



**YARATICI DRAMA YÖNTEMİ İLE
DİJİTAL VATANDAŞLIK EĞİTİMİ:
ANADOLU ÜNİVERSİTESİ
YABANCI DİLLER YÜKSEKOKULU ÖRNEĞİ**

Yüksek Lisans Tezi

Güven Çağdaş GÜNDOĞDU

Eskişehir 2019

**YARATICI DRAMA YÖNTEMİ İLE DİJİTAL VATANDAŞLIK EĞİTİMİ:
ANADOLU ÜNİVERSİTESİ YABANCI DİLLER YÜKSEKOKULU ÖRNEĞİ**

Güven Çağdaş GÜNDOĞDU

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Eğitimde Yaratıcı Drama Anabilim Dalı

Eğitimde Yaratıcı Drama Tezli Yüksek Lisans Programı

Danışman: Doç. Dr. Ali Öztürk

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Eğitim Bilimleri Enstitüsü

Temmuz 2019

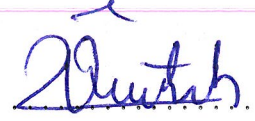
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Güven Çağdaş GÜNDÖĞDU'nun "Yaratıcı Drama Yöntemi ile Dijital Vatandaşlık Eğitimi: Anadolu Üniversitesi Örneği" başlıklı tezi 14.06.2019 tarihinde, aşağıda belirtilen jüri üyeleri tarafından Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca Eğitimde Drama Anabilim Dalı Eğitimde Yaratıcı Drama Programında, Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

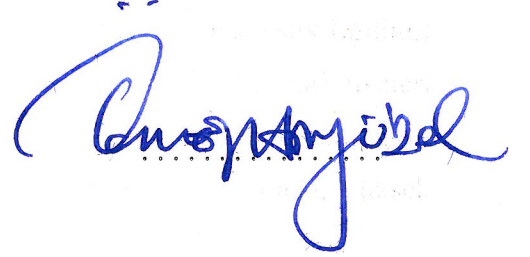
Unvanı-Adı Soyadı

İmza

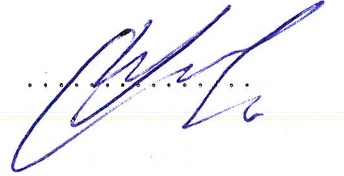
Üye (Tez Danışmanı) : Doç.Dr. Ali ÖZTÜRK



Üye : Prof.Dr. Ömer ADIGÜZEL



Üye : Doç.Dr. H.Bahadır YANIK



Prof.Dr. Handan DEVECİ
Anadolu Üniversitesi
Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Müdür Vekili

ÖZET

YARATICI DRAMA YÖNTEMİ İLE DİJİTAL VATANDAŞLIK EĞİTİMİ: ANADOLU ÜNİVERSİTESİ YABACI DİLLER YÜKSEKOKULU ÖRNEĞİ

Güven Çağdaş GÜNDOĞDU

Eğitimde Yaratıcı Drama Anabilim Dalı
Eğitimde Yaratıcı Drama Tezli Yüksek Lisans Programı
Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Temmuz 2019

Danışman: Doç. Dr. Ali ÖZTÜRK

Teknoloji, yanlış kullanıldığı takdirde, insan hayatını olumsuz yönde etkileme potansiyeline sahiptir. Dijital vatandaşlık kavramının tam anlamıyla anlaşılması Bilgi İletişim Teknolojilerinin (BİT) oluşturabileceği yan etkilerin önlenmesi açısından büyük öneme sahiptir. Dijital vatandaş olma süreci çok sayıda yeterliği kazanmayı gerektirdiği için öğrenciler tarafından bütün niteliklerin özümsemesi gereklidir. Eğitimde drama yaklaşımı, katılımcılara başkalarının ve kendilerinin birikimleri yoluyla yeni yaşantılar sunarak onların hayatı deneyimlemelerine yardımcı olacaktır. Bu araştırmada Anadolu Üniversitesi Yabancı Diller Yüksekokulu Temel Yabancı Diller Bölümü'nde öğrenim gören öğrencilere yaratıcı drama yoluyla dijital vatandaşlık eğitimi verilmesi amaçlanmıştır. Araştırma örneklemi olarak, 2018-2019 Akademik Yılında kuruma devam eden 31 öğrenci seçilmiştir. Veriler 'Gençler İçin Dijital Vatandaşlık Ölçeği' ve yaratıcı drama oturumları aracılığı ile toplanmıştır. Araştırma için toplanmış veriler betimsel istatistik yöntemleri kullanılarak analiz edilmiştir. Bütün istatistik analiz hesaplamaları, GNU PSPP 1.2.0 kullanılarak yapılmıştır. Analiz sonucunda, yaratıcı drama yöntemi ile dijital vatandaşlık eğitiminin öğrenciler üstünde olumlu etkilere sahip olduğu anlaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Bilgi İletişim Teknolojileri, Dijital vatandaşlık, Yaratıcı Drama.

ABSTRACT

DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION BY CREATIVE DRAMA: ANADOLU UNIVERSITY SCHOOL OF FOREIGN LANGUAGES CASE

Güven Çağdaş GÜNDÖĞDU

Department of Creative Drama in Education

Anadolu University, Graduate School of Educational Sciences, July 2019

Supervisor: Doç. Dr. Ali ÖZTÜRK

Technology, if used incorrectly, is likely to affect human life negatively. It is important that digital citizenship as a concept should be understood thoroughly to prevent possible side effects of Information and Communication Technologies (ICT). Students are required to internalize the requirements of digital citizenship as it emphasizes a wide range of skills to be possessed. Creative drama in education is considered valuable in that it is believed to assist student learning by allowing them to experience life through their own experiences and those of others. In this study, it is aimed to give students of Anadolu University School of Foreign Languages Basic Languages Department digital citizenship education by creative drama. 31 students at school in the 2018-2019 Academic Year were selected as the study group. Data were collected with ‘Digital Citizenship Scale for Youth’ and creative drama sessions combined. Data collected were analysed descriptively by using GNU PSPP 1.2.0. As a result, it was seen that the digital citizenship education by creative drama produced positive effects on student learning.

Keywords: Information and Communication Technologies, Digital Citizenship, Creative Drama.

TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın yürütülebilmesi için bana gerekli izinleri vermiş olan Anadolu Üniversitesi Yabancı Diller Yüksek Okulu Müdürü Prof. Dr. Ümit Deniz TURAN’a ve Anadolu Üniversitesi Yabancı Diller Yüksek Okulu Temel Yabancı Diller Bölüm Başkanı Dr. Öğretim Görevlisi Sercan SAĞLAM’a, çalışma süresince benden desteğini esirgemeyen tez danışmanım Doç. Dr. Ali ÖZTÜRK’e ve eşim Ayşe Çakır GÜNDOĞDU’ya sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Güven Çağdaş Gündoğdu
ESKİŞEHİR 2019

09/07/2019

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

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.

Güven Çağdaş GÜNDOĞDU

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
TEŞEKKÜR	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLolar DİZİNİ.....	ix
1. GİRİŞ	1
1.1. Sorun	7
1.2. Amaç	10
1.3. Önem	10
1.4. Varsayımlar	16
1.5. Sınırlılıklar	16
2. YÖNTEM	17
2.1. Araştırmanın Yöntemi	17
2.1.1. Araştırmanın çalışma grubu.....	17
2.1.2. Araştırmanın veri toplama aracı.....	18
2.1.3. Verilerin analizi	19
3. BULGULAR VE YORUM.....	20
3.1. Dijital İletişim Niteliklerine İlişkin Bulgular ve Yorumlar	20
3.2. Dijital Hak ve Sorumluluk Niteliklerine İlişkin Bulgular ve Yorumlar	22
3.3. Eleştirel Düşünme Niteliklerine İlişkin Bulgular ve Yorumlar	24
3.4. Dijital Katılım Niteliklerine İlişkin Bulgular ve Yorumlar	27
3.5. Dijital Güvenlik Niteliklerine İlişkin Bulgular ve Yorumlar	29
3.6. Dijital Becerilere İlişkin Bulgular ve Yorumlar	31
3.7. Etik ile İlgili Bulgular ve Yorumlar	32
3.8. Dijital Ticarete İlişkin Bulgular ve Yorumlar	34

3.9. Alt Bölümlerin Genel Analiz Sonuçlarına Göre Sıralaması.....	37
3.10. Ölçek Maddelerinin Tekli Analiz Sonuçlarına Göre Sıralaması	37
4. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	42
4.1. Sonuç	42
4.2. Tartışma.....	44
4.3. Öneriler.....	48
KAYNAKÇA.....	51
EKLER	
ÖZGEÇMİŞ	

TABLÖLAR DİZİNİ

Sayfa

Tablo 3.1.1. Dijital iletişim alt başlığı ön-test ve son-test genel analizi.....	20
Tablo 3.1.2. Dijital iletişim alt başlığı içinde yer alan maddelerin ön-test ve son-test analizi	21
Tablo 3.2.2. Dijital hak ve sorumluluk alt başlığı içinde yer alan maddelerin ön-test ve son-test analizi	23
Tablo 3.3.1. Eleştirel düşünme alt başlığı ön-test ve son-test genel analizi	24
Tablo 3.4.1. Dijital katılım alt başlığı ön-test ve son-test genel analizi	27
Tablo 3.4.2. Dijital katılım alt başlığı içinde yer alan maddelerin ön-test ve son-test analizi	28
Tablo 3.5.1. Dijital güvenlik alt başlığı ön-test ve son-test genel analizi.....	29
Tablo 3.5.2. Dijital güvenlik alt başlığı içinde yer alan maddelerin ön-test ve son-test analizi	30
Tablo 3.6.1. Dijital beceriler alt başlığı ön-test ve son-test genel analizi.....	31
Tablo 3.6.2. Dijital beceriler alt başlığı içinde yer alan maddelerin ön-test ve son-test analizi	31
Tablo 3.6.2. (Devam) Dijital beceriler alt başlığı içinde yer alan maddelerin ön-test ve son-test analizi	32
Tablo 3.7.1. Etik alt başlığı ön-test ve son-test genel analizi	33
Tablo 3.7.2. Etik alt başlığı içinde yer alan maddelerin ön-test ve son-test analizi	33
Tablo 3.7.2. (Devam) Etik alt başlığı içinde yer alan maddelerin ön-test ve son-test analizi	34
Tablo 3.8.1. Dijital ticaret alt başlığı ön-test ve son-test genel analizi.....	35
Tablo 3.8.2. Dijital ticaret alt başlığı içinde yer alan maddelerin ön-test ve son-test analizi	35
Tablo 3.9. Alt bölümlerin genel analiz sonuçlarına göre sıralaması	37
Tablo 3.10. Ölçek maddelerinin genel analiz sonuçlarına göre sıralaması	39
Tablo 3.10. (Devam) Ölçek maddelerinin genel analiz sonuçlarına göre sıralaması	40
Tablo 3.10. (Devam) Ölçek maddelerinin genel analiz sonuçlarına göre sıralaması	41

1. GİRİŞ

Son yıllarda bilgisayarlar insanların öğrenim ve davranış şekilleri üstünde büyük bir etkiye sahip olmuştur. Bu etkiye paralel şekilde, kişisel bilgisayarlar, cep telefonları, tabletler, internet gibi bilgi iletişim teknolojileri (BİT) olarak ifade edilebilecek araçlardan günlük kullanım yanında okullarda da yararlanılmaya başlanmıştır. İçinde bulunulan süreçte, eğitimin amacı, sorgulayan, özgür, yaratıcı ve eleştirel düşünen, bilgiye ulaşabilen, bilgiye ulaşmak için teknolojiyi etkili şekilde kullanabilen, bilgiyi sadece tüketmeyip üreten ve yüksek öz güvene sahip bireylerin yetiştirilmesi haline gelmiştir (Seferoğlu, 2015). Yapılan çalışmalar BİT kullanımının pek çok konunun öğretilmesine ilişkin zengin olanaklar sunduğu ve hedef davranışlara ulaşmayı kolaylaştırdığını ortaya koymaktadır (Martinovic ve Zhang, 2012). Derslerde BİT kullanımı öğrencilere soyut kavramları görselleştirme ve güvenilir bilgiye erişim konularında fayda sağlamaktadır (Qing, 2007). Öğrencilerin motivasyonu ve kendine güvenleri teknoloji kullanımına bağlı olarak artmaktadır (Torrf ve Tirota, 2010). Bilgisayarlı öğrenme sunan ortamlarda yapılan çalışmalar akademik başarıyı da olumlu olarak etkilemektedir (House, 2012). Ayrıca, öğretmenler, teknolojik araç-gereçler yardımıyla internet üzerinde öğrencilerin birbirleriyle işbirliği için öğrenmelerini sağlayacak etkinlikler oluşturabilmektedir (Holcomb ve Beal, 2010).

Eğitim kurumlarında BİT entegrasyonunun olumlu etkilerinin ortaya koyulmasına bağlı olarak, BİT kullanımının 21. yüzyıl becerileri olarak tanımlanan, öğrencilerin iş hayatlarında işlerine yarayacağı düşünülen becerilerin onlara kazandırılması sürecinde de etkili olacağı düşünülmeye başlanmıştır. Bugün, teknoloji ile zenginleştirilmiş bir öğrenme sürecinin öğrencileri yaratıcı ve eleştirel düşünmeye sevk edeceği, öğrencilerin sorun çözme becerilerini geliştireceği, onları daha iyi iletişim kuran ve işbirliğine dayalı olarak öğrenebilen bireylere dönüştüreceği kabul edilmektedir (Valtonen ve ark., 2015). Bu yaklaşımın bir getirisi olarak, eğitim kurumları BİT entegrasyonu ve öğrencilere çağın gereksinimleri doğrultusunda eğitim vermeye daha çok ihtiyaç duymaktadır (Baş, Kubiato ve Sünbül, 2016).

Bugün birçok eğitim kurumunda yazılı ödevler dijital teknolojiler kullanılarak toplanmaktadır (Cummings, 2008). Yine akıllı tahtalar olarak da isimlendirilen elektronik tahtalar geleneksel tahtaların yerini almaya başlamıştır (Şad ve Özhan, 2012). Bunların yanında, öğrenciler sunuma dayalı ödevlerin hazırlanmasında ses ve görüntü kaydı yapabilen cihazlardan yararlanabilmektedirler (Şad ve Akdağ, 2010). BİT'lerin

öğretim sistemine entegre edilmesi öğrenme etkinliğini monotonluktan kurtardığı gibi zamanı daha ekonomik kullanma noktasında da fayda sunmaktadır.

BİT'lerin öğretim sürecinde sundukları olumlu etkilere rağmen, BİT kullanımı bazı sorunları da beraberinde getirmektedir (Gökçearslan, Günbatar ve Birikan, 2015; Eşitti, 2015, Çoklar ve Uzun, 2016). İnternette ödev kopyalama, telif haklarına önem vermeden indirmeler yapma, yaşa uygun olmayan sakıncalı içeriğe sahip sitelerde gezinme, sosyal ağlar üzerinde akran zorbalığına maruz kalma veya akran zorbalığı yapma bu sorunlara örnek olarak verilebilir (Ünal, 2017). Öğrenciler, ayrıca, cep telefonu vb. mobil cihazları kullanma noktasında sınıf içinde veya dışında uygunsuz davranışlar sergileyebilmekte, çevrim içi ortamlarda kişisel kimlik bilgilerinin gizliliği konusunda sorunlar yaşayabilmekte, İnternet dolandırıcılarının tuzağına düşebilmekte ve kendilerine özel olması gereken bilgileri dijital ortamlarda paylaşabilmektedirler (Ribble, 2012). Teknolojiyi kullanırken yaşanan sorunlar, öğrencilerin öğrenim hayatları ve özel hayatları üstünde kolaylıkla değiştirilemeyecek ölçüde büyük etkiler bırakabilmektedir.

Öğrencilerin BİT'leri kullanım sürecinde zarar görmelerinin önüne geçme ihtiyacı "Dijital Vatandaşlık" diye adlandırılan yeni bir kavramın doğuşuna zemin hazırlamıştır. Son yıllarda bir çok kurum ve araştırmacı 21. yüzyıl becerileri çerçevesinde önemli bir yere sahip olan bu kavram üstünde özellikle durmaktadır. Alanyazın incelendiğinde dijital vatandaşlığa ilişkin çeşitli tanımlara rastlamak mümkündür. Mossberger, Tolbert ve S. McNeil (2007) dijital vatandaşlığı teknolojiyi kullanırken göz önünde bulundurulması gereken sorumlu davranışlar bütünü olarak tanımlamaktadır. Vizenor'a göre (2013), dijital vatandaşlık bireylerin teknolojiyi sosyal, toplumsal ve politik amaçlar doğrultusunda kullanmasıdır. Farmer (2011) doğru elektronik bilgiyi seçme ve bu bilgiyi kişisel ve toplumsal gelişim için kullanabilme becerisini dijital vatandaşlık için temel olarak görmektedir. Ribble ve Bailey (2007) dijital vatandaşlığı teknoloji kullanımına ilişkin uyulması gereken doğru ve sorumluluk bilinci barındıran davranışlar bütünü olarak tanımlamakta, dijital vatandaşlık kavramını dokuz alt boyuta ayırarak incelemektedir.

Dijital erişim, dijital ticaret, dijital iletişim, dijital okur yazarlık, dijital etik, dijital hukuk, dijital haklar ve sorumluluklar, dijital sağlık ve dijital güvenlik olarak adlandırılan bu alt boyutlar, dijital vatandaşlık kavramının özü hakkında önemli bilgi vermektedir. Dijital erişim ile bütün teknoloji kullananların istedikleri takdirde dijital

bir ortama katılmalarına olanak tanınması ifade edilmektedir. Dijital ticaret, BİT kullanıcılarına dijital dünyada alışveriş yapabilmek için gerekli bilginin ve korumanın sağlanması ile ilgilidir. Mevcut dijital iletişim yöntemlerine ilişkin seçeneklerin farkında olmak dijital iletişim becerisi olarak nitelenmektedir. Dijital okuryazarlık, dijital teknolojilerin nasıl doğru kullanılacağını öğrenmek ve başkalarına da öğretmek olarak görülmektedir. Dijital teknolojileri kullanırken başkalarının haklarına saygı göstermek dijital etiğin tanımına girmektedir. Dijital hukuk, BİT’lerin kullanımına ilişkin kanunların, kuralların ve politikaların bilincinde olmak anlamına gelmektedir. Dijital haklar ve sorumluluklar, bireylerin kendi haklarını savunurken başkalarının dijital haklarını da korumaları gerekliliğine işaret etmektedir. Teknoloji kullanımı kaynaklı ortaya çıkabilecek fiziksel ve psikolojik sorunların bilincinde olmak dijital sağlık boyutunun içeriğine dahil edilmektedir. Son olarak, dijital güvenlik BİT kullanıcılarının kendi bilgilerini korurlarken başkalarının bilgilerinin korunması için de önlemler almayı gerektirmektedir (Ribble ve Bailey, 2007).

Dijital vatandaşlık kavramını açıklamaya veya öğrencilerin dijital vatandaş olarak tanımlanabilmelerine yönelik önemli çalışmalardan birisi de “Uluslararası Eğitimde Teknoloji Topluluğu” (International Society for Technology in Education, ISTE)’dur. ISTE (2018) dijital vatandaşları dijital dünyada yaşamının, öğrenmenin ve çalışmanın getirdiği imkanların, sorumlulukların ve hakların bilincinde olarak güvenli, hukuki ve etik davranışlar sergileyen, başkalarına da bu doğrultuda örnek teşkil eden bireyler olarak tanımlamaktadır. ISTE’ye göre, öğrenciler dijital vatandaşlar olabilmek için kendi dijital kimliklerinin temellerini atabilmeli, dijital kimliklerini yönetebilmeli, dijital dünyada sergiledikleri davranışların daima kendilerini takip edeceğinin bilince olmalıdırlar. Bu bağlamda, çevrim içi sosyal etkileşim durumlarında ve internette zaman geçirirken olumlu, güvenli, hukuki ve etik davranışlar göstermelidirler. Kaynakları kullanırken ve paylaşıırken telif haklarının önemini bilerek hareket etmelidirler. Kişisel bilgilerini koruyabilmeli ve kişisel bilgileri kayıt altına alan bilgi toplama teknolojileri hakkında farkındalık içinde olmalıdırlar.

Öğretmenler de kendileri dijital vatandaşlar olarak hareket etmeli, öğrencilerin dijital dünyada yer almaları ve dijital dünyaya katkıda bulunabilmeleri için onlara ilham kaynağı olmalıdırlar. Öğrenciler için dijital ortamlarda olumlu, sosyal olarak sorumlu, başkalarına karşı empati ile yaklaşmalarını sağlayacak deneyimler sunabilmelidirler. Çevrim içi kaynaklara eleştirel olarak yaklaşmalarına, dijital okur yazar olabilmelerine

ve teknolojiyi ustalıkla kullanabilmelerine katkı sağlayacak bir öğrenme ortamı oluşturmalıdır. Öğrencilere güvenli, hukuki ve etik davranışlar konusunda rehberlik edebilmeli, telif haklarının korunmasına özen göstermelerini sağlamalıdır. Öğrencilerin kişisel bilgilerini, dijital kimliklerini ve dijital öğrenci olarak bilgilerini yönetme ve koruma hususlarına dikkat etmelerini olanaklı kılacak eylemler sergilemelidirler (ISTE, 2018).

ISTE tarafından çizilen çerçeve göz önüne alındığında, öğrencilere dijital vatandaşlık yeterlikleri kazandırmak yapılandırmacı bir yaklaşımla mümkün olabilir. Öğrenciler dijital vatandaşlar olarak BİT'leri kullanabilmek için bilgiyi yorumlamayabilmeli ve oluşturabilmelidir (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Yapılandırmacı yaklaşım, Karadağ ve ark. (2008) tarafından öğrenciyi merkeze alarak, öğrencinin düzeyine uygun öğrenme yöntem-teknikleriyle araştırmaya ve isteyerek öğrenmeye olanak sağlayan bir yaklaşım olarak tanımlanmaktadır. Öğrenenin bilgiyi aktarmasına, yeniden yorumlamasına ve yeni bilgi oluşturmaya dayanan yapılandırmacı yaklaşım ile ezberlemenin önüne geçmek amaçlanmaktadır (Erdem & Demirel, 2002). Yapılandırılmış bilginin hayatta karşılaşılan sorunlara çözümler üretilmesi noktasında öğrenen kişilere yardımcı olacağı düşünülmektedir (Perkins, 1999).

Yapılandırmacı öğrenmenin en önemli özelliği, öğrenenin bilgiyi yapılandırmasına, yorumlamasına ve geliştirmesine fırsat vermesidir (Erdem, 2001). Yapılandırmacı yaklaşıma göre, yeni öğrenilen bilgi önceden var olan bilgi yardımıyla oluşturulur (Ülgen, 1994). Brooks & Brooks (1993) tarafından ifade edilmiş olduğu gibi, öğrenen yeni bir bilgi ile karşılaştığında, dünyayı tanımlama ve açıklama için önceden oluşturduğu kurallarını kullanır veya algıladığı bilgiyi açıklamak için yeni kurallar oluşturur. Diğer bir deyişle, yapılandırarak öğrenme bir keşfetme sürecidir.

Yapılandırmacı yaklaşım benimseyen bir öğretmen bilgiyi aktarıcı değildir. Aksine, öğrenenlerin bilgiyi oluşturmaya rehberlik etme görevine sahiptir. Öğrenenleri eleştirel düşünmeye yöneltir ve bilgiyi yeni durumlara uygulamaları için onlara fırsatlar yaratır (Doğanay ve Tok, 2007). Bu sayede öğrenenler için bilginin kalıcı olması sağlanmaya çalışılır. Yapılandırmacı yaklaşımın benimsendiği öğrenme ortamlarında edinilen bilgi hayata ilişkin ve her an kullanılmaya hazır bilgidir. Biriktirilerek ve ezberlenerek bellekte depolanmaz; düşünme ve analiz süreçlerinden geçirilerek oluşturulur.

Öğretmenin öğrenmeye yardımcı rolünü üstlenebilmesi için sınıfta farklı yöntemler kullanarak öğrenme yaşantıları oluşturmaları gereklidir. Öğretmen, problem çözmeye dayalı öğrenmeyi, proje temelli öğrenmeyi, işbirliğine dayalı öğrenmeyi öne çıkarmalıdır (Saban, 2000). Öğretmen kendisini öğrencinin öğrenmesinden öğrenci kadar sorumlu görmelidir. Öğretici merkezli sistemlerde olduğu gibi öğretmenin işi konuyu aktarmakla sınırlı değildir. Öğretmen, öğrenenleri bilgiyi kendileri oluşturma yolculuğuna çıkaran bir rehberdir.

Bilgiyi kendisi yapılandıran öğrenci, bilimsel düşünme ve dolayısıyla problem çözme becerisi kazanır. Sorunlar arasındaki neden-sonuç ilişkilerini anlar hale gelir. Buradan hareketle öğrenci toplumsal bilinç kazanır ve iletişim becerilerini artırmaya yönelir. Yeni sosyal becerilerle donanır. Özetle, öğrenci değişen koşullara adapte olabilmek için kendini nasıl yenileyeceğini öğrenir (Atabay, 2006).

Yapılandırmacı öğrenme yaklaşımı her bireyin öğrenme sürecinde etken olarak yer almasını ve kendi öğrenmesinden sorumlu olmasını önerir (Karadağ ve ark., 2008). Bu yaklaşımla, öğrenen kendi öğrenmesini inşa eder, çevre ile etkileşim yoluyla edindiği ortak kavramlardan yola çıkarak kendisine özgü anlamlara ulaşır. Yapılandırmacı bir öğretim süreci, söz konusu inşa etme eylemini yönlendirici ve hızlandırıcı nitelikte olmalıdır (Erdem ve Kocadere, 2015). Öğrenenin duygularını, duyularını ve aklını aynı anda kullanmasına olanak sağlanmalıdır. Süreç içinde, yaratıcılığın açığa çıkmasına yardımcı etkinlikler düzenlenmeli, bireyin gizil güçleri ve sezgileri harekete geçirilmelidir (Erinç, 2004).

Öğrenen merkezli, öğreneni problem çözmeye teşvik eden, çevresi ile işbirliği içinde kendisine özgü bilgi inşa etmesini sağlayan ve öğrenene yaratıcı bir bakış açısı kazandıran bir öğretim süreci oluşturmak “dramatik eğitim” yoluyla mümkündür. Dramatik eğitimin temelinde öğrenene doğrudan katılım ile öğrenebileceği ve kişisel gelişim sağlayabileceği bir ortam sunmak yatar. Söz konusu dramatik ortam, oyun ve tiyatronun yöntem ve araçlarını eğitim amaçlı kullanarak yaratılır (Sağlam, 2004). Öğrenci pasif durumdan aktif duruma geçer ve hedeflenen bilgiyi deneyimleyerek edinme olanağına kavuşur.

Dramatik eğitim anlayışı 20. yüzyıl başlarında gelişmeye başlamış, farklı yöntemlerin ve yöntemleri tanımlayan farklı kavramların ortaya çıkmasıyla zenginleşmiş ve yaygın olarak uygulanmaya başlanmıştır. Öncüsü İngiltere’de dramatik eğitim veya eğitimde drama adıyla uygulanan yeni yaklaşım, yaratıcı drama, eğitsel

drama, oyun ve tiyatro pedagojisi gibi isimlerle de anıldıkça alan terminolojisinde bir zenginleşme meydana gelmiştir. 1900'lerin ilk yarısından itibaren görülmeye başlanan çalışmalar, dramatik eğitimi yaygınlaştırmış, yerleştirmiş ve eğitim sisteminin parçası haline getirmiştir. Günümüzde, dramaya çok sayıda ilk, orta ve lise düzeyindeki okulda bir öğretme yöntemi olarak rastlamak mümkündür. Drama, öğrencilerin kişisel gelişimlerini sağlamak için ayrı bir ders olarak da programlarda yer bulmaktadır (Sağlam, 2004).

Ülkemizde eğitimde yaratıcı drama olarak adlandırılan anlayış Adıgüzel (2006) tarafından herhangi bir konunun, doğaçlama, rol oynama gibi tekniklerden yararlanılarak bir grupta ve grup üyelerinin birikimlerinden, yaşantılarından yola çıkarak canlandırmalar yapma olarak tanımlanmaktadır. Canlandırma süreçlerinde oyunun genel özelliklerinden yararlanır. Eğitimde yaratıcı drama uygulamalarının amacı duyuşsal, bilişsel ve davranışsal yetileri geliştirmektir. Drama ile özgüven, kendini tanıma, yaratıcılık, eleştirel bakış, kendini aşma, problem çözme ve çözüm yolları üretme gibi nitelikler kazandırılma hedeflenir (Genç, 2003). Yaratıcı drama sürecinde dolaylı yoldan bir anlatım uygulanır, bu nedenle katılımcılar başkalarının davranışlarını ve kendi davranışlarını güvenli bir mesafeden gözleme imkânına sahip olurlar. Dramada bir durum somut ve soyut ifadeler ile keşfedilir (Kara ve Çam, 2007). Süreç içinde, katılımcılar yeterliliklerini fark eder, ifade becerilerini geliştirir, yaratıcı bireyler haline gelir ve kendilerini başkalarının yerine koyarak düşünebilmeye başlarlar (Sağlam, 2004).

Teknolojik gelişmeler günümüzde hayatı kolaylaştıran çok sayıda yenilik sunmaktadır. Ancak, teknoloji, yanlış kullanıldığı takdirde, insan hayatını olumsuz yönde etkileme potansiyeline sahiptir. En genel ifade ile teknolojiyi doğru ve sorumluluk bilinci içinde kullanma becerisi olarak tanımlanabilen dijital vatandaşlık kavramının tam anlamıyla anlaşılması BİT'lerin oluşturabileceği yan etkilerin önlenmesi açısından büyük öneme sahiptir. Dijital vatandaş olma süreci çok sayıda yeterliği kazanmayı gerektirdiği için öğrenciler tarafından bütün niteliklerin özümsemesi gereklidir. Bu noktada, eğitimde drama yaklaşımı, katılımcılara başkalarının ve kendilerinin birikimleri yoluyla yeni yaşantılar sunarak onların hayatı deneyimlemelerine yardımcı olacaktır. Öğrenciler, dijital vatandaşlık için gerekli bilgileri yaratıcı drama yoluyla kendileri oluşturacaklar ve daha kalıcı şekilde öğreneceklerdir.

