



T.C.

HATAY MUSTAFA KEMAL ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

DİJİTAL HİKÂYELEME YÖNTEMİNİN ETİK VE GÜVENLİK
KONUSUNUN KAZANDIRILMASINA ETKİSİ: VAN İLİ ÖRNEĞİ

CEREN BAYRAKDAR

İNFORMATİK ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

HATAY
EYLÜL 2019

T.C.
HATAY MUSTAFA KEMAL ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

DİJİTAL HİKÂYELEME YÖNTEMİNİN ETİK ve GÜVENLİK
KONUSUNUN KAZANDIRILMASINA ETKİSİ: VAN İLİ ÖRNEĞİ

Ceren BAYRAKDAR

ENFORMATİK ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Dr. Öğr. Üyesi Hamide ŞAHİNKAYASI danışmanlığında hazırlanan bu tez 10/09/2019 tarihinde aşağıdaki jüri üyeleri tarafından OYBİRLİĞİ ile kabul edilmiştir.



Dr. Öğr. Üyesi Hamide ŞAHİNKAYASI
Başkan



Dr. Öğr. Üyesi Yunis ŞAHİNKAYASI
Üye



Doç. Dr. Selahaddin Batuhan AKBEN
Üye

Kod No: 1194

Prof. Dr. Erdal SERTKAYA
Enstitü Müdürü

Not: Bu tezde kullanılan özgün ve başka kaynaktan yapılan bildirişlerin, çizelge, şekil ve fotoğrafların kaynak gösterilmeden kullanımı, 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunundaki hükümlere tabidir.

28.09.2019

TEZ BİLDİRİMİ

Tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynağına eksiksiz atıf yapıldığını ve tez üzerinde yükseköğretim Kurulu tarafından hiçbir değişiklik yapılamayacağı için tezin bilgisayar ekranında görüntülendiğinde asıl nüsha ile aynı olması sorumluluğunun tarafıma ait olduğunu beyan ederim.


Ceren BAYRAKDAR

ÖZET

DİJİTAL HİKÂYELEME YÖNTEMİNİN ETİK VE GÜVENLİK KONUSUNUN KAZANDIRILMASINA ETKİSİ: VAN İLİ ÖRNEĞİ

Bu araştırmanın amacı, Etik ve Güvenlik ünitesinin dijital hikâyeleme yöntemi ile kazandırılmasının öğrencilerin ders başarısı üzerindeki etkisini araştırmaktır. Araştırma yarı deneysel desenlerden öntest-sontest kontrol gruplu modelde tasarlanmıştır.

Katılımcılar Van ilinin Özalp ilçesinde bulunan bir köy okulunun ortaokul altıncı sınıf öğrencilerinden seçilmiştir. Kontrol grubunda 13 kız, 11 erkek öğrenci, deney grubunda ise 13 kız, 10 erkek öğrenci bulunmaktadır.

Demografik yapıya ışık tutabilmek amacıyla Kişisel Bilgi Formu, öğrenci başarısını ölçmek amacıyla araştırmacı tarafından geliştirilen Etik ve Güvenlik Ünitesi Başarı Testi kullanılmıştır. Başarı Testinin pilot çalışması 147 öğrencinin katılımıyla Van ili Özalp ilçesinde bulunan başka bir ortaokulda gerekli izinler alındıktan sonra gerçekleştirilmiştir. Pilot uygulama sonrasında kapsam geçerliliğini sağlamak amacıyla teste beş çoktan seçmeli soru eklenmiştir. Başarı Testi öntest sonuçları kontrol grubunun ortalaması 53.58, deney grubunun ortalaması 48.09 olarak hesaplanmıştır. Bağımsız Gruplar T-Testi analizine göre iki grubun öntest puanları açısından homojen olduğu görülmüştür. Deneysel süreçte Etik ve Güvenlik ünitesi her iki grupta da aynı materyalleri kullanılarak işlenmiştir. Deney grubuna Kontrol grubundan farklı olarak işlenen kazanımlara yönelik olarak dijital hikâye senaryosu yazma ödevi verilmiştir. Üç hafta boyunca devam eden deneysel süreç sonrasında Sontest uygulaması yapılmış ve deney grubunun ortalaması 57.30, kontrol grubunun ortalaması ise 57.42 olarak hesaplanmıştır. Grupların sontest ortalama puanları arasında anlamlı bir fark çıkmamış, ancak deney grubunun öntest ve sontest puanı arasındaki fark anlamlı bulunmuştur. Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersi kapsamında Etik ve Güvenlik ünitesinde dijital hikâyeleme yönteminin kullanılmasının öğrenci başarısını olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.

Bu sonuçlar doğrultusunda benzer çalışmanın teknolojik altyapıya sahip okullarda tekrarlanması, bilgisayar laboratuvarı olan okullarda dijital hikâyelerin doğrudan öğrenciler tarafından oluşturulması ve dijital hikâye senaryosu yazma ödevi verilirken her gruba bir kazanım gelecek şekilde ödevlendirilmenin yapılması ve tüm hikâyelerin dijitalleştirilmesi önerilmektedir.

2019, 81 sayfa

Anahtar Kelimeler: Dijital Hikâyeleme, Etik ve Güvenlik, Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi

ABSTRACT

THE EFFECT OF DIGITAL STORY TELLING METHOD ON GAINING ETHICS AND SAFETY: THE CASE OF VAN PROVINCE

The aim of this study is to investigate the effect of gaining ethics and security unit through digital storytelling method on students' academic achievement. The research was designed in a pretest-posttest control group model which is one of the quasi-experimental designs.

The participants were selected from the sixth grade students of a village school in the Özalp district of Van. There were 13 female and 11 male students in the control group and 13 female and 10 male students in the experimental group.

In order to shed light on the demographic structure, Personal Information Form was used; in order to measure student achievement, Ethics and Security Unit Achievement Test developed by the researcher was used. The Ethics and Safety Unit Achievement Test pilot study was conducted with the participation of 147 students in another secondary school located in Özalp district of Van province after all permissions were obtained. After the pilot implementation, five multiple-choice questions were added to the test to ensure scope validity. In the pretest results of the Ethics and Safety Achievement Test, the mean of the control group was calculated as 53.58 and that of the experimental group was calculated as 48.09. The Independent Groups T-Test analysis indicated the two groups were homogenous in terms of pretest scores. In the experimental process, the Ethics and Security unit was taught in both groups in the same way by using the same materials. Unlike the control group, the experimental group was given the task of writing a digital story scenario for the learning objectives. After three weeks of experimental process, posttest was applied and the mean of the experimental group was 57.30 and the mean of the control group was 57.42. There were no significant difference in posttest scores but the improvement from pretest to posttest in experimental group was significant. It was concluded that the use of digital storytelling method in the Ethics and Security unit within the scope of Information Technologies and Software course had a positive effect on student achievement.

In line with these results, it is suggested that similar studies should be repeated in schools with technological facilities and digital stories should be created directly by students at school with computer laboratories. In addition, when assigning a digital story scenario, it should be assigned so as to each group focusing a different learning outcome and all stories should be digitized.

2019, 81 pages

Keywords: Digital Storytelling, Ethics & Security, Information Technology and Software Course.

TEŐEKKÜR

Yüksek lisans tez konusunun belirlenmesinde, araştırılması ve yazımı sırasında sahip olduđu bilgi birikimi ve tecrübesi ile çalışmayı yönlendiren ve her türlü yardımı esirgemeyen saygıdeđer danışman hocam Dr. Öğretim Üyesi Hamide ŐAHİNKAYASI'na sonsuz saygı ve teşekkürlerimi sunarım.

Bu günlere gelmemde emeđi bulunan, aldığım her kararda benden desteđini esirgemeyen, bana her zaman maddi manevi destek olan annem, babam ve kardeşlerime ayrıca üzerimde emeđi geçen tüm öğretmenlerime teşekkür ederim. Bu çalışmayı aileme ithaf ediyorum.

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	I
ABSTRACT.....	II
TEŞEKKÜR	III
ÇİZELGELER DİZİNİ	VI
SİMGE ve KISALTMALAR DİZİNİ	VII
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Araştırmanın Önemi	2
1.2. Araştırmanın Amacı.....	3
1.3. Araştırma Soruları.....	3
1.4. Sınırlılıklar	3
1.5. Kavramlar	4
1.5.1. Dijital Hikâyelemenin Tarihçesi	4
1.5.2. Dijital Hikâyeleme	5
1.5.3. Etik	5
1.5.4. Bilişim Teknolojileri ve Etik.....	6
2. ÖNCEKİ ÇALIŞMALAR.....	7
2.1. Yurt İçinde Yapılan Dijital Hikâyeleme Çalışmaları	7
2.2. Yurt İçinde Yapılan Bilişim Teknolojileri İle İlgili Çalışmalar	9
2.3. Yurt Dışında Yapılan Çalışmalar.....	14
3. MATERYAL VE YÖNTEM	17
3.1. Araştırma Deseni	17
3.2. Katılımcılar	17
3.3. Etik Ve Güvenlik Ünitesi.....	19
3.4. Veri Toplama Araçları	20
3.4.1. Etik Ve Güvenlik Ünitesi Başarı Testi.....	20
3.4.2. Kişisel Bilgi Formu	23
3.5. Uygulama Süreci.....	23
4. ARAŞTIRMA BULGULARI VE TARTIŞMA	26
4.1. Birinci Araştırma Sorusuna Ait Bulgular	26
4.2. İkinci Araştırma Sorusuna Ait Bulgular	26

4.3.	Üçüncü Araştırma Sorusuna Ait Bulgular	27
4.3.1.	Üçüncü Araştırma Sorusunun Alt Sorusuna Ait Bulgular	29
5.	SONUÇ VE ÖNERİLER.....	33
	KAYNAKLAR	35
	ÖZGEÇMİŞ.....	38
	EKLER.....	39
EK 1.	MEB Yasal İzin Belgesi.....	39
EK 2.	Veli Onam Formu.....	40
EK 3.	Kişisel Bilgi Formu	41
EK 4.	Etik ve Güvenlik Başarı Testi.....	43
EK 5.	Deney Grubu ve Kontrol Grubu Uygulama Planları.....	48
	EK 5.1. Birinci Hafta Uygulama Planı.....	48
	EK 5.2. İkinci Hafta Uygulama Planı	50
	EK 5.3. Üçüncü Hafta Uygulama Planı	52
EK 6.	Dijital Hikâye Senaryo Formu	53
EK 7.	Birinci Hafta Oluşturulan Dijital Hikâye	54
EK 8.	İkinci Hafta Oluşturulan Dijital Hikâye	62
EK 9.	Üçüncü Hafta Oluşturulan Dijital Hikâye	70
EK 10.	Konu Anlatımında Kullanılan Materyaller.....	76
	EK 10.1. Yazılım Lisans Türleri	76
	EK 10.2. Telif Hakları.....	77
	EK 10.3. Zararlı Yazılımlar	78
EK 11.	Konu Anlatımında Kullanılan Etkinlikler	79
	EK 11.1. Bilişim Etiğine Uygun Olmayan Davranışlar	79
	EK 11.2. Kendi Oyunumu Tasarlıyorum	80
	EK 11.3. Bilgilerimi Kimlerle Paylaşıyorum.....	81

ÇİZELGELER DİZİNİ

Çizelge 3.1 Anne Eğitim Düzeyi	18
Çizelge 3.2 Baba Eğitim Düzeyi	19
Çizelge 3.3 BTY Öğretim Programı	19
Çizelge 3.4. EGBT Pilot Uygulama Geçerlik ve Ayırt Edicilik Sonuçları	21
Çizelge 3.5. Belirtke Tablosu.....	22
Çizelge 4.4.1. BTY'ye Ulaşım Durumları.....	26
Çizelge 4.4.2. Bağımsız Gruplar T-Testi Öntest Analiz Sonuçları.....	27
Çizelge 4.3 Bağımsız Gruplar T-Testi Sontest Analiz Sonuçları	27
Çizelge 4.4 Kontrol Grubu Bağımlı Gruplar T-Testi.....	28
Çizelge 4.5 Deney Grubu Bağımlı Gruplar T-Testi.....	28
Çizelge 4.6 EGBT Sorularının Cevaplanma Analizi	29

SİMGE ve KISALTMALAR DİZİNİ

KISALTMALAR

BTY: Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi

BT: Bilişim Teknolojileri Araç ve Gereçleri

EGBT: Etik ve Güvenlik Ünitesi Başarı Testi

1. GİRİŞ

Teknolojinin gelişmesi her alanda olduğu gibi eğitim ve öğretim alanında da bir takım değişim ve gelişimlere sebep olmuştur. Bu değişimin temelinde eğitim ve öğretimin temelini oluşturan toplum ve toplumu oluşturan bireylerin ihtiyaçları göz önünde bulundurularak eğitimin hazırlanması yatmaktadır. Teknolojinin gelişmesiyle bireylerin ihtiyaç duydukları öğrenme stratejileri değişmiş, değişen bu stratejiler öğretme stratejileri olarak yeni boyutlar kazanmıştır. Tabii bu durum eğitim bilimlerinin gelişmesini sağlamıştır. Bu gelişim sırasında bireylerin öğrenmelerine etki eden faktörler, öğrenmeleri üzerindeki zihinsel süreçler ve öğrenenler arasındaki bireysel farklılıklar üzerine araştırmalar yapılmış ve ulaşılan sonuçlar tüm dünyada kabul görerek ülkelerin eğitim sistemlerine şekil vermiştir. Kabul gören bu eğitim felsefelerinin temelini öğrencilerin sahip olduğu bireysel farklılıkların olduğu düşüncesi oluşturmaktadır. Bu düşünceyle her birey tektir ve biriciktir. Öyleyse okullarda verilen eğitimler tüm öğrencilere hitap etmeli, her öğrencinin öğrenebileceği şekilde düzenlenmelidir. Peki, ülkemiz şartlarında ders süreleri, sınıf mevcutları ve eğitim programı düşünüldüğünde öğretmenlerin her öğrenciye hitap edebilmesi, gerekli öğrenmeyi sağlaması nasıl mümkün olur? Bu sorunun cevabı olarak gelişen ve değişen teknolojinin ortaya çıkardığı yeni öğretim materyalleri ile mümkün olabileceği düşünülmektedir. Gardner tarafından 1983 yılında ortaya atılan çoklu zekâ kuramına göre bireylerin bir veya birden çok sahip olduğu zekâ türü vardır. Çeşitli zekâ alanları bir arada ve uyum içerisinde çalışmaktadır. Çoklu zekâ kuramı öğretim uygulamalarında ve öğrenmede her türlü zekâ alanının bir arada kullanılması ilkesine dayanmaktadır. Yani öğretmenler bütün zekâ alanlarına eşit derecede önem vermeli ve öğretim tekniklerinde farklı zekâ alanlarını işlevsel hale getirecek olan etkinliklere yer vermelilerdir. Buradaki etkinlikler planlanırken öğretmenler tarafından çoklu öğrenme ortamı da sınıf içerisinde sağlanmalıdır. Çünkü bireyler okuduklarının %10'nunu, işittiklerinin %20'sini, gördüklerinin %30'unu, hem görüp hem işittiklerinin %50'sini, söylediklerinin %70'ini, yapıp söylediklerinin %90'nını hatırlamaktadırlar (Yalın H. İ. Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme, 2010, s.82). Dolayısıyla öğrenme öğretme sürecinde yapılan etkinlikler ve kullanılan materyaller ne kadar çok duyu

organına hitap ediyorsa ve bireylerin bu süreçte ne kadar aktif bir şekilde katılması sağlanıyorsa öğrenme o derecede etkili ve kalıcı olmaktadır.

Teknoloji okullardaki fiziksel ortamlara doğrudan etki etmiştir. Kara tahta, beyaz tahta, tepe göz, projeksiyon ve en son akıllı tahta olarak sınıflarımızdaki yerlerini almışlardır. Bilgisayarın yaygınlaşması ile öğretmenler sunuş yolu ile işledikleri derslerini sunulara aktarmış, anlattıklarını yazıya dökerek hem göze hem kulağa hitap etmesini sağlayarak kalıcılığı arttırmaya çalışmışlardır. Sunular, video ve animasyonlara dökülmüş ve böylece işitsel bir boyut kazandırılmıştır. Günümüzde ise birçok ders kapsamında kalıcılığa ve derse karşı motivasyona etkisi araştırılmış olan dijital hikâyeler oldukça fazla kullanılmaya başlanmıştır. Ohler (2005) dijital hikâye ile ilgili sorulması gereken en önemli soruyu “Dijital hikâye eğitim için ne sunuyor?” şeklinde belirtmiştir ve bu soruyla iki önemli noktaya dikkat çekmiştir. Bunlardan ilki sözel olarak ifade edilen öykünün, dijital ortamdan önde tutulması gerektiği, diğeri ise dijital öykünün öğrencilerin kritik düşünme, yorumlayıcı yazma ve medya okuryazarlığı yeteneğini geliştirme amaçlı kullanılmasıdır (Arslan P., 2016, s. 814) şeklinde belirtmiştir. Dijital öykü yalnızca hazır oluşturulmuş bir materyal olarak değil öğrenci bu sürece aktif olarak dâhil edildiğinde, konu ile ilgili dijital öyküleri kendileri hazırladıklarında öğrenmeye olan katkısı daha da artmaktadır. Nitekim Nguyen (2011) “Dijital öykü oluşturma süreci, öğrencinin bilişsel becerilerinin, öğrenme stratejilerinin ve kişinin kendini yansıtması olarak değerlendirilen diğer becerilerin bir sentezi olarak kabul etmiştir. Bu yöntemle öğrenci teknolojiyi tüketen birey değil üreten birey olarak tanımlanır. Sonuç olarak dijital öykü temelde uygulamada oldukça basit bir yöntemle, bireyin iç dünyasında çok fazla etki yaratan bir öğrenme ve öğretme aracı olarak eğitimde uygulanmasında çok fazla gelecek vadeden bir araçtır.” (Arslan P., 2016, s. 814) diyerek dijital öyküleme yönteminin eğitimde kullanımının önemini vurgulamıştır.

1.1. Araştırmanın Önemi

Önceki çalışmalar incelendiğinde Bilişim Teknolojileri ile ilgili derslerde dijital hikâyeleme yöntemine yönelik çalışmalar lisans öğrencilerine yönelik yapıldığı görülmüştür. Ortaokul öğrencilerine yönelik dijital hikâyeleme çalışmaları genellikle Fen Bilimleri derslerinde yapıldığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu açıdan dijital hikâyeleme

yönteminin Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersi kapsamında kullanılmadığı için literatürde bir boşluk bulunmaktadır. Ayrıca Etik ve Güvenlik ile ilgili çalışmalar incelendiğinde özellikle öğretmen adaylarına yönelik çalışmalar yapılmış ve davranışların etik olup olmadığı veya öğretmenlerin etik ve güvenlik bilgileri hakkında bir kanıya varmak amacıyla ölçümler yapılmıştır. Bu alanda da Etik ve Güvenlik ünitesinin dijital hikâyeleme yöntemi ile işlenmesi çalışmanın özgün bir diğer özelliği olarak görülebilir.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı Ortaokul altıncı sınıflarda Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersi müfredatında yer alan Etik ve Güvenlik konusunun Dijital Hikâyeleme Yöntemi kullanılarak anlatılmasının öğrencinin ders başarısına olan etkisini incelemektir.

1.3. Araştırma Soruları

- 1) Deney ve kontrol gruplarının bilişim teknolojileri araç ve gereçlerine ulaşımları ne durumdadır?
- 2) Deney grubu ile kontrol grubunun sönest puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
- 3) Deney grubunun öntestten söneste gelişimleri ne düzeydedir?
 - 3.1) Deneysel uygulama hangi kazanımlarda daha etkili olmuştur?

1.4. Sınırlılıklar

Bu çalışmanın en büyük sınırlılığı öğrenciler tarafından yazılan senaryonun, bilişim laboratuvarının kapanması nedeniyle dijitalleştirmelerin öğrenciler tarafından doğrudan yapılamaması olmuştur. Bu çalışma öneri olarak sunulduğunda okulda bir laboratuvar bulunmaktaydı ancak sınıf yetersizliği nedeniyle bu laboratuvar sınıf haline getirildi, ayrıca öğrencilerin evlerinde teknolojiye ulaşım imkânlarının kısıtlı olması sebebiyle senaryoların dijitalleştirilmesi araştırmacı tarafından öğrencilere destek olarak gerçekleştirilmiştir.

Bir diğerk sınırlılık ise bölge şartlarından dolayı başta sınıf mevcutları fazla iken çalışmaya başlanmış ancak sonrasında denek kayıpları yaşanmıştır. Bu da araştırmanın dijital hikâyeleme yönteminin cinsiyet faktörü açısından değerlendirilmesini engelleyen bir sebep olmuştur.

Uygulamada deney grubuna senaryo yazdırılmıştır ve bu senaryoların haftalık olarak herhangi bir kazanıma yönelik yazılması istenmiştir. Bu durum öğrencilerin çoğunun tek bir kazanıma yönelmesinde ve bazı kazanımlarda senaryoların ortaya çıkmamasına neden olmuştur. Bu sebeple öğrenciler tarafından bazı kazanımların tam anlamıyla özümsememesine neden olduğu düşünülmekte ve bir sınırlılık olarak kabul edilmektedir.

1.5. Kavramlar

1.5.1. Dijital Hikâyelemenin Tarihçesi

Hikâyelerin dijitalleştirilmesi ve dijital hikâye anlatımının gelişimi 1980'lerde Joe Lambert ve Dana Atchley'in Dijital Medya Merkezi'ni kurmalarıyla başlamıştır. Sonraki yıllarda bu gruba Nina Mullen de katılmıştır (Yamaç, 2015; Büyükcengiz, 2017). Kaliforniya Berkeley'de yer alan bu merkezin adı Dijital Öyküleme Merkezi (Center for Digital Storytelling) olarak değiştirilmiştir. Herhangi bir kar amacı gütmeyen kurulan bu merkezde benzersiz bir bilgisayar eğitimi ve sanat programı geliştirilmiştir. Geliştirilen bu program çerçevesinde kendi dijital hikâyelerini oluşturmak isteyenler için atölyeler kurulmuş ve bu bağlamda gerekli eğitimler verilmiştir.

Bir diğerk önemli dijital hikâye merkezi olan ve Dr. Bernard Robin tarafından Houston Üniversitesinde kurulan Dijital Öykülerin Eğitsel Kullanımı Merkezi (The Educational Uses of Digital Storytelling), dijital hikâyelerin oluşturulması ve bu hikâyelerin eğitimde kullanılması üzerine çalışmalarını yürütmüşlerdir (Büyükcengiz, 2017).

1.5.2. Dijital Hikâyeleme

Geleneksel hikâye türünün çoklu ortamlar kullanılarak dijital hale getirilmeleriyle meydana gelen dijital hikâyeler, ortaya çıktığı günden bu yana birçok tanımlamayla açıklanmaya çalışılmıştır. Dijital hikâye alanının öncüsü olarak kabul edilen Robin (2006) tarafından grafik, seslendirme, video, metin ve müzik gibi unsurların bir araya getirilmesiyle belli konularda bilginin aktarılmasında ve bu konularda öğretim yapmak amacıyla kullanılan birkaç dakikalık hikâyeler olarak tanımlanmıştır (Ciğerci, 2015).

1.5.3. Etik

“Etik (Ahlak Felsefesi), Yunanca ethos (töre, ahlak) tabirinden gelir. Ahlakî olanın özünü ve temellerini araştıran bilim, insan davranışları ile ilgili problemleri inceleyen felsefe dalıdır.” (Bolay, 2004:6; Zeybek, 2011).

Etik, neyin iyi ve doğru, neyin kötü ve yanlış olduğunu araştıran, insan hayatının gerçek amacının ne olması gerektiğini soruşturan, ahlaklı ve erdemli bir yaşayışın hangi unsurları içerdiğini irdeleyen felsefe dalıdır (Cevizci, 2002; Kayak, 2010).

Bu tanımlamalardan yola çıkarak, etik ve ahlak sık sık birbirleri yerine kullanılan iki kavramdır. Ancak etik ve ahlak birbirlerinden farklılık göstermektedir. Etik, ahlakı kapsayan, evrensel kabul görmüş kurallarken, ahlak yöreseldir, toplumdaki topluma farklılık göstermektedir. Fakat etik ilkeler evrenseldir. Ancak etik ilkelerin evrensel oluşu her çağda kabul gördüğü anlamına gelmemektedir. Etik, yaşanan çağın özelliklerine göre şekillenmektedir. Örneğin; tarım toplumundaki etik sorunlar, köleler ve efendiler arasındaki adaletsizlik iken yaşadığımız bilgi çağında; bilginin doğruluğu, gizliliği, kime ait olduğu gibi konular üzerinde odaklanmaktadır (Torun, 2007; Kayak, 2010'dan).

Günümüzde teknolojinin gelişmesiyle, bilgi ve iletişim teknolojilerinin kolaylıkla ulaşılabilir hale gelmesi etik kavramının kullanım alanlarının gelişmesine sebep olmuştur. Torun (2007)'un dediği gibi çağımız bilgi çağı olup önemli konular bilginin doğruluğu, gizliliği haline gelmiştir. Günümüz artık bilişim çağı olup bilgisayar etiği, internet etiği ve bilişim etiği gibi konular önem kazanmıştır.

1.5.4. Bilişim Teknolojileri ve Etik

Bilişim, İngilizce “information” kelimesinin Türkçe karşılığı olarak türetilmiştir. Bazı kaynaklarda ise bilgi ve iletişim kelimelerinden türetildiği veya bu kelimelere karşılık geldiği bildirilmektedir (Zeybek, 2011).

Teknoloji ise insan ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla ürün ve süreçlere bilginin uygulanmasıdır (Zeybek, 2011) şeklinde tanımlanmaktadır. Bu iki tanımdan yola çıkarak bilişim teknolojileri şu şekilde açıklanabilir; bilgiyi oluşturmak, depolamak, değiştirmek ve bilgidен yararlanmak için kullanılan teknolojinin bütün formlarını içine alan bir terimdir (Zeybek, 2011). Bilişim teknolojileri araçları dendiğinde ilk akla gelenler, radyo, televizyon, telefon ve bilgisayar olmaktadır. Teknolojinin gelişmesiyle bu araçların çoğalması ve herkes tarafından ulaşılabilir olması sebebiyle en çok kullanılan araçlar telefon ve bilgisayar çeşitleri olmaktadır. Bununla birlikte internetin kolay ulaşılabilir olması ve herkes tarafından bağımlılık derecesinde vazgeçilmez bir hale gelmesi birçok sorunu da beraberinde getirmiştir. Bu sorunlar geniş bir alana yayılmış ve “bilişim suçları” olarak adlandırılmıştır. Bilişim suçu sayılan davranışlar şu şekilde sıralanabilir:

- Bilgisayar sistemlerine ve servislerine yetkisiz erişim
- Bilişim sistemlerini engelleme, bozma, verileri yok etme veya değiştirme
- Kanunla korunmuş bir yazılımın izinsiz kullanılması
- Yasa dışı yayınlar yapmak
- Bilişim yolu ile dolandırıcılık
- Bilişim yoluyla hakaret ve şantaj.

Bu suçlar ışığında bilgi ve iletişim araç gereçleri kullanılırken iyi ve doğru şekilde kullanılmaları bazı kurallara dayandırılmıştır. Bu kurallar Bilgisayar ve İnternet Etiği olarak isimlendirilmişlerdir. Bu kurallar toplumda bilişim teknolojilerinin ve internetin kullanılırken uyulması gereken davranışları göstermekte ve toplumsal hayata yön vermektedir. Bu araştırma kapsamında ortaokul altıncı sınıf öğrencilerine Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersi müfredatında yer alan “Etik ve Güvenlik” ünitesi dijital hikâyelerle anlatılmış ve öğrencilerin etik kurallara uyarak toplumsal hayata uygun şekilde davranmaları sağlanmaya çalışılmıştır.

2. ÖNCEKİ ÇALIŞMALAR

Bu bölümde bu araştırmaya örnek oluşturabilecek Dijital Öyküleme Yönteminin kullanıldığı ve Bilişim Etiği konusunda yapılmış çeşitli araştırmalara yer verilmiştir.

2.1. Yurt İçinde Yapılan Dijital Hikâyeleme Çalışmaları

Yurt içerisinde yapılan dijital hikâyeleme çalışmaları incelendiğinde çalışılan branşların ağırlıklı olarak Fen Bilimleri dersi ve Sınıf Öğretmenliği olduğu görülmektedir. Dijital hikâyelerin Fen Bilimleri alanında öğrencilerin ders başarısı ve derse yönelik tutumları üzerindeki etkisinin araştırıldığı görülmektedir. Sınıf öğretmenliğinde ve Türkçe derslerinde ise öğrencilerin okuma ve yazma becerileri üzerindeki etkisi ağırlıklı olarak çalışılan konular olmuştur. Çalışma sonuçlarında ise dijital hikâyeleme yöntemi hem öğrencilerin ders başarısının artmasında hem de derse yönelik tutumlarının artmasında başarılı bir yöntem olduğu görülmektedir.

Kahraman (2013) yaptığı tez çalışmasında ortaöğretim dokuzuncu sınıf fizik dersi kuvvet ve hareket konusunda dijital hikâye kullanmanın öğrenci başarısına ve motivasyonuna etkisini incelemiştir. Denizli il merkezinde bulunan Nalan Kaynak Anadolu Lisesi'nin 2012-2013 Öğretim yılında dokuzuncu sınıfta eğitim gören 115 öğrencinin çalışma grubunu oluşturduğu araştırmada karma yöntem kullanılarak desenlenmiştir. Çalışmada veri toplama aracı olarak Fizik Motivasyon Ölçeği, "Kuvvet ve Hareket" ünitesi ile ilgili hazırlanan Kuvvet ve Hareket Başarı Testi ve mülakat formları kullanılmıştır. Çalışmanın sonuçlarına göre öntest-sontest karşılaştırma sonucunda deney grubu lehinde anlamlı bir farklılık bulunmaktadır.

Akgül (2018) tarafından yapılan yüksek lisans tez çalışmasında ortaokul Fen Bilimleri dersinde dijital öyküleme sürecinde yaratıcı drama kullanımının başarı, tutum ve bilimsel yaratıcılığa etkisini araştırılmıştır. Araştırma, 2014-2015 eğitim-öğretim yılında, Mersin Ertuğrul Gazi Ortaokulunda 7. Sınıfta öğrenim gören 50 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmada öğrencilerin Fen ve Teknoloji dersi Işık ünitesindeki başarılarının ölçülmesi amacıyla Koç (2013) tarafından geliştirilen Başarı testi, öğrencilerin Fen Bilgisi dersine yönelik tutumlarını ölçmek amacıyla Huyugüzel(2002) tarafından geliştirilen Fen Tutum Ölçeği, kullanılmıştır. Araştırma sonucu dijital

öyküleme sürecinde drama kullanımının 7.sınıf öğrencilerinin fen ve teknoloji dersindeki başarıları, Fen Bilimlerine karşı tutumları, bilimsel yaratıcılıkları üzerinde olumlu yönde etkiye sahip olduğunu ortaya koymuştur. Ayrıca araştırma sonucunda dijital öyküleme sürecinde drama kullanan deney grubunun öykülerinin niteliklerinin dijital öyküleme sürecinde drama kullanmayan kontrol grubuna göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Büyükcengiz (2017) tarafından yapılan yüksek lisans tezinde dijital öyküleme metodunun ortaokul öğrencilerinin fen bilimleri dersi akademik başarı, bilimsel süreç becerileri ve derse yönelik tutumlarına etkisini araştırmıştır. Yarı deneysel desen ile çalışılan bu araştırmanın çalışma grubunu 2015-2016 öğretim yılında Antalya ili Alanya ilçesindeki bir devlet okulunun altıncı sınıf öğrencileri oluşturmuştur. Çalışmada veri toplama aracı olarak Büyükcengiz tarafından 6. Sınıf Fen Bilimleri dersi “Dünya’mız, Ay ve Yaşam Kaynağımız Güneş” ünitesine yönelik 36 sorudan oluşan başarı testi ve dijital öyküleme yönteminin fen bilimleri dersine yönelik tutumu belirlemek amacıyla Fen Dersine Yönelik Tutum Ölçeği kullanılmıştır. Bu çalışmanın sonucunda, ortaokul fen bilimleri dersinde dijital öyküleme metodunun öğrencilerin akademik başarılarını olumlu yönde etkilediği, öğrencilerin bilimsel süreç becerilerini olumlu yönde etkilediği, öğrencilerin derse yönelik olumlu tutum geliştirmelerinde etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Göçmen (2014) Dijital öyküleme yönteminin öğrencilerin akademik başarı ile öğrenme ve ders çalışma stratejilerine etkisini araştırdığı tez çalışması Muğla Sıtkı Koçman üniversitesi Sınıf Öğretmenliği Anabilim Dalında öğrenim gören “Öğretim teknolojileri ve materyal tasarımı” dersi alan 2. Sınıf öğrencileri ile gerçekleştirilmiştir. Öntest-sontest deneysel desen ile çalışılan araştırmaya 41 deney grubu 39 kontrol grubu olmak üzere toplam 80 kişi katılmıştır. Kontrol grubu ile powerpoint sunuları ile ders işlenirken deney grubunda dijital öyküleme yöntemine dayalı öğretim gerçekleştirilmiştir. Araştırmadan elde edilen bulgulara göre deney ve kontrol grupları arasında deney grubu lehine anlamlı bir farklılık olduğu, dijital öyküleme yönteminin akademik başarıyı artırma ile öğrenme ve ders çalışma stratejileri kullanımı üzerinde Powerpoint sunum destekli öğretime göre daha etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Balaman (2015) Dijital Öyküleme Yönteminin üniversite öğrencilerinin demokratik değer yargıları üzerindeki etkisini belirlemek amacıyla bir çalışma

gerçekleştirmiştir. Mustafa Kemal Üniversitesi Kırıkkhan Meslek Yüksekokulu'nda öğrenim gören 50 öğrenci araştırmanın çalışma grubunu oluşturmaktadır. Çalışma tek gruplu öntest-sontest modelinde desenlenmiştir. Çalışmada veri toplama aracı olarak Yazgan (2013) tarafından geliştirilen Aktif Vatandaşlık Demokratik Değerler Ölçeği ve yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Uygulama sürecinde dijital hikâyeler öğrenciler tarafından hazırlanmıştır. Uygulama sonunda hazırlanan dijital hikâyeler öğrencilerle birlikte izlenip, içerik ve teknik açıdan değerlendirilmesi yapılmıştır. Çalışma grubu öğrencilerinin uygulama sonrasındaki demokratik değer yargı düzeyleri, uygulama öncesindeki demokratik değer yargı düzeylerinden anlamlı derecede yüksek çıkmıştır. Buna göre Dijital Öyküleme Yönteminin öğrencilerin Demokratik Değer Yargı düzeylerini arttırmada etkili olduğu sonucuna ulaşılmaktadır.

Şentürk Leylek (2018) tarafından İlkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin okuma becerilerinin gelişiminde ve okumaya yönelik tutumlarında dijital hikâyelerin etkisini araştırmıştır. Araştırmanın örneklemini Bursa ili Yıldırım ilçe merkezinde bulunan bir ilköğretim okulundan uygun örnekleme yöntemi ile seçilen toplam 44 üçüncü sınıf öğrencisi oluşturