



ATÖLYE YÖNERGESİ

Dijital vatandaşlığa giden yol: Çevrimiçi dünyada hak ve sorumluluklarımız

———— Kansu Ekin Tanca

İçindekiler

1. GİRİŞ	S. 2
2. İZLENCE	S. 3
3. ATÖLYENİN İŞLEYİŞİ	S. 4
4. KAYNAKLAR	S. 10
5. KÜNYE	S. 10

1. Giriş

Gençler olarak dijital dünyaya katılımımız üzerine düşündüğümüz oluyor mu? Çevrimiçi dünyada karşılaştığımız hangi zorluklarla mücadele edebiliyor, hangi risklerin gündeme alınması ihtiyacını duyuyoruz? Dijital katılımı gençler için güçlendirici, ilham verici ve kapsayıcı bir deneyime dönüştüren olanaklar hangileri?

Atölye, bu sorulardan yola çıkıyor, odak noktasına → dijital vatandaşlığı alıyor ve çevrimiçi dünyadaki hak ve sorumluluklarımız konusunda farkındalık yaratmayı hedefliyor. Dört modül boyunca atölye katılımcıları dijital vatandaşlığın temel kavramlarıyla (dijital esenlik, dijital gizlilik, dijital okuryazarlık, dijital hak ve sorumluluklar, dijital güvenlik vb.) tanışıyor; geniş bir bakış açısıyla buna temas eden konuları irdeliyor ve derinlemesine düşünme ve deneyim paylaşımı imkanı yakalıyor. Eğitimci 'kapıyı aralayan' rolüyle dijital vatandaşlığa giden yolda katılımcılara eşlik ediyor.

Atölye, kurgusuyla dijital katılımı önceliklendiriyor, aktif ve sorumlu dijital vatandaşlığın altını çiziyor ve çocuk ve gençlerin haklarından çevrimiçi dünyada da yararlanması gerektiğini vurguluyor.

Daha fazla bilgi için eğitimci, Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Komitesinin → Dijital Ortamda Çocuk Hakları Genel Yorumu 25'i ve/veya 5Rights Vakfı ve Western Sydney Üniversitesinin hazırladığı → raporunu okuyabilirler.



SÜRE

90 dakika



HEDEF KİTLE

13-18 yaş arası gençler



FORMAT

Atölye dijitalle uyumlu olarak çevrimiçi yürütülebilmesi için tasarlandı, fakat yüz yüze de yürütülebilir. Atölyeyi yüz yüze uygulamak isteyen eğitimci yönergedeki alternatifleri takip edebilirler.



HAZIRLIK

DİJİTAL

- internet bağlantısı olan dizüstü ya da masaüstü bilgisayar veya tablet
- Zoom ya da alternatifi
- Menti'deki sunum*
- Miro'daki etkinlik panosu
- görseller

YÜZ YÜZE

- internet bağlantısı olan dizüstü ya da masaüstü bilgisayar ve eğitmenin kullanabileceği bir projeksiyon cihazı
- Menti'deki sunum
- kartlar
- görseller

→ Tüm materyaller buradan indirilebilir.

* Menti (etkileşimli sunum aracı) ve Miro'nun (çevrimiçi beyaztahta) özellikleriyle ilgili temel bilgilerin bilinmesi yeterli olacaktır. Ancak her ne kadar bu araçların kullanılması tavsiye edilse de eğitimci kendisinin ya da katılımcıların daha aşina olduğu ya da kullanmakta daha rahat hissettiği diğer dijital araçları değerlendirerek buradaki egzersizleri uyarlayabilir.