1.1. Sorun

Teknolojik gelişmelere bağlı olarak İnternet erişimi bir lüks olmaktan çıkmıştır. İnternet kullanan kişi sayısında 2000-2017 yılları arasında %1052'lik bir artış meydana gelmiştir. Bugün dünya nüfusunun %54.4'ü İnternet kullanmaktadır (İnternet World Stats, 2018). Bütün dünyada olduğu gibi Türkiye'de de İnternet'e erişim olanaklarının artmasına bağlı olarak İnternet kullananların sayısı artmış durumdadır. TÜİK (2018) verilerine göre, hanelerde İnternete erişim oranı 2004 yılında %7'den 2017'de %80.7'ye çıkmıştır. Erişim oranındaki artışa bağlı olarak, İnternet kullanım oranı %18.8'den 2017 itibarıyla %66.8'e ulaşmıştır. Dünya ve Türkiye genelinde İnternet kullanım oranları göz önüne alındığında, her yıl daha çok insanın İnternete bağlı risklere açık hale geldiği görülmektedir.

W. Kim ve ark. (2011) İnternet kullanımına ilişkin riskleri para kaybı, karalamaya maruz kalma, özel hayatın ihlali, fiziksel zarar, zaman kaybı, zihinsel ve ruhsal sağlığın bozulması ve suç teşkil eden faaliyetlerde artış olarak listelemektedirler. Vanlanduyt ve De Clyne tarafından 2007 yılında yapılmış olan çalışmaya göre (Valcke ve ark., 2010) İnternet sosyal, duygusal ve fiziksel yan etkilerinin yanında, bireyleri zaman yönetimi ve finansal açılardan olumsuz olarak etkilemektedir. Türkiye'de bilişim ve iletişim sektörüne ilişkin düzenlemeler ve denetlemelerden sorumlu üst kurul Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTK)'na bağlı olarak faaliyet gösteren Telekomünikasyon İletişim Başkanlığı (TİB), İnternet kullanımına bağlı olarak karşılaşılan tehlikeleri yanlış ve/veya zararlı bilgiye erişim, siber zorbalık, sanal dolandırıcılık, kişisel bilgilerin paylaşımı, zararlı yazılımlar, pornografi/çocuk istismarı/fuhuş, oyun ve internet bağımlılığı, yabancılarla çevrimiçi/çevrimdışı iletişim ve şiddet/nefret/ırkçılık faaliyetleri olarak özetlemektedir (Çubukçu ve Bayzan, 2013).

Alanyazın incelendiğinde, aşırı İnternet kullanımının birçok sosyal ve psikolojik sorunu ortaya çıkardığı görülmektedir (Engelberg ve Sjöberg, 2004). İnterneti aşırı kullanan kişilerin depresyon belirtileri gösterdiğine ilişkin çalışmalar vardır (Morrison & Gore, 2010; Van den Eijnden ve ark., 2008; Ybarra, Alexander & Mitchell, 2005). Moody (2001). Bu çalışmalar İnternet kullanımı sonucunda bireylerin yalnızlaştığına işaret etmektedir. Ayrıca, Lee ve Stapinski (2012) çalışmalarında endişeye işaret ederken, Gündoğar ve ark., 2012 aşırı İnternet kullanımını dikkat eksikliği ve hiperaktivite sebebi olarak görmektedir. Obsesif kompulsif rahatsızlıklar (Cecilia ve ark., 2013) ve düşmanca/asabi tavırlar (Adalier ve Balkan, 2012) da aşırı İnternet

kullanımına bağı olarak ortaya çıkabilmektedir. Aşırı İnternet kullanımı bireyleri intihara bile sürükleyebilmektedir (Kaess ve ark., 2014).

İnternet kullanımı ile birlikte hayatın bir parçası haline gelmiş olan sosyal ağlar internet kullanıcıları için özellikle bir tehdit olarak görünmektedir (Yavanoğlu, Sağıroğlu ve Çolak, 2012). Gençler Facebook ve Youtube gibi sosyal paylaşım sitelerinde özel yaşamlarına ilişkin bilgileri paylaşmada bir sakınca görmemektedir (Özmen, Aküzüm ve Sünkür, 2012). Paylaşılan bilgiler arasında yer alan eğitim durumu, medeni hal gibi bilgilerin yanında, söz konusu ortamlara yüklenen kişiye ait fotoğraflar ve çalışılan yere ilişkin bilgiler kullanıcıları tehlikelere açık hale getirmektedir (Sezgin ve Şenkal, 2014). Kişisel bilgilerin kimler tarafından kullanılabilceğinin farkında olunmaması sonucu, kimlik hırsızlığı, e-dolandırıcılık, profillerin klonlanması, sahte ürün satın alma, kötü bağlantı istekleri ile karşılaşma, istenmeyen e-postalar alma ve düzenbaz sitelerin tuzaklarına düşme gibi sorunlar yaşanabilmektedir (Ceyhan, Demiryürek ve Kandemir, 2015).

Teknoloji ve İnternet kullanımı arttıkça karşılaşılan sorunların artacağı ve çeşitleneceğini varsaymak zor değildir. Günlük hayatın bir parçası haline gelmiş pek çok tehlikeyi önlemenin yolu kullanıcıları tehlikelere ve tehlikelerden nasıl korunulacağına ilişkin bilinçlendirmeden geçmektedir. Bu bağlamda, dijital vatandaşlık eğitimi önem kazanmaktadır. Bireyler teknolojiyi kendilerine ve başkalarına zarar vermeden, sorumlu ve doğru şekilde kullanmayı bilmedirler.

ABD, Kanada ve İngiltere dijital vatandaşlık eğitimine eğitim programlarında yer vermektedir. Gelişmiş bir çok Avrupa ülkesinde de dijital vatandaşlığın öğretimine yönelik çalışmalar yapılmaktadır. Türkiye ise dijital vatandaşlık eğitimi konusunda henüz istenilen düzeyde değildir. Okullarda hala geleneksel vatandaşlık öğretimi üstüne yoğunlaşmaktadır. Öğretilen bilgiler ile gençlerin dijital ortamlarda sergilemeleri gereken davranış biçimleri ve sorumluluklar arasında ciddi boşluklar göze çarpmaktadır (Kuş ve ark., 2017).

TÜİK (2016) verilerine göre İnternet kullanımı en çok 16-24 yaşları arasındaki genç nüfus arasında yaygındır. Gençler tarafından yoğun olarak kullanılan dijital ortamlara yönelik çalışmalar hükümetler, eğitimciler ve aileler için önemli faydalar sağlayacaktır. Dijital ortamlarda tehlikelerle karşılaşmadan yer alabilecek, dijital etik kurallarının farkında olan, eleştirel düşünme becerisi sergileyebilen gençlerin yetiştirilmesine geleneksel vatandaşlık kurallarının öğretilmesine oranla daha fazla

önem verilmesi toplum yararına olacaktır (Kuş ve ark., 2017).

Dijital vatandaşlık eğitiminin öğrencilere yaratıcı drama yöntemi ile verilmesi etkili öğrenmeye zemin hazırlayacaktır. Yaratıcı drama yöntemi öğrencilere kendilerinin ve yakın çevrelerinin farkındalığı içinde kendilerini gerçekleştirme olanağı verir. Yaratıcı drama ile öğrencilere bir amaç doğrultusunda kişisel yaşantılardan ve başkalarının yaşantılarından yola çıkılarak doğaçlama ve rol oynama gibi teknikler ile etkin bir öğrenme ortamı sunulur (Adıgüzel, 2006). Öğrenme süreci içinde öğrencinin duyularının harekete geçirilmesi ve öğrencinin ders kazanımlarını ezberlemek zorunda kalmadan öğrenmesi hedeflenir (Üstündağ, 2012). Yaratıcı dramanın bir yöntem olarak kullanılması bilginin yeniden yapılandırılması ve öğrenme çıktılarına yönelik hale getirilmesi açısından önemli rol oynar (Güven, 2009).

Yaratıcı drama oturumları süresinde, öğrenciler aktif durumdadırlar. Öğrenciler yaparak-yaşayarak öğrenirler. Bu yolla öğrenilen bilgi daha kalıcı hale gelir. Yaratıcı drama süreci öğrencilere gerçek hayatta karşılaşılabilecek sorunlar ile baş edebilme becerisi kazandırır; bu sebeple, yaratıcı drama yüksek nitelikte bir öğrenme deneyimi sağlar (İncebacak, Tungaç ve Yaman, 2017). Yüksek nitelikte gerçekleşen öğrenim yalnızca bilişsel değil, aynı zamanda, duyuşsal bir öğrenimdir (Toivanen, Komulainen ve Ruismäki, 2011). Sarioğlu ve Kartal (2017) yaratıcı drama etkinliklerinin üst-biliş üstünde de olumlu etkileri bulunduğunu söylemektedir.

Yaratıcı drama genel olarak bakıldığında insan etkileşiminin bütün çeşitlerini içerir (Furman, 1990). Yaratıcı drama sayesinde öğrenciler farklı karakterlere girerler, farklı değerler ve duygular keşfederler. Yaratıcı drama sayesinde, bir olayın farklı nedenlerinin ve sonuçlarının olabileceği, farklı kişilerin aynı durumlara farklı tepkiler verebileceği görülür (Yıldırım ve Erdoğan, 2016). Bunun anlaşılması diğer insanlara karşı empati geliştirilmesini sağlar. Dijital vatandaşlık bağlamında, yaratıcı drama etkinlikleri özellikle bu noktada önemli bir görev üstlenecektir. Teknoloji kullanımına ilişkin doğru davranışlar bütünü geliştirmek, yaratıcı dramanın hayatın içinden örnekleri sunması ve gerçek durumları deneyimleme olanağı vermesi özelliği sayesinde daha kolay olacaktır. Teknoloji kullanımının modern hayata getirmiş olduğu olumsuzluklar yaratıcı dramayı dijital vatandaşlık eğitimi için bir yöntem olarak kullanarak aşılabilecektir.

1.2. Amaç

Bu çalışmanın amacı, Anadolu Üniversitesi Yabancı Diller Yüksekokulu (AÜ YDYO) öğrencilerine yaratıcı dramayı yöntem olarak kullanarak dijital vatandaşlık farkındalığı kazandırmaktır. Amaca ulaşmak için aşağıdaki sorulara yanıt aranacaktır:

1. AÜ YDYO öğrencilerinin dijital vatandaşlık düzeyi nedir?
2. AÜ YDYO öğrencilerinin dijital vatandaşlık düzeyi üstünde yaratıcı drama oturumlarının etkisi var mıdır?
3. Yaratıcı drama yönteminin dijital vatandaşlık kavramının alt boyutları (dijital iletişim, dijital hak ve sorumluluk, eleştirel düşünme, dijital katılım, dijital güvenlik, dijital beceriler, etik, dijital ticaret) üstünde etkisi var mıdır?

1.3. Önem

Teknolojinin eğitim alanında kullanılmaya başlamasıyla beraber, yeni ihtiyaçlar ortaya çıkmıştır. Teknolojinin eğitim alanında doğru ve sorumlu olarak kullanımı bu ihtiyaçlardan birisidir (Ribble, 2012). Günümüz öğrencileri için dijital vatandaşlık nitelikleri, genel vatandaşlık nitelikleri kadar önemlidir. Dijital araçların kullanımının genç yaşlarda yaygınlaşmaya başlaması, dijital vatandaşlık becerilerinin mümkün olduğunca erken kazanılmasını gerektirmektedir. Dijital vatandaşlık eğitimi ile öğrencilerin 21. yüzyıl gereksinimlerini etik kurallar çerçevesinde edinmeleri hedeflenmelidir (Aydın, 2015).

Yapılan araştırmalar gençlerin özellikle sosyal medya aracılığı ile yaygın olarak video, resim, fikir ve yorum paylaşımlarında bulunduğunu ortaya koymaktadır (King, Delfabbro, Kaptis ve Zwaans, 2014; Duggan ve Brenner, 2013). Bu tür paylaşımlar, gençleri kişisel bilgilerin korunması ve kişisel özgürlükler bağlamında tehlikelere açık hale getirmektedir (Kuş ve ark., 2017). Bu yüzden, gençlere dijital ortamlarda mantıklı ve uygun seçimler yapmaları konusunda yardımcı olunmalıdır (Farmer, 2011; Hollandsworth, Dowdy, & Donovan, 2011; Kassam, 2013; Roh, 2004; Miles, 2011). Dijital vatandaşlık eğitimi ciddiye alınmalı ve dijital vatandaşlık becerileri öğrencileri teknoloji kullanımı kaynaklı risklere karşı korumada bir kalkan olarak görülmelidir.

Dijital vatandaşlık eğitimi, öğrencilere gerçek hayata ilişkin öğrenme yaşantıları sunabilmeli, öğrencilerin öğrenme sürecinde etkin rol oynamalarına, yaparak ve yaşayarak öğrenmelerine olanak sağlamalıdır (Karaosmanoğlu ve Adıgüzel, 2017). Bu

doğrultuda, dijital vatandaşlık eğitimi sürecini yaratıcı drama yoluyla planlamak uygun olacaktır. Araştırmalar, dijital yerliler (Prenski, 2001) olarak adlandırılan günümüz öğrencilerinin teknoloji okuryazarı bireyler olabilmeleri için drama yönteminin ve teknolojinin bir arada kullanılmasının yararını ortaya koymaktadır (Davis, 2010; Farmer, 2011; Anderson ve Cameron, 2013). Davis (2010) yaratıcı drama çalışmalarının öğrencileri derse karşı daha istekli kıldığını belirtmektedir. Farmer (2011) doğaçlama, rol oynama, öğretmenin role girmesi gibi yaratıcı drama tekniklerinin öğrencilerin öğrenmesini kolaylaştırmanın yanında insanların davranış biçimlerinin kendilerini ve çevrelerini nasıl etkilediğinin farkına varmalarına katkı sağlayacağını ifade etmektedir. Flintoff (2010) teknolojinin olumsuz etkilerinin yaratıcı drama kullanımı yoluyla azaltılabileceğini savunmaktadır. Anderson ve Cameron (2013) öğrencilerin teknoloji kullanımının drama pedagojisi ile harmanlanmasının etkili bir potansiyel ortaya çıkardığına işaret etmektedir.

Yaratıcı drama ile birleştirilmiş bir dijital vatandaşlık eğitimi, öğrencileri ezbercilikten uzak tutacaktır (Okvuran, 1995). Öğrenciler, yaratıcı drama aracılığıyla kendisine güvenen ve saygı duyan bireylere dönüşecekler, eleştirel düşüncüyü benimseyecekler ve iletişim becerilerini geliştireceklerdir (Baldwin, 2008). Dorothy Heathcote tarafından ifade edilmiş olduğu gibi yaratıcı drama öğrencilere kurgusal bir dünya içinde hayal güçlerini kullanma olanağı sunacak, onların gerçek yaşama ilişkin farkındalık kazanmalarını sağlayacaktır (Akt. Özen ve Adıgüzel, 2017). Yaratıcı drama ile zenginleştirilmiş bir öğrenme süreci, yaşantılara dayalı olarak daha verimli olacak, duyular ve duygular ile öğrenmeyi sağlayacaktır. Dijital vatandaşlık eğitimi yaratıcı drama yoluyla sunulduğunda, öğrenciler daha bilinçli, çevreleriyle uyumlu ve sorumluluklarının farkında bireylere dönüşeceklerdir (Karaosmanoğlu ve Adıgüzel, 2017).

Yaratıcı drama yöntemi ile öğrencilerin yalnızca bilgileri değil, beceri ve tutumları da gelişmektedir (Başçı ve Gündoğdu, 2011). Yaratıcı drama öğrencilerin sosyal ve kişisel becerilerine olumlu katkılar sağlamaktadır (Susar-Kırmızı, 2009). Yaratıcı drama öğrencileri eleştirel düşünebilen bireylere dönüştürmektedir (Adıgüzel, 2000). Bu sayede, öğrenciler kavramlar arasında sağlam ilişkiler kurabilmekte, bağımsız düşünme becerisi sergileyebilmekte, kendilerini başkalarının yerine koyabilmekte ve üst düzey düşünme becerileri geliştirebilmektedirler (Sağlam, 1997). 21. yüzyıl öğrenme gereksinimleri göz önüne alındığında, öğrencilerin sahip olmaları

gereken nitelikleri sergileyebilmeleri büyük önem taşımaktadır; yaratıcı drama öğrencilere söz konusu nitelikleri edinme sürecinde kuşkusuz büyük kolaylık sağlayacak özellikleri içermektedir.

Alanyazın incelendiğinde, dijital vatandaşlık eğitiminin önemi (Kuş ve ark., 2017) ve teknolojinin nasıl daha etkili kullanılması gerektiğini yaratıcı dramayı bilgi iletişim teknolojileri ile harmanlayarak öğretmeye yönelik araştırmaların sayısında bir artış olduğu gözlemlenmektedir. Örneğin Farmer, 2011 yılında yayınlamış olduğu “Teaching Digital Citizenship” (Dijital Vatandaş Olmayı Öğretmek) başlıklı çalışmasında, teknolojinin zararlı yönde kullanımına değinmiştir. Siber suçlardaki artış ve çeşitliliğe ilgi çekmiştir. Çalışmada, teknolojinin nasıl kullanılması gerektiğinin herkes tarafından anlaşılması ve zararlarının önlenmesi noktasında eğitimcilere düşen görevin dijital vatandaşlığı öğretmek olduğu vurgulanmıştır. Yazar dijital vatandaşlığın tanımını, bireyler için ne tür getirileri olacağını ve dijital vatandaşlık eğitimi için stratejileri paylaşmıştır.

Dijital vatandaşlık kavramının önemine ilişkin bir diğer makale, Ohler (2011) tarafından yayınlamış olan “Digital Citizenship Means Character Education for the Digital Age”(Dijital Vatandaşlık Dijital Çağ için Karakter Eğitimi Anlamına Gelir” başlıklı makaledir. Ohler, okullarda dijital araçların yasaklanmasının çocukları dijital hayatta onları bekleyen tehlikelere karşı koruyamacağını ileri sürmüştür. Okulların çocukların sahip oldukları teknolojik cihazları okula getirmelerine ve okulda bunları kullanmalarına izin vermeleri gerektiğini belirtmiştir. Belediyeler ve okul yönetimlerinin teknolojinin sorunları hakkında konuşmaktan çekinmelerinin doğru olmadığını söylemiştir. Bunun yerine öğrencilere siber davranışlar, dijital etik ve bunlara ilişkin diğer konular ile ilgili bilgilendirmeler yapılmasının iyi olacağını altını çizmiştir. Bu sayede öğrencilerin hem dijital vatandaşlar olacağını hem de sağlam karakterli bireyler olarak yetişeceğini vurgulamıştır.

Ribble (2012) “Digital Citizenship for Educational Change” (Eğitimde Değişim için Dijital Vatandaşlık” başlıklı makalesinde, teknolojinin gelişmesi ve yaygınlaşmasına bağlı olarak eğitim kurumlarında teknolojinin kullanılmaya başlamasının ortaya çıkardığı sorunlara değinmiştir. Dikkat edilmesi gereken en önemli konunun teknolojinin doğru ve sorumluluk bilinci ile kullanılması olduğunun altını çizmiştir. Dijital vatandaşlık kavramının dokuz alt boyutunu eğitim kurumlarının ihtiyaçları doğrultusunda irdelemiştir. Öğretmenlerin öğrencilerin dijital vatandaşlar

olarak gelişmeleri için önemli bir role sahip olduklarını vurgulamış ve en kısa sürede öğrencilere dijital vatandaşlık bilinci kazandırılması yönünde çalışmalara başlanması gerektiğine dikkat çekmiştir.

Oxley (2010) “Digital citizenship: Developing an ethical and responsible online culture” (Dijital vatandaşlık: Etik ve sorumlu bir çevrimiçi kültürü oluşturmak) başlıklı makalesinde, gençlerin İnternet kullanırken sorumluluk bilinci ile hareket etmedikleri ve etik olmayan davranışlar sergilediklerine dikkat çekmiştir. Buna bağlı olarak ortaya çıkan tehlikelere değinmiştir. Bu tür davranışlarının önüne geçmede öğretmenlere büyük sorumluluk düştüğünü belirtmiştir. Öğrencilerin dijital hayatlarında mantıklı seçimler yapmaya yönlendirilmeleri gerektiğini öne sürmüştür.

Hamutoğlu ve Ünal (2010) “Digital Citizenship In Turkey And In The World: Educational Applications And Technology” (Türkiye’de ve Dünyada Dijital Vatandaşlık: Eğitime Uygulamaları ve Teknoloji) başlıklı çalışmalarında dijital vatandaşlık çeşitli tanımları üzerinde durmuşlar ve dijital vatandaşlık kavramının alt boyutlarına ilişkin bilgiler vermişlerdir. Ayrıca okullardaki dijital vatandaşlık uygulamalarına ışık tutmuşlardır. Teknolojinin 21. yüzyılda eğitimde büyük öneme sahip olduğunun altını çizmişlerdir. Ancak, pahalı teknolojik yatırımların teknolojinin doğru kullanımı beraberinde getirmeyeceğini vurgulamışlardır.

Ceyhan, Demiryürek ve Kandemir (2015) Sosyal Ağlarda Güncel Güvenlik Riskleri ve Korunma Yöntemleri başlıklı makalede, sosyal ağlarda güvenliğin sağlanmasının zor olduğuna dikkat çekmişlerdir. Sosyal ağlar ve bu ortamlarda karşılansılması muhtemel sorunlar üstünde durmuşlardır. Söz konusu sorunlara karşı alınabilecek önlemlerden bahsetmişlerdir. Bu önlemleri kişisel ve kurumsal önlemler olarak incelemişlerdir.

Yaratıcı drama ve teknolojinin harmanlamasına yönelik çalışmalara bir örnek, Susan Davies tarafından 2010 yılında yayınlanmış olan “ICTs for creative practise in drama: Creating cyberdrama with young people in school contexts” (Dramada yaratıcı uygulamalar için BİT kullanımı: Okul ortamında gençlerle siber drama yaratmak) başlıklı doktora tezidir. Davies çalışmasında yaratıcı drama sürecinde bilgi iletişim teknolojilerinden yararlanılmasının süreç üzerindeki etkisini ortaya koymayı amaçlamıştır. Eylem araştırması olarak desenlenmiş olan çalışma süresince, katılımcılar wiki ve blog paylaşımları ile ortak bir drama projesi yürütmüşlerdir. Proje için fikir yaratım aşaması çevrim içi olarak gerçekleştirilmiştir. Katılımcılardan toplanan görüşler

çerçevesinde, teknolojinin yaratıcı düşünce üzerinde nasıl bir etkisi olduğu ve katılımcıların süreç içinde BİT kullanımı ile ilgili fikirleri paylaşılmıştır.

Yaratıcı drama ve teknolojiyi harmanlayan bir diğer çalışma Dunn, Bundy ve Woodrow (2012) tarafından yürütülmüş olan “Combining drama pedagogy with digital technologies to support the language learning needs of newly arrived refugee children: a classroom case study” (Yeni göç etmiş mülteci çocukların dil öğrenme ihtiyaçlarının desteklenmesi için drama pedagojisinin dijital teknolojiler ile birlikte kullanımı: bir eylem araştırması) başlıklı çalışmadır. Çalışmada, çevrimiçi ortamdaki edinilen görsel ve yazılı kaynaklarla zenginleştirilmiş yaratıcı drama sürecinin çocukların dil öğrenimine etkisi ortaya konulmaya çalışılmıştır. Edinilen bulgular çerçevesinde, drama ve teknolojinin birlikte kullanımının olumlu sonuçlar doğurduğu sonucuna varılmıştır. Araştırmacılar, teknolojiyle desteklenmiş yaratıcı drama sürecinin çocukların dil gelişimi üzerindeki olumlu etkisi yanında, çocukları kendi öğrenmeleri için sorumluluk almaya ve başkalarıyla ortak deneyimler yaratmaya yönelttiğini belirtmişlerdir. Çocukların bu sayede problem çözen ve başkalarına problem çözmede yardımcı olmaya istekli bireylere dönüştüklerini ifade etmişlerdir.

Flintoff (2010), “Connections Between Drama Education and the Digital Education Revolution” (Drama Eğitimi ve Dijital Eğitim Devrimi Arasındaki Bağlantılar) başlıklı çalışmada çağdaş pedagojik yaklaşımlar içindeki en yenilikçi ve eleştirel düşünmeye yönelten alanlardan birisi olduğunu vurgulamıştır. Gelişmekte olan teknoloji ve teknolojiye yapılmakta olan yatırımlar göz önüne alındığında, eğitimde drama alanında bu yeni trend ile uyumlu yaklaşımlar ve uygulamalar geliştirilmesi gerektiğine dikkat çekmiştir. Bunun internet jenerasyonu olarak tanımlanan yeni nesil öğrencilere ulaşmada etkili olacağının savunmuştur. Çalışmasında dünyanın çeşitli yerlerinde teknoloji ve dramayı birlikte kullanmaya yönelik yapılan çalışmalara örnekler vermiştir.

Hsia, Huang ve Hwang (2012), “Effects of technology-enhanced collaborative writing on students' learning in creative drama practice” (Teknoloji ile zenginleştirilmiş işbirlikli yazılı anlatım dersinin öğrencilerin yaratıcı drama uygulamaları üzerindeki etkileri) başlıklı çalışmada, öğrencileri fikir paylaşımı için çevrimiçi ortama yönlendirmişlerdir. Çeşitli internet araçları yoluyla öğrencilerin sanal ortamlarda birbirleriyle çalışmaları sağlanmıştır. Çevrimiçi ortamda yapılmış olan çalışmalar kağıt üstünde yapılan çalışmalar ile karşılaştırılmıştır. Araştırmada, öğrencilerin sürece ilişkin

memnuniyetleri ve süreç içindeki performansları ölçülmüştür.

Özek (2016) tarafından yürütölmüş olan “The effect of creative drama on student achievement in the course of information technologies” (Yaratıcı dramanın bilgi teknolojileri dersinde öğrenci başarısı üzerindeki etkisi) başlıklı çalışmada öğrenciler üç gruba ayrılmıştır. Birinci gruba ders yaratıcı drama yoluyla öğretilmiş, ikinci gruba bilgisayar destekli olarak öğretilmiş ve üçüncü gruba da dersin müfredatı izlenerek öğretilmiştir. Sonrasında öğrencilere bir sınav yapılmış ve sınav sonuçları üç farklı grup için analiz edilmiştir. Sonuç olarak birinci grupta yer alan öğrencilerin sınavda daha iyi performans gösterdikleri bulunmuştur.

“Effect of Creative Drama Method in Science and Technology Course on the Attitudes of Primary School Fifth Grade Students Towards the Course and on Their Achievements” (Yaratıcı Dramanın Fen Bilimleri ve Teknoloji Dersinde İlkokul Beşinci Sınıf Öğrencilerinin Derse ve Performanslarına Yönelik Yaklaşımları Üzerindeki Etkisi) başlıklı çalışmada Doğru ve ark. (2010), yaratıcı dramanın bilim ve teknoloji dersi öğretim sürecindeki etkisini ortaya koymuşlardır. Öğrencileri deney ve kontrol gruplar olmak üzere iki gruba ayırmışlar ve dersi bir gruba yaratıcı dramayı bir yöntem olarak kullanarak, kontrol grubuna ise geleneksel yöntemler kullanarak öğretmişlerdir. Öğrencilerin performanslarını geliştirmiş oldukları tutum ölçeği ile ve dersler sonrası verdikleri bir sınav ile değerlendirmişlerdir. Sonuç olarak, yaratıcı dramanın dersin öğrenilmesi üzerinde olumlu etkileri olduğunu bulmuşlardır.

Duban ve Düzgün (2013) “Views of Teachers on the Use of Drama Method in Science and Technology Courses” (Fen Bilimleri ve Teknoloji Derslerinde Dramanın Bir Metod Olarak Kullanılmasına İlişkin Öğretmen Görüşleri) başlıklı bir çalışma yapmışlardır. Çalışma için veriler Afyonkarahisar il sınırları içinde görev yapmakta olan öğretmenlerden yarı yapılandırılmış görüşmeler yoluyla toplanmıştır. Cevaplara göre, araştırmacılar, yaratıcı dramanın derslerde bazen bir metot olarak kullanılabileceği sonucuna varmışlardır. Ayrıca, öğretmenlerin bir bölümünün yaratıcı dramayı derslerinde kullanmakta olduklarını görmüşler ve yaratıcı dramanın derslerde nasıl kullanılabileceğine ilişkin öğretmenlerden farklı fikirler almışlardır.

Sarioğlu ve Kartal (2016) tarafından yürütölmüş olan “Bir Yöntem Olarak Drama Bilişim Teknolojileri Öğretiminde İyi Bir Seçenek Olabilir mi?” başlıklı çalışmada, bilişim teknolojileri için drama temelli bir uygulama örneği geliştirmek amaçlanmıştır. Çalışma kapsamında beşinci sınıf öğrencileri ile 12 hafta boyunca

yaratıcı drama oturumları yapılmıştır. Öğrencilerin derse ilişkin bilgi düzeyi yaratıcı drama oturumları öncesinde ve sonrasında test edilmiş ve oturumlar öncesi ile oturumlar sonrası bilgi düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı farklar olduğu sonucuna varılmıştır. Araştırmacılar, ayrıca, yaratıcı drama uygulamasının yaratıcılık, işbirlikli çalışma ve iletişim gibi kazanımlara da ulaşmada yardımcı olduğunu bulmuşlardır.

Görüldüğü üzere, alanyazında dijital vatandaşlık ve yaratıcı dramanın teknoloji öğrenimi üzerindeki etkileri konulu çok sayıda araştırmaya rastlamak mümkündür. Ancak, dijital vatandaşlık eğitimi ve bir yöntem olarak yaratıcı dramayı harmanlayan bir çalışmaya rastlanmamaktadır. Günümüz öğrencilerinin teknoloji ile zenginleşmiş yaşantıları ve önceki nesillere göre farklılık gösteren davranış biçimleri göz önünde bulundurulduğunda, onlara dijital vatandaşlık yeterliklerinin geleneksel yöntemler ile kazandırılmaya çalışılmasının etkili olmayacağı ortadır. Yaratıcı drama sahip olduğu özellikler ile yeni nesil öğrencilerin öğrenme ihtiyaçlarını karşılayacak nitelikte bir yöntemdir. Bu çalışma dijital vatandaşlık eğitimini drama yöntemi ile sunmaya yönelik alanyazındaki ilk çalışma olması sebebiyle önemlidir.

1.4. Varsayımlar

Bu araştırmada,

- Teknolojik gelişmelere bağlı olarak, dijital vatandaşlık bilincinin gençlere kazandırılmasının gerekli olduğu,
- Araştırmanın anket uygulaması aşamalarında, çalışma grubunu oluşturan katılımcıların doğru ve güvenilir bilgiler verdikleri,
- Katılımcıların dramanın yöntem olarak kullanıldığı bir eğitim programından geçmedikleri varsayılmıştır.

1.5. Sınırlılıklar

Bu araştırmada, sonuçların yorumu ve genellenebilirliği,

- 2018-2019 akademik yılında AÜ YDYO’da eğitim gören öğrenciler ile,
- Söz konusu öğrencilerin dijital vatandaşlık seviyelerine ilişkin görüşleri ile,
- 2018-2019 akademik yılında AÜ YDYO’da düzenlenen yaratıcı drama oturumları ile sınırlıdır.

