EDD-ORT-01 · ETKİNLİK 1

Bildirim Dedektifi

Dikkatimizi çeken tasarımları tanıma ve kendi bildirim planını yapma

Etkinlik Adı	Bildirim Dedektifi (EDD-ORT-01)
Gelişim Alanı	Sosyal Duygusal
Yeterlik Alanı	Kişisel Güvenliğini Sağlama
Kazanım	7. Sınıf · 26 · Kişisel Güvenliğini Sağlama — Bilişim teknolojileri kullanımında kendini yönetir.
Sınıf Düzeyi	7. sınıf (tüm ortaokul sınıflarına uyarlanabilir)
Süre	40 dk (bir ders saati)
Araç-Gereçler	• Çalışma Kâğıdı 1: Dedektif kartları (her gruba ya da öğrenciye bir kopya) • Çalışma Kâğıdı 2: Bildirim planım (her öğrenciye bir kopya) • Tahta ve tahta kalemi
Uygulayıcı İçin Ön Hazırlık	• Çalışma kâğıtlarını çoğaltın. • **Tahtaya konunun tanımını yazın:** "Dijital denge; telefon, tablet, bilgisayar, televizyon ve oyun konsolu gibi ekranlı araçları bilinçli ve amacına uygun kullanmak, ekran dışındaki ihtiyaçlara da (uyku, hareket, ders, oyun, aile ve arkadaşlarla yüz yüze vakit) yeterli zaman ayırabilmektir. Amaç ekranı yasaklamak değil, ekranı kişinin yönetmesidir." • Sınıfı dört ya da beş kişilik gruplara ayırmayı planlayın. • Etkinlik cihaz kullanmayı gerektirmez; sınıfta telefon açılmaz.
Süreç (Uygulama Basamakları)	1. **Giriş (5 dk).** Tanımı okuyun ve ana fikri söyleyin: "Ekranı ben yönetirim; ekran beni değil." "Bugün dedektif olacağız; dikkatimizi çeken ipuçlarını arayacağız. Kimseyi suçlamıyoruz." deyin. 2. **İpuçları (10 dk).** Çalışma Kâğıdı 1'deki dört ipucunu (bildirimler, otomatik oynatma, sonsuz kaydırma, ödüller ve seriler) okuyun. Gruplar her ipucu için günlük hayattan genel bir örnek bulur; uygulama ya da marka adı verilmez. Bu tasarımların dikkat çekmek için yapıldığını, zorlanmanın kişinin kusuru olmadığını vurgulayın. 3. **Dedektif vakaları (10 dk).** Her gruba bir vaka verin. Gruplar şu üç soruyu yanıtlar: Hangi ipucu? Nasıl hissettiriyor? Kişi kontrolü nasıl geri alabilir? a) Bir öğrenci ödevine başlıyor. Telefonu birkaç dakikada bir titriyor; her seferinde bakıyor ve ödev bir türlü bitmiyor. b) Bir öğrenci tek bir video izlemek için açıyor. Video bitince yenisi başlıyor; kalktığında akşam olmuş.

	c) Bir öğrenci yatmadan önce "son bir kez" kaydırıyor; uyuduğunda çok geç olmuş. 4. **Bildirim planım (10 dk).** Çalışma Kâğıdı 2'yi dağıtın. Öğrenciler hangi bildirimin açık kalacağını, hangisinin bekleyebileceğini ya da kapanabileceğini işaretler; ders çalışırken ve yatmadan önce telefonun nerede olacağını yazar. Kendi cihazı olmayan öğrenciler evdeki ortak cihaz ya da ileride kullanacakları bir cihaz için plan yapar. 5. **Kapanış (5 dk).** Gönüllü gruplar vakalarındaki çözümü paylaşır. "Bildirimler beni değil, ben bildirimleri yönetirim." cümlesiyle bitirin.
Kazanımın Değerlendirilmesi	• Öğrencilerin dört ipucunu tanıyıp günlük hayattan genel örnekler verebildiği gözlenir. • Vaka çalışmasında grupların kontrolü geri almak için uygulanabilir yollar üretebildiği gözlenir. • Öğrencilerin bildirim planında ders ve uyku zamanı için kendine yönelik bir karar yazabildiği, sınıfa genel olarak sorularak izlenir; planlar toplanmaz.
Uygulayıcıya Not	• Tasarımlar anlatılırken uygulamalar ya da onları kullananlar suçlanmaz, korkutucu dil kullanılmaz; amaç fark etmektir. • Ekran süreleri sınıfta sorulmaz, açıklanmaz, karşılaştırılmaz ve sıralanmaz. Çalışma kâğıtları öğrenciye aittir; paylaşım isteğe bağlıdır. • Belirli uygulama, oyun, platform ya da cihaz markası adı verilmez; öğrenciler ad verirse "bir sosyal medya uygulaması", "bir video platformu" gibi genel ifadeye çevrilir. • Her öğrencinin kendi cihazı ya da evde internet erişimi olmayabilir; etkinlik cihaz sahibi olmayı varsaymaz. Öğrenciler televizyon, ortak kullanılan bir cihaz ya da okuldaki bilgisayar üzerinden düşünebilir. • "Ekran bağımlısı", "internet bağımlılığı", "dijital bağımlılık" gibi etiketler öğrenciye tanı gibi kullanılmaz. • Ekran kullanımı uyku, okula devam, aile ilişkileri ya da derslerde belirgin bozulmaya yol açıyorsa öğrenci okul rehberlik servisine yönlendirilir; rehberlik servisi gerekirse sağlık kuruluşuna yönlendirir. • Dijital ayak izi ve çevrim içi nezaket bu pakette işlenmez; gerekirse Akran Nezaketi ve Siber Zorbalık paketine bağlantı verin.
Çalışma Kâğıdı	Çalışma Kâğıdı 1: Dedektif Kartları · Çalışma Kâğıdı 2: Bildirim Planım (sonraki sayfalarda)

ÇALIŞMA KÂĞIDI 1 · EDD-ORT-01

Dedektif Kartları

Her ipucu için günlük hayattan bir örnek düşün. Uygulama, oyun ya da marka adı yazma; "bir oyun", "bir video sitesi" gibi genel yaz.

İpucu	Ne yapar?	Fark ettiğim bir örnek	Kontrolü nasıl geri alırım?
Bildirimler	Ses, titreşim ve kırmızı sayılarla "Hemen bak!" der.		
Otomatik oynatma	Bir video bitince diğerini kendiliğinden başlatır.		
Sonsuz kaydırma	Sayfanın sonu gelmez; zaman fark edilmeden geçer.		
Ödüller ve seriler	Günlük ödül ve serilerle "Her gün gir" der.		

Dedektif vakası (grubumuzun vakası: a / b / c):

Hangi ipucu? · Nasıl hissettiriyor? · Kontrol nasıl geri alınır?

Hatırla: Fark etmek, seçimi bana geri verir.

ÇALIŞMA KÂĞIDI 2 · EDD-ORT-01

Bildirim Planım

Her bildirim türü için bir kutu işaretle. Kendi cihazın yoksa evdeki ortak cihaz ya da ileride kullanacağın bir cihaz için düşünebilirsin.

Bildirim türü	Açık kalsın	Beklesin	Kapansın
Aileden gelen aramalar ve mesajlar	☐	☐	☐
Okul ve ders duyuruları	☐	☐	☐
Arkadaş grubu mesajları	☐	☐	☐
Oyun bildirimleri	☐	☐	☐
Sosyal medya beğeni ve yorumları	☐	☐	☐
Video önerileri	☐	☐	☐
Kendi eklediğim: ……	☐	☐	☐

Ders çalışırken telefonum / tabletim nerede olacak?

Yatmadan önce telefonum / tabletim nerede olacak?

Hatırla: Bildirimler beni değil, ben bildirimleri yönetirim.