and snapchat use disorders mediate that association?. *Addictive Behaviors*, 110. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0306460320306171> (Erişim tarihi: 09.02.2023)
- Savage, T. V. ve Armstrong, D. G. (2000). *Effective teaching in elementary social studies*. Columbus; Ohio: Merrill.
- Sevigen, M. (2022). *Sosyal bilgiler dersi öğretiminde web 2.0 araçlarının kullanılmasının öğrencilerin dijital vatandaşlık düzeyine, akademik başarısına ve ders tutumuna etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Samsun: Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Lisans Üstü Eğitim Enstitüsü.

- Smith, P.K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., Tippett, N. (2008). Cyberbullying: its nature and impact in secondary school pupils. *J Child Psychol Psychiatry*, 49(4), 376–385.
- Sözer, E. (1998). Sosyal bilgiler programının amaçları, ilkeleri ve temel özellikleri. G. Can (Editör), *Sosyal bilgiler öğretimi içinde* (s. 17-39). Eskişehir: T.C. Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Surmelioglu, Y. ve Seferoglu, S. S. (2019). An examination of digital footprint awareness and digital experiences of higher education students. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 11(1), 48–64.
- Swaramarinda, D. R., Isa, B., Yusof, N. M., Kadir, M. A. B. A. (2023). Digital entrepreneurship in vocational high school student level. *Intechopen*. <https://www.intechopen.com/online-first/86216#B1> (Erişim tarihi: 16.03.2023)
- Tandon, A., Dhir, A., Almugren, I., AlNemer, G. N., Mantymaki, M. (2020). Fear of missing out (fomo) among social media users: a systematic literature review, synthesis and framework for future research. *Internet Research*, 31(3), 782-821.
- Tapingkae, P., Panjaburee, P., Gwo-Jen, H., Srisawasdi, N. (2020). Effects of a formative assessment-based contextual gaming approach on students' digital citizenship behaviours, learning motivations, and perceptions. *Computers & Education*, 159. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131520301962> (Erişim tarihi: 10.01.2023)
- Tay, B. (2018). Sosyal bilgiler öğretiminin dünü bugünü ve yarını. R. Turan ve K. Ulusoy (Editörler), *Sosyal bilgilerin temelleri içinde* (s. 2-18). Ankara: Pegem Akademi.
- Turan, R., Ulusoy, K. (2018). Sosyal bilgilerde tarihin yeri ve önemi. R. Turan ve K. Ulusoy (Editörler), *Sosyal bilgilerin temelleri içinde* (s. 60-77). Ankara: Pegem Akademi.
- Turan, S. ve Karasu-Avcı, E. (2018). 2018 Sosyal Bilgiler Öğretim Programı'nın dijital vatandaşlık bağlamında incelenmesi. *Eğitim ve Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 1(1), 28-38.
- Türkiye İstatistik Kurumu [TÜİK] (2022). *Hanehalkı bilişim teknolojileri (BT) kullanım araştırması*. [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2022-45587](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2022-45587) (Erişim tarihi: 16.03.2023).

- U.S. Department of Education. (2017). *Reimagining the role of technology in education: 2017 national education technology plan update*. Washington, D.C.: Office of Educational Technology.
- Vlaanderen, A., Bevelander, K. E. ve Kleemans, M. (2020). Empowering digital citizenship: an anti-cyberbullying intervention to increase children's intentions to intervene on behalf of the victim. *Computers in Human Behavior*, 112. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563220302119> (Eriřim tarihi: 10.01.2023)
- Yalçınkaya, B. ve Cibaroğlu, M. O. (2019). Dijital vatandaşlık algısının incelenmesi: ampirik bir değerlendirme. *BMIJ*, 7(4): 1188-1208.
- Yılmaz, M., Doğusoy, B. (2020). Öğretmen adaylarının dijital vatandaşlık düzeylerinin belirlenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 28(6), 2362-2375.
- Yılmaz-Soylu, M., Demiröz, S. ve Akkoyunlu, B. (2021). Ortaokul öğrencilerinin dijital ayak izi farkındalıkları ve yaşantılarının incelenmesi. *Journal of Computer and Education Research*, 9(17), 177-198.
- Yu, P., Xia, Z., Fei, J., Lu, Y. (2021). A survey on deepfake video detection. *IET Biometrics*, 10(6), 607– 624.
- Yüksel, İ. (2022). İnternete erişim hakkı. *Ankara Barosu Dergisi*, 80(3), 141-174
- Zhang, R., Zou, D. ve Cheng, G. (2023). A review of chatbot-assisted learning: pedagogical approaches, implementations, factors leading to effectiveness, theories, and future directions. *Interactive Learning Environments*. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10494820.2023.2202704> (Eriřim tarihi: 21.04.2023)
- World Health Organization [WHO] (2023). *ICD-11 for mortality and morbidity statistics*. <https://icd.who.int/browse11/l-m/en> (Eriřim tarihi: 12.02.2023)
- Xu, S., Yang, H. H., MacLeod, J., Zhu, S. (2019). Social media competence and digital citizenship among college students. *Convergence*, 25(4), 735-752.

İnternet Kaynakları

http-1:

[https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/ISOC_CI_IFP_FU\\$DV_1121/default/table?lang=en](https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/ISOC_CI_IFP_FU$DV_1121/default/table?lang=en) (Eriřim tarihi: 25.05.2023)

http-2: <https://sgb.ktb.gov.tr/TR-15253/internette-tuketici-haklarindan-bihaber-olmayin.html> (Eriřim tarihi: 16.03.2023)

http-3: <https://www.digitalcitizenship.nsw.edu.au/resources/microsoft-educator-digital-citizenship> (Eriřim tarihi: 14.05.2023)

http-4: <https://www.coe.int/en/web/ankara/hf-iii-pilot-project-on-digital-citizenship-education-in-t%C3%BCrkiye> (Eriřim tarihi: 06.06.2023)

http-5: https://dceturkiye.eba.gov.tr/?page_id=4748 (Eriřim tarihi: 06.06.2023)



ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Muhammet Cemil Atay

Yabancı Dil : İngilizce

Eğitim ve Mesleki Geçmişi:

2015-2019, Anadolu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, İlköğretim Bölümü,
Sosyal Bilgiler Öğretmenliği