2. YÖNTEM

Bu bölümde çalışmanın modeli, çalışma grubu, verilerin toplanması, veri toplama aracı ve verilerin çözümü ve yorumlamasıyla ilgili bilgilere yer verilmiştir.

2.1. Araştırmanın Yöntemi

Araştırma tek gruplu ön-test son-test modeli ile desenlenmiştir. Bu modelde bir uygulamanın etkisi tek grup üstünde yapılan çalışma ile ölçülür (Büyüköztürk, 2007). Planlanan uygulama öncesinde gruba bir test verilir, testin sonrasında uygulama gerçekleştirilir ve uygulamayı takiben aynı test gruba ikinci kez verilir. Böylece, uygulamanın grup üstündeki etkisi ölçülmeye çalışılır.

2.1.1. Araştırmanın çalışma grubu

Bu araştırmada, 2018-2019 Akademik Yılında AÜ YDYO Temel Yabancı Diller Bölümü'nde öğretim görmekte olan 31 öğrenci araştırma grubu olarak seçilmiştir. AÜ YDYO Temel Yabancı Diller Bölümü'nün araştırma için seçilmiş olmasının sebebi araştırmacının burada görev yapıyor olmasıdır. Kurumda görevli öğretim elemanlarına e-posta yoluyla okulda yaratıcı drama oturumları düzenleneceği duyurulmuş, kendilerinden bu bilgiyi öğrencileriyle sınıfları için açmış oldukları Edmodo platformu üzerinde paylaşımları istenilmiştir. Öğretim elemanlarına gönderilen iletide, düzenlenecek oturumların içeriğine ve genel sürece ilişkin bilgilerin paylaşılacağı bilgilendirme toplantısının yeri, tarihi ve saati belirtilmiştir. Bilgilendirme toplantısına katılmak isteyen öğrencilerin iletide verilmiş olan “Google Tablolar” bağlantısına tıklayarak isimlerini ve iletişim bilgilerini belgeye yazmaları gerektiği söylenmiştir.

Bilgilendirme toplantısına katılan 54 öğrenciye yaratıcı drama oturumlarının dijital vatandaşlık eğitimi üzerine düzenleneceği anlatılmış, kendilerine konuyla ilgili dijital vatandaşlık ve yaratıcı drama hakkında detaylı bir sunum yapılmıştır. Sunum sonunda, öğrencilere gönüllü katılım formları dağıtılmış, oturumlara katılmak isteyenlerin formları doldurmaları istenmiştir. Öğrencilere, ayrıca, formların altında yer alan bölüme kendileri için Perşembe ve Cuma günlerinden hangisinin oturumlara katılmak için uygun olacağını belirtmeleri söylenmiştir. 39 öğrenci çalışma için gönüllü olmuştur. Gönüllü olan öğrencilere toplantının ertesi günü “Gençler İçin Dijital Vatandaşlık Ölçeği” ‘Whatsapp’ üzerinden ‘Google Formlar’ bağlantısı olarak gönderilmiştir. Öğrencilerden ölçeği 24 saat içinde cevaplamaları istenmiştir. Verilen

cevaplar ön-test verileri olarak kaydedilmiştir.

Ancak, yaratıcı drama yöntemiyle dijital vatandaşlık eğitimi sürecinde, 8 öğrenci araştırmadan ayrılmıştır. Araştırmadan ayrılan öğrencilerin gönüllü katılım izin formları kendilerine iade edilmiş ve ölçeğe vermiş oldukları cevaplar ön-test verilerinden çıkarılmıştır. Ön-test verilerinin toplanmasından bir hafta sonra, yaratıcı drama oturumları uygulanmaya başlanmıştır. Yaşları 18-22 arasında değişen 15 erkek, 16 kız öğrenciden oluşan 31 kişilik çalışma grubu haftanın hangi günlerinin öğrencilere uygun olduğuna göre iki gruba ayrılmıştır. Her iki gruba da 8 hafta boyunca 80 dakikalık yaratıcı drama oturumları yapılmıştır. Eğitimin son haftasında yapılan oturumlardan sonra öğrencilere “Gençler İçin Dijital Vatandaşlık Ölçeği” tekrar gönderilmiştir. Ölçeğe verilen cevaplar son-test verileri olarak kaydedilmiştir.

2.1.2. Araştırmanın veri toplama aracı

Araştırma için veriler Kuş ve arkadaşları (2017) tarafından geliştirilen “Gençler İçin Dijital Vatandaşlık Ölçeği” ve düzenlenecek yaratıcı drama oturumları ile toplanmıştır. Kesinlikle katılıyorum (5), katılıyorum (4), kararsızım (3), katılmıyorum (2), kesinlikle katılmıyorum (1) olarak derecelendirilmiş beşli likert tipindeki ölçek araştırma grubu olarak seçilmiş öğrencilere verilmiş, katılımcılardan alınan cevaplar doğrultusunda yaratıcı drama oturumları düzenlenmiş ve oturumlar sonrasında aynı ölçek öğrencilere ikinci kez verilmiştir.

Kuş ve arkadaşları “Gençler İçin Dijital Vatandaşlık Ölçeği” geliştirme sürecinde yaşları 16-24 arasında değişen 438 kişiyle çalışmışlardır. Ölçeğin geçerliğini faktör analizi, madde toplam korelasyonları ve madde ayırt edicilik özelliği olmak üzere üç farklı yöntemle incelemişlerdir. Açımlayıcı faktör analizi sonucunda 49 maddelik ölçeğin 8 faktörden oluştuğunu tespit etmişlerdir. Ölçeğin faktörlere göre güvenirlik analizi Cronbach’s Alpha güvenirlik katsayısı kullanılarak hesaplanmıştır.

6 maddeden oluşan "İletişim" faktörünün iki Cronbach’s Alpha güvenirlik katsayısı 0,814; 9 maddeden oluşan "Hak ve Sorumluluk" faktörünün güvenirlik katsayısı 0,808; 7 maddeden oluşan "Eleştirel Düşünme" faktörünün güvenirlik katsayısı 0,787; 5 maddeden oluşan “Katılım” faktörünün güvenirlik katsayısı 0,733; 6 maddeden oluşan “Güvenlik” faktörünün güvenirlik katsayısı 0,811; 5 maddeden oluşan “Dijital Beceriler” faktörünün güvenirlik katsayısı ise 0,743; 4 maddeden oluşan “Etik”

faktörünün güvenirlik katsayısı 0,792; 7 maddeden oluşan “ticaret” faktörünün güvenirlik katsayısı 0,829 olarak tespit edilmiştir.

Her bir faktöre ilişkin güvenirlik katsayısının 0.733 ila 0.829 arasında değişen değerler arasında olduğu görülmüştür. Güvenirlik katsayısının .70’den yukarı olmasının istenilen bir sonuç olması sebebiyle ölçeğin güvenilir bir ölçek olduğu düşünülmüştür. Ölçeğin faktörlerinin madde sayıları göz önüne alındığında, ölçeğin madde yükleri ve varyansı açıklama oranları açısından geçerli bir ölçek olduğu bulunmuştur. Sonuç olarak “dijital vatandaşlık ölçeği”, gençlerin dijital vatandaşlık algılarının belirlenmesinde kullanılabilecek geçerli ve güvenilir bir ölçek olarak kabul edilmiştir.

2.1.3. Verilerin analizi

Bütün istatistik analiz hesaplamaları, PSPP istatistik yazılımı (Free Software Foundation (2019). GNU PSPP (Version 1.2.0) [Computer Software]. Boston, MA, USA) kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Katılımcılara ölçek anketi kapsamında ön ve son test içeriği şeklinde yöneltilen sorular, tekli ve grup esaslı olarak karşılaştırılmıştır. Gruplara ait ortalama ve standart sapma değerleri tablo şeklinde verilmiştir. Karşılaştırmada, Wilcoxon eşli örnek t testi kullanılmış ve değer olarak 0.05’in altındaki p sonuçları anlamlı olarak kabul edilmiştir.

3. BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde, 2018-2019 Akademik Yılında AÜ YDYO Temel Yabancı Diller Bölümü'nde öğrenim görmekte olan 31 öğrencinin “Gençler İçin Dijital Vatandaşlık Ölçeğini” ön-test ve yaratıcı drama oturumlarını takiben son-test olarak cevapladıktan sonra elde edilen verilere yer verilmiştir.

3.1. Dijital İletişim Niteliklerine İlişkin Bulgular ve Yorumlar

‘Dijital İletişim’ başlıklı alt bölüm ölçekte 1-6 arası maddeleri kapsamaktadır. Maddeler için verilmiş olan ön-test ve son-test puanları incelendiğinde (Tablo 3.1.1), ön-test ve son-test sonuçları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. Bu sonuç, katılımcıların kendilerini dijital iletişim bağlamında, dijital vatandaşlık gerekliliklerini yerine getiren bireyler olarak gördükleri şeklinde yorumlanabilir.

Tablo 3.1.1. *Dijital iletişim alt başlığı ön-test ve son-test genel analizi*

Alt başlık	Cevap sayısı	Ortalama (ÖT)	Ortalama (ST)	Ortalama Fark	Anlamlılık Düzeyi (İki Yönlü)
Dijital İletişim	186	2,20	1,81	0,39	0,001

‘Dijital İletişim’ ve ‘Dijital Güvenlik’ ile ilgili niteliklere yönelik hazırlanmış olan ders planında (bkz. Oturum 2), katılımcılara bu alt bölüme ilişkin olarak sosyal medyada her şeyi paylaşmanın zararlı olabileceği ve İnternet ortamında herkesle resim / video paylaşmanın doğru olmadığı doğrultusunda farkındalık kazandırılması hedeflenmiştir. ‘Dijital İletişim’ alt başlığı içinde yer alan ‘*Sosyal medyada yaptığım paylaşımları herkesin görmesinde bir sakınca görmem*’ ifadesi için ön-test ve son-test puanlarına bakıldığında (Tablo 3.1.2) , yürütülmüş olan yaratıcı drama dersinin amacına ulaşmış olduğu söylenebilir. ‘*Tanımadığım birisine resim, video veya bilgi gönderirim*’ ifadesi için ön-test ve son-test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmaması ise yürütülmüş olan yaratıcı drama dersinin amacına ulaşmamış olduğu anlamına gelmemektedir. Söz konusu ifade için katılımcıların ön-test puan ortalama değeri 5 üstünden 2’nin altındadır. Diğer bir deyişle, katılımcılar herkesle resim / video paylaşmanın kendileri için ‘*Kesinlikle yanlış*’ ve ‘*Yanlış*’ değerleri arasında olduğunu belirtmişlerdir. Son-test puan ortalaması da katılımcıların yaratıcı drama dersinden sonra ‘*Tanımadığım birisine resim, video veya bilgi gönderirim*’ ifadesini ‘*kesinlikle yanlış*’ değerine daha yakın olarak puanlamış oldukları görülmektedir.

Tablo 3.1.2. *Dijital iletişim alt başlığı içinde yer alan maddelerin ön-test ve son-test analizi*

Maddeler	Cevap Sayısı	Ortalama (ÖT)	Ortalama (ST)	Ortalama Fark	Anlamlılık Düzeyi (İki yönlü)
1. Sosyal medyada yaptığım paylaşımları herkesin görmesinde bir sakınca görmem.	31	3,13	1,90	1,23	0,000
2. Tanımadığım birisine resim, video veya bilgi gönderirim.	31	1,61	1,29	0,32	0,106
3. Yaptığım paylaşımlara zorbalık ve kabalık içeren yorumlar yapılmışsa, aynı şekilde karşılık veririm.	31	2,06	1,81	0,26	0,418
4. Yaptığım herşeyi sosyal medyada paylaşmayı severim.	31	2,00	1,58	0,42	0,102
5. Dijital ortamda tanımadığım kişilerle iletişim kurarım.	31	2,42	2,16	0,26	0,428
6. Dijital ortamdaki yazışmalarımda kısaltmalar (nbr, slm, ok vb.) kullanırım.	31	2,00	2,13	0,13	0,677

Katılımcıların ‘Dijital İletişim’ alt başlığında yer alan diğer ifadelerle ilişkin ön-test ortalama puanları ifadelerin kendileri için yaratıcı drama dersinden önce de ‘*Yanlış*’ değerine yakın olduğunu göstermektedir. Son-test ortalamalarına bakıldığında, bu durumun yaratıcı drama dersinden sonra da devam ettiği anlaşılmaktadır. Özellikle 3. ve 4. ifadelerle verilmiş olan son-test puanlarının ‘*Kesinlikle yanlış*’ değerine yaklaşmış olması, yaratıcı drama dersinin söz konusu dijital vatandaşlık niteliklerine ilişkin olarak da olumlu etki yapmış olduğu söylenebilir.

İstatistik verilere dayanarak varılmış olan sonuç katılımcıların oturumun “Değerlendirme” aşamasında ifade etmiş oldukları fikirlerle de örtüşmektedir. Örneğin, katılımcıların hepsi İnternette kullanılan şifrelerin sadece kişilerin kendileri tarafından bilinmesi gerektiğini ifade etmişlerdir. Ayrıca, katılımcılar çoğunlukla çevrimiçi ortamlarda karşılırlarına çıkan her bağlantıya tıklamanın yanlış olduğu düşüncesinde birleşmişlerdir. Birden fazla katılımcı tarafından ifade edilmiş bir diğer düşünce de tahmin edilmesi zor olan şifreler kullanılmasının bir çok sorunun önüne geçmede faydalı olacağı olmuştur. Bazı katılımcıların konuya ilişkin görüşleri de aşağıda verildiği gibidir:

K3: Toplumsal değerler ve devlet kurallarına göre hareket etmek gerekli.

K4: Sevgililer bile birbirleriyle sosyal medya vb. şifreleri paylaşmamalı.

K7: Çevrimiçi ortamlarda herkesle arkadaş olunmamalı.

K10: Çevrimiçi ortamlarında hayatın parçası olduğu gerçeği akılda tutulmalı.

K13: Her an izlenebilir olduğumuz varsayılmalı.

“Değerlendirme” aşamasında elde edilmiş ortak ve kişiye özel görüşler katılımcıların dijital iletişim konusuna “herkese ve herşeye şüpheyle yaklaşılmalı” bakış açısını benimsemiş oldukları şeklinde yorumlanabilir. Özellikle sevgililerin bile birbirleriyle şifrelerini paylaşmamaları gerektiğine ilişkin görüş çarpıcıdır. Ayrıca, katılımcıların insan hayatını çevrimiçi ve çevrimiçi olmayan iki ayrı hayat yerine, tek bir hayat olarak algılıyor oldukları düşünülebilir. Sonuç olarak, katılımcıların İnternette neyi paylaştıkları ve kiminle paylaştıkları noktasında daha dikkatli olmaları gerektiğini görmüş oldukları kabul edilebilir.

3.2. Dijital Hak ve Sorumluluk Niteliklerine İlişkin Bulgular ve Yorumlar

‘Dijital Hak ve Sorumluluk’ başlıklı alt bölüm ölçekte 7-15 arası maddeleri kapsamaktadır. Maddeler için verilmiş olan ön-test ve son-test puanları incelendiğinde (Tablo 3.2.1), ön-test ve son-test sonuçları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. Bu sonuç, katılımcıların kendilerini dijital hak ve sorumluluk bağlamında, dijital vatandaşlık gerekliliklerini yerine getiren bireyler olarak gördükleri şeklinde yorumlanabilir.

Tablo 3.2.1 *Dijital hak ve sorumluluk alt başlığı ön-test ve son-test genel analizi*

Alt başlık	Cevap sayısı	Ortalama (ÖT)	Ortalama (ST)	Ortalama Fark	Anlamlılık Düzeyi (İki Yönlü)
Dijital Hak ve Sorumluluk	279	3,05	3,34	0,29	0,004

‘Dijital Hak ve Sorumluluk’ ile ilgili niteliklere yönelik hazırlanmış olan ders planında (bkz. Oturum 3), katılımcılara bu alt bölüme ilişkin olarak dijital ortamlarda sahip olunan haklar, dijital ortamlarda sahte kimlikle yer almanın yanlışlığı, aşırılık ve her türlü tutuculuk içeren siteleri ziyaret etmenin zararları ve kişisel verilerin gizli kalmasının önemi doğrultusunda farkındalık kazandırılması hedeflenmiştir. Ölçekte yer alan maddelere katılımcıların vermiş olduğu ön-test ve son-test puanları incelendiğinde (Tablo 3.2.2), sonuçlar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklar görülmemesine rağmen, yaratıcı drama dersinin ölçekteki ifadelerle yönelik farkındalığı olumlu yönde etkilediği görülmektedir. Özellikle 12. madde olan ‘*Dijital ortamlarda sahip olduğum hakları tam olarak bilmiyorum*’ ifadesine verilmiş ön-test puan ortalaması 5 üstünden 3 puana tekabül eden ‘*Emin değilim*’ değerine yakın iken, ifadeye ilişkin son-test puan ortalamasının ‘*Emin değilim*’ ve ‘*Yanlış*’ değerleri arasına gerilemiş olması, yaratıcı drama dersinde üzerinde durulmuş olan dijital haklar konusunda katılımcıların

farkındalıklarının artmış olduğunu ortaya koymaktadır. Buna bağlı olarak, katılımcılar 11. maddede yer alan ‘Haksızlığa uğradığımı düşündüğüm durumlarda e-şikayet (BİMER, CİMER vb.) sistemini kullanırım’ ifadesi için de yaratıcı drama dersi sonrası daha yüksek puanlar vermişlerdir. Bütün diğer maddeler için verilmiş olan ön-test ve son-test puan ortalamalarına bakıldığında, katılımcıların dijital hak ve sorumluluk niteliklerine ilişkin farkındalıklarının yaratıcı drama oturumları sonrasında artmış olduğu söylenebilir.

Tablo 3.2.2. *Dijital hak ve sorumluluk alt başlığı içinde yer alan maddelerin ön-test ve son-test analizi*

Maddeler	Cevap sayısı	Ortalama (ÖT)	Ortalama (ST)	Ortalama Fark	Anlamlılık Düzeyi (İki Yönlü)
7. Dijital ortamlarda beni rahatsız eden durumları ilgili birimlere şikayet ederim.	31	3,52	3,58	0,06	0,790
8. Dijital ortamlarda hakaret içeren her türlü şeyden uzak dururum.	31	3,52	3,68	0,16	0,662
9. İnternette iletişim kurarken başkasının özgürlüğünün başladığı yerde benim özgürlüğümün bittiğini bilirim.	31	3,84	4,23	0,39	0,123
10. e-devlet hesabımı aktif olarak kullanırım.	31	3,81	4,03	0,23	0,325
11. Haksızlığa uğradığımı düşündüğüm durumlarda e-şikayet (BİMER, CİMER vb.) sistemini kullanırım.	31	2,87	3,39	0,52	0,096
12. Dijital ortamlarda sahip olduğum hakları tam olarak bilmiyorum.	31	3,35	2,81	0,55	0,091
13. İnternette kimliğimi gizleyerek gerçek yaşamda benimsemediğim davranışları sergilerim.	31	1,48	1,45	0,03	0,895
14. Uygunsuz içeriğe sahip web sitelerini (ırkçılığa, bağnazlığa ve kabalığa yönlendiren) kullanmam.	31	3,97	4,29	0,32	0,400
15. Girişi engellenmiş web sitelerine farklı yollardan girerim.	31	3,00	2,65	0,35	0,281

Ayrıca, yaratıcı drama oturumunun “Değerlendirme” aşamasında katılımcılardan gelen fikirlerin bazıları aşağıdaki gibidir:

K5: Kişiliğimden uzak bir karakter canlandırdım.

K9: Hayatın içinden durumlar canlandırıldı.

K12: Toplumda azınlık statüsünde bulunanlar da haklara sahiptirler.

K17: Suriyeliler’e karşı önyargılarım vardı.

K26: İnternet yine de sansürsüz olmalı.

K28: ‘Fake’ hesaplara karşı dikkatli olunmalı.

K30: Kimsenin insan olduğu unutulmamalı.

Görüşler incelendiğinde, verilen canlandırmaların katılımcılar üzerinde bir çeşit ‘uyandırma’ etkisi yapmış olduğu düşünülebilir. Özellikle azınlıklara karşı hoşgörüyle yaklaşma yanlısı olan paylaşımlar oturumun hedefleri göz önünde bulundurulduğunda önemlidir. Aynı şekilde, katılımcılar arasında K28’in görüşü ile aynı fikirde olan katılımcıların olmuş olması, düzenlenmiş olan yaratıcı drama oturumunun empati kurmaya yöneltici etkisi olarak yorumlanabilir. K5’in düşüncesi ise yaratıcı dramının ‘başkalarının hayatlarını deneyimleme olanağı sunma’ özelliği ile örtüşmektedir. Oturuma katılmış olan katılımcıların ortak görüşlerinden bir tanesi aşırılık ve tutuculuğun mutlaka kişiye zarar vereceği noktasında olmuştur. Çoğu katılımcı, ayrıca, karşılaşılan olumsuzlukların kesinlikle yetkili kurumlara şikayet edilmesi gerektiğini ifade etmiştir. Genel ve özel görüşler de ön-test ve son-test sonuçları arasında var olan anlamlı istatistiksel farkı ortaya koyar niteliktedir.

3.3. Eleştirel Düşünme Niteliklerine İlişkin Bulgular ve Yorumlar

‘Eleştirel Düşünme’ başlıklı alt bölüm ölçekte 16-22 arası maddeleri kapsamaktadır. Maddeler için verilmiş olan ön-test ve son-test puanları incelendiğinde (Tablo 3.3.1), ön-test ve son-test sonuçları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. Bu sonuç, katılımcıların kendilerini eleştirel düşünme bağlamında, dijital vatandaşlık gerekliliklerini yerine getiren bireyler olarak gördükleri şeklinde yorumlanabilir.

Tablo 3.3.1. *Eleştirel düşünme alt başlığı ön-test ve son-test genel analizi*

Alt başlık	Cevap sayısı	Ortalama (ÖT)	Ortalama (ST)	Ortalama Fark	Anlamlılık Düzeyi (İki Yönlü)
Eleştirel Düşünme	217	2,63	2,37	0,26	0,005

‘Eleştirel Düşünme’ ile ilgili niteliklere yönelik hazırlanmış olan ders planında (bkz. Oturum 4), katılımcılara bu alt bölüme ilişkin olarak dijital ortamlarda karşılaşılan bilgilerin doğru olmayabileceği, dijital platformlara veri gizliliği konusunda güvenilemeyeceği ve dijital ortamların fikir yönlendirmesi için kullanılabileceği doğrultusunda farkındalık kazandırılması hedeflenmiştir. Ölçekte yer alan maddelere

katılımcıların vermiş olduğu ön-test ve son-test puanları incelendiğinde (Tablo 3.3.2), iki ifade için istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. *‘Ekonomik, politik, sosyal konularda internet güvenilir bir kaynaktır’* ifadesine ön-test için verilmiş olan puan ortalaması *‘Emin değilim’* değerine yakın olarak çıkmış olmasına rağmen, son-test puan ortalaması *‘Yanlış’* değerine daha yakındır. Ön-test ve son-test puan değerleri arasındaki bu fark, yürütülmüş olan yaratıcı drama dersinin ‘dijital ortamlarda karşılaşılan bilgilerin doğru olmayabileceği’ hedefi açısından başarıya ulaşmış olduğu anlamına gelmektedir. *‘Arkadaşlarımla paylaşımları benim için güvenilirdir’* ifadesi için de ön-test ve son-test puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır. 16. ifadeye ilişkin durumda olduğu gibi, katılımcıların ön-test puan ortalaması *‘Emin değilim’* değerine yakın iken, son-test puan ortalaması *‘Yanlış’* değerine daha yakındır. Bu sebeple, yürütülmüş olan yaratıcı drama dersinde ‘dijital ortamlarda karşılaşılan bilgilerin doğru olmayabileceği’ hedefine ulaşılmış olduğu çıkarımı yapılabilir. Aynı hedefe ilişkin bir madde olarak kabul edilebilecek *‘Dijital ortamda okuduğum bilgilerin doğruluğunu sorgulamadan kabul ederim’* ifadesine bakıldığında, ifadeye ilişkin ön-test ve son-test ortalama puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı görülse de $p=0.059$ değerinin anlamlı fark için sınır değer olarak kabul edilen $p=0.005$ ’den çok yüksek olmadığı ortadadır. İfade için verilmiş olan ön-test ve son-test puan ortalamaları, katılımcıların konuyla ilgili düşüncelerinin yaratıcı drama oturumları sonrasında *‘Yanlış’* değerinden *‘Kesinlikle yanlış’* değerine kaydığını ortaya koymaktadır. Bu sonuçtan hareketle, yürütülmüş olan yaratıcı drama dersinin hedefine ulaşmış olduğu düşünülebilir.

Tablo 3.3.2. Eleştirel düşünme alt başlığı içinde yer alan maddelerin ön-test ve son-test analizi

Maddeler	Cevap Sayısı	Ortalama (ÖT)	Ortalama (ST)	Ortalama Fark	Anlamlılık Düzeyi (İki Yönlü)
16. Ekonomik, politik, sosyal konularda internet güvenilir bir kaynaktır.	31	2,90	2,19	0,71	0,005
17. Dijital ortamlardaki kampanyalara detaylı şekilde inceledikten sonra katılıyorum.	31	3,61	3,97	0,35	0,176
18. Adaletsiz bulduğum konuları internetten eleştiririm.	31	2,84	2,84	0,00	1,000
19. Dijital ortamda okuduğum bilgilerin doğruluğunu sorgulamadan kabul ederim.	31	1,68	1,39	0,29	0,059

Tablo 3.3.2. (Devam) *Eleştirel düşünme alt başlığı içinde yer alan maddelerin ön-test ve son-test analizi*

Maddeler	Cevap Sayısı	Ortalama (ÖT)	Ortalama (ST)	Ortalama Fark	Anlamlılık Düzeyi (İki Yönlü)
20. Arkadaşlarımla benim için paylaşımları benim için güvenilirdir.	31	2,74	2,23	0,52	0,047
21. Dijital ortamda okuduğum bilgiler, günlük hayattaki kararlarımı ve düşüncelerimi etkiler.	31	2,94	2,68	0,26	0,292
22. Paylaşılan bir bilginin doğruluğunu araştırmadan bu bilgiyi kullanırım.	31	1,71	1,32	0,39	0,090

Ön-test ve son-test puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark görünmeyen ifadeler bile incelendiğinde, son-test puan ortalamalarının yaratıcı drama dersinin olumlu bir etkiye sahip olmuş olduğu anlamına gelebilir. Özellikle, *‘Paylaşılan bir bilginin doğruluğunu araştırmadan bu bilgiyi kullanırım’* ifadesi için ortalama puan değerinin *‘Yanlış’* değerinden *‘Kesinlikle yanlış’* değerine yaklaşmış olması dikkate değer bir sonuç olarak görülebilir. Benzer şekilde, *‘Dijital ortamlardaki kampanyalara detaylı şekilde inceledikten sonra katılırım’* ifadesi için katılımcıların fikirlerinin bir üstteki puan değerine yaklaşmış olduğu söylenebilir. ‘Eleştirel Düşünme’ ile ilgili bu alt bölüm maddeleri için verilmiş olan bütün ön-test ve son-test puan ortalamaları, yaratıcı drama dersinin bu alt bölümdeki niteliklere ilişkin farkındalık kazandırma bağlamında olumlu etkiye sahip olduğunu göstermektedir.

Katılımcılar oturumun “Değerlendirme” aşamasında gruplar halinde ‘Facebook neden masum değil?’ konulu yazılar yazmışlardır. Bu yazılarda grupların Facebook’un bir sosyal medya aracı olmaktan çıkıp siyasi ve sosyal bir tehlikeye dönüşmekte olduğuna vurgu yapmışlardır. Gruplardan hiç birinin yazmış olduğu yazıda, Facebook’un güvenilir bir dijital ortam olduğundan bahsedilmemiştir. Gruplardan bir tanesi Facebook’un elinde bulunan algoritmaların çok rahatlıkla insan davranışlarının kontrol etmek ve yönlendirmek amaçlı kullanılabileceğini ileri sürmüştür. Bir diğer grup Facebook kullanıcılarının da Facebook kadar suçlu olduğunu düşündüklerini ifade etmiştir. Bütün gruplar Facebook’un kesinlikle suçlu olduğu düşüncesinde birleşmişlerdir.

Grup yazılarından edinilmiş olan öğrenci fikirleri yaratıcı drama oturumunun katılımcılar üzerindeki etkisini ortaya koymaktadır. Katılımcıların dijital ortamlarda veri güvenliği konusunda tedbirli olunması gerektiğinin farkında oldukları

düşünülebilir. Ayrıca, katılımcıların dijital ortamların kişilerin düşüncelerini manipüle etme amacına hizmet edebileceğini görmüş oldukları söylenebilir. Son olarak, oturuma katılmış öğrencilerin özellikle sosyal medya davranışlarını daha dikkatle gözden geçirecekleri düşünülebilir.

3.4. Dijital Katılım Niteliklerine İlişkin Bulgular ve Yorumlar

‘Dijital Katılım’ başlıklı alt bölüm ölçekte 23-27 arası maddeleri kapsamaktadır. Maddeler için verilmiş olan ön-test ve son-test puanları incelendiğinde (Tablo 3.4.1), ön-test ve son-test sonuçları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. Bu sonuç, katılımcıların kendilerini dijital katılım bağlamında, dijital vatandaşlık gerekliliklerini yerine getiren bireyler olarak gördükleri şeklinde yorumlanabilir.

Tablo 3.4.1. *Dijital katılım alt başlığı ön-test ve son-test genel analizi*

Alt başlık	Cevap sayısı	Ortalama (ÖT)	Ortalama (ST)	Ortalama Fark	Anlamlılık Düzeyi (İki Yönlü)
Dijital Katılım	155	3,25	3,62	0,37	0,001

‘Dijital Katılım’ ile ilgili niteliklere yönelik hazırlanmış olan ders planında (bkz. Oturum 5), katılımcılara bu alt bölüme ilişkin olarak dijital ortamlarda kamuoyunu ilgilendiren bir konuyla ilgili başlatılan kampanyaların etkililiği ve İnternetin kamuoyu oluşturmak için iyi bir ortam olduğu doğrultusunda farkındalık kazandırılması hedeflenmiştir. Ölçekte yer alan maddelere katılımcıların vermiş olduğu ön-test ve son-test puanları incelendiğinde (Tablo 3.4.2), bir ifade için istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. ‘*Şehrimi, ülkemi ya da dünyayı ilgilendiren sorunlar için dijital ortamlarda diğer insanlarla işbirliği yaparım*’ ifadesine ön-test için verilmiş olan puan ortalaması ‘*Yanlış*’ değeri bandında çıkmış olmasına rağmen, son-test puan ortalamasına göre katılımcıların cevapları ‘*Emin değilim*’ bandında yoğunlaşmıştır. Yürütülmüş olan yaratıcı drama dersi için belirlenmiş olan hedefler göz önüne alındığında, dersin katılımcılar üzerinde olumlu bir tutum değişikliği meydana getirdiği söylenebilir. Diğer maddeler için ön-test ve son-test puan ortalamalarına bakıldığında, bir madde hariç aynı değer bandı içinde değişiklik gözlenmektedir. Puan farklarının olumlu değişikliğe doğru olduğu göz önüne alındığında, yaratıcı drama dersinin alt bölümdeki bütün maddeler açısından iyi bir etki yaratmış olduğu söylenebilir.

Tablo 3.4.2. *Dijital katılım alt başlığı içinde yer alan maddelerin ön-test ve son-test analizi*

Maddeler	Cevap Sayısı	Ortalama (ÖT)	Ortalama (ST)	Ortalama fark	Anlamlılık düzeyi (İki yönlü)
23. Dijital ortam üzerinden başlatılan sosyal, ekonomik, kültürel bir kampanyaya destek veririm.	31	3,23	3,52	0,29	0,231
24. Resmi kurumlarla önemli gördüğüm olaylar hakkında internet aracılığıyla iletişime geçerim.	31	3,35	3,81	0,45	0,109
25. Şehrimi, ülkemi ya da dünyayı ilgilendiren sorunlar için dijital ortamlarda diğer insanlarla işbirliği yaparım.	31	2,74	3,39	0,65	0,029
26. Dijital ortamlarda resmi kurumlardan bilgi edinme hakkımı kullanırım.	31	3,81	4,13	0,32	0,224
27. Sosyal medya ortamlarında önemli gördüğüm olaylar hakkında düşüncelerimi ifade ederim.	31	3,13	3,26	0,13	0,546

“Değerlendirme” aşamasında katılımcıların paylaşımları oturum için seçilmiş olan kampanya metninin kendilerini büyük ölçüde etkilemiş olduğunu ortaya koymuştur. Katılımcılar Özgecan cinayetinin toplumdaki kanayan yaralardan bir tanesi olduğu noktasında fikir birliği yapmışlardır. Konunun yaratıcı drama oturumu için seçilmiş olması ise katılımcılar tarafından doğru bir eylem olarak değerlendirilmiştir. Sınıftaki ortak görüşlerden bir tanesi dijital ortamlarda paylaşılan kampanyaların istenilen tepkiyi oluşturmada daha etkili sonuçlar doğuracağı yönünde olmuştur. Oturuma ilişkin öğrencilerden gelen bazı özel görüşler aşağıdaki gibidir:

K11: Canlandırma aşaması psikolojik olarak zorladı.

K14: Haklı olduğuna inanmadığım tarafı oynamak kolay olmadı.

K18: Konu ‘olmazsa olmaz’ bir konu.

K23: Canlandırma yaparken içimdeki ‘aktivist’ ruh ortaya çıktı.

K29: Kendimi çok kızgın hissettim.

K31: Canlandırmaya benliğimi yansıttım.

Katılımcıların özel görüşleri oturuma güçlü tepkiler vermiş olduklarını göstermektedir. Bu tür bir tepki daha önceki oturumlarda gözlemlenmiş olan tepkilerden daha şiddetlidir. Bunun sebebi katılımcıların söz konusu korkunç olaydan ciddi anlamda etkilenmiş oldukları olarak görülebilir. Yaratıcı drama oturumuna toplumsal bir travma yaratmış bir haberi konu etmek katılımcılara güçlü duygular yaşatmıştır. “Değerlendirme” aşamasında elde edilen verilerden yola çıkarak, katılımcıların dijital

ortamlarda başlatılan kampanyalara daha farklı bir gözle bakacaklarını düşünmek mümkündür.

3.5. Dijital Güvenlik Niteliklerine İlişkin Bulgular ve Yorumlar

‘Dijital Güvenlik’ başlıklı alt bölüm ölçekte 28-33 arası maddeleri kapsamaktadır. Maddeler için verilmiş olan ön-test ve son-test puanları incelendiğinde (Tablo 3.5.1), ön-test ve son-test sonuçları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir. Ölçekte yer alan bütün maddeler için tekli analiz sonuçlarına (Tablo 3.5.2) bakıldığında ise katılımcıların her bir ifadeyi ön-test için bile dijital vatandaşlık gereklilikleri çerçevesinde puanlamış oldukları anlaşılmaktadır. Bu durum, katılımcıların zaten çevrimiçi ortamda kendilerini bekleyen güvenlik risklerinin farkında olduklarını, yürütülmüş olan yaratıcı drama oturumunun (bkz. Oturum 2) dijital güvenlik bağlamında büyük bir fark yaratmadığı şeklinde yorumlanabilir. Ancak, ‘*Dijital ortamlardaki güvenliğim için anti-virüs programı kullanırım*’ ve ‘*Dijital ortamda bana gelen her türlü bağlantıya tıklarım*’ ifadeleri için ön-test ve son-test puan ortalamaları arasında gözlemlenen istatistiksel olarak anlamlı fark, dijital güvenlik açısından önemli iki noktada katılımcıların yaratıcı drama dersinden olumlu olarak etkilenmiş oldukları anlamına gelmektedir. Ayrıca, ölçeğin bu alt bölümünde yer alan diğer ifadeler için ön-test ve son-test ortalama puan farkları katılımcı tutumlarındaki olumlu değişimi ortaya koyar niteliktedir. ‘Dijital Güvenlik’ niteliklerine ilişkin alt bölüm genel analizi istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık ortaya koymuyor olsa da ölçek maddelerinin tekli analizleri, yürütülmüş olan yaratıcı drama dersinin katılımcıların tutumlarını olumlu yönde etkilemiş olduğu düşünülebilir.

Tablo 3.5.1. *Dijital güvenlik alt başlığı ön-test ve son-test genel analizi*

Alt başlık	Cevap sayısı	Ortalama (ÖT)	Ortalama (ST)	Ortalama Fark	Anlamlılık Düzeyi (İki Yönlü)
Dijital Güvenlik	186	2,51	2,37	0,13	0,225

Tablo 3.5.2. *Dijital güvenlik alt başlığı içinde yer alan maddelerin ön-test ve son-test analizi*

Maddeler	Cevap Sayısı	Ortalama (ÖT)	Ortalama (ST)	Ortalama fark	Anlamlılık düzeyi (İki yönlü)
28. Çevrimiçi ortamdayken kişisel bilgilerimi tanımadığım kişilerle paylaşıyorum.	31	1,52	1,29	0,23	0,243
29. Dijital ortamda bana gelen her türlü bağlantıya tıklarım.	31	1,68	1,26	0,42	0,035
30. Dijital ortamlardaki güvenliğim için anti-virüs programı kullanırım.	31	3,45	4,06	0,61	0,021
31. Dijital ortamdan ihtiyacım olan her türlü programı indiririm.	31	3,45	3,06	0,39	0,264
32. Dijital ortamlarda genellikle aynı şifreleri kullanırım.	31	2,61	2,32	0,29	0,397
33. Dijital ortamlarda tanıştığım kişilerle gerçek hayatta buluşurum.	31	2,32	2,23	0,10	0,698

Katılımcılar yaratıcı drama oturumunun “Değerlendirme” aşamasında ‘dijital güvenlik’ ile ilgili olarak aşağıdaki yorumları yapmışlardır:

K6: Bence bu konu diğer herşeyden daha önemli.

K12: Arkadaşlarımda dijital güvenliklerini çok önemsediklerini düşünmüyorum.

K18: Artık lisanssız yazılım indirmeyeceğim.

K19: Farklı hesaplarım için farklı şifreler bulmalıyım.

K24: Anti-virüs programları çok pahalı, ama kullanmaya değerler.

K31: Ben kişisel bilgilerimi tanımadığım kişilerle zaten paylaşmam.

Bu görüşler ışığında, katılımcıların dijital güvenlik kavramının önemini farkına vardıkları söylenebilir. K18 ve K124 tarafından belirtilmiş olan görüşler, istatistik analiz çerçevesinde ortaya çıkmış olan anti-virüs yazılımları noktasındaki olumlu değişime işaret eder niteliktedirler. K6’nın dijital güvenlik konusunu dijital vatandaşlık kavramının diğer her alt başlığının üzerine koyması önemli bir gelişim göstergesidir. Gerçekten de çevrimiçi ortamlarda herşeyin başı güvenlidir. Dijital güvenliğin olmaması demek, kişisel olan her bilginin başkalarının eline geçebileceği anlamına gelmektedir. Yer verilmiş olan özel görüşlere ek olarak, katılımcıların ortak olarak paylaştığı bir görüş, dijital güvenlik açıklarının daha çok dijital iletişim içeren ortamlarda karşılaşılan sorunlar olduğu yönünde olmuştur. Katılımcılar, ayrıca, dijital güvenlik kaynaklı bir problem yaşayacaklarını düşünmediklerini ifade etmişlerdir. Katılımcılara göre, bu ortak görüşün sebebi katılımcıların kendilerini riske atacak davranışlardan kaçınıyor olduklarını düşünmeleridir.

3.6. Dijital Becerilere İlişkin Bulgular ve Yorumlar

‘Dijital Beceriler’ başlıklı alt bölüm ölçeğe 34-38 arası maddeleri kapsamaktadır. Maddeler için verilmiş olan ön-test ve son-test puanları incelendiğinde (Tablo 3.6.1), ön-test ve son-test sonuçları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir. Alt bölüm için düzenlenmiş olan yaratıcı drama ders planında (bkz. Oturum 8), katılımcılara sosyal medya hesabından kişisel ayarları düzenleyebilmenin önemi, ihtiyaca yönelik dijital araçları (bilgisayar, akıllı telefon vb.) kullanabilmenin gereği ve dijital araçlarla ilgili bir sorun olduğunda sorunun kişisel olarak çözümlenmesinin önemi doğrultusunda farkındalık kazandırılması hedeflenmiştir. Ölçeğe yer alan ifadeler için verilmiş ön-test puan ortalamaları incelendiğinde (Tablo 3.6.2), katılımcılar için ifadelerin 38. ifade hariç ‘Doğru’ değerine sahip olduğu görülmektedir. Bu durum, katılımcıların hali hazırda dijital vatandaşlık kavramının gerektirdiği dijital becerilere sahip olduğu şeklinde yorumlanabilir. Katılımcıların 18-21 yaş aralığında olmaları ve ‘dijital yerli’ olarak tanımlanan kategori içinde yer almaları alt bölüm için elde edilen sonucun sebebi olarak görülebilir.

Tablo 3.6.1. *Dijital beceriler alt başlığı ön-test ve son-test genel analizi*

Alt başlık	Cevap sayısı	Ortalama (ÖT)	Ortalama (ST)	Ortalama Fark	Anlamlılık Düzeyi (İki Yönlü)
Dijital Beceriler	155	4,26	4,38	0,12	0,144

‘Dijital Beceriler’ alt başlığı ön-test ve son-test genel analiz sonucu istatistiksel olarak anlamlı olmasa da alt bölümde yer alan ifadelerin tekli analizleri katılımcıların son-test puan ortalamalarının ön-test ortalamalarına göre bir ifade hariç olumlu olduğu görülebilmektedir. Bu açıdan bakıldığında, yürütülmüş olan yaratıcı drama dersinin katılımcıların dijital becerilerin önemine ilişkin farkındalıklarını artırmış olduğu söylenebilir. Ön-test ve son-test sonuçları arasındaki bu olumlu fark alt bölüm genel analizinde de gözlemlenebilmektedir.

Tablo 3.6.2. *Dijital beceriler alt başlığı içinde yer alan maddelerin ön-test ve son-test analizi*

Maddeler	Cevap sayısı	Ortalama (ÖT)	Ortalama (ST)	Ortalama fark	Anlamlılık düzeyi (İki yönlü)
34. Sosyal medya hesabımdan kişisel ayarlarımı düzenleyebilirim.	31	4,32	4,52	0,19	0,161

Tablo 3.6.2. (Devam) *Dijital beceriler alt başlığı içinde yer alan maddelerin ön-test ve son-test analizi*

Maddeler	Cevap sayısı	Ortalama (ÖT)	Ortalama (ST)	Ortalama Fark	Anlamlılık düzeyi (İki yönlü)
35. İhtiyacıma yönelik dijital araçları (bilgisayar, akıllı telefon vb.) rahatlıkla kullanabilirim.	31	4,45	4,68	0,23	0,229
36. İhtiyacım olan bilgilere internet üzerinden rahatlıkla ulaşabilirim.	31	4,42	4,55	0,13	0,502
37.İhtiyacım olan uygulamaları/ programları dijital ortamlardan indirip kullanabilirim.	31	4,45	4,39	0,06	0,712
38. Dijital araçlarla ilgili bir sorun yaşadığımda, bu sorunu kendim çözebilirim.	31	3,65	3,77	0,13	0,601

‘Dijital beceriler’ konusunda “Değerlendirme” aşamasında katılımcıların genel görüşü hepsinin genel dijital becerilere sahip olduklarıdır. Bu görüş katılımcıların dijital yerliler olarak tanımlanan bireyler oldukları düşünüldüğünde beklenen bir görüştür. Bütün katılımcılar, aynı zamanda, siber suç kavramına ilişkin bilgi sahibi olduklarını ifade etmişlerdir. Öne çıkan bazı fikirler aşağıda verilmiştir:

K3: Siber suçlarla baş etmek devletin görevi olmalıdır.

K10: Herkes siber suçlular için potansiyel kurbandır.

K22: Kendi işini kendin yapabilmek çok önemlidir.

K29: Kimseye dijital konularda minnet etmemek gereklidir.

Kişiye özel görüşlerden yola çıkılarak, katılımcıların dijital becerileri yeterince önemsedikleri düşünülebilir. K22 ve K29 tarafından ifade edilen görüşler bu katılımcıların dijital becerilere sahip olmanın doğal bir gereksinim olduğunu düşündükleri anlamına gelebilir. Ayrıca, K3 ve K4 siber suçlar için kişisel olarak birşeyler yapmanın çok kolay olmadığını düşünmektedirler. Onlara göre, bireyler ancak kendilerini koruma adına önlemler alabilirler. Sınıfta oturum sonunda ortaya atılmış olan fikirler ışığında, katılımcıların dijital beceriler geliştirmenin siber suç vb. olumsuzlukların kurbanı olmamak için önemli olduğuna inandıkları şeklinde yorumlanabilir.

3.7. Etik ile İlgili Bulgular ve Yorumlar

‘Etik’ başlıklı alt bölüm ölçekte 39-42 arası maddeleri kapsamaktadır. Maddeler için verilmiş olan ön-test ve son-test puanları incelendiğinde (Tablo 3.7.1), ön-test ve

son-test sonuçları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir. Alt bölüm için düzenlenmiş olan yaratıcı drama ders planında (bkz. Oturum 6), katılımcılara İnternet ortamında yer alan ürünlerin telif hakları olduğu, telif hakları ihlallerinin sonuçları ve telif haklarını ihlal eden durumlar için olası çözümlerin neler olabileceği doğrultusunda farkındalık kazandırılması hedeflenmiştir. Ölçekte yer alan ifadelere verilmiş ön-test puan ortalamaları incelendiğinde (Tablo 3.7.2), katılımcıların dijital etik bağlamında olumlu düzeyde bir farkındalıklarının olduğu görülmektedir. Sadece *‘Telif hakkını ihlal eden durumları bilirim’* ifadesi için ön-test değeri ile son-test değeri arasında istatistiksel olarak anlamlı olmaya yakın bir puan farkı söz konusudur. Yürütülmüş olan yaratıcı drama dersi, bu noktada katılımcıların bakış açısını dikkate değer olarak görülebilecek bir düzeyde değiştirmiştir. Diğer ifadelere verilmiş olan puan ortalamaları incelendiğinde, katılımcıların zaten dijital ortamda etik davranışlar sergiledikleri, yaratıcı drama dersi sayesinde son-test puan ortalamalarında olumluya doğru çok az bir değişim gerçekleşmiş olduğu fark edilmektedir. *‘Telif hakkını ihlal eden durumları bilirim’* ve *‘Dijital ortamda yer alan film, oyun, müzik gibi telif hakkı olan eserleri telif hakkını ödemedenden yüklemem’* ifadeleri için verilmiş olan ön-test ve son-test puan ortalamalarının *‘Yanlış’* değerinden *‘Emin değilim’* değerine yükselmiş olması ise katılımcıların telif hakları noktasında her zaman etik davranış sergileyebileceği ihtimalini akla getirmektedir. Alt bölüme ilişkin genel analiz ve maddeler için tekli analiz sonuçları, yaratıcı drama dersinin dijital etik bağlamında katılımcılar üstünde çok büyük bir etkisinin olmamış olduğunu göstermektedir.

Tablo 3.7.1. Etik alt başlığı ön-test ve son-test genel analizi

Alt başlık	Cevap sayısı	Ortalama (ÖT)	Ortalama (ST)	Ortalama Fark	Anlamlılık Düzeyi (İki Yönlü)
Etik	124	2,32	2,50	0,18	0,187

Tablo 3.7.2. Etik alt başlığı içinde yer alan maddelerin ön-test ve son-test analizi

Maddeler	Cevap sayısı	Ortalama (ÖT)	Ortalama (ST)	Ortalama fark	Anlamlılık düzeyi (İki yönlü)
39. Başkasına ait fikir ve düşünceleri kaynak göstermeden kullanırım.	31	1,84	1,68	0,16	0,455

Tablo 3.7.2. (Devam) *Etik alt başlığı içinde yer alan maddelerin ön-test ve son-test analizi*

Maddeler	Cevap sayısı	Ortalama (ÖT)	Ortalama (ST)	Ortalama Fark	Anlamlılık düzeyi (İki yönlü)
40. Telif hakkını ihlal eden durumları bilirim.	31	2,90	3,48	0,58	0,053
41. Başkalarına ait içerik ve bilgileri (fotoğraf, makale, grafik vb.) izin almadan kullanırım.	31	1,65	1,55	0,10	0,669
42. Dijital ortamda yer alan film, oyun, müzik gibi telif hakkı olan eserleri telif hakkını ödemediğim yüklemem.	31	2,90	3,29	0,39	0,231

Katılımcıların “Değerlendirme” aşamasında konuya ilişkin ifade ettikleri görüşler, telif hakkı ihlallerinin önüne geçilmesinin çok kolay olmadığını düşündüklerini göstermiştir. Bu düşüncenin sebebi olarak, çevrimiçi ortamların her türlü suistiamale açık ortamlar olarak görülüyor olması verilmiştir. Katılımcılar, İnternet üzerinde telif haklarının kişiler istediği sürece devam edeceğine inandıklarını ifade etmişlerdir. Oturum sonunda çevrimiçi ortamlarda telif hakkı ihlallerinin önüne geçebilmeye yönelik paylaşılan özel görüşlerden bazıları aşağıdaki gibidir:

K1: İnsanlar birbirlerine saygı göstermeli.

K2: Teknolojiyi doğru kullanmayı öğrenmeli.

K8: İnsanlar kendi zaafalarını törpülemeli.

K25: Dijital ortamda kimseye yüzde yüz güvenilmemeli.

K30: İnternet oldukça telif hakları mutlaka ihlal edilecektir.

Bu görüşler de katılımcıların genel olarak üstünde hem fikir oldukları görüşle paralellik göstermektedirler. İhlallerin önüne geçmede anahtar olarak kullanıcıların ihlal konusuna ne tür bir yaklaşım benimsedikleri görülmektedir. Hiç bir katılımcı güvenlikten sorumlu mercilerin bu konuda çözümler geliştirebileceklerinden bahsetmemiştir. Bu katılımcıların İnternet’in hiçbir kurum veya kişi tarafından kontrol altında tutulamayacağına olan inancı olarak yorumlanabilir.

3.8. Dijital Ticarete İlişkin Bulgular ve Yorumlar

‘Dijital Ticaret’ başlıklı alt bölüm ölçekte 43-49 arası maddeleri kapsamaktadır. Maddeler için verilmiş olan ön-test ve son-test puanları incelendiğinde (Tablo 3.8.1), ön-test ve son-test sonuçları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. Bu sonuç, katılımcıların kendilerini dijital ticaret bağlamında, dijital

vatandaşlık gerekliliklerini yerine getiren bireyler olarak gördükleri şekilde yorumlanabilir.

Tablo 3.8.1. *Dijital ticaret alt başlığı ön-test ve son-test genel analizi*

Alt başlık	Cevap sayısı	Ortalama (ÖT)	Ortalama (ST)	Ortalama Fark	Anlamlılık Düzeyi (İki Yönlü)
Dijital Ticaret	217	3,96	4,13	0,17	0,034

Alt bölüm çerçevesinde hazırlanmış olan yaratıcı drama ders planı incelendiğinde (bkz. Oturum 7), katılımcılara İnternet alışverişlerinde karşılaşılabilecek sorunlar ve bu sorunların olası çözümlerinin ne olabileceği doğrultusunda farkındalık kazandırılması hedeflenmiştir. Ölçekte bu alt bölümde yer alan '*Dijital ortamdan yaptığım /yapacağım alışveriş ile ilgili haklarımı bilirim*' ifadesi için ön-test ve son-test puan ortalamaları (Tablo 3.8.2) yürütülmüş olan yaratıcı drama dersinde belirtilen hedefe tam anlamıyla ulaşılmış olduğunu göstermektedir. Özellikle ders içinde katılımcılarla paylaşılmış olan İnternet alışverişlerinde tüketici haklarına ilişkin doküman, canlandırma bölümündeki durumlarla beraber katılımcıların konuya ilişkin farkındalık düzeylerini yukarı çekmiş olabilir.

Tablo 3.8.2. *Dijital ticaret alt başlığı içinde yer alan maddelerin ön-test ve son-test analizi*

Maddeler	Cevap sayısı	Ortalama (ÖT)	Ortalama (ST)	Ortalama fark	Anlamlılık düzeyi (İki yönlü)
43. En ucuz ürünün olduğu web sitesini tercih ederim.	31	2,77	2,71	0,06	0,820
44. Dijital ortamlarda alışveriş yaparım.	31	4,13	4,26	0,13	0,536
45. Bir ürünü tercih etmemde ya da etmememde ürün yorumlarını dikkate alırım.	31	4,32	4,48	0,16	0,344
46. Alışveriş yaptığım web sitelerinin kurumsal ve güvenilir olmasına dikkat ederim.	31	4,61	4,68	0,06	0,677
47. Alışveriş yaptığım web sitelerinin bilgilerini not ederim.	31	3,81	3,90	0,10	0,728
48. Dijital ortamdan bir ürün almadan önce internetten fiyat araştırması yapmayı tercih ederim.	31	4,35	4,61	0,26	0,118
49. Dijital ortamdan yaptığım /yapacağım alışveriş ile ilgili haklarımı bilirim.	31	3,71	4,26	0,55	0,011

Alt bölümde yer alan diğer ifadelere yönelik ön-test sonuçları katılımcıların dijital ticaret konusunda sorun teşkil edebilecek davranışlar sergilemediklerini ortaya koymaktadır. Bu durum katılımcıların yaş grubu ve İnternette yapılan alışverişlerin yaygın olması ile açıklanabilir. Söz konusu ifadeler için verilmiş son-test sonuçları ise yine de daha olumlu tutuma ilişkin yöneliş göstermektedir. Bu noktadan hareketle düzenlenmiş olan yaratıcı drama dersinin ölçeğin 49. ifadesi üzerindeki etkinin ötesine ulaşmış olduğu söylenebilir. ‘Dijital Ticaret’ ile ilgili maddeler için verilmiş olan bütün ön-test ve son-test puan ortalamaları, yaratıcı drama dersinin bu alt bölümdeki niteliklere ilişkin farkındalık kazandırma bağlamında olumlu etkiye sahip olduğu anlamına gelmektedir.

“Değerlendirme” aşamasında katılımcılardan alınan İnternette güvenli alışverişin nasıl mümkün olabileceğine ilişkin görüşler de oturumun başarıya ulaşmış olduğunu göstermiştir. Sınıftaki genel görüş mutlaka kurumsal sitelerden alışveriş yapılması gerektiği olmuştur. Katılımcılar kurumsal sitelerin kanunlar çerçevesinde yönetildiğini, bir mağduriyet durumunda hukuksal hak arama işlemlerinin kolaylıkla yapılabileceğini düşündüklerini ifade etmişlerdir. Öne çıkan katılımcı görüşleri ise aşağıdaki gibidir:

K15: İnternet’ten alışverişe dair haklar bilinmeli.

K16: Kart bilgileri sanal klavye kullanılarak girilmeli.

K25: Ödemelerde iki aşamalı şifre seçeneği kullanılmalı.

K27: Satın alınmak istenen ürünlerin gerçek piyasa değerlerine bakılmalı.

K30: Alışveriş yapılan sitelerle ilgili yorumlar okunmalı.

Bu ifadelerin de gösterdiği üzere, güvenli internet alışverişi konusunda dijital vatandaşlık ilkeleri ile örtüşen düşünceler paylaşılmıştır. Katılımcılar sanal ortamda güvenli alışverişin öncelikle bireysel seçimlere bağlı olduğuna inanmaktadır. Özellikle K25 tarafından belirtilmiş düşünce çok önemlidir. Sınıftaki herkes K25’le hem fikir olduklarını ayrıca söylemiştir. K16’nın konuyla ilgili düşüncesi de siber suç kurbanı olmadan İnternet alışverişi yapmanın yollarından birisini göstermektedir. “Değerlendirme” aşamasındaki paylaşımlar göz önüne alındığında, yaratıcı drama oturumunun katılımcılara üzerinde olumlu bir etki bıraktığı düşünülebilir.

3.9. Alt Bölümlerin Genel Analiz Sonuçlarına Göre Sıralaması

Katılımcıların ölçeğe yer alan ifadelerle vermiş oldukları ön-test ve son-test sonuçları incelendiğinde, beş alt bölüme ait genel ortalamalar istatistiksel olarak anlamlı farklar göstermektedir (Tablo 3.9). Üç alt bölüme ilişkin genel ortalamalarda ise ön-test ve son-test sonuçları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklar bulunmamaktadır. Tabloda alt bölümlerin istatistiksel olarak anlamlılık düzeylerine göre büyükten küçüğe doğru sıralaması verilmiştir.

Genel analiz sonuçlarına bakıldığında, ‘Dijital İletişim’ ve Dijital ‘Katılım’ başlıklı alt bölümler sekiz alt bölüm içinde ilk iki sırayı almaktadırlar. Bu alt bölümleri istatistiksel olarak anlamlı olan ‘Dijital Ticaret’, ‘Dijital Hak ve Sorumluluk’ ve ‘Eleştirel Düşünme’ başlıklı alt bölümler izlemektedir. Son üç sırada ise genel analiz sonuçları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklar bulunmayan ‘Dijital Beceriler’, ‘Etik’ ve ‘Dijital Güvenlik’ başlıklı alt bölümler yer almaktadır.

Tablo 3.9. Alt bölümlerin genel analiz sonuçlarına göre sıralaması

Alt Bölümler	Cevap Sayısı	Ortalama (ÖT)	Ortalama (ST)	Ortalama Fark	Anlamlılık Düzeyi (İki yönlü)
Dijital İletişim	186	2,20	1,81	0,39	0,001
Dijital Katılım	155	3,25	3,62	0,37	0,001
Dijital Ticaret	217	3,96	4,13	0,17	0,034
Dijital Hak ve Sorumluluk	279	3,05	3,34	0,29	0,004
Eleştirel Düşünme	217	2,63	2,37	0,26	0,005
Dijital Beceriler	155	4,26	4,38	0,12	0,144
Etik	124	2,32	2,50	0,18	0,187
Dijital Güvenlik	186	2,51	2,37	0,13	0,225

Ölçeğe yer alan alt bölümlerin yarısından fazlasının genel analiz sonuçlarının istatistiksel olarak anlamlı farklar göstermesi yaratıcı drama oturumlarının katılımcılar üzerinde olumlu etki yapmış olduğu şeklinde yorumlanabilir. Ön-test ve son-test genel ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklar bulunmayan alt bölümlerin tekli madde ortalama farklarına bakıldığında, yaratıcı drama oturumlarının bu bölümlerdeki ifadelerle ilişkin katılımcı tutumlarını iyi yönde değiştirmiş olduğu görülmektedir.

3.10. Ölçek Maddelerinin Tekli Analiz Sonuçlarına Göre Sıralaması

Ölçeğe yer alan maddelere ilişkin ön-test ve son-test puan ortalamaları, yedi maddeye ait ön-test ve son-test sonuçları arasında istatistiksel olarak anlamlı fark olduğunu göstermektedir. Bu maddeler arasında, 1 numaralı ‘Sosyal medyada yaptığım

paylaşımları herkesin görmesinde bir sakınca görmem’ ifadesi ‘Dijital İletişim’ başlıklı alt bölüme, 49 numaralı *‘Dijital ortamdan yaptığım /yapacağım alışveriş ile ilgili haklarımı bilirim’* ifadesi ‘Dijital Ticaret’ başlıklı alt bölüme, 29 numaralı *‘Dijital ortamda bana gelen her türlü bağlantıya tıklarım’* ve 30 numaralı *‘Dijital ortamlardaki güvenliğim için anti-virüs programı kullanırım’* ifadeler ‘Dijital Güvenlik’ başlıklı alt bölüme, 25 numaralı *‘Şehrimi, ülkemi ya da dünyayı ilgilendiren sorunlar için dijital ortamlarda diğer insanlarla işbirliği yaparım’* ifadesi ‘Dijital Katılım’ başlıklı alt bölüme, 16 numaralı *‘Ekonomik, politik, sosyal konularda internet güvenilir bir kaynaktır’* ve *‘Arkadaşlarımla paylaşımları benim için güvenilirdir’* ifadeleri ‘Eleştirel Düşünme’ başlıklı alt bölümlere aittir. Söz konusu ifadelerin içinde yer aldığı alt bölüm ön-test ve son-test puan ortalamaları incelendiğinde, ‘Dijital İletişim’, ‘Dijital Katılım’, ‘Dijital Ticaret’ ve ‘Eleştirel Düşünme’ başlıklı alt bölümlerin ortalamaları arasında da istatistiksel olarak anlamlı farklar görülmektedir. Bu durum alt bölüm ve tekli madde analizi sonuçları arasında tutarlılık olduğuna işaret etmektedir.

‘Dijital Güvenlik’ başlıklı alt bölüm ön-test ve son-test puan ortalamaları istatistiksel olarak anlamlı bir fark ortaya koymuyor olsa da bu alt bölümde yer alan iki ifade tekli madde analiz sonuçlarına göre sıralamada üçüncü ve beşinci en yüksek istatistiksel anlam farkına sahiptirler. Ön-test ve son-test puan ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlılık açısından en son sırada yer alan bu alt bölümdeki söz konusu iki ifadenin ön-test ve son-test puanları arasındaki yüksek istatistiksel anlamlılık ‘Dijital İletişim ve Güvenlik’ konulu yaratıcı ders planı içinde yer alan hedef davranışlara ulaşılmış olduğunun ortaya koymaktadır.

Ön-test ve son-test sonuçları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir görünmeyen maddelere bakıldığında, ‘Dijital Beceriler’ alt bölümü içinde yer alan ifadelerin tekli madde analizinde üst sıralarda olmadığı görülmektedir. Bu durum söz konusu alt bölümün alt bölümlere ilişkin genel puan analiz sonuçlarıyla örtüşmektedir. Alt bölümlerin genel analiz sonuçları sıralamasına göre yedinci sıradaki ‘Dijital Etik’ başlıklı alt bölümde yer alan ifadeler içinde sadece bir tanesi 0,53 değeri ile tekli madde analiz sonuçları içinde üst sıralarda yer almaktadır. Bu değer, istatistiksel olarak anlamlı farktan söz edilebilmesi için gereken $p=0,005$ değerinden çok da büyük değildir. Diğer taraftan, dijital etik niteliklerine ilişkin alt bölümdeki diğer ifadeler $p=0,005$ değerinden oldukça yüksek farklar göstermektedir. Tekli madde analiz sonuçları, alt bölüm genel analiz sonuçları incelendiğinde anlaşılmış olduğu gibi, ön-test ve son-test sonuçları

arasında olumlu değerlere doğru bir değişiklik göstermektedir. Bu değişikliklerin bazı durumlarda istatistiksel olarak anlamlı kabul edilebilecek düzeyde farklar ortaya koymamış olmalarına rağmen, tekli madde genel analiz sonuçları da düzenlenmiş olan yaratıcı drama oturumlarının katılımcılar üstünde olumlu etkiye sahip olduğunu göstermektedir.

Tablo 3.10. Ölçek maddelerinin genel analiz sonuçlarına göre sıralaması

Maddeler	Cevap Sayısı	Ortalama (ÖT)	Ortalama (ST)	Ortalama Fark	Anlamlılık Düzeyi (İki yönlü)
1. Sosyal medyada yaptığım paylaşımları herkesin görmesinde bir sakınca görmem.	31	3,13	1,90	1,23	0,000
49. Dijital ortamdan yaptığım /yapacağım alışveriş ile ilgili haklarımı bilirim.	31	3,71	4,26	0,55	0,011
30. Dijital ortamlardaki güvenliğim için anti-virüs programı kullanırım.	31	3,45	4,06	0,61	0,021
25. Şehrimi, ülkemi ya da dünyayı ilgilendiren sorunlar için dijital ortamlarda diğer insanlarla işbirliği yaparım.	31	2,74	3,39	0,65	0,029
29. Dijital ortamda bana gelen her türlü bağlantıya tıklarım.	31	1,68	1,26	0,42	0,035
20. Arkadaşlarımın paylaşımları benim için güvenilirdir.	31	2,74	2,23	0,52	0,047
16. Ekonomik, politik, sosyal konularda internet güvenilir bir kaynaktır.	31	2,90	2,19	0,71	0,005
40. Telif hakkını ihlal eden durumları bilirim.	31	2,90	3,48	0,58	0,053
19. Dijital ortamda okuduğum bilgilerin doğruluğunu sorgulamadan kabul ederim.	31	1,68	1,39	0,29	0,059
22. Paylaşılan bir bilginin doğruluğunu araştırmadan bu bilgiyi kullanırım.	31	1,71	1,32	0,39	0,090
12. Dijital ortamlarda sahip olduğum hakları tam olarak bilmiyorum.	31	3,35	2,81	0,55	0,091
11. Haksızlığa uğradığımı düşündüğüm durumlarda e-şikayet (BİMER, CİMER vb.) sistemini kullanırım.	31	2,87	3,39	0,52	0,096
4. Yaptığım herşeyi sosyal medyada paylaşmayı severim.	31	2,00	1,58	0,42	0,102
2. Tanımadığım birisine resim, video veya bilgi gönderirim.	31	1,61	1,29	0,32	0,106
24. Resmi kurumlarla önemli gördüğüm olaylar hakkında internet aracılığıyla iletişime geçerim.	31	3,35	3,81	0,45	0,109
48. Dijital ortamdan bir ürün almadan önce internetten fiyat araştırması yapmayı tercih ederim.	31	4,35	4,61	0,26	0,118

Tablo 3.10. (Devam) *Ölçek maddelerinin genel analiz sonuçlarına göre sıralaması*

Maddeler	Cevap Sayısı	Ortalama (ÖT)	Ortalama (ST)	Ortalama Fark	Anlamlılık Düzeyi (İki yönlü)
9. İnternette iletişim kurarken başkasının özgürlüğünün başladığı yerde benim özgürlüğümün bittiğini bilirim.	31	3,84	4,23	0,39	0,123
34. Sosyal medya hesabımdan kişisel ayarlarımı düzenleyebilirim.	31	4,32	4,52	0,19	0,161
17. Dijital ortamlardaki kampanyalara detaylı şekilde inceledikten sonra katılırım.	31	3,61	3,97	0,35	0,176
26. Dijital ortamlarda resmi kurumlardan bilgi edinme hakkımı kullanırım.	31	3,81	4,13	0,32	0,224
35. İhtiyacıma yönelik dijital araçları (bilgisayar, akıllı telefon vb.) rahatlıkla kullanabilirim.	31	4,45	4,68	0,23	0,229
23. Dijital ortam üzerinden başlatılan sosyal, ekonomik, kültürel bir kampanyaya destek veririm.	31	3,23	3,52	0,29	0,231
42. Dijital ortamda yer alan film, oyun, müzik gibi telif hakkı olan eserleri telif hakkını ödemediğim yüklemem.	31	2,90	3,29	0,39	0,231
28. Çevrimiçi ortamdayken kişisel bilgilerimi tanımadığım kişilerle paylaşıyorum.	31	1,52	1,29	0,23	0,243
31. Dijital ortamdan ihtiyacım olan her türlü programı indiririm.	31	3,45	3,06	0,39	0,264
15. Girişi engellenmiş web sitelerine farklı yollardan girerim.	31	3,00	2,65	0,35	0,281
21. Dijital ortamda okuduğum bilgiler, günlük hayattaki kararlarımı ve düşüncelerimi etkiler.	31	2,94	2,68	0,26	0,292
10. e-devlet hesabımı aktif olarak kullanırım.	31	3,81	4,03	0,23	0,325
45. Bir ürünü tercih etmemde ya da etmememde ürün yorumlarını dikkate alırım.	31	4,32	4,48	0,16	0,344
32. Dijital ortamlarda genellikle aynı şifreleri kullanırım.	31	2,61	2,32	0,29	0,397
14. Uygunsuz içeriğe sahip web sitelerini (ırkçılığa, bağnazlığa ve kabalığa yönlendiren) kullanmam.	31	3,97	4,29	0,32	0,400
3. Yaptığım paylaşımlara zorbalık ve kabalık içeren yorumlar yapılmışsa, aynı şekilde karşılık veririm.	31	2,06	1,81	0,26	0,418
5. Dijital ortamda tanımadığım kişilerle iletişim kurarım.	31	2,42	2,16	0,26	0,428
39. Başkasına ait fikir ve düşünceleri kaynak göstermeden kullanırım.	31	1,84	1,68	0,16	0,455

Tablo 3.10. (Devam) *Ölçek maddelerinin genel analiz sonuçlarına göre sıralaması*

Maddeler	Cevap Sayısı	Ortalama (ÖT)	Ortalama (ST)	Ortalama Fark	Anlamlılık Düzeyi (İki yönlü)
36. İhtiyacım olan bilgilere internet üzerinden rahatlıkla ulaşabilirim.	31	4,42	4,55	0,13	0,502
44. Dijital ortamlarda alışveriş yaparım.	31	4,13	4,26	0,13	0,536
27. Sosyal medya ortamlarında önemli gördüğüm olaylar hakkında düşüncelerimi ifade ederim.	31	3,13	3,26	0,13	0,546
38. Dijital araçlarla ilgili bir sorun yaşadığımda, bu sorunu kendim çözebilirim.	31	3,65	3,77	0,13	0,601
41. Başkalarına ait içerik ve bilgileri (fotoğraf, makale, grafik vb.) izin almadan kullanırım.	31	1,65	1,55	0,10	0,669
8. Dijital ortamlarda hakaret içeren her türlü şeyden uzak dururum.	31	3,52	3,68	0,16	0,662
6. Dijital ortamdaki yazışmalarında kısaltmalar (nbr, slm, ok vb.) kullanırım.	31	2,00	2,13	0,13	0,677
46. Alışveriş yaptığım web sitelerinin kurumsal ve güvenilir olmasına dikkat ederim.	31	4,61	4,68	0,06	0,677
33. Dijital ortamlarda tanıştığım kişilerle gerçek hayatta buluşurum.	31	2,32	2,23	0,10	0,698
37. İhtiyacım olan uygulamaları/ programları dijital ortamlardan indirip kullanabilirim.	31	4,45	4,39	0,06	0,712
47. Alışveriş yaptığım web sitelerinin bilgilerini not ederim.	31	3,81	3,90	0,10	0,728
7. Dijital ortamlarda beni rahatsız eden durumları ilgili birimlere şikayet ederim.	31	3,52	3,58	0,06	0,790
43. En ucuz ürünün olduğu web sitesini tercih ederim.	31	2,77	2,71	0,06	0,820
13. İnternette kimliğimi gizleyerek gerçek yaşamda benimsemediğim davranışları sergilerim.	31	1,48	1,45	0,03	0,895
18. Adaletsiz bulduğum konuları internetten eleştiririm.	31	2,84	2,84	0,00	1,000

4. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu bölümde çalışmadan elde edilen veriler çerçevesinde ulaşılan sonuca, sonuca ilişkin tartışmaya ve ileriki çalışmalar için önerilere yer verilmiştir.

4.1. Sonuç

Teknolojinin hızla gelişmesine bağlı olarak, BİT kullanımı yaygınlaşmış ve BİT'ler günlük hayatın önemli bir parçası haline gelmişlerdir. Bu durum, bilgiye erişimi kolaylaştırmış, ancak yeni sorunları da beraberinde getirmiştir. Çevrimiçi ortamlarda insanları bekleyen tehlikeler artık bir sır değildir. Özellikle çocuklar ve gençler İnternette sürekli bir risk altındadırlar. Onları daha güvenli İnternet kullanımı konusunda bilinçlendirmek riskleri azaltacaktır. Bu dijital vatandaşlık eğitimi ile mümkün olacaktır.

Günümüz öğrencileri teknolojinin içine doğmuş, teknoloji ile büyümüş bireylerdir. Önceki nesillerle karşılaştırıldıklarında, farklı davranış biçimleri sergilemektedirler. Dolayısıyla, onlara dijital vatandaşlık yeterliklerinin alışlagelmiş yöntemler ile kazandırılmaya çalışılması etkili olmayacaktır. Bu çalışmada, etkili bir dijital vatandaşlık eğitimi için, sahip olduğu özellikler ile yeni nesil öğrencilerin öğrenme ihtiyaçlarını karşılayacak nitelikte bir yöntem olduğu düşünülen yaratıcı drama kullanılmıştır.

AÜ YDYO Temel Yabancı Diller Bölümü bünyesinde 2018-2019 Eğitim Yılı Güz Döneminde, 'Yaratıcı Drama Yöntemi İle Dijital Vatandaşlık Eğitimi' düzenlenmiştir. Eğitim çerçevesinde, katılımcıların dijital vatandaşlık gereksinimlerine ilişkin farkındalıklarının artırılması amaçlanmıştır. Dijital vatandaş niteliklerine sahip öğrencilerin çevrimiçi ortamlarda bilgiye daha güvenli erişebilecekleri ve doğru bilgiyi daha kolay seçebilecekleri düşünülmüştür. Çalışmada kullanılmış olan veri toplama aracından elde edilmiş sonuca göre, 'Yaratıcı Drama Yöntemi ile Dijital Vatandaşlık Eğitimi' başarılı olmuştur.

'Gençler İçin Dijital vatandaşlık Ölçeği' içinde yer alan farklı dijital vatandaşlık niteliklerine ilişkin alt bölümlere ait ön-test ve son-test sonuçları, sekiz alt bölümden beş tanesinin genel puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklar olduğunu göstermektedir. Alt bölümler arasında ön-test ve son-test bağlamında istatistiksel olarak anlamlılık düzeyi açısından yapılan sıralamada dijital iletişim becerileri ile ilgili alt bölümün en yüksek istatistiksel fark düzeyine sahip olması,

katılımcıların özellikle sosyal medyada kendilerini bekleyen tehlikelere karşı daha bilinçli duruma geldiklerini ortaya koymaktadır. Dijital katılım ile ilgili alt bölüm ön-test ve son-test puan ortalamaları istatistiksel olarak en yüksek ikinci farklılık düzeyine sahiptir. Bu sonuç, katılımcıların dijital ortamın insanların ilgisini çeşitli sorunlara çekme ve insanları sorunların çözümü için işbirliği içinde çalışmaya yönlendirme noktasında önemli bir güce sahip olduğunun farkındalığı ile hareket edecekleri anlamına gelebilir. Dijital ticarete ilişkin ön-test ve son-test puan ortalamaları ise katılımcıların çevrimiçi ortamda sahtekarlık kurbanı olmadan bilinçli şekilde alışveriş yapma yetisine işaret etmektedir. Puanlara bakılarak, katılımcıların İnternette alacakları bir ürün ile ilgili olarak daha titiz davranacakları düşünülebilir. Dijital hak ve sorumluluklara ilişkin alt bölüm sonuçları, katılımcıların çevrimiçi ortamda başkalarına saygı çerçevesinde davranışlarını düzenlemeleri gerektiğinin farkında olduklarını göstermektedir. Katılımcılar, aynı zamanda, maruz kalabilecekleri her türlü uygunsuz davranış ve içeriğe karşı ne yapabilecekleri konusunda fikir sahibidirler. Eleştirel düşünme ile ilgili alt bölüm ön-test ve son-test analizi, İnternette karşılaşılan her bilginin doğru olmayacağına ilişkin farkındalığın artmış olduğu anlamına gelmektedir. Bu bölüme ait sonuçlar, katılımcıların arkadaşlarının paylaşımlarında yer alan içeriğe bile şüphe ile yaklaşmaları gerektiğinin farkında olduklarının göstergesidir. Ayrıca, katılımcıların İnternet üzerindeki insanların düşüncelerini yönlendirme faaliyetlerine karşı kendilerini koruma tedbirleri alacakları düşünülebilir.

Ölçekte ön-test ve son-test puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmayan üç alt bölüm vardır. Puan değerleri incelendiğinde, katılımcıların bu alt bölümlerde yer alan dijital vatandaşlık niteliklerine ilişkin farkındalık düzeylerinin ön-test sırasında bile istenilen değerlere yakın olmuş olduğu görülmektedir. Buna rağmen, son-test sonuçlarına bakıldığında, yaratıcı drama oturumlarının katılımcılar üzerindeki olumlu etkisi gözlemlenebilmektedir. Sadece dijital etik konusundaki ön-test genel analiz sonucu 2,34'den 2,50'ye çıkarak 'Yanlış' değerinden 'Emin değilim' değerine bir yakınlaşma olduğunu göstermektedir. Ancak, etik ile ilgili alt bölümde yer alan ifadelerle ilişkin tekli madde analizi sonuçları, katılımcıların dijital etik bağlamında yaratıcı drama oturumlarından fayda sağlamış olduklarına işaret etmektedir.

Ölçekte yer alan bütün maddelerin tekli analiz sonuçları da yaratıcı drama ile dijital vatandaşlık eğitiminin katılımcılar üzerindeki olumlu etkisini ortaya

koymaktadır. Katılımcıların ifadelerine ön-test ve son-test çerçevesinde vermiş oldukları puan değerleri istenilen değere yakınlaşma göstermektedir. Özellikle istatistiksel anlamlılık farkı açısından diğer maddelere göre en yüksek değere sahip olan ifadelerle bakıldığında, katılımcıların çevrimiçi ortamdaki risklere karşı daha bilinçli oldukları ortadadır. Elde edilen istatistik değerler çerçevesinde, oturumlara katılmış öğrencilerin dijital vatandaşlar olma yolunda ilerleme kaydetmiş olduğu söylenebilir.

Uygulanmış olan yaratıcı drama oturumlarının istenilen etkiyi göstermiş olduğuna ilişkin bir diğer kanıt, katılımcıların oturumların “Değerlendirme” aşamalarında ifade etmiş oldukları fikirleridir. Araştırmanın “Bulgular” bölümünde genel ve kişiye özel verilmiş olan söz konusu fikirler, oturumlar sonunda katılımcılarda meydana gelmiş değişimleri ortaya koymaktadırlar. Önemli bir nokta, ön-test ve son-test sonuçlarına göre aralarında istatistiki olarak anlamlı farklar bulunmayan dijital vatandaşlık niteliklerine ilişkin katılımcı ifadelerinin aslında bir farkındalık durumuna işaret ediyor olmalarıdır. Katılımcılar söz konusu dijital vatandaşlık niteliklerine sahip olduklarını ortaya koymuşlardır.

“Yaratıcı Drama Yöntemi ile Dijital Vatandaşlık Eğitimi” bu araştırmanın amacı olan AÜ YDYO Temel Yabancı Diller Bölümü öğrencilerine dijital vatandaşlık farkındalığı sağlama doğrultusunda olumlu sonuçlar vermiştir. Elde edilmiş olan sayısal ve sözel veriler eğitime katılmış öğrencilerin dijital dünyada kendilerini bekleyen tehlikelere karşı hazırlıklı olduklarını göstermektedir. Yaratıcı dramanın bu noktadaki katkısı ortadadır. Özetle, yaratıcı drama, gençlere dijital vatandaşlık bilgisi kazandırmak için bir yöntem olarak kullanılabilir.

4.2. Tartışma

Dijital teknolojiler birçok alandaki uygulamaları büyük ölçüde etkilemektedir (Barko, Whitcomb ve Liston, 2009; Mishra ve Koehler, 2006). Önce günlük yaşamın bir parçası haline gelmiş olan teknoloji kullanımı, son yıllarda eğitim sürecinin bir ögesi olarak kabul edilmektedir. Öğretim teknolojileri, öğretme-öğrenme sürecinde öğretmen ve öğrenciler için vazgeçilmez bir konumdadır (Melia, Gonzalez-Such ve Garcia-Bellido, 2012). Bugün bir çok eğitim kurumunda, öğretim süreçlerini dijital teknolojiler kullanarak zenginleştirmeye yönelik çalışmaların uygulandığı görülmektedir. BİT entegrasyonu ile öğrencileri zaman ve mekan bağımlılığından kurtarmak ve kurumlarda eğitim sistemi odaklı değişimlerin gerçekleştirilmesi hedeflenmektedir (Loveless, 2003;

Melle, Cimellaro ve Shulha, 2003; O'Mahony, 2003; Sandholtz, Ringstaff ve Dwyer 1997; Tubin, Mioduser, Nachmias ve Baruch, 2003; Watson, 2001).

Artan teknoloji kullanımına bağı olarak dijital vatandaşlık ihtiyacı ortaya çıkmaktadır (Hill, 2015). Öğrencilerin siber zorbalık, çevrimiçi ortamda kişisel bilgilerin gizliliğinin önemi, uygunsuz fotoğraf/video paylaşımı, dijital ayak izi, çevrimiçi ortamda itibar zedeleyici durumlar, uygun teknoloji kullanım yolları ve bunlara benzer çok daha fazla konuda bilgilendirilmeleri gerekmektedir (Rivero, 2014). Öğrenciler sınıf içinde ve dışında, çeşitli teknolojik araçlar kullanımı yoluyla, kişisel ve sosyal etkileşimler kurmaktadır. Bu da onların dijital hayatları ile etkili ve yapıcı şekilde ilgilenilmesini gerekli kılmaktadır (Searson ve ark., 2015). Dijital vatandaşlık kavramı, teknolojiyi yalnızca doğru kullanmakla ilgili değil, aynı zamanda doğru ve amaca uygun teknoloji kullanımı ile ilgilidir (Gülseçen ve ark., 2014). Diğer bir ifadeyle, teknolojinin ne işe yarayacağı yerine, teknolojinin nasıl kullanılması gerektiği üstünde düşünölmelidir.

Alkan (2011) en büyük hatanın pahalı teknolojiler ile donatılmış ortamlar inşa etmek ve sadece ürettikleri sonuçlara bakılarak gereksiz teknolojik araç-gereçlere yatırım yapmak olduğuna işaret etmektedir. Öğrencilere sadece teknoloji ile zenginleştirilmiş öğrenme ortamları sunmanın onları teknolojiyi doğru kullanan bireylere dönüştüreceğinin bir garantisi yoktur. Okullar öğrencilere dijital vatandaşlık niteliklerinin kazandırıldığı, bu nitelikleri davranışlarına yansıtmaları için fırsatlar yaratıldığı, teknolojiyi gerek günlük hayatlarında gerekse eğitim amaçlı kullanırlarken hak ve sorumluluklarının bilincinde olmalarının sağlandığı yerler olmalıdırlar (Hamutoğlu ve Ünal, 2015). Öğrencilerin teknolojiyi bilgili, güvenli ve sağlıklı şekilde kullanabilmeleri onlara dijital vatandaşlık kavramına ilişkin farkındalık kazandırmakla mümkün olacaktır. Bu farkındalık, onların dijital dünyanın sunmakta olduğu çok sayıda sosyal ve mesleki fırsattan yararlanabilmeleri için büyük önem taşımaktadır (Ohler, 2011).

Bilgilendirme sürecinin ise öğrencilerin söz konusu konuları içselleştirmelerine yardımcı olacak şekilde düzenlemesi önemlidir. Bu bağlamda, yapılandırmacı yaklaşımın öğrenciler için faydalı olacağı ortadadır. Yapılandırmacı yaklaşımın öncülerinden Vygotsky'e (1978) göre öğrenme sosyal bir bağlamda gerçekleşebilir. Öğrencilerin birbirleri ile iletişim içinde olması, öğrenilmesi hedeflenen bilgiyi kullanmaları anlamına gelmektedir. Dolayısıyla, hedef bilgi öğrenenler için anlamlı

bilgiye dönüşmektedir. Öğretmen, yapılandırıcı yaklaşıma göre, öğrencilerin sorular sormasını teşvik eden, onları eleştirel yaklaşıma yönelten, kendi fikirlerine ve sonuçlarına varabilmeleri için onları yönlendiren bir rehber, bir yardımcı ve gerektiğinde öğrencilerle birlikte çalışan kişidir (Ciot, 2009; Cannelle ve Reif, 1994; Richardson, 1997).Yapısalcı ilkelere göre, öğrenciler yeni durumları ancak önceden varolan bilgileriyle anlamlandırabilirler; bu süreçte aktif olarak yer alırlar ve yeni fikirleri kendi bilgileri ile ilişkilendirerek anlam inşa ederler (Naylor ve Keogh, 1999). Özetle, yapısalcı yaklaşımın odak noktası, bir ürün olarak bilgidir bir süreç olarak bilmeye kaymaktadır (Ültanır, 2012)

Yapılandırmacı yaklaşımla oluşturulmaya çalışılan, öğrencilerin deneyimleyerek öğrenmesini sağlamaya yönelik öğrenme ortamlarına yaratıcı drama yoluyla ulaşmak mümkündür. Yaratıcı dramının bir teknik olarak kullanılmasını, öğrenenleri kişisel ve sosyal gelişime yönelten bir araç olmanın yanında, benlik kavramını anlamaya, kişisel tutarsızlıkların farkına varmaya ve çeşitli rollere bürünmeye yöneltici özellikleri sebebiyle destekleyen çok sayıda çalışmaya rastlanmaktadır (Catterall 2009; Wright 2006; Toivanen 2002; Gallaher, 2001). Yaratıcı dramının yeni deneyimler kazandırdığı; bu deneyimler sayesinde, zihinsel imgelerin ve gerçekliğe ilişkin temsillerin yeniden biçimlendiği düşünülmektedir (Toivanena, Komulainen ve Ruismäkia, 2011). Yaratıcı drama öğrenci merkezlidir, etkinlik odaklıdır ve kişisel ifade yaratıcı drama derslerinde büyük öneme sahiptir (Bolton, 1985). Derslerde dramının bir teknik olarak kullanılması kalıcı öğrenmeyi sağlamanın yanında öğrencileri öğrenmeye teşvik etmektedir (Andersen, 2004). Yaratıcı drama sayesinde öğrenciler empati kurmayı öğrenirler ve kendi düşüncelerinin farkına varırlar (Tromski & Doston, 2003). Yaratıcı dramının bir teknik olarak kullanıldığı dersler, şüphesiz, geleneksel yöntemlerin kullanıldığı derslerden çok daha zengin bir içerik sunmaktadır. Bu zengin içerik farklı öğrenme stillerine sahip öğrenciler için de bir avantajdır. Yaratıcı drama görsel, işitsel ve devinimsel öğeleri bir arada kullanarak öğrencilere yeni bilgiyi deneyimleme olanağı sunma açısından uygun bir yöntemdir.

Yaratıcı drama dijital vatandaşlık niteliklerinin öğrencilere kazandırılması bağlamında da çok önemli bir araçtır. Dijital ortamlar günümüz gençleri için günlük hayatın ayrılmaz bir parçası konumundadır. Bu durum onlara çevrimiçi davranışları açısından büyük sorumluluklar yüklemektedir. Söz konusu sorumluluklar, yerine getirilmedikleri takdirde, gençler için olumsuz sonuçlar doğabilmektedir. Yaratıcı

drama dersleri ile yaratılacak ortamlar, gençlerin güven içinde dijital vatandaşlık kavramının beraberinde getirdiği sorumluluklar ve olumsuz durumlara ilişkin yaşantı geliştirebilmeleri açısından büyük fayda sağlamaktadır. Davis ve Behm (1987) tarafından ifade edilmiş olduğu gibi, öğrenciler yaratıcı drama derslerinde hayal güçlerini kullanır, hayal ettikleri gibi hareket eder ve deneyimleri üzerinde düşünme olanağı bulurlar. Yaratıcı dramanın yöntem olarak kullanıldığı bir dijital vatandaşlık eğitim süreci, katılımcılara teknoloji kullanımının karanlık tarafına ilişkin bilgi vermenin ötesinde, onlara karanlık tarafı derslerde zarar görmeden deneyimleme fırsatı sunmaktadır.

Yaratıcı dramanın özünde insan ilişkileri yatmaktadır. Yaratıcı drama ilişkide bulunan diğer insanları anlamayı sağlar ve süreç içinde yer alan herkesin bireylerin bütüncül gelişimleri için büyük önem sahip sosyal becerilerini zenginleştirir (Solano, 2007). Yaratıcı drama katılımcılara hayata ilişkin olanı sunmaktadır. Katılımcılar yaratıcı drama sürecinde, kendilerine sunulan deneyimlerden kişisel anlamlar çıkarırlar ve yapılandırmış oldukları bilgiyi günlük yaşamlarında uygulamaya koyarlar (Motos, 2000). Yaratıcı drama fikirlerin ve duyguların özgürce paylaşılması için uygun ortam yaratmaktadır. Katılımcılar ‘-miş’ gibi yaptıklarının farkındalığı içinde korkmadan ve çekinmeden kendilerini yansıtmaya olanağı yakalamaktadırlar.

Günümüzde, teknoloji kullanımı bir ihtiyaç değil zorunluluk halini almıştır. Son yıllarda insan hayatının önemli bir parçası olmuş olan mobil teknolojiler, çok büyük dönüşümsel güce sahiptirler. Bu güç, her geçen gün insanları dijital varlıklara dönüştürmektedir. Özellikle gençler, dijital yerliler olmanın da bir etkisiyle, sosyal kimliklerine ek olarak dijital kimlikler edinmiş durumdadırlar. Dijital kimlikleri ile çevrimiçi ortamda çok çeşitli davranışlar içine girmektedirler. Söz konusu davranışlar, kimi zaman, beklenmedik zararlar doğurabilmektedir. Bu sebeple, gençlerin dijital varlıklar olmanın ötesinde, dijital vatandaşlar olabilmeleri önemlidir. Gençlere dijital vatandaş olabilmeleri için gerekli nitelikler elbette okullarda dijital vatandaşlık eğitimi ile mümkündür. İnsan ilişkileri ile doğrudan bağlantılı dijital vatandaşlık kavramı, en etkili şekilde yaratıcı drama yoluyla öğretilir. Dijital vatandaşlık eğitiminde yaratıcı drama, öğrencilerin çevrimiçi ortamda doğru davranış biçimlerini duyumsayarak, hissederek ve özümseyerek öğrenmelerini sağlayacak bir yöntemdir.

Alanyazın incelendiğinde, yaratıcı dramanın bireylere dijital vatandaşlık nitelikleri kazandırılması için kullanılmış olduğunu gösteren bir çalışmaya

rastlanmamaktadır. Yaratıcı dramanın etkili bir yöntem olduğunu ortaya koymayı amaçlayan çalışmalarla fen bilimleri, matematik, sosyal bilimler, yabancı dil eğitimi gibi alanlarda karşılaşmak mümkündür (Kahyaoğlu, Yavuzer ve Aydede, 2010; Aykaç ve Çetinkaya, 2013; Özsoy, 2013; Çelen ve Akar-Vural, 2009). Ayrıca, yaratıcı dramanın vatandaşlık eğitimi için bir yöntem olarak kullanıldığı çalışmalar vardır (Üstündağ, 2018; Ulubey ve Gözütok, 2016; Güven, 2008). Dijital vatandaşlık nitelikleri ve bunların bireylere kazandırılmasının önemine ilişkin de çok sayıda araştırma (Farmer, 2011; Ohler, 2011; Ribble, 2012; Oxley, 2010; Hamutoğlu ve Ünal, 2010; Davies, 2010) alanyazında yer almaktadır. Bu çalışma ise yaratıcı dramayı ve dijital vatandaşlığı konu edinmiş bütün diğer çalışmalardan kesin olarak ayrılmaktadır. Dijital vatandaşlık niteliklerinin yaratıcı drama yöntemiyle bireylere kazandırılabilceği bu çalışmada görülmektedir. Dolayısıyla, çalışmanın alanyazında karşılaşılan bir boşluğu doldurduğu ve gelecekte dijital vatandaşlık eğitimi üzerine yapılacak çalışmalara katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

4.3. Öneriler

Bu çalışmada, Dijital Vatandaşlık Ölçeği (DVÖ) AÜ YDYO Temel Yabancı Diller Bölümü öğrencilerinin yaratıcı drama oturumları öncesi ve sonrası dijital vatandaşlık düzeylerine yönelik düşüncelerini ortaya koymak için kullanılmıştır. Ölçekte yer alan ifadeler 21. Yüzyıl öğrenme gereklilikleri arasında önemli yer tutan ‘Dijital Vatandaşlık’ kavramına ilişkin temel öğeler göz önünde bulundurularak hazırlanmıştır (Kuş ve ark., 2017). Elde edilen veriler incelendiğinde, düzenlenmiş olan yaratıcı drama oturumlarının katılımcılar üzerinde dijital vatandaşlık bağlamında olumlu bir etkisi olduğu görülmektedir. Bu olumlu etki öğrencilerin teknoloji ile zenginleştirilmiş ortamlarda öğrenim görürken ve kişisel ihtiyaçları için günlük hayatlarında teknolojiyi kullanırlarken bilinçli hareket etmelerine yardımcı olacaktır.

Günümüzde, gençler teknoloji ile iç içe bir hayat sürmektedirler. Teknolojiyi yetkin biçimde kullanabilmek için teknolojinin yan etkilerinin neler olduğu ve bu etkilerin nasıl sonuçlar doğurabileceğinin bilgisi gençlerin dijital hayatları için büyük öneme sahiptir. Dijital vatandaşlık eğitimi onların çevrimiçi ortamlarda zarar görmeden yer almalarına katkı sağlayacaktır. Dijital vatandaşlık becerileri sayesinde, teknoloji kullanıcılar için dünyanın bilgisine açılan bir kapı olacaktır.

Yaratıcı drama, dijital vatandaşlık kavramına yönelik farkındalık geliştirilmesi noktasında çok önemli bir role sahiptir. Yaratıcı drama, öğrencilerin dijital vatandaşlık gereksinimlerini içselleştirmelerini sağlayacaktır. Öğrenciler hayatın içinden örnek durumlar ve kendileriyle aynı ortamda yer alan diğer katılımcıların deneyimleri yoluyla dijital vatandaşlık kavramını anlamlandırabileceklerdir. Yaratıcı drama yöntemiyle dijital vatandaşlık eğitimi, öğrencileri kendilerine ve başkalarına karşı sorumluluk sahibi bireylere dönüştürecektir.

Dijital vatandaşlık eğitimi, sadece gençler için önemli bir eğitim olarak görülmemelidir. Dijital vatandaşlık gereksinimleri teknoloji kullanıcısı her yaş grubundan insan için geçerlidir. Bu doğrultuda, öncelikle öğretmenlerin dijital vatandaşlık niteliklerine sahip olmaları gençleri doğru yönlendirebilmeleri açısından önemlidir. AÜ YDYO Temel Yabancı Diller öğrencileriyle yapılmış bu çalışmanın kurumda görevli öğretim elemanlarıyla da gerçekleştirilmesi, öğrencilerin ve öğretmenlerin teknoloji kullanımına ilişkin aynı bilinç çerçevesinde hareket etmelerini sağlayacaktır. Böylece, eğitimde teknoloji kullanımı hedeflenen amaçlara ulaşmada daha etkili bir araç olacaktır.

Yaratıcı drama yöntemiyle dijital vatandaşlık eğitimi öğrenciler üzerinde olumlu bir etkiye sahip olmuştur. Öğretmenler için düzenlenecek bir eğitimin sonuçlarının öğrenciler için düzenlenmiş eğitimin sonuçları ile karşılaştırılması, yaratıcı dramanın farklı yaş grupları üzerindeki etkisine ilişkin önemli bilgiler verebilir. Ayrıca, öğretmenler için bir dijital vatandaşlık eğitimi, dijital yerliler ve dijital göçmenler arasındaki dijital vatandaşlık kavramına yönelik farkındalık düzeyinin belirlenmesi açısından faydalı olacaktır. Elde edilecek sonuçlar, iki farklı grup arasındaki farkların anlaşılması ve dijital yerliler ile dijital göçmenlerin eğitim ortamlarında çatışma yaşamadan belirlenen hedeflere beraber yürümesini kolaylaştıracaktır.

Düzenlenmiş olan yaratıcı drama yöntem ile dijital vatandaşlık eğitimi, AÜ YDYO Temel Yabancı Diller Bölümü’de eğitim gören 31 öğrenciyle sınırlıdır. Söz konusu eğitimin daha fazla sayıda katılımcıya verilmesi yaratıcı dramanın bir yöntem olarak etkililiği noktasında daha güvenilir veriler elde edilmesini sağlayacaktır. Bu tür bir eğitimin farklı kurumlarda uygulanması hem çok daha geniş bir çalışma evreni sunacak hem de farklı kurumlarda öğrenim gören öğrencilerin dijital vatandaşlık düzeylerine ilişkin detaylı bilgi verecektir. Geniş bir çalışma evreni, yaratıcı drama ile

dijital vatandaşlık eğitiminin başarı düzeyiyle ilgili daha keskin bir bakış açısı kazanmaya yardımcı olacaktır.

İleriki dönemlerde yapılacak çalışmalar için önemli bir diğer nokta, her bir dijital vatandaşlık niteliği için ayrı eğitimler düzenlemek olabilir. Böylelikle, yaratıcı dramının bir yöntem olarak farklı dijital vatandaşlık nitelikleri üzerindeki etkisi daha detaylı olarak incelenebilecektir. Elde edilecek sonuçlar dijital vatandaşlık eğitimi geniş kitlelere yayma konusunda yardımcı olacaktır. Yetkililer yaratıcı drama yöntemi ile dijital vatandaşlık eğitimi Milli Eğitim Bakanlığı'na (MEB) bağlı okullarda müfredata ekleme çalışmaları yapabileceklerdir.

Bu çalışma, aynı zamanda, üniversitelerde Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi (BÖTE) bölümleri için yararlı bir çalışma olarak görülebilir. Bilindiği gibi, BÖTE bilişim teknolojileri öğretmenleri yetiştirmektedir. Bu öğretmenler MEB okullarında öğrencilere teknoloji eğitimleri vermektedirler. BÖTE bünyesinde yaratıcı drama yöntemiyle dijital vatandaşlık eğitimlerinin bölüm öğrencilerine sunulması bilişim teknolojileri öğretmenlerinin dijital vatandaşlığa ilişkin yüksek bir bilinç seviyesi ile mezun olmalarını sağlayacaktır. Böylece, MEB okullarında öğrenciler bilişim teknolojileriyle ilk tanıştıkları andan itibaren dijital vatandaşlar olarak yetişeceklerdir.

KAYNAKÇA

- Adalier, A. and Balkan, E., (2012). The relationship between internet addiction and psychological symptoms. *International Journal of Global Education*, 1(2), 42–49.
- Adıgüzel, H. Ö. (2000). Yaratıcı drama öğretmeni yetiştirmenin önemi ve gerekliliği. *Eğitim ve Yaşam Dergisi*, 5, 17-18.
- Adıgüzel, H. Ö. (2006). Yaratıcı drama. Ö. H. Adıgüzel (Editör). *Yaratıcı drama yazılar 1985-1998* (s. 258-263). Ankara: Naturel Yayıncılık.
- Al-Zahrani, A. (2015). Toward digital citizenship: Examining factors affecting participation and involvement in the Internet society among higher education students. *International Education Studies*, 8 (12), 203.
- Aladağ, S. and Çiftci, S. (2017). An investigation of the relationship between digital citizenship levels of pre-service primary school teachers and their democratic values. *European Journal of Education Studies*, 12 (3), 171-183
- Alkan, C. (2011). *Eğitim teknolojisi* (8. Baskı). Ankara: Anı yayıncılık.
- Andersen , C. (2004): Learning in “As-If” worlds: Cognition in drama in education. *Theory Into Practice*, 43 (4), 281-286.
- Anderson, M. and Cameron, D. (2013). Drama and learning technologies: to affinity spaces and beyond. Anderson, M. and Dunn, J. (Eds.), *How drama activates learning: Contemporary research and practise*, 226-241. Bloomsbury Academic.
- Atabay, E. (2006). Okul deneyimi dersi alan okul öncesi öğretmen adaylarının gözlemleriyle ilköğretim okulöncesi öğretmenlerinin yapılandırmacı öğrenmeye göre değerlendirilmesi. *Yapılandırmacılık ve Eğitime Yansımaları Sempozyumu*, İzmir: Özel Tevfik Fikret Okulları, s.11.
- Aydın, A. (2015). Dijital vatandaşlık. *Türk Kütüphaneciliği*, 29 (1), 142-146.
- Aykaç, M. ve Çetinkaya, G. (2013). Yaratıcı drama etkinliklerinin Türkçe öğretmen adaylarının konuşma becerilerine etkisi. *Electronic Turkish Studies*, 8 (9), 671-682

- Bal-İncebacak, B., Sarışan-Tungaç, A. and Yaman, S. (2017). Students' views instruction via creative drama. *Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6 (1), 214-248.
- Baldwin, P. (2008). *The primary drama handbook*. Sage Publications: California.
- Barko, H., Whitcomb, J. and Liston, D. (2009). Wicked problems and other thoughts on issues of technology and teacher learning. *Journal of Teacher Education*, 60 (1), 3-7.
- Baş, G., Kubiato, M., and Sünbül, A. M. (2016). Teachers' perceptions towards ICTs in teaching-learning process: Scale validity and reliability study. *Computers in Human Behavior*, 61, 176-185.
- Başçı, Z. ve Gündoğdu, K. (2011). Öğretmen adaylarının drama dersine ilişkin tutumları ve görüşleri: Atatürk Üniversitesi örneği. *İlköğretim Online*, 10 (2), 454-467.
- Bennett, W. L. (2008). Changing citizenship in the digital age. W.L. Bennett (Ed.) *Civic life online: Learning how digital media can engage youth* (p. 1-24). Cambridge, MA: The MIT Press.
- Bolton, G. (1985): Changes in thinking about drama in education. *Theory into Practice*, 24 (3), 151.
- Brooks J. G. and Brooks, M.G. (1993). *The case for constructivist classrooms*. Virginia: ASCD Alexandria.
- Büyüköztürk, Ş. (2007). *Deneyisel desenler: Öntest-Sontest kontrol grubu desen ve veri analizi* (2. baskı). Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Cannella, G. S. and Reif, J. C. (1994). Individual constructivist teacher education: Teachers as empowered learners. *Teacher Education Quarterly*, 21 (3), 27-38.
- Catterall, James S. (2009). *Doing well and doing good by doing art: The effects of education in the visual and performing arts on the achievements and values of young adults*. Los Angeles/London: Imagination Group/I Group Books.

- Cecilia, M.R., Mazza, M., Cenciarelli, S., Grassi, M., Cofini, V. (2013). The relationship between compulsive behaviour and internet addiction. *Styles of Communication*, 5 (1), 24–31.
- Ceyhan, E. B., Demiry rek, E. ve Kandemir, B. (2015). Sosyal a larda g ncel g venlik riskleri ve korunma y ntemleri. *Uluslararası Bilgi G venli i M hendisli i Dergisi*, 1(1), 1-10.
- Ciot, M.G. (2009). A constructivist approach to educational action’s structure. *Bulletin of University of Agricultural Sciences and Veterinary Medicine Cluj-Napoca. Horticulture*, 66 (2), 621-626.
- Couldry, N., Stephansen, H., Fotopoulou, A., MacDonald, R., Clark, W., Dickens, L. (2014). Digital citizenship? Narrative exchange and the changing terms of civic culture. *Citizenship Studies*, 18 (6-7), 615-629.
- Cummings, A. (2008). Spanish teachers' beliefs and practices on computers in the classroom. *Hispania*, 91 (1), 73-92.
-  elen,  . ve Akar-Vural, R. (2009). E itimde drama ve İngilizce   retimi: İlk  retim d rd nc  sınıf   rencileri  zerine bir ara tırma. *İlk  retim online*, 8 (2), 425-438
-  epni, O., O uz, S. ve Kılcan, B. (2014). İlk  retim   rencilerinin dijital vatandaşlı a y nelik g r  leri. *Turkish Journal of Social Research/T rkiye Sosyal Ara tırmalar Dergisi*, 18 (3), 251-266.
-  oklar, A.N. ve Uzun, F. (2016). Ortaokul   rencilerinin dijital aşırıcılık yapma  ekli ve nedenlerinin belirlenmesi. *Ahi Evran  niversitesi K r ehir E itim Fak ltesi Dergisi*, 17 (1) 283-295.
-  ubukcu, A. ve Bayzan,  . (2013). T rkiye’de dijital vatandaşlık algısı ve bu algıyı internetin bilin li, g venli ve etkin kullanımı ile artırma y ntemleri. *Middle Eastern & African Journal of Educational Research*, 5, 148-174.

- Davis, S.E. (2010). *ICTs for creative practice in drama: Creating cyberdrama with young people in school contexts*. Yayınlanmamış doktora tezi. Brisbane, Australia: Queensland University of Technology.
- Doğanay, A. ve Tok Ş. (2007). Öğretimde çağdaş yaklaşımlar. A. Doğanay (Ed.), *Öğretim ilke ve yöntemleri* (s. 262-322). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Doğru, M., Yılmaz, T., Kalay, A., Gençosman, T. (2010). Effect of creative drama method in science and technology course on the attitudes of primary school fifth grade students towards the course and on their achievements. *Practice and Theory in Systems of Education*, 5 (2), 133-144.
- Duban, N. Y. and Düzgün, M. E. (2013). Views of teachers on the use of drama method in science and technology courses. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 4 (2), 46-55.
- Duggan, M. and Brenner, J. (2013). *The demographics of social media users-2012*. Washington DC: Pew Internet and American Life Project.
- Durkee, T., Kaess, M., Carli, V., Sarchiapone, M., Wasserman, C., Hoven, C., Wasserman, D. (2014). Pathological Internet use among European adolescents: psychopathology and self-destructive behaviours. *European Child and Adolescent Psychiatry*; 23, 1093–1102.
- Elçi, A. C. ve Sarı, M. (2016). Bilişim teknolojileri ve yazılım dersi öğretim programına yönelik öğrenci görüşlerinin dijital vatandaşlık bağlamında incelenmesi. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 25 (3), 87-102
- Elçi, A. C. ve Sarı, M. (2016). Digital citizenship in the Information Technology and Software course: A scale development study. Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersinde dijital vatandaşlık: Bir ölçek geliştirme çalışması. *Journal of Human Sciences*, 13 (2), 3602-3613.
- Engelberg, E. and Sjöberg, L. (2004). Internet use, social skills, and adjustment. *Cyberpsychology & Behavior*, 7 (1), 41-47.

- Erdem, E. (2001). Program geliřtirmede yapılandırmacı yaklaşım. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi.
- Erdem, E. ve Demirel, Ö. (2002). Program geliřtirmede yapılandırmacılık yaklaşımı. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23 (23), 81-87.
- Erdem, M. ve Kocadere, S. A. (2015). Development of constructivist learning belief scale. *Elementary Education Online*, 14 (4), 1260-1275.
- Erinç, S. (2004). *Sanat psikolojisine giriş*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Eřitti, S. (2015). Bilgi çağında problemlı internet kullanımı ve enformasyon obezitesi. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 49 (2015), 75-97.
- Farmer, L. (2011). Teaching digital citizenship. C. Ho and M. Lin (Eds.). *Proceedings of E-Learn 2011: World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education* (p. 99-104). Honolulu, Hawaii, USA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Farmer, D. (2011). *Learning through drama*. Lulu Press.
- Flintoff, K. (2010). Connections between drama education and the digital education revolution. In *2010 Drama West State Conference*. Perth: Curtin University.
- Furman, L. (1990). *Creative drama handbook and role play guide*. Colorado: Pioneer Drama Service Inc.
- Gallagher, K. (2001). *Drama education in the lives of girls: Imagining possibilities*. Toronto: University of Toronto Press.
- Gazi, Z. A. (2016). Tüm eğitim kademesinin geleceęi için dijital vatandaşlığın içselleřtirilmesi. *Eğitim ve Bilim*, 41 (186), 137-148.
- Genç, H. N. (2003). Eğitimde yaratıcı dramanın alımlanması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 24 (24), 196-205.

- Gökçearslan, Ş., Günbatar, M.S. ve Berikan, B. (2015). Ortaokul öğrencilerinde bilişim etiği: Gerçek yaşam durumu senaryolarıyla bir değerlendirme. *Ege Eğitim Dergisi*, 16 (2), 254-273.
- Görmez, E. (2016). Öğretmen adaylarının dijital vatandaşlık ve alt boyutları hakkındaki görüşleri: Bir durum çalışması. *Electronic Turkish Studies*, 11 (21), 125-144.
- Gülseçen, S., Özdemir, Ş., Çelik, S., Uğraş, T., Özcan, M. (2014). Dijital dünyadan yansımalar: Bilgide ve vatandaşlıkta değişim. *XIX. Türkiye’de İnternet Konferansı*’nda sunulan bildiri. İzmir: Yaşar Üniversitesi.
- Gündoğar, A., Bakım, B., Ozer, O.A., Karamustafalıoğlu, O. (2012). The association between internet addiction, depression and ADHD among high school students. *European Psychiatry*, 27 (1).
- Güven, A. (2008). Demokratik vatandaşlık ve tarih eğitimi. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 12 (2), 337-350.
- Güven, İ. (2009). Yaratıcı drama yoluyla öğrenme stratejilerinin geliştirilmesi. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 4 (7), 23-34.
- Hamutoğlu, N. B. ve 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), 39-42.
- Hill, V. (2015). Digital citizenship through game design in Minecraft. *New Library World*, 116 (7/8), 369-382.
- Hollandsworth, R., Dowdy, L. and Donovan, J. (2011). Digital citizenship in K-12: It takes a village. *TechTrends*, 55 (4), 37-47.
- Holcomb, L. B. and Beal, C. M. (2010). Capitalizing on Web 2.0 in the social studies. *TechTrends*, 54 (4), 28-33.

- House, J. (2012). Science achievement of elementary-school students in the United States and Japan in TIMSS 2007: An assessment of the effects of technology engagement and classroom lesson activities. *International Journal of Instructional Media*, 39 (3), 263-274.
- Hsia, L. H., Huang, I. and Hwang, G. J. (2012). Effects of technology-enhanced collaborative writing on students' learning in creative drama practice. In *Collaborative Learning, Drama Practice, Collaborative Writing, Mind Mapping, Storyboard International Conference*. Taipei: National Taiwan University of Science and Technology.
- International Society for Technology in Education (2018). ISTE Standards for Students. <https://www.iste.org/standards/for-students>. (Eriřim tarihi: 11.02.2018).
- Internet World Stats (2018). World Internet Usage and Population Statistics. <https://www.internetworldstats.com/stats.htm>. (Eriřim tarihi: 11.02.2018).
- Isman, A. and Güngören, O. C. (2014). Digital citizenship. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 13 (1), 73-77.
- Jones, L. M. and Mitchell, K. J. (2016). Defining and measuring youth digital citizenship. *New media & society*, 18 (9), 2063-2079.
- Julie Dunn, Penny Bundy and Nina Woodrow (2012) Combining drama pedagogy with digital technologies to support the language learning needs of newly arrived refugee children: a classroom case study. *Research in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance*. 17 (4) ,477-499.
- Kahyaoğlu, H., Yavuzer, Y. ve Aydede, M. N. (2010). Fen bilgisi dersinin öğretiminde yaratıcı drama yönteminin akademik başarıya etkisi. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 8 (3), 741-758.
- Kara, Y. ve Çam, F. (2007). Yaratıcı drama yönteminin bazı sosyal becerilerin kazandırılmasına etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 32 (32), 145-155.

- Karadağ, E., Deniz, S., Korkmaz, T., Deniz, G. (2008). Yapılandırmacı öğrenme yaklaşımı: Sınıf öğretmenleri görüşleri kapsamında bir araştırma. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21 (2), 383-402.
- Karaduman, H. ve Öztürk, C. (2014). Sosyal bilgiler dersinde dijital vatandaşlığa dayalı etkinliklerin öğrencilerin dijital vatandaşlık tutumlarına etkisi ve dijital vatandaşlık anlayışlarına yansımaları-The effects of activities for digital citizenship on students' attitudes toward digital citizenship. *Journal of Social Studies Education Research*, 5 (1), 38-78.
- Karaosmanoğlu, G. ve Adıgüzel, Ö. (2017). Yaratıcı drama yönteminin 6. sınıf Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi alan öğrencilerin akademik başarılarına etkisi. *İlköğretim Online*, 16 (2).
- Kartal, O. Y. ve Kıncal, R. (2012). Medya okuryazarlığı eğitimi alan rehberlik ve psikolojik danışmanlık anabilim dalı öğrencilerinin aktif vatandaşlık düzeylerini etkileyen faktörler. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 36 (36), 169-191.
- Kassam, A. (2013). Changing society using new technologies: Youth participation in the social media revolution and its implications for the development of democracy in sub-Saharan Africa. *Education and Information Technologies*, 18 (2), 253-263.
- Kaya, A. ve Kaya, B. (2014). Teacher candidates' perceptions of digital citizenship Öğretmen adaylarının dijital vatandaşlık algısı. *Journal of Human Sciences*, 11 (2), 346-361.
- Kim, W., Jeong, O. R., Kim, C., So, J. (2011). The dark side of the Internet: Attacks, costs and responses. *Information systems*, 36 (3), 675-705.
- King, Daniel L., Delfabbro, Paul H., Kaptsis, D., Zwaans, T. (2014). Adolescent simulated gambling via digital and social media: An emerging problem, *Computers in Human Behavior*, 31 , 305–313.
- Kurt, M. ve Teker, N. (2017). Öğretmen adaylarının net-etik davranışlarının belirlenmesi. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6 (2), 749.

- Kuş, Z., Güneş, E., Başarmak, U., Yakar, H. (2017). Gençlere yönelik dijital vatandaşlık ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Journal of Computer and Education Research*, 5 (10), 298-316.
- Lee, B.W. and Stapinski, L.A. (2012). Seeking safety on the internet: Relationship between social anxiety and problematic internet use. *Journal of Anxiety Disorder* 26(1), 197–205.
- Loveless, A. M. (2003). The interaction between primary teachers' perceptions of ICT and their pedagogy. *Education and Information Technologies*, 8(4), 313-326.
- Martinovic, D. and Zhang, Z. (2012). Situating ICT in the teacher education program: Overcoming challenges, fulfilling expectations. *Teaching and Teacher Education*, 28 (3), 461-469.
- Melia, J. M. J., Gonzalez-Such, J. and Garcia-Bellido, M. R. (2012). Evaluative research and information and communication technology (ICT). *Revista Espanola De Pedagogia*, 70 (251), 93-110.
- Melle, E. V., Cimellaro, L. and Shulha, L. (2003). A dynamic framework to guide the implementation and evaluation of educational technologies. *Education and Information Technologies*, 8(3), 267-285.
- Miles, D. (2011). Youth protection: Digital citizenship-Principles and new resources. In *Second Worldwide Cybersecurity Summit (WCS)*, 1-3. London: United Kingdom.
- Mishra, P. and Koehler, M.J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108 (6), 1017-1054.
- Moody, E. J. (2001). Internet use and its relationship to loneliness. *Cyberpsychology & Behavior*, 4, 393-401.
- Morrison, C. M. and Gore, H. (2010). The relationship between excessive internet use and depression: A questionnaire-based study of 1,319 young people and adults. *Psychopathology*, 43, 121-126.

- Mossberger, K., Tolbert, C. and S. McNeal, R. (2008). *Digital citizenship: The internet, society, and participation*. London, England: The MIT Press.
- Motos, T. (2000). Aprendizaje vivencial. F. Bercebal, D. De Prado, G. Laferrière, T. Motos (Eds.) *Sesiones de trabajo con los pedagogos de hoy* (134-156). Ciudad Real: Ñaque.
- Navarro Solano, M. (2007). Drama, creatividad y aprendizaje vivencial: algunas aportaciones del drama a la educación emocional. *Cuestiones pedagógicas*, 18, 163-174.
- Naylor, S. and Keogh, B. (1999). Constructivism in classroom: Theory into practice. *Journal of Science Teacher Education*, 10, 93-106.
- Ohler, J. (2011). Digital citizenship means character education for the digital age. *Kappa Delta Pi Record*, 47 (1), 25-27.
- Okvuran, A. (1995). Çağdaş insanı yaratmada yaratıcı drama eğitimin önemi ve empatik eğilim düzeylerine etkisi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 27 (1), 185-194.
- O'Mahony, C. (2003). Getting the information and communications technology formula right: Access+ability=confident use. *Technology, Pedagogy and Education*, 12 (2), 295-311.
- Orhan, D., Kurt, A. A., Ozan, Ş., Vural, S. S., Türkan, F. (2014). Ulusal eğitim teknolojisi standartlarına genel bir bakış. *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2 (1), 65-78.
- Oxley, C. (2010). Digital citizenship: Developing an ethical and responsible online culture. In *International Association of School Librarianship. Selected Papers from the Annual Conference* (p. 1). International Association of School Librarianship.
- Özek, M. B. (2016). The effect of creative drama on student achievement in the course of information technologies. *Journal of Education and Training Studies*, 4 (6), 51-57.

- Özen, Z. ve Adıgüzel, Ö. (2017). Dorothy Heathcote'un yaratıcı drama yaklaşımları. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 12 (1), 2-28.
- Özer, Ü. (2016). Sınıf öğretmeni adaylarının dijital vatandaşlığa ilişkin görüşlerinin incelenmesi. *V. Sakarya'da Eğitim Araştırmaları Kongresi*'nde sunulan bildiri. Sakarya: Sakarya Üniversitesi.
- Özmen, F., Aküzüm, C. ve Sünkür, M. (2012). Sosyal ağ sitelerinin eğitsel ortamlardaki işlevselliği. *Education Sciences*, 7 (2), 496-506.
- Özsoy, N. (2003). İlköğretim matematik derslerinde yaratıcı drama yönteminin kullanılması. *Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 5 (2), 112-119.
- Perkins, D. N. (1999). The many faces of constructivism. *Educational Leadership*, 57 (3), 6-11.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *The Horizon*, 9 (5), 1-6.
- Qing, L. (2007). Student and teacher views about technology: A tale of two cities? *Journal of Research on Technology in Education*, 39 (4), 377-397.
- Ribble, M. (2008). Passport to digital citizenship. *Learning & Leading with Technology*, 36 (4), 14-17.
- Ribble, M. (2012). Digital citizenship for educational change. *Kappa Delta Pi Record*, 48 (4), 148-151.
- Ribble, M. S. and Bailey, G. D. (2004). Digital Citizenship Focus Questions For Implementation. *Learning & Leading with Technology*, 32 (2), 12-15.
- Ribble, M. S., Bailey, G. D., and Ross, T. W. (2004). Digital citizenship: Addressing appropriate technology behavior. *Learning & Leading with Technology*, 32 (1), 6-12.
- Richardson, V. (1997). Constructivist teaching and teacher education: Theory and practice. V. Richardson (Ed.). *Constructivist teacher education: Building new understandings* (p. 3-14). Washington, DC: Falmer Press.

- Rivero, V. (2014), Digital world brave. *Internet@Schools*, 21 (1), 6-8.
- Roh, Y.R. (2004). Democratic citizenship education in the information age: A comparative study of South Korea and Australia. *Asia Pacific Education Review*, 5 (2), 167-177.
- Saban, A. (2000). Öğrenme öğretme süreci. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Sağlam, T. (2004). Dramatik eğitim amaç mı? araç mı? *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 17, 4-21.
- Sağlam, T. (1997). *Eğitimde drama*. İ. San (Editör). VI. Uluslararası eğitimde drama semineri, drama maske müze. (s. 33-35). Ankara: Çağdaş Drama Derneği.
- Sakallı, H., ve Çiftçi, S. (2016). Sınıf öğretmeni adaylarının dijital vatandaşlık düzeyleri ile siber zorbalık eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 6 (2), 100-119.
- Sandholtz, J. H., Ringstaff, C. and Dwyer, D. C. (1997). *Teaching with technology: Creating student-centered classrooms*. New York: Teachers College Press.
- Sarioğlu, T. ve Kartal, G. (2017). Bir yöntem olarak drama bilişim teknolojileri öğretiminde iyi bir seçenek olabilir mi? *İlköğretim Online*, 16 (1), 366-376.
- Searson, M., Hancock, M., Soheil, N., Shepherd, G. (2015). Digital citizenship within global contexts. *Education and Information Technologies*, 20 (4), 729-741.
- Seferoğlu, S. S. (2015). Okullarda teknoloji kullanımı ve uygulamalar: Gözlemler, sorunlar ve çözüm önerileri. *Artı Eğitim*, 123, 90-91.
- Sezgin, E. ve Şenkal, O. (2014). Üniversite öğrencilerinin sosyal ağ bilgi güvenlik farkındalıkları. *Akademik Bilişim Konferansı* 'nda sunulan bildiri. Mersin: Mersin Üniversitesi.
- Shelley, M., Thrane, L., Shulman, S., Lang, E., Beisser, S., Larson, T., Mutiti, J. (2004). Digital citizenship: Parameters of the digital divide. *Social Science Computer Review*, 22 (2), 256-269.

- Susar-Kırmızı, F. (2009). Türkçe dersinde yaratıcı drama yöntemine dayalı yaratıcı yazma çalışmalarının yazmaya yönelik tutuma etkisi. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 4 (7) 1-18.
- Şimsek, E. and Şimsek, A. (2013). New literacies for digital citizenship. *Contemporary Educational Technology*, 4 (2), 126-137.
- Şad, S.N. ve Akdağ, M. (2010). İngilizce dersinde cep telefonlarıyla üretilen sözlü performans ödevlerinin yazılı performans ödevleriyle karşılaştırılması. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*. 8 (3), 719-740.
- Şad, S.N. and Özhan, U. (2012). Honeymoon with IWBs: A qualitative insight in primary students' views on instruction with interactive whiteboard. *Computers and Education*, 59, 1184–1191.
- Toivanena, T., Komulainen, K. and Ruismäki, H. (2011). Drama education and improvisation as a resource of teacher student's creativity. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 12, 60–69.
- Torff, B. and Tirota, R. (2010). Interactive whiteboards produce small gains in elementary students' selfreported motivation in mathematics. *Computers & Education*, 54 (2), 379-383.
- Tubin, D. Mioduser, Nachmias, R. and Baruch, A. F. (2003). Domains and levels of pedagogical innovation in schools using ICT: Ten innovative schools in Israel. *Education and Information Technologies*, 8 (2), 127-145.
- Türkiye İstatistik Kurumu (2018). Bilgi toplumu istatistikleri, 2004-2017. <http://www.tuik.gov.tr/UstMenu.do?metod=temelist>. (Erişim tarihi: 11.02.2018).
- Tromski, D. and Doston, G. (2003): Interactive Drama: A method for experiential multicultural training. *Journal of Multicultural Counseling & Development* , 31 (1), 52-62.
- Ulubey, Ö. ve Gözütok, F. D. (2016). Yaratıcı drama ve diğer etkileşimli öğretim yöntemleri ile geleceğin vatandaşlık, demokrasi ve insan hakları eğitimi. *Eğitim ve Bilim*, 40 (182), 87-109.

- Ülgen, G. (1994). *Eğitim psikolojisi kavramlar, ilkeler, yöntemler, kuramlar ve uygulamalar*. Ankara: Lazer Ofset Matbaa Tesisleri San. ve Tic. Ltd. Şti.
- Ültanir, E. (2012). An epistemologic glance at the constructivist approach: Constructivist learning in Dewey, Piaget, and Montessori. *International Journal of Instruction*, 5 (2), 195-212.
- Ünal, D. P. (2017). Bir öğretim programındaki dijital vatandaşlık öğeleri ve ortaöğretim öğrencilerinin dijital vatandaşlık öğelerine sahip olma durumları. *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5 (2), 180-195.
- Üstündağ, T. (2012). *Yaratıcı drama öğretmenimin günlüğü* (11th ed.). Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Valtonen, T., Kukkonen, J., Kontkanen, S., Sormunen, K., Dillon, P., Sointu, E. (2015). The impact of authentic learning experiences with ICT on pre-service teachers' intentions to use ICT for teaching and learning. *Computers & Education*, 81, 49-58.
- Valcke, M., Bonte, S., De Wever, B., Rots, I. (2010). Internet parenting styles and the impact on Internet use of primary school children. *Computers & Education*, 55 (2), 454-464.
- Vizenor, K. V. (2013). *Binary lives: Digital citizenship and disability participation in a user content created virtual world*. Unpublished doctoral dissertation. New York: University of Buffalo.
- Van den Eijnden, R. J., Meerkerk, G. J., Vermulst, A. A., Spijkerman, R., Engels, R. C. (2008). Online communication, compulsive internet use, and psychosocial well-being among adolescents: A longitudinal study. *Developmental Psychology*, 44 (3), 655-665.
- Vural, S. S. ve Kurt, A. A. (2018). Üniversite öğrencilerinin bakış açısıyla dijital vatandaşlık göstergelerinin incelenmesi. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 8 (1), 60-80.
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

- Watson, D. M. (2001). Pedagogy before technology: Re-thinking the relationship between ICT and teaching. *Education and Information Technologies*, 6 (4), 251-266.
- Wright P. R. (2006). Drama education and development of self: Myth or reality? *Social Psychology of Education*, 9 (1), 43-65.
- Ybarra, M. L., Alexander, C., and Mitchell, K. J. (2005). Depressive symptomatology, youth Internet use, and online interactions: A national survey. *Journal of Adolescent Health*, 36, 9-18.
- Yavanoğlu, U., Sağioğlu, Ş. ve Çolak, İ. (2012). Sosyal ağlarda bilgi güvenliği tehditleri ve alınması gereken önlemler. *Politeknik Dergisi*, 15 (1), 15-27.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (10. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, M. ve Erdoğan, T. (2016). Yaratıcı drama yönteminin ilkokul ikinci sınıf öğrencilerinin Türkçe dersine ilişkin tutumlarına etkisi. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 11 (1), 71-88

EKLER

Ek1

OTURUM: 1

Tarih-Yer: _/_/2018 / YDYO Binası D-001

Öğrenciler: ___ YDYO Temel Yabancı Diller Bölümü öğrencisi

İçerik: Rol oynama ve doğaçlamaya giriş

Süre: 80 dk.

Yöntem ve teknikler: Yaratıcı drama, rol oynama, doğaçlama.

Araç-gereçler: 11 adet kare kod, 3 adet durum kartı.

Kazanımlar:

1. Arkadaşlarının adlarını hatırlar.
2. Lider ve grupta etkileşimde bulunur.
3. Grup ile mekan arasında etkileşimde bulunur.
4. Doğaçlama ilkelerini söyler.

ISINMA

Etkinlik 1

Lider katılımcılardan çember oluşturmalarını ister. Grup çember oluşturduktan sonra lider de çembere katılır. Lider katılımcılara bir tanışma oyunu oynayacaklarını söyler ve oyun için herkesin kendi isminin baş harfi ile başlayan bir nesne veya hayvan düşünmesini ister. Kendini tanııtma sırası kendilerine geldiğinde “Benim adım _____. _____ gibiyim” demelerini, ancak kendilerinden önce kendisini tanıtmış olan katılımcıların isimlerini ve onların kendilerini tanımlamak için kullandıkları nesne ve hayvan isimlerini de söylemeleri gerektiğini belirtir. Lider “Benim adım Çağdaş. Çekiç gibiyim” dedikten sonra oyun başlar.

Etkinlik 2

Lider katılımcıları iki gruba ayırır. Herkese telefonlarına QR Code Reader adlı uygulamayı indirmelerini söyler. Her grubun kendisi için ayrılmış olan bölümde asılı kare kodlu doğaçlama ilkelerini (bir grup için altı, bir grup için beş ilke) en kısa sürede kendilerine verilmiş olan kağıtlara not etmeleri gerektiğini belirtir. Gruplara her bir kare kodun okunması için bir üye seçmeleri ve üyenin getirdiği doğaçlama ilkesini dikkatlice

yazmaları söylenir. Önce bitiren gruba ödöl verileceđi açıklanır. Etkinlik sonunda bütün ilkeler dinlenir ve üstlerine konuşulur.

Kodlanmış ilkeler

1. Role girmek ve rolde kalmak.
2. Sesi, bedeni, araç-gereçleri, ortamı iyi kullanmak.
3. Dili doğru kullanmak.
4. Dođaçlama boyunca açık ve anlaşılır olmak.
5. Dođaçlama boyunca dikkati dođaçlamaya vermek.
6. Dođaçlamaları kurgularken "Kim kime karşı?", "Dođaçlamanın amacı nedir?", "Çatışma nedir?", "Nerede?", "Ne zaman?" sorularına yanıt aramak.
7. Dođaçlama tıkanıđında yeni bir çıkış noktası bulmak.
8. Taklitten kaçınmak.
9. Karikatürize etmekten kaçınmak.
10. Diğerleriyle aynı anda konuşmamak.
11. İzleyicilere sırtını dönmemek.

CANLANDIRMA

Lider katılımcıları üçerli altı gruba ayırır. Her gruba üç durumdan bir tanesini verir. Her bir durum iki farklı gruba verilmiş olur. Gruplara kendilerine verilen durumlara ilişkin canlandırmalar hazırlamaları söylenir. Hazırlık için 10 dakika süre verilir. Süre sonunda canlandırmalar izlenir ve haklarında konuşulur.

Durumlar

1

Sen ve arkadaşın yol kenarında 50 TL buldunuz. Biriniz parayı almak istiyor ancak diğeriniz bunu reddediyor. O sırada yerde bir şey arayarak yürüyen bir kadın size doğru geliyor. İkiniz de parayı kaybedenin o kadın olduğunu düşünüyorsunuz. Ne yaparsınız?

2

Öğretmen sınıftan çıktığında bir öğrencinin kopya çektiğini gördünüz. Öğretmen daha sonra birilerinin kopya çektiğinden şüphelendi ve sınavdan sonra siz ve kopya çekerken gördüğünüz öğrencinin kalmasını istedi. Ne söyler ne yaparsınız?

3

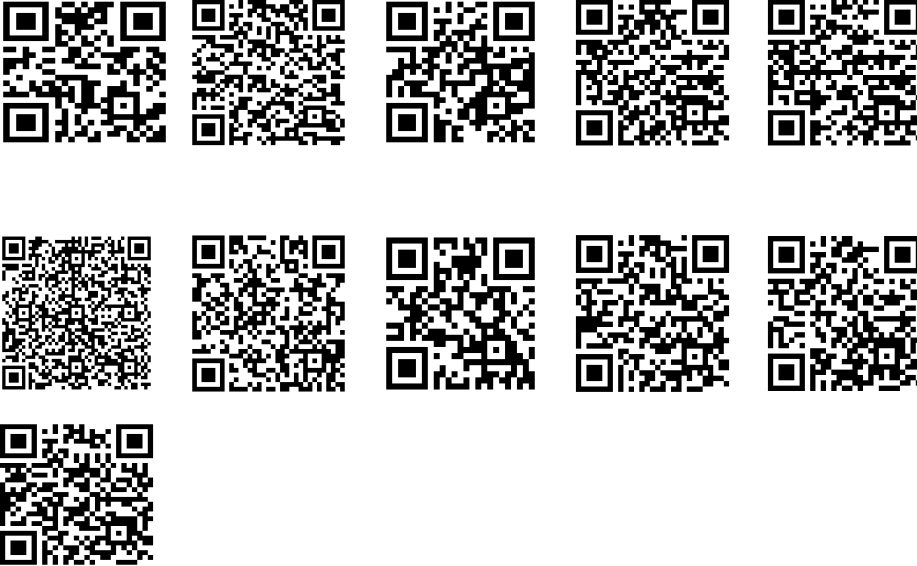
Sevgiliniz ile yolda yürüyorsunuz. Yanınıza çiçek satan bir kadın geliyor ve sevgilinize elindeki gül buketini uzatıyor. Sevgiliniz çok seviniyor ancak sizin yanınızda buketi almaya yetecek miktarda para yok. Ne yaparsınız?

DEĞERLENDİRME

Lider katılımcılara çember oluşturarak oturmalarını söyler ve onlardan yapılan etkinlik çerçevesinde birer kişisel düşünce ifade etmelerini ister. Katılımcılara aşağıdaki yönlendirme soruları verilir:

1. Role girmede ve rolde kalmada zorluk yaşadınız mı?
2. Hanginiz sınıftaki arkadaşlarının hepsinin adını söyleyebilir?
3. Canlandırmaların zorluk derecesi hakkında ne düşünüyorsunuz?
4. Doğaçlama ilkelerini sıralarsak, neler söyleyebiliriz?
5. Çalışma ortamına ve grup etkileşiminize ilişkin ne söylersiniz?

Kare Kodlar



Ek 2

OTURUM: 2

Tarih-Yer: __/__/2018 / YDYO Binası D-001

Öğrenciler: __ YDYO Temel Yabancı Diller Bölümü öğrencisi

İçerik: Dijital iletişim ve güvenlik

Süre: 80 dk.

Yöntem ve teknikler: Yaratıcı drama. Rol oynama, doğaçlama.

Araç-gereçler: Altı adet görsel, üç adet durum kartı.

Kazanımlar:

1. Oyun içinde risk alması gerektiğini fark eder.
2. Oyun içinde sorumluluk alır.
3. Değişen durumların gereğini yerine getirir.
4. Kimi sosyal medya paylaşımlarının zararlı olabileceğini fark eder.
5. İnternet hesapları için güvenli şifreler seçmenin önemini söyler.
6. İnternette herkesle resim ve video paylaşmanın doğru olmadığını fark eder.

ISINMA

Etkinlik 1

Lider katılımcılara “Eşini bul, çok” isimli bir oyun oynayacaklarını söyler. Katılımcılardan kendilerine bir oyun eşi bulup el ele tutuşmalarını ister. Oyunun uygulanışını anlatır. Buna göre, kendisinin bir şarkı çalacağını, şarkı çalınırken çiftlerin mümkün olduğunca birbirlerinden uzak şekilde dans ederek sınıfta gezinmelerini söyler. Şarkı durduğunda eşlerini bulup beraber çömelmeleri gerektiğini belirtir. En geç çöken çiftin oyun dışında kalacağını anlatır.

Etkinlik 2

Lider katılımcıları üçlü gruplara ayırır. Her bir gruba birer fotoğraf verir. Gruplardan fotoğrafların ne ile ilgili olabileceğini ve konuyla ilgili nasıl bir bakış açısına sahip olduklarını tartışmaları istenir. Grup çalışmasından sonra her grup kendi elindeki fotoğraf ile ilgili diğer gruplara üretmiş oldukları fikirleri anlatır.

CANLANDIRMA

Lider katılımcıları üçerli altı gruba ayırır. Her gruba aşağıdaki durumdan bir tanesini verir. Her bir durum iki farklı gruba verilmiş olur. Gruplara kendilerine verilen durumlara ilişkin canlandırmalar hazırlamaları söylenir. Hazırlık için 10 dakika süre verilir. Süre sonunda canlandırmalar izlenir ve haklarında konuşulur.

Durumlar

1

İki sevgili evde film izledikleri sırada kapı çalıyor. Kapıyı açtıklarında bir polis memuru ile karşılaşılıyorlar. Kadın, Instagram’da paylaşmış olduğu bir videoda dolandırıcılık suçundan aranmakta olan bir şüpheli ile aynı ortamda görüldüğü için karakola ifade vermeye çağrılıyor. Kadın polise durumdan haberi olmadığını anlatmaya çabalar. Erkek kadını eleştirmeye başlar. Polis memuru ise kadını karakola götürmeye çalışır.

2

Bir adam banka hesabından başka bir hesaba önemli miktarda para transferi yapıldığı mesajı almıştır. Eşini arar, kime para gönderdiğini sorar, kendisinin durumla ilişkisi olmadığını öğrenince panikler. Eşiyle buluşup hemen bankaya gider. Bireysel müşteri temsilcisinden detaylı bilgi almaya çalışırlar ve kendisinden parayı hesaplarına geri aktarmasını isterler. Müşteri temsilcisi durumu açıklıyor, para için yapılacak bir şey olmadığını belirtiyor. Adam sinirlenip müşteri temsilcisini suçlamaya başlıyor. Kadın parayı kaybettikleri için adama çıkışıyor.

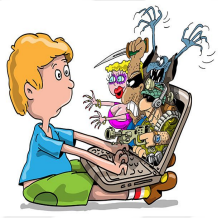
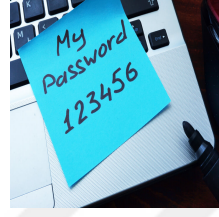
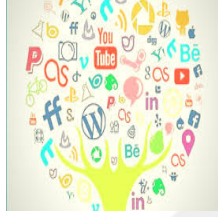
3

Bir genç akşam evde internette gezerken bir mail alıyor. Maildeki eklentide ailesi tarafından uygunsuz kabul edilebilecek nitelikte fotoğrafları var. Maili gönderen kişi gençten fotoğrafları ailesine ve onların tanıdığı diğer herkese göndermemek için önemli miktarda para istiyor. Genç ne yapacağını bilemiyor, ancak sonunda durumu annesiyle paylaşmaya karar veriyor. Annesi durumu başkalarına nasıl açıklayacağı konusunda endişe ediyor ve çocuğa serzenişte bulunuyor. Tartışmayı duyan baba olaya dahil oluyor, konuyu öğrenince çocuğa çok sinirleniyor. Aynı zamanda anneyi suçluyor.

DEĞERLENDİRME

Gruplar, yapılan doęalamalardan hareketle dijital iletiřimi ve dijital gvenlięi iyileřtirmek iin neler yapılmalı konusunda fikirlerini paylařırlar.

Grseller



Ek 3

OTURUM: 3

Tarih-Yer: __/__/2018 / YDYO Binası D-001

Öğrenciler: __ YDYO Temel Yabancı Diller Bölümü öğrencisi

İçerik: Dijital hak ve sorumluluklar

Süre: 80 dk.

Yöntem ve teknikler: Yaratıcı drama. Rol oynama, sözlü doğaçlama.

Araç-gereçler: 4 adet görsel, rol kartları, dijital haklar listesi.

Kazanımlar:

1. Dijital ortamlarda sahip olduğu hakları söyler.
2. Dijital ortamlarda sahte kimlikle yer almanın yanlış olduğunu ifade eder.
3. Aşırılık ve her türlü tutuculuk içeren siteleri ziyaret etmenin zararlarını söyler.
4. Kişisel verilerin gizli kalmasının önemini görür.

ISINMA

İnternetime dokunma temalı afişler sınıfa asılıdır. Öğrencilerden konuyla ilgili fikirleri şu sorular doğrultusunda alınır:

1. Belli içeriğe erişim engeli olmalı mı?
2. İnsanların internet aktivitesi izlenmeli mi?
3. İnternet sınırsız özgürlük alanı mı olmalı?

Cevaplar doğrultusunda lider öğrencileri “Dijital hak ve sorumluluklar ne olmalı?” konusunda gruplar halinde tartışmaya yönlendirir. Süre bitiminde herkesin fikirleri dinlenir ve haklarında konuşulur. Sonrasında, 20 maddelik bir dijital haklar listesi gruplara verilir. Grupların hangi fikirlerinin listede yer alan haklar ile eşleştiğine bakılır.

CANLANDIRMA

Lider katılımcıları ikili kümelere ayırır. Her kümeye rol kartlarını verir. Katılımcılara kendilerine verilen rol kartları ve durum kartlarına ilişkin canlandırmalar hazırlamaları söylenir. Hazırlık için 10 dakika süre verilir. Süre sonunda canlandırmalar izlenir ve haklarında konuşulur.

Rol Kartları

1

Kaan Demir (28 yaşında, sigorta eksperı)

İstanbul'da büyük bir sigorta firmasında eksper olarak çalışıyorsunuz. İşinizi iyi yapıyor, yönetici ve iş arkadaşlarınızla iyi geçiniyorsunuz. İş yerinde vaktinizin çoğu bilgisayarda risk analizleri yapmakla geçtiği için işten çıktığınızda oldukça yorgun oluyorsunuz. Evde bilgisayar başına oturduğunuzda, işle ilgili bir şey yapmamaya özen gösteriyor, film izleme ve sosyal medyada gezinme gibi etkinliklerle vakit geçiriyorsunuz. Aynı zamanda, kimliğinizi gizleyerek Twitter ve Facebook gibi dijital ortamlarda diğer insanlara sataşüyor, onlarla alay ediyor ve yalan haberler yayıyorsunuz. Bunları eğlence amaçlı yaptığınızı düşünüyor, söz konusu eylemlerden pişmanlık duymuyorsunuz.

Bir gün, öğle arasında, iş yerinize yakın bir kafede beraber yemeğe gitmiş olduğunuz iş arkadaşınız Eray'a bu yönünüzden bahsediyor, insanların sinirlendiği zaman kontrolü kaybettiklerinde neler yazdıklarını okuyunca gülmeye başladığınızı anlatıyorsunuz. Dahası sizin yalanlarınıza inanıp başkalarını suçladıklarında onların ne kadar enayi olduğunu düşündüğünüzü söylüyorsunuz.

Siz bunları anlatıp eğlenirken arkadaşınızın anlattıklarınızdan rahatsız olduğunu fark ediyorsunuz.

Başlangıç noktası: "Ne o? Komik değil mi anlattıklarım?" diye sormanızla başlar.

Eray Akyol (27 yaşında, sigorta pazarlamacısı)

İstanbul'da büyük bir sigorta firmasında pazarlamacı olarak çalışıyorsunuz. Göreviniz gereği ofiste çok zaman geçirmiyor, genellikle potansiyel müşteriler ile görüşmeler yapıyorsunuz. İş yerindeki arkadaşlarınızla aranız iyi olmasına rağmen onlarla gün içinde bir şey yapmaya vaktiniz kalmıyor. Müşteri görüşmelerini sabah saatlerinde tamamlamış olduğunuz bir gün iş yerinden arkadaşınız Kaan'la çalıştığınız yere yakın bir kafede öğle yemeği yiyorsunuz. Arkadaşınız sohbet esnasında kendisinin sosyal medya ortamlarında gizli kimlikle başkalarına sataştığından, onlarla alay ettiğinden ve

yalan haberler yazdığından bahsediyor. Bunları eğlence için yaptığını ve insanların enayi olduklarını düşündüğünü söylüyor.

Anlatılanları duyunca, benzer bir durum sebebiyle psikolojik sorunlar yaşamış ve işini kaybetmiş olan kuzeniniz aklınıza geliyor. Onun gördüğü tedaviler ve tekrar hayata normal olarak devam edebilmek için yaşamış olduğu sıkıntıları düşündükçe, arkadaşınıza karşı öfke duymaya başlıyorsunuz.

Arkadaşınızın anlattıklarından rahatsız oluyorsunuz. Donuk bir ifade ile Kaan'a bakıyorsunuz.

Başlangıç noktası: Arkadaşınızın "Ne o? Komik değil mi anlattıklarım?" diye sormasıyla başlar.

2

Hamdi Üner (16 yaşında, lise öğrencisi)

Muhafazakâr bir çevrede yaşayan bir gençsiniz. Etrafınızdaki insanlar ve aileniz genellikle kendilerini milliyetçi kişiler olarak tanımlıyorlar. Bu sebeple, siz de onların düşüncelerinden etkileniyorsunuz. Arkadaşlar arası sohbetleriniz de son zamanlarda milliyetçi politika eksenine kaymış durumda. Siz bu sohbetlerde çoğu zaman ön plandasınız ve fikirleriniz milliyetçilikten öte ırkçılığa yakın bir noktada. Sıklıkla ziyaret ettiğiniz İnternet siteleri ve YouTube'da takipçisi olduğunuz kanalların bu duruma etkisi büyük. Özellikle ülkede yaşayan Suriyeli göçmenlere karşı oldukça olumsuz düşünceler içindesiniz ve onları bedavadan eğitim alan, ülke kaynaklarını sömüren bir topluluk olarak görüyorsunuz.

Bir gün, okulunuza yeni gelmiş bir öğrencinin Suriyeli olduğunu duyuyorsunuz. Adını ve hangi sınıfta olduğunu öğreniyorsunuz. Teneffüste koridorda kendisinin sınıftan çıkmasını bekliyor ve çıkınca yanına gidiyorsunuz.

Başlangıç noktası: Salman'ın yanına yaklaşp "Defolun gidin buradan! Yetti artık bedava yemek ve eğitim!" diye bağırmanızla başlar.

Raed Salman (17 yaşında, lise öğrencisi)

Aileniz ile birlikte ülkenizdeki savaştan kaçıp 5 yıl önce Türkiye'ye sığınmışsınız. Mülteci kampında geçirdiğiniz zor günlerden sonra, babanız bir iş bulmuş ve aile az da olsa bir gelir sahibi olmuş. Siz de çalışmak istemenize rağmen babanız buna karşı çıkmış, sizi oturduğunuz şehirde bir liseye kaydettirmiş. Siz de yeniden öğrenim hayatına devam etme mutluluğu içinde okula gidiyor, düzenli olarak derslerinize çalışıyor ve üniversitede hukuk okuyup mültecilere yardım amaçlı çalışmayı hayal ediyorsunuz.

Bir gün, okulda teneffüse çıktığınızda, sinirli görünen bir öğrencinin size doğru geldiğini görüyorsunuz.

Başlangıç noktası: Öğrencinin size “Defolun gidin buradan! Yetti artık bedava yemek ve eğitim!” diye bağırmasıyla başlar.

3

Buğra Çetin (35 yaşında, yazılım mühendisi)

Amerika Birleşik Devletler'inde uzun süre yazılım sektöründe çalışmış, programlama alanında deneyim kazanmış, çok sayıda projede usta yazılımcılar ile beraber çalışma şansı yakalamış bir mühendissiniz. Türkiye'de faaliyet gösteren çok uluslu bir teknoloji firmasından almış olduğunuz iş teklifini kabul etmiş ve firmada dört ay önce teknoloji geliştirme bölümü müdürü olarak çalışmaya başlamışsınız. Firmanın genel müdürünün isteği üzerine Playstore ve App Store'da kullanıcıların hizmetine sunulacak yeni bir uygulama geliştirmişsiniz ve uygulama yönetim kurulu tarafından onaylanmış.

Teknoloji pazarlama bölümünde çalışan iş arkadaşınız Emre'den uygulama için reklam kampanyası hazırlamasını istemişsiniz. Arkadaşınız uygulamayı incelemek ve bütün özelliklerini keşfedip içeriğe uygun kampanya hazırlayabilmek için uygulamanın bir kopyasını sizden almış. Ertesi gün, Emre ofisinize geliyor ve uygulamanın kullanıcıların kişisel bilgilerine üçüncü şahıslar tarafından erişimi olanaklı kılan bir arka kapı içerdiğini fark etmiş olduğunu söylüyor. Uygulamayı bu şekilde kullanıcıların hizmetine sunmanın doğru olmayacağını belirtiyor. Siz onu dinledikten sonra,

kendisiyle aynı endişeyi paylaşmadığınızı, açık kapının bilerek sizin tarafınızdan bırakıldığını söylüyorsunuz.

Başlangıç noktası: Arkadaşınızın “Bu yaptığın insanların dijital haklarını ihlal anlamına gelir” demesiyle başlar.

Emre Boyer (37 yaşında, bilgisayar mühendisi)

Bilgisayar mühendisliği eğitimi almış, sonrasında pazarlama alanında MBA yapmışsınız. Yurtdışında katılmış olduğunuz çeşitli kurs ve seminer yoluyla kendinizi dijital pazarlama alanında geliştirmişsiniz. İki yıl önce çok uluslu bir teknoloji firmasında işe başlamışsınız. Şu an firmada dijital pazarlamadan sorumlu müdür olarak görev yapmaktasınız. İşyerinden arkadaşınız olan ve teknoloji geliştirme bölümü müdürü pozisyonunda çalışan Buğra sizi aramış ve sizden firma adına geliştirmiş olduğu, Playstore ve App Store’da kullanıcıların hizmetine sunulacak olan uygulama için reklam kampanyası hazırlamanızı istemiş. Siz de uygulamayı incelemek ve içeriğine uygun bir kampanya hazırlayabilmek için uygulamanın bir kopyasını alıp evde gerekli çalışmayı yapmışsınız. Ancak, incelemeniz sırasında uygulamada uygulamanın kullanıcıların kişisel bilgilerine üçüncü şahıslar tarafından erişimi olanaklı kılan bir arka kapı bulunduğunu fark etmişsiniz.

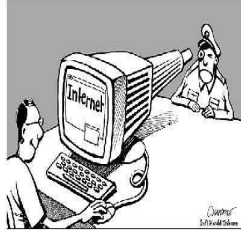
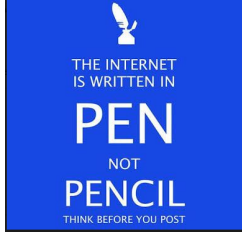
Ertesi gün, Buğra’nın ofisine gidiyor, kendisine durumu anlatıyor ve bu şekliyle uygulamanın hizmete sunulmasının uygun olmadığını söylüyorsunuz. Buğra sizi dinliyor ve size açık kapının kendisi tarafından bilerek bırakıldığını, uygulamanın bu şekilde hizmete sunulmasını istediğini belirtiyor. Siz Buğra’nın konuya yaklaşımından rahatsızlık duyuyorsunuz.

Başlangıç noktası: Buğra’ya “Bu yaptığın insanların dijital haklarını ihlal anlamına gelir” demenizle başlar.

DEĞERLENDİRME

Lider katılımcılara dijital haklardan hangilerine ilişkin canlandırmalar yapılmış olduğunu sorar. Herkesten canlandırmalara konu edilmiş dijital hakları koruma altına almak için neler yapılabileceği konusunda fikirleri istenir.

Görseller



Ek 4

OTURUM: 4

Tarih-Yer: __/__/2018 / YDYO Binası D-001

Öğrenciler: __ YDYO Temel Yabancı Diller Bölümü öğrencisi

İçerik: Eleştirel düşünme

Süre: 80 dk.

Yöntem ve teknikler: Yaratıcı drama. Rol oynama, doğaçlama.

Araç-gereçler: 1 adet video, bir gazete haberi, 2 adet durum kartı.

Kazanımlar:

1. Dijital ortamlarda karşılaşılan bilgilerin doğru olmayabileceğini fark eder.
2. Dijital platformlara veri gizliliği konusunda güvenilemeyeceğini görür.
3. Dijital ortamların fikir yönlendirmesi için kullanılabileceğinin farkına varır.

ISINMA

Etkinlik 1

Lider katılımcılara gün içinde oy kullanmaya gittiklerini, destekledikleri siyasi partiye gururla oy verdiklerini, partilerinin kazanacağından şüphe etmeden seçim sonuçlarını beklemeye başladıklarını söyler. Sonrasında, televizyonda seçim sonuçları açıklandığında, destekledikleri siyasi partinin seçimi kaybetmiş olduğunu öğrendikleri anda içinde bulundukları duygu durumunu bedensel ifadeye dökmelerini ister.

Etkinlik sonunda çeşitli ifadeler üstünde konuşulur.

Etkinlik 2

Öğrenciler “Cambridge Analytica ve Sosyal Medyanın Bilinmeyenleri” başlıklı videonun 4.50 dakikalık bölümünü izler. İzlerken kendilerine verilmiş olan aşağıdaki soruların cevaplarını düşünürler.

1. İnternet her konuda güvenilir bir bilgi kaynağı mıdır?
2. İyi arkadaş olduğunuz kişilerin veya aile bireylerinin paylaşımları sorgulamadan beğenilmeli midir?

3. Dijital ortamlar kişilerin düşünce ve eğilimlerini yönetmek için kullanılabilir mi?

Fikirler alındıktan sonra, öğrencilerin eleştirel düşünmenin ne anlama geldiği konusunda üçerli gruplar halinde tartışmaları istenir.

CANLANDIRMA

Lider katılımcılara paralel doğaçlama yapacaklarını söyler. Katılımcılara paralel doğaçlamaların nasıl yapıldığı anlatılır. Bu doğrultuda, her kümenin aynı doğaçlama durumu üstünde çalışacağı, serbest bir şekilde doğaçlamalar yapılırken, liderin istemesiyle beraber lider tarafından işaret edilen kümenin canlandırmada o an bulunduğu noktadan doğaçlamaya devam edeceği ve diğer kümelerin doğaçlamayı izleyeceği söylenir. Kümelere bir gazete haberi verilir ve kendilerinden haberle ilgili canlandırmalar hazırlamaları istenir. Hazırlık için 10 dakika süre verilir.

Yönerge

Facebook kurucusu ve yöneticisi Mark Zuckerberg'in Amerika Birleşik Devletleri Kongresi'nde vermiş olduğu ifadeden bölümlerin yer aldığı haberi okuyunuz ve aranızdan birisini Zuckerberg olarak seçip ona kongrede sorulmuş olduğunu düşündüğünüz soruları sorunuz.

“MARK ZUCKERBERG SENATO'DA SEÇİMLERE MÜDAHELE İLE SAVAŞMA SÖZÜ VERİYOR”

Facebook CEO'su Cambridge Analytica skandalı sonrasında kullanıcı bilgilerinin gizliliği hakkında ifade verdi.

Zuckerberg, Rusya ile aralarında devam eden savaştan bahsetti ve önceliğinin dünya çapında gerçekleşecek olan seçimlere müdahalenin önüne geçmek olduğunu söyledi.

Zuckerberg, aynı zamanda, Rus trolleri tarafından Amerikan seçimleri için yürütülen yalan içerikli haber kampanyalarını ortaya çıkarmada ve engellemede geç kalmış olması sebebiyle büyük pişmanlık duyduğunu belirtti.

Cumhuriyetçi senatörlerden John Thune, Facebook'un iş modelinin ücretsiz hizmet karşılığında kişisel bilgileri edinmek üzerine kurulu olduğunu, bu modelin sağlıklı şekilde yürümesinin kullanıcıların neyle karşı karşıya oldukları bilmeleri ile mümkün olabileceğini savunurken, bugünkü durumun öyle olduğunu düşünmediğini ifade etti. Thune, ayrıca, Zuckerberg'e kurmuş olduğu şirketin 'Amerikan Rüyası'nın bir örneği olduğunu, kendisinin bu rüyayı insanlar için kabusla çevirmemekten sorumlu olduğunu söyledi.

Zuckerberg, Cambridge Analytica kendilerine kullanıcıların kişisel bilgilerini kullanmayacaklarını garanti ettiklerinde, onlara güvenmekle hata yaptıklarını ve yetkilileri durumla ilgili bilgilendirmediklerini kabul etti. Kendisine yöneltilen başka bir soruya, Facebook'da yer alan ve kullanıcı bilgilerine erişimi olan on binlerce uygulamayı detaylı şekilde incelediklerini ve hakkında olumsuz bir şey tespit edilen uygulamaların kesinlikle Facebook'dan yasaklanacağı sözünü verdi.

Senatör John Kennedy Zuckerberg'den senato ile geçen gece kalmış olduğu otelin ismini paylaşmasını istediğinde, Zuckerberg'in "Hayır" yanıtını vermesi salonda gülüşmelere sebep oldu. John Kennedy, konunun Zuckerberg'in özel hayatı ile ilgili olduğunu, cevaplamama özgürlüğünün bulunduğunu ve başka soru sormayacağını belirtti.

Senatör Lindsay Graham'ın Facebook'un bir tekel olup olmadığı sorusuna Zuckerberg "Öyle olduğunu sanmıyorum" şeklinde cevap verirken, senatör kendisine sosyal medya platformları için düzenleyici bir yasa çıkarılması konusundaki fikirlerini sorduğunda "Söz konusu türde bir yasanın olmaması gerektiğini düşünmüyorum" diye cevapladı. Facebook'un yasayı kabul edip etmeyeceğine ilişkin soruya ise Zuckerberg, çıkarılacak yasanın doğru bir yasa olması durumunda şirket tarafından kabul edileceği cevabını verdi. Zuckerberg, ayrıca, konuyla ilgili işbirliğine hazır olduğunu belirtti.

Senatör John Cornyn'in tarafından dile getirilen tarafsızlık Facebook'un tarafsızlığı sorusuna Zuckerberg "İçerikten biz sorumluyuz" cevabını verdi ve böylelikle Facebook'un geleneksel bir basın kuruluşunun tabi olduğu düzenlemelere tabi olmasının yolunu açan bir itirafta bulunmuş oldu.

Kaynak: <https://www.theguardian.com/technology/2018/apr/10/zuckerberg-facebook-testimony-latest-news-regulation-congress>

DEĞERLENDİRME

Lider katılımcıları dörderli beş kümeye ayırır. Kendilerine birer teknoloji yazarı oldukları ve grup arkadaşları ile birlikte izlemiş oldukları canlandırmalardan hareketle “Facebook neden masum değil?” konulu 80-100 kelimelik bir yazı yazmaları söylenir. Çalışma için 15 dakika süre verilir. Yazılan yazılar kümeler arasında değiştirilir ve herkes tarafından okunur.

Ek 5

OTURUM: 5

Tarih-Yer: __/__/2018 / YDYO Binası D-001

Öğrenciler: __ YDYO Temel Yabancı Diller Bölümü öğrencisi

İçerik: Dijital Katılım

Süre: 80 dk.

Yöntem ve teknikler: Yaratıcı drama. Rol oynama, doğaçlama.

Araç-gereçler: Bir adet haber, üç adet durum kartı.

Kazanımlar:

1. Dijital ortamlarda kamuoyunu ilgilendiren bir konuyla ilgili başlatılan kampanyaların etkililiğini fark eder.
2. İnternetin kamuoyu oluşturmak için nasıl iyi bir ortam olduğunu söyler.

ISINMA

Etkinlik 1

Lider katılımcılara salonda normal tempoda dolaşmalarını söyler. Katılımcılar salonda dolaşırken, lider kendilerinden uzun süredir görmedikleri bir kişiyi düşünmelerini ister. Sonrasında, lider katılımcılara bir dükkanın yanından geçerken düşünmekte oldukları kişiyle ilgili bir televizyon haberi gördüklerini, haberde söz konusu kişinin hayatını kaybetmiş olduğundan bahsedildiğini aktarır. Katılımcılardan o anki duygu ve düşüncelerini yansıtan bir fotoğraf karesi oluşturmalarını ister.

Etkinlik 2

Lider katılımcılara #ÖzgecanYasası ile ilgili www.change.org adlı platformda başlatılmış kampanya haberini verir. Kendilerinden haberi okurken şu soruları cevaplamalarını ister:

1. Bu kampanya sizce neden internet ortamında başlatıldı?
2. Bu tür kampanyalar ne kadar etkili olabilir? Neden?

CANLANDIRMA

Lider katılımcılardan kendilerini adliye önünde düşünmelerini ister. Orada bulunuş amaçlarının hayatını kaybetmiş olan bir sevdiklerinin katil zanlısının duruşması esnasında internette başlattıkları bir sosyal hareket kampanyasını duyurmak olduğunu söyler. Altılı gruplar halinde durumu canlandırmalarını ister.

DEĞERLENDİRME

Lider katılımcılardan canlandırmalar sırasında neler hissettikleri hakkında konuşmalarını ister.

Haber Metni

#ÖzgecanYasası

Özgecan Aslan'ın vahşice öldürüldüğü kara günden sonra başlattığımız kampanyamızda dönüm noktasına geldik. **Kadına karşı işlenen suçlarda erkeklere verilen iyi hal, ceza ve tahrik indirimlerinin tarih olması için çok önemli bir dönemdeyiz.**

CHP ve HDP, seçimden önce #ÖzgecanYasası'nı çıkarmak için ellerinden geleni yapacağına söz vermişti. **Seçimden sonra CHP milletvekili Sayın Aylin Nazlıca #ÖzgecanYasası tasarısını Meclis'e sundu.**

Şimdi aşağıdaki mektupla, TBMM'deki 4 partinin lider ve milletvekillerine sesleniyoruz: #ÖzgecanYasası çıksın, yasalar kadınları korusun! Sen de imzanı ekle, bu isteğe katıl.

Kaynak: www.change.org

Ek 6

OTURUM: 6

Tarih-Yer: __/__/2018 / YDYO Binası D-001

Öğrenciler: __ YDYO Temel Yabancı Diller Bölümü öğrencisi

İçerik: Dijital etik

Süre: 80 dk.

Yöntem ve teknikler: Yaratıcı drama. Rol oynama, doğaçlama.

Araç-gereçler: 15 adet görsel, bir adet durum kartı.

Kazanımlar:

1. İnternet ortamında yer alan ürünlerin telif hakları olduğunu öğrenir.
2. Telif hakları ihlallerinin sonuçlarını fark eder.
3. Telif haklarını ihlal eden durumlar için çözüm üretir.

ISINMA

Lider katılımcılara sınıfın farklı yerlerine asılmış 15 adet görseli inceleyerek ve arkadaşlarıyla görsellerin ne hakkında olabileceğiyle ilgili konuşarak sınıfta dolaşmalarını söyler. Etkinlik sonunda katılımcılardan konuyla ilgili fikirler dinlenir.

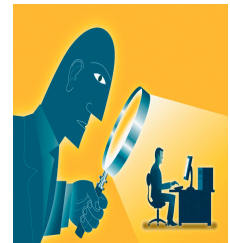
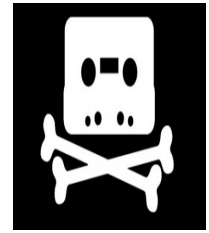
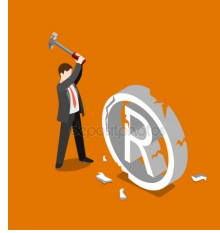
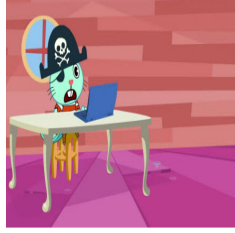
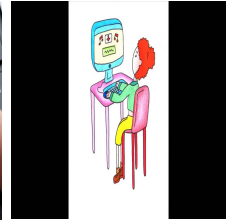
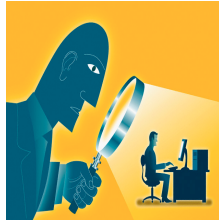
CANLANDIRMA

Lider katılımcıları kümelere ayırır. Her bir kümeye sınıfın çeşitli yerlerine asılmış olan görsellerden üç tanesini seçmesi söylenir. Kümeler görselleri seçtikten sonra, katılımcılara seçmiş oldukları görsellere ilişkin canlandırmalar hazırlamaları söylenir. Hazırlık için 10 dakika süre verilir.

DEĞERLENDİRME

Canlandırmalarla ilgili düşünceler dinlenir. Her bir katılımcıdan telif hakkı ihlallerinin önüne nasıl geçileceğine ilişkin bir fikir istenir.

Görseller



Ek 7

OTURUM: 7

Tarih-Yer: __/__/2018 / YDYO Binası D-001

Öğrenciler: __ YDYO Temel Yabancı Diller Bölümü öğrencisi

İçerik: Dijital ticaret

Süre: 80 dk.

Yöntem ve teknikler: Yaratıcı drama. Rol oynama, doğaçlama.

Araç-gereçler: İnternet alışveriş mağdurlarının şikayet durumları, internet alışverişlerinde tüketici haklarına ilişkin bir doküman.

Kazanımlar:

1. İnternet alışverişlerinde karşılaşılabilecek sorunların farkına varır.
2. İnternet alışverişlerinde karşılaşılabilecek sorunlara çözüm geliştirir.

ISINMA

Lider katılımcıları üçerli gruplara ayırır. Gruplardan sınıfın ortasına konulmuş, içlerinde paketlerin üstünde yer alan içeriklerden farklı nesnelerin yer aldığı, çeşitli ürün paketlerinden istediklerini seçmeleri ve paketleri açmadan grup olarak yerlerine geçmeleri istenir. Gruplara seçmiş oldukları paketleri neden seçmiş oldukları ve içinde ne bulmayı bekledikleri sorulur. Cevaplar dinlendikten sonra, paketlerin açılmasına izin verilir. Grup üyelerinin paketler ve içindeki ürünlerin uyumsuzluğu konusunda hisleri ve düşünceleri dinlenir. Lider katılımcılara az önce deneyimledikleri durumun ne zaman, nasıl ve hangi şartlarda başlarına gelebileceğini sorar ve cevaplar herkes tarafından dinlenir.

CANLANDIRMA

Etkinlik 1

Lider katılımcılardan kendilerini evde televizyon kanalları arasında gezinmekte olduklarını düşünmelerini ister. Sonrasında, katılımcılara kanallardan birinde bir İnternet dolandırıcılığı haberi gördükleri ve haberi dinlemek için o kanalda durdukları söylenir. Lider, haberin konusu olan dolandırıcılığın kendilerinin henüz 2 gün önce en iyi fiyatı verdiği için bir elektronik ürün sipariş verdikleri siteyle ilgili olduğunu

öğrendiklerini söyler. Katılımcılardan içinde oldukları duygu durumunu fotoğraf karesi olarak ifade etmeleri istenir.

Etkinlik 2

Lider katılımcıları kümelere ayırır. Her bir kümeye www.sikayetvar.com adlı siteden alınmış İnternet alışverişleri mağdurlarına ait şikayet durumları dağıtılır. Katılımcılardan müşteri ve site sorumlusu arasındaki sorunu çözmeye yönelik canlandırmalar hazırlamaları istenir. Lider katılımcılara ayrıca “İnternet alışverişlerinde tüketici hakları” başlıklı bir yazı verir ve kendilerinden söz konusu hakları göz önüne alarak canlandırmalarını hazırlamalarını ister. Hazırlık için 10 dakika süre verilir.

Şikayet Durumları

Mavidenscarf.com.tr'den Aldığım Üründen Memnun Kalmadım

Maviden scarftan 3 şal aldım. 2'sini beğenmedim geri yolladım. Ürünler gerçekten sitede gösterildiği gibi değildi, şalların arkası beyazdı ve sürekli elektrik çarptı. Şallardan kumaşları çok kötü. Ürünlerden memnun kalmadığım gibi gönderdiğim 2 şalın para iadesi de yapılmadı. WhatsApp'tan mesajlaştığımda şu gün ödeyeceğiz diye oyalıyorlar ama yaklaşık 2 hafta olmasına rağmen hala geri ödememi alamadım. Tüketiciiyi mağdur eden bir şirket. İnternet alışverişinden hiç bu kadar memnun olmadığım bir şirket olmamıştı.

Yurtiçi Kargo ve Kalitesiz Hizmeti!

Yurtiçi Kargo yüzünden internet alışverişini bırakacağım! 5 Eylül de teslim edileceği yönünde mesaj atılan kargom 7 Eylül itibariyle hala gelmedi. Şubeyi arıyorum saygısızca ve bıkkın bir tutum, genel merkezi arıyorum tamam deyip telefon kapattırılıyor. Dün 18:30 da ben genel merkezle görüşürken; 18:39 da geldik bulamadık kaydı, düşülmüş. Hadi zili ben duymadım diyelim evdeki 3 kişide mi duymadı? Bu insanların aklıyla dalga geçmektir. Bugün gelecek mi peki, diyorum; hayır dağıtım başlamış yarına kaldı, diyor. Şikayet kaydı oluşturalım diyorum, notlu kayda şikayet kaydı oluşturamayız, deniliyor. Kanser olmak için ideal bir firma. Genel merkezin şubeler üzerinde hiçbir etkisi yok çalışanlar şikayetlerden sonuç çıkmayacağından emin, rahat ve ilgisiz.

Elle Ayakkabı İnternet Alışverişi Problemi!

Resmen teşhir ürünü göndermişler. Ayakkabının bantları bile kapalı değildi. Altı kirli, tükenmez kalemle ayakkabının üstü çizilmiş, bant kısımları insanlara denetmekten deforme olmuş. İnsan gönderirken gerçekten utanır, böyle bir ayakkabıyı müşteriye nasıl gönderiyorum diye. Kalitesizlikten başka bir şey değil.

Trendyol Orijinal Ürün Paketlerini Açıp Farklı Ürünler Konulması!

Trendyol sitesinden 29.08.2018 tarihinde Polo marka XL Beden şort ve pijama takımı sipariş ettim. 1 hafta boyunca tedarik ediliyor bilgisi ile bekledim. 9 gün sonra siparişim geldi. Gelen siparişte paketlerin üzerindeki orijinal etiketlerini kontrol ettiğimde XL Beden olduklarını teyit ederek teslim aldım... İçeriye girip paketleri açtığımda ürün paketlerinin kilitli yerlerinden yırtılarak yerlerine L beden ürünlerin konularak gönderilmiş olduklarını gördüm... Kurumsal büyük bir firmadan beklenilmeyecek kadar sorumsuzca bu hareket tamamen insanları kandırmak, nasıl olsa uğraşmazlar ben de kara geçerim ya da bu süre zarfında gelen paraları kullanırım şeklinde bütün firmaların yaptığı hareketlerin bir örneğidir. Türkiye’de internet alışverişinde hiç mi güvenilecek bir firma olmayacak. Şimdi bana yazacakları geri dönüş yazısı da bellidir copy paste yapıştır (Şikayetiniz ile ilgili olarak takip sürecimiz başlatılmıştır. Bu süreç içerisinde tarafınıza telefon ya da mail yolu ile bilgilendirme yapılacaktır. Bizimle yaşadığınız deneyimler ile ilgili olarak bize 0212 3310200 numaralı müşteri hizmetlerimizden ulaşabileceğinizi hatırlatmak isteriz.) Çünkü bu ülkede kontrol yok ortalık bomboş isteyen vatandaş istediği gibi kandırıyor. Olan vatandaşın vaktine parasına ve emeğine oluyor.

Koton Eski Kullanılmış Defolu Ürün Gönderdi!

Koton internet üzerinden kot ceket siparişi verdim ürünün internetteki resmi sitesindeki resimle ve mağazadaki ürünle alakası yok, resmen kullanılmış eski bir ürün gönderilmiş. Mağazaya güvenip internetten alışveriş yaptım güvenmemek lazım olmuş öğrenmiş olduk. Böyle yaparak kar mı sağlayacaklarını düşünüyorlar anlamıyorum ki, iade edeceğim ama artık sadece internetten değil mağazadan dahi ürün almam.

DEĞERLENDİRME

Canlandırmalarla ilgili düşünceler dinlenir. Her bir katılımcıdan güvenli internet alışverişi için neler yapılması gerektiği konusunda fikirler dinlenir.

Doküman

İTERNET ALIŞVERİŞLERİNDE TÜKETİCİ HAKLARI

İnternette alışverişin geleneksel alışverişten farklı olması nedeniyle, özellikle, İnternet üzerinden yapılan satın alma işlemleri, 4077 sayılı Kanunun 9/A maddesi ile şu an yürürlükte olan mevzuat uyarınca, “Mesafeli Sözleşmelere Dair Yönetmeliğe” tabidir. Mesafeli sözleşme ise ‘Yazılı, görsel, telefon ve elektronik ortamda veya diğer iletişim araçları kullanılarak ve tüketicilerle karşı karşıya gelinmeksizin yapılan ve malın veya hizmetin tüketiciye anında veya sonradan teslimi ya da ifası kararlaştırılan sözleşmeler’ olarak tanımlanmaktadır. İnternet üzerinden yapılan alışverişler de bu tanıma girmektedir.

1) İade (Cayma) Hakkı: İade hakkı, internetten alışveriş yapan tüketicilerin en önemli haklarından biridir. Yönetmelikte belirtilen 7. Maddeye göre, satın alınan bir ürün 14 gün içinde iade edilebilir. Aynı zamanda tüketici hiçbir açıklama yapmadan satın aldığı ürününden cayabilir.

2) Ayıplı Ürün/Hizmet: Satın alınan ürünün aslı ile eşleşmemesi ve belirtilen özelliklere sahip olmaması olarak tanımlanabilir. Ayıplı ürünler satın alınan üründe ilk anda bir hasar ve sorun olduğunda ortaya çıkmaktadır. Bir elbise satın alındığında, elbise yırtık olarak gönderildiyse bu ürün ayıplı bir üründür. Buna açık ayıplı ürün denmektedir. Bu konuyla ilgili yasalar da mevcuttur. Tüketici bu hizmeti 30 gün içinde satıcıya bildirmekle yükümlüdür. Haber vermesi dahilinde şirket tarafından aynı ürünün sağlam olanı ile gönderimi sağlanacaktır. Ancak bu ürün kişiye bir zarar verdiyse o zaman kişi, firmadan tazminat alma hakkına sahip olacaktır. Bir diğer ayıplı ürün ise gizli ayıp olarak nitelendirilen ürünü kullanmaya başladıktan sonra ortaya çıkan problemlerdir. Örneğin bir ürünü belirtilen talimatlara göre kullanmanıza rağmen zaman içinde ortaya bir hasar çıkıyorsa bu gizli ayıptır. Bu ürünün teslim etme hakkı da 2 yıldır. Diğer bir adı ile garanti süresidir. Bu süre içinde kişiden kaynaklanmayan hasarlı ürün firma tarafından yenisi ile değiştirilerek tüketiciye sunulmaktadır.

3) Tüketici Sorunları, Hakem Heyeti: Bir tüketici karşılaştığı problemle ilgili firma yetkilileriyle görüşmesinden sonuç alamaz ise tüketici sorunları hakem heyetine başvurabilir, heyet tarafından da bir çalışma başlatılarak sonuç almaya yönelik

giriřimler bařlar. 1 Ocak 2013 tarihinde yapılan d zenleme ile bu heyete asgari parasal sınır 1191,52 TL,  st sınır ise 3110,58 TL olarak belirlenmiřtir. Eęer hizmetin deęeri 3110,58 TL’nin  zerinde ise doęrudan t keticisi mahkemesine bařvurabilir.

4) Kargo Teslimatı Sırasında T keticisi Hakları: T keticiler  r n  teslim almadan  nce herhangi bir teslimata dair imza atmamalıdır. Kargo g revlisinin yanında  r n  kontrol etmelidir.  r n eksik, yanlıř veya hasarlıysa kargo g revlisinden ‘‘Hasar Tespit Tutanaęı’’ isteme hakkına sahiptir. Aynı zamanda fatura kontrol edilmesi eksik ise bunun da bildiriminin yapılması gerekmektedir.

5)  n Bilgilendirme Formu ve Mesafeli Satıř S zleřmesi: T keticiler, internet sitesinden alıřveriř yaptıkları sırada,  n bilgilendirme formu ve mesafeli satıř s zleřmesi g rme ve okuma hakkı bulunmaktadır. Bu s zleřmelerin internet alıřveriř sitelerinde bulunması zorunludur. T keticisi genelde alıřveriř yaparken bu s zleřmeleri okumadan onaylamaktadır. Ancak bu durumla t keticisi zaman zaman zor durumda bırakmaktadır. Bu sorunların  n ne ge mek i in her t keticisi alıřveriřini tamamlamadan  nce mutlaka  n bilgilendirme formu ve mesafeli satıř s zleřmesini okumalıdır. Eęer bir internet sitesinde bu s zleřme yok ise o site řikayet edilmeli ve alıřveriř yapılmamalıdır.

6) Satıcıdan İletiřim Bilgileri ve Garanti Belgeleri Gibi Bilgileri Alma Hakkı: İnternet alıřveriřlerinde de t keticiler garanti kořullarını  ęrenme hakkına sahiptirler. Ayrıca firma sahibi internet sitesinde iletiřim bilgilerini yazmakla y k ml d r. İnternet sitesi sahibi t zel kiři ise ticari  nvanını, ger ek kiři ise adı soyadı, telefon, adres ve e-posta gibi bilgilerini paylařması gerekmektedir. T keticilerin bir  r n  satın alırken  r n n  zellikleri, fiyatı ve  deme řekli ile kargo firması gibi bilgileri ve garanti řartlarının ne olduęunu bilmesi gerekmektedir. Eęer bu bilgiler bulunmuyorsa hukuki yollara bařvurma hakkına sahiptir. T keticilerin mutlaka alıřveriř haklarının farkında olması ve bu sayede alıřveriřlerinden maędur olmaması  ok  nemlidir.

Kaynak: <http://www.resmigazete.gov.tr/eskiler/2014/11/20141127-6.htm>

Ek 8

OTURUM: 8

Tarih-Yer: __/__/2018 / YDYO Binası D-001

Öğrenciler: __ YDYO Temel Yabancı Diller Bölümü öğrencisi

İçerik: Dijital beceriler

Süre: 80 dk.

Yöntem ve teknikler: Yaratıcı drama. Rol oynama, doğaçlama.

Araç-gereçler: Durum kartları, A4 boyutunda kağıtlar

Kazanımlar:

1. Sosyal medya hesabından kişisel ayarları düzenleyebilmenin önemini fark eder.
2. İhtiyacına yönelik dijital araçları (bilgisayar, akıllı telefon vb.) kullanabilmenin gereğinin farkına varır.
3. Dijital araçlarla ilgili sorunları çözebilmesinin önemini fark eder.

ISINMA

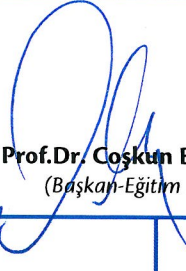
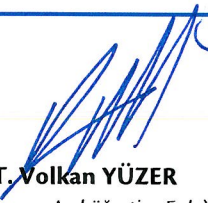
Lider gruba düğüm oyunu oynayacaklarını söyler. Oyunun nasıl oynanacağını anlatır. Buna göre: Oyun için bir ebe seçilir ve dışarı gönderilir. İçeride kalan katılımcılara, bir doğru şeklinde el ele tutuşmaları söylenir. Sonrasında birbirlerinin ellerinin üstünden veya altından geçerek bir düğüm oluşturmaları istenir. Dışarı çıkmış olan ebe sınıfa çağrılır ve kendisinden düğümü çözmesi istenir. Oyun farklı ebelerle bir kaç kez oynanır. Etkinlik sonunda lider katılımcılara düğümü çözmeye çalışırken ne düşündüklerini sorar.

CANLANDIRMA

Lider katılımcıları ikili kümelere ayırır. Her bir kümeye durum kartları verilir ve kendilerinden durumlar çerçevesinde canlandırmalar hazırlamaları istenir. Hazırlık için 10 dakika süre verilir. Canlandırmalar esnasında lider katılımcılara “Değiştir” komutu vererek, onların karşılarındaki kişinin rolüne de girmesini sağlar. Etkinlik sonunda katılımcılardan canlandırmalarla ilgili fikirler dinlenir. Ayrıca, kendilerine iki tarafın rolünü oynamış olma hakkında ne düşündükleri sorulur.



ANADOLU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERÎ BİLİMLER BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİĞİ KURULU
KARAR BELGESİ

ÇALIŞMANIN TÜRÜ:	Yüksek Lisans Tez Çalışması
KONU:	Eğitim Bilimleri
BAŞLIK:	Yaratıcı Drama Yöntemi ile Dijital Vatandaşlık Eğitimi: Anadolu Üniversitesi Yabancı Diller Yüksekokulu Örneği
PROJE/TEZ YÜRÜTÜCÜSÜ:	Doç. Dr. Ali ÖZTÜRK
TEZ YAZARI:	Güven Çağdaş GÜNDOĞDU
ALT KOMİSYON GÖRÜŞÜ:	-
KARAR:	Olumlu
 Prof.Dr. Coşkun BAYRAK (Başkan-Eğitim Fak.)	
 Prof.Dr. T. Volkan YÜZER (Başkan Yardımcısı-Açıköğretim Fak.)	 Prof.Dr. Esra CEYHAN (Eğitim Fak.)
 Prof.Dr. Münevver ÇAKI (Güzel Sanatlar Fak.)	 Prof.Dr. M. Erkan ÜYÜMEZ (İkt. ve İdari Bil. Fak.)
 Prof.Dr. Handan DEVECİ (Eğitim Fak.)	 Prof.Dr. Emel ŞIKLAR (İkt. ve İdari Bil. Fak.)

Durumlar

1. Microsoft Windows işletim sisteminin en son sürümünü bilgisayarınıza kurdurmak için servise bıraktınız. Bilgisayarı geri aldıktan bir ay sonra ekranda Windows ürünü için güncelleme olduğuna ilişkin bir bildirim gördünüz. Güncellemeyi yüklemek için bildirimin üstüne tıkladınız. Gerekli adımları takip edip “Yüklemeye başla” komutuna tıkladığınızda, bilgisayar ekranında kullandığınız işletim sisteminin orijinal olmadığını ve yazılım sahteciliğine maruz kalmış olabileceğinizi söyleyen bir bildirimle karşılaştınız. Servise gidip yetkiliden açıklama istiyorsunuz.

2. Uzun süre üstünde çalışmış olduğunuz bitirme tezinizi sonunda tamamladınız. Tezi bilgisayarda yazılması ve gerekli grafik ve tabloların eklenmesi için bir yazım merkezine götürdünüz. Yazım merkezinden size verilen CD’yi alıp eve gittiniz. Tezinizi danışmanınıza teslim ettiniz. Bir süre sonra, danışmanınız tezin özgün olmadığını, internet ortamında yer alan bir kaynaktan yararlanılarak hazırlanmış olduğunu bildirdi. İnternette çalışmanızla ilgili anahtar kelimeleri arattığınızda gerçekten durumun öyle olduğunu gördünüz. Tezinizin İnternete sizden izinsiz ve başka isimle koyulmuş olduğunu anladınız. Danışmanınıza gidip durumu açıklamaya çalışıyorsunuz.

3. Yeni almış olduğunuz telefonu tam olarak nasıl kullanacağınızı bilmiyorsunuz. Kendisinde aynı model telefon olan bir arkadaşınızdan telefonun belli ayarlarını yapması için yardım istiyorsunuz ve telefonu 1 saatliğine onda bırakıyorsunuz. Telefonu geri aldığınızda ayarların yapıldığını, telefonun kullanıma hazır olduğunu görüyor, arkadaşınıza teşekkür ediyorsunuz. Ertesi ay telefon faturanızın olması gerekenden üç kat fazla olduğunu görünce fatura detaylarını inceliyor ve yurt dışı kodlu bir numara ile görüşme yapıldığını fark ediyorsunuz. Arama gün ve saatini incelediğinizde, telefonu size yardım eden arkadaşınızla bırakmış olduğunuz süre zarfında aramanın gerçekleşmiş olduğunu anlıyorsunuz. Arkadaşınızı arayıp kendisinden açıklama istiyorsunuz.

DEĞERLENDİRME

Lider katılımcıları dörderli gruplara ayırır ve kendilerinden dijital suçlar dergisinin ilk sayfasını tasarlamalarını ister. Gruplara A4 boyutunda kağıtlar dağıtılır. Etkinlik için 10 dakika süre verilir. Lider her bir gruba “Dijital Suçlar nelerdir?” başlıklı

bir yazı verir. Hazırlanmış olan afişler bütün katılımcılar tarafından yazıda verilen dijital suç tanımı ve dijital suçlara yönelik verilmiş örnekler çerçevesinde incelenir. Tüm afişler hakkında konuşulur.

Doküman

SİBER SUÇ NEDİR?

Her geçen gün teknolojinin ve bu teknolojilere erişilebilirliğin artmasına paralel olarak bilişim sistemlerine yönelik işlenen suçlar da artmaktadır. Siber Suç, bir bilişim sisteminin güvenliğini ve / veya buna bağlı verileri ve / veya kullanıcılarını hedef alan ve bilişim sistemi kullanılarak işlenen suçlardır. Siber Suçu diğer suçlardan ayıran özelliği bir bilişim sistemi olmadan işlenememesidir. Bu suç türü bilgisayar ve internete özgü suçlar olarak da adlandırılabilir.

Tüm suçların bilişim sistemleri kullanılarak işlenebileceği de bir gerçektir. Ancak böyle olması o eylemi siber suç yapmayacaktır. Siber Suçlar Sözleşmesi ve şubemizin görev alanı perspektifinde bakıldığında, siber suç bir bilişim sistemine izinsiz olarak ve hukuka aykırı olacak şekilde girilmesi ve sonrasında yapılan eylemdir. Bu suçta hedef bir kişi olabileceği gibi kişinin malvarlığı veya bir sistemin kendisi de olabilir. Örneğin, bir sisteme girerek, zarar verme, verileri silme, şifreleme, ele geçirme, veri ekleme, sistemin kullanımını engelleme, özel hayatın gizliliğine müdahale etme, iletişimi engelleme, iletişimi izinsiz izleme ve kayıt etme gibi eylemler siber suç kategorisinde değerlendirilir.

Kaynak: http://www.istanbul.pol.tr/sibersuclarlamucadele/Sayfalar/Siber_Suclar.aspx

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Güven Çağdaş Gündoğdu
Yabancı Dil : İngilizce, İspanyolca, Fransızca
Doğum Yeri ve Yılı : Nazilli/1979
E-posta : gcgundogdu@anadolu.edu.tr

Eğitim ve Mesleki Geçmişi

- 1997-2001, Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, İngiliz Dili Öğretimi Bölümü
- 2001-2002, Okutman, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Yabancı Diller Yüksek Okulu
- 2014-2018, Anadolu Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri Uzaktan Eğitim Tezsiz Yüksek Lisans Programı
- 2004- Devam ediyor, Öğretim Görevlisi, Anadolu Üniversitesi, Yabancı Diller Yüksek Okulu