2. İzlenç

SÜRE	MODÜL	ARAÇLAR	YÖNERGE
5 dk	Merhaba		Eğitmen katılımcıları karşılar, kendini tanıtır ve kısaca atölyenin amacını ve akışını aktarır.
MODÜL 1: GİRİŞ			
10 dk	Peki başka kim?	Menti	Katılımcılar tematik bir ısınma oyunu oynarlar.
5 dk	Dijital dünya gençlerin hayatları ve ilgi alanlarıyla nasıl kesişiyor?	Menti a: Katılımcılar çağrışımlarını Zoom'un sohbet özelliğini kullanarak paylaşabilirler ya da yüz yüze ise eğitmen katılımcıları, sözel olarak paylaşımları için yönlendirebilir.	Katılımcılar, Menti'deki hızlı bir kelime bulutu etkinliğinde "çevrimiçi" kelimesiyle ilgili kendi çağrışımlarını yaparlar.
MODÜL 2: İNTERNETE ERİŞİM			
10 dk	İnternete yeniden bağlanmak		Katılımcılar ne zamandan beri internetin hayatımızda olduğunu tahmin etmeye çalışırlar. Eğitmen kısaca 'www'nun tarihinden bahsettikten sonra katılımcılar internetsiz bir hayatın mümkün olup olmadığını tartışmaya başlarlar.
10 dk	Herkes çevrimiçi mi?		Sunulan birkaç veri ve grafiğin desteğiyle, katılımcılar dijital eşitsizlik; dijital uçurum ve çevrimdışı nüfus kavramlarıyla tanışır. Ardından çevrimdışı olmanın nedenleri üzerine düşünmeye başlarlar.
MODÜL 3: ÇEVİRİMİÇİ HAKLAR VE SORUMLULUKLAR			
15 dk	Çevrimiçi haklar ve sorumluluklar	Miro a: kartlar	Küçük grup etkinliğiyle birlikte katılımcılar çevrimiçi hak ve sorumlulukları derinlemesine incelerler. Küçük gruplarda katılımcılar haklar ve sorumlulukları birbirinden ayırmaya çalışırken bir yandan da birlikte verilen ifadelerin tam olarak ne anlama geldiğini tartışır.
10 dk	Dijital vatandaşlık, yeniden		Her grup bir sözcü seçer. Bu sözcü hem grubun çalışmasından bahseder hem de tartışmaları sırasında hangi hak ve hangi sorumluluğun öne çıktığını paylaşır.
MODÜL 4: GERİBİLDİRİM			
20 dk	Dijital dünya ile bağlantılar	Görseller	Her katılımcı bir görsel seçer ve bu görselin üzerine düşünerek kendi dijital dünya deneyimleriyle nasıl örtüştüğünü paylaşır.
5 dk	Geribildirim	Menti a: anket iletilebilir	Eğitmen atölyeyle ilgili geribildirim alır. Bu alan ayrıca katılımcıların kendi fikirlerini paylaşmaya devam edebilecekleri açık bir alan olarak da değerlendirilebilir.

3. Atölyenin işleyişi

MERHABA — 5 DK

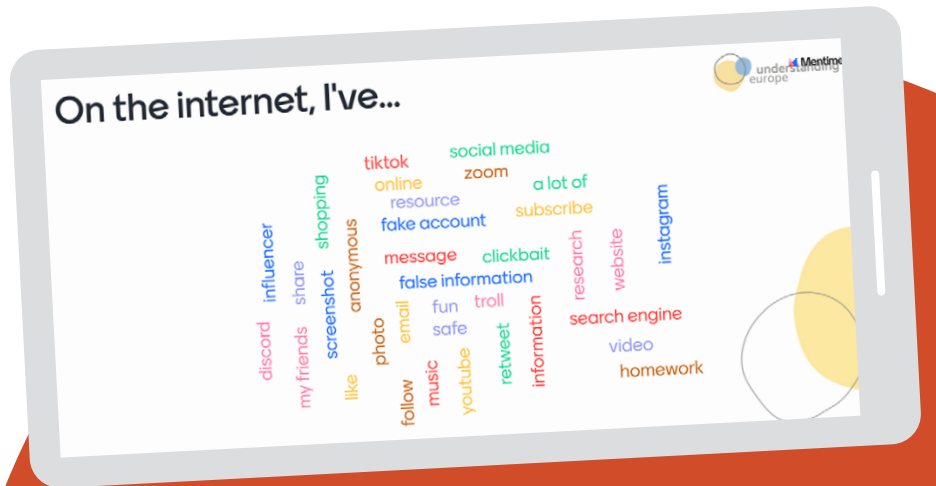
Eğitmen katılımcıları karşılar, kısaca kendinden ve atölyenin amacından bahseder. Bu noktada eğitmen, gençlerin dijital dünyayı daha iyi bir yere dönüştürmek için üstlenebilecekleri role, öz yeterliliklerine (*self-efficacy*) ve bireysel güçlerine dikkat çekebilir. Katılımcılara, paylaşım ve öğrenim alanının özgürce ve saygıyla büyümesine katkı verdikleri sürece, her an söz alabilecekleri ve fikirlerini paylaşabilecekleri hatırlatılır. İhtiyaç görülürse, Zoom veya benzeri platformun (özellikle el kaldırma ve sohbet özelliği) ve Menti'nin özellikleri kısaca anlatılır.

MODÜL 1

Giriş

PEKİ BAŞKA KİM? — 10 DK

Eğitmen Menti'deki sunum üzerinden dijital dünyayla ilgili bazı kelimeleri yansıtır. Bu kelimelerden ilham alarak katılımcılar, geçtikleri hafta internette neler yaptıklarıyla ilgili cümleler kurarlar (Yeni bir oyun keşfettim; günde 8 saatimi Zoom'da geçirdim; Google'da yemek tarifi aradım gibi). Oyunun başlaması için eğitmen ilk önce katılımcılardan kameralarını kapatmalarını ister ve geçen hafta internette ne yaptığıyla ilgili kendi örnek cümlesini kurar. Aynısını yapan/yapmış olan katılımcılar kamerasını açar (eğer herhangi bir nedenle katılımcılar kamerasını açamıyorlarsa, Zoom'un söz alma/el kaldırma seçeneğini kullanabilirler). Eğitmen sözü, kamerasını açan (ya da elini kaldıran) katılımcıya devreder. Bu katılımcı kendi örneğini paylaşır, bir başka katılımcıya devreder ve oyun devam eder. Oyun, bir yandan grubun birbirlerinin deneyimleriyle bağ kurmalarını sağlarken, bir yandan da eğitmenin gruptaki ilgileri ve çeşitliliği anlamasına imkan tanır.



1.1 Menti'den bir ekran görüntüsü



DİJİTAL DÜNYA GENÇLERİN HAYATLARI VE İLGİ ALANLARIYLA NASIL KESİŞİYOR?

— 5 DK

Eğitmen Menti üzerinden “‘Çevrimiçi’ dendiğinde aklınıza neler geliyor” sorusunu yöneltilir. Katılımcılar akıllarına gelen kelimeleri yazarlar ve cevaplar Menti’de kelime bulutu olarak gözükmeye başlar (Alternatif olarak, eğitmen yanıtları Zoom üzerinden alabilir. Yüzyüze yürütülen bir atölyede ise katılımcılar sözel olarak katılım gösterebilirler).



1.2 *Menti'den ekran görüntüsü.

MODÜL 2

İnternete erişim

İNTERNETE YENİDEN BAĞLANMAK — 10 DK

Bu modülde katılımcılara internetle ilgili temel bilgiler sunulur. Daha sonra katılımcılar, internetin ne zamandan beri hayatımızda olduğunu ve ne zamandan beri herkesin erişimine açık olduğunu tahmin etmeye çalışırlar. Bu aşamada eğitmen, güvenilir veri ve olgusal bilgilerle destekleyerek, katılımcıların daha yakın bağ kurabileceği yerel örneklerle alan açabilir. Katılımcılar daha sonra kısaca internetin zaman içinde gelişimiyle ilgili bilgilendirilir. (→ [Burayı](#) ve → [burayı](#) inceleyebilirsiniz).

Hayatımızın neredeyse her bir alanının (eğitim, eğlence, iletişim, sosyalleşme vb) internetle bir şekilde bağlantılı olduğu vurgusunu yaptıktan sonra eğitmen şu soruyu yöneltir: “Sizce internetin olmadığı bir hayat mümkün mü?” Katılımcılar Menti/Zoom üzerinden ya da sözel olarak fikirlerini belirtebilirler (Evet, Hayır, Belki). Bu sorunun tek bir cevabı olmadığı hatırlatılır. Katılımcılar neden internetsiz bir hayatın mümkün olduğunu/olmadığını düşündüklerini paylaşırlar.

Eğitmen için tartışmayı güçlendirecek moderasyon soruları

Bir gün uyandığınızı ve artık internetin olmadığını hayal edin...

- hayatınızda/dünyada neler değişir?
- bu değişimden hayatınız/insanların hayatları nasıl etkilenir?
- bunun avantajları/dezavantajları ne olabilir?

Katılımcılar arasında farklı bakış açılarını görünür kılmak için eğitmen, evet/hayır/belki diyen katılımcılara kendilerini ifade edebilmeleri için yeterli zamanı ayırmalı ve düşüncelerini gerekçeleriyle birlikte duymaya özen gösterilmelidir.



MODÜL 3

Çevrimiçi haklar ve sorumluluklar

HERKES ÇEVİRİMİÇİ Mİ? — 10 DK

Menti’de sunulan veriler, grafikler ve görsellerin desteğiyle katılımcılar dijital eşitsizlik, dijital uçurum ve çevrimdışı nüfus kavramlarını ele alır. Çevrimiçi nüfusla ilgili ayrıntılı bir açıklama yapmadan önce katılımcıların çevrimdışı olmanın muhtemel nedenleri üzerine düşünmesi sağlanır (örneğin kısıtlı internet erişimi ya da erişememe; dijital araçlara kısıtlı erişim ya da erişememe; düşük dijital okuryazarlık seviyesi). Eğitmen daha sonra → çevrimdışı nüfusla ilgili veriyi paylaşır ve konuyu özetler.

ÇEVİRİMİÇİ HAKLAR VE SORUMLULUKLAR — 15 DK

Eğitmen bu modül için Miro’daki egzersizi kısaca anlatır (alternatif olarak kartlar kullanılabilir). Katılımcılar 3-4 kişilik küçük gruplar olacak şekilde bölünürler. Küçük grup çalışmaları sırasında kartlarda yer alan ifadeleri okurlar ve bu ifadeleri “hak” ya da “sorumluluk” olarak ayırırlar. Herkes büyük grupta yeniden buluşmadan önce, her grup tartışmaları sırasında onlara özellikle ilgili çekici, önemli ya da kafa karıştırıcı gelen bir “hak” bir “sorumluluk” seçer.

2.1 Menti’den ekran görüntüsü, çevrimdışı nüfusla ilgili verileri gösteriyor.

3.1 Miro’dan ekran görüntüsü.

MODÜL 4

Geribildirim

DİJİTAL VATANDAŞLIK, YENİDEN — 10 DK

Küçük gruplar büyük odada buluştuklarında, her bir grup kendi çalışmasını aktarır. Eğitimci, ayrıca üzerinde durulması ihtiyacı hissedilen noktaların üzerinden geçer. Bazı ifadeler, kişinin nasıl düşündüğüne bağlı olarak bir hak ya da sorumluluk olabilir (örneğin çevrimiçinde verimli ve anlamlı zaman geçirmek/geçirebilmek). Bu yüzden eğitimci küçük gruplara, belli ifadeleri neden bu şekilde sınıflandırdıklarını sorabilir ve tüm katılımcıların farklı bakış açılarını görmelerine olanak tanıyabilir. Bu etkinlik boyunca, katılımcılar birbirlerinin seslerini, küçük gruplarda öne çıkan noktaları ve sorularını duyarlar. Eğitimci ise her bir grubu dinlerken, bu konunun katılımcıların hayatlarına yansımalarını yakalayabilir.

□

DİJİTAL DÜNYA İLE BAĞLANTILAR — 20 DK

Katılımcılar dijital vatandaşlık ve çevrimiçi hak ve sorumluluklarla ilgili derinlemesine düşünme şansı yakaladıktan sonra, eğitimci öğrenimlerle ilgili bağlantı kurmayı sağlayacak son egzersizden bahseder. Bu egzersiz atölye boyunca edinilen kazanımlarla katılımcıların kendi deneyimleri arasında köprü kurmayı amaçlar. Eğitimci görselleri* yansıtır ve katılımcılardan bir görsel seçmesini ve görseli aşağıdaki sorulara göre düşüncelerini ister:

- Ne görüyorsun?
- Sence dijital dünyadaki neyi tasvir ediyor? Betimleyebilir misin?
- Kendi betimlemene göre, hayal ettiğin dijital dünyada hangi haklar ve sorumluluklar yer alıyor, hangileri eksik?

Bu sırada katılımcıların dijital dünyada karşılaşılan zorlukları dile getirebileceği unutulmamalı. Bağlantı kurma ve betimlemeler sırasında bazı katılımcılar endişelerini seslendirebilir, bazı katılımcılar ise hayal ettikleri daha iyi bir dijital dünyadan bahsedebilirler. Sosyal medyanın beden algısı üzerine olumsuz etkileri, nefret söylemi, yanlış bilgi, dijital güvenlik gibi konular tartışmaya açılabilir. Eğitimci modere ederken dijital dünyanın riskleri ve zorluklarını kabul etmeli fakat katılımcılara dijital vatandaşlığın sunduklarını hatırlatarak güçlendirici bir bakış açısı sunmalı. Gençlerin, dijital dünyada olumlu bir değişim yaşanması için oynadıkları ve oynayabilecekleri rol hatırlatılmalı.

* Eğer eğitimci görselleri kullanmazsa, katılımcılar “bir sıfat; bir renk ve bir nesne/yer” düşünerek dijital dünyayı nasıl hayal ettiklerini betimleyebilirler.





GERİBİLDİRİM — 5 DK

Geribildirimden önce eğitmen, dijital vatandaşların demokratik toplumlar için önemini vurgular ve atölye hakkında geri bildirim alır. Katılımcılar bu alanı sorularını sormak ya da konuyla ilgili fikirlerini paylaşmak için değerlendirebilirler ve atölye kapanışla sonlanır.

Atölye, katılımcıların dijital dünyadaki meselelerle ilgili endişelerini gündeme taşıyabilmelerini, haklarını ve sorumluluklarını kavrayabilmelerini ve dijital dünyaya katılım gösterme konusunda güçlü hissetmelerini hedefliyor; çevrimiçi haklar ve sorumluluklar hakkında somut örnekler sunuyor ve aktif ve sorumlu dijital vatandaşların demokrasilerdeki kilit rolüne dikkat çekiyor.

YAZAR

Kansu Ekin Tanca

Kansu, dijital vatandaşlık ve dijital dünyada genç katılımı üzerine çalışıyor. Yüksek lisansını Centre International de Formation Européenne’de tamamladı ve çocuklar için hak temelli dijital okuryazarlık eğitimi üzerine çalıştı. Journal of Media Literacy Education (JMLE)’a gönüllü editöryal katkı veriyor. Bağımsız doğrulama platformu Teyit’te eğitim sorumlusu olarak çalışıyor, eleştirel dijital okuryazarlık, yanlış bilgi sorunu ve teyitçilik konularında atölyeler düzenliyor ve eğitim projeleri yürütüyor. Schwarzkopf Stiftung ve Alfred Herrhausen Gesellschaft’ın eğitim ağı “Understanding Europe”un Dijital Avrupa Programı’nda Fellow.

4. Kaynaklar

Banaji, Shakuntala, and David Buckingham. The Civic Web: Young People, the Internet and Civic Participation. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts (2013).

Cortesi, Sandra, Alexa Hasse, Andres Lombana-Bermudez, Sonia Kim, and Urs Gasser. "Youth and Digital Citizenship+ (Plus): Understanding Skills for a Digital World."

Berkman Klein Center for Internet & Society (2020).

Erişim adresi:

→ <https://dash.harvard.edu/handle/1/42638976>

Digital Citizenship and Digital Citizenship Education.

Council of Europe. Erişim adresi:

→ <https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/digital-citizenship-and-digital-citizenship-education>

General Comment No.25 on Children's Rights in the Digital World. United Nations Convention on the Rights of the Child. (2021). Erişim adresi:

https://tbinternet.ohchr.org/_layouts/15/treatybodyexternal/Download.aspx?symbolno=CRC%2fC%2fGC%2f25&Lang=en

Internet access, OECD (2021). Erişim adresi:

→ <https://data.oecd.org/ict/internet-access.htm>

MindtheGaps, Media Literacy towards Youth Social Inclusion, Youth Digital Citizenship Education. (2019). Erişim adresi:

→ <http://digitaliteracy.eu/mindthegaps/resources/>

Mozilla, Internet Health Report 2020. Erişim adresi:

→ <https://2020.internethealthreport.org>

Murphy, Mike. "From dial-up to 5G: a complete guide to logging on to the internet" Quartz (2019). Erişim adresi:

→ <https://qz.com/1705375/a-complete-guide-to-the-evolution-of-the-internet/>

Third, A and Moody, L. "Our rights in the digital world:

A report on the children's consultations to inform UNCRC General Comment 25." 5Rights Foundation and Western Sydney University, London and Sydney (2021). Erişim adresi:

→ <https://5rightsfoundation.com/uploads/OurRightsinaDigital-World-FullReport.pdf>

5. Künye

Yayınlayan

Schwarzkopf-Stiftung Junges Europa

Sophienstraße 28/29

10178 Berlin

www.schwarzkopf-stiftung.de

V. i. S. d. P.

Mandy Buschina

Editörler

Evin Demir

Friedrich Landenberger

Yazar

Kansu Ekin Tanca

Düzeltili

Bärbel Philipp

Dizgi

Friederike Schlenz

İllüstrasyon

El Boum

Basım yılı

2021

Telif hakkı

Metin ve illüstrasyonlar telif hakkı ile korunmaktadır.

Yayınlar, hiçbir şekilde fon sağlayıcıların görüşünü temsil

etmemektedir. Metnin tüm sorumluluğu yazar(lar)a

aittir. Bu eğitim materyali CC BYNC-SA ile lisanslanmıştır.

Yayın, Alfred Herrhausen Gesellschaft ve Schwarzkopf

Foundation Young Europe'un "Dijital Avrupa" Fellowship

programının bir parçası olarak geliştirilmiştir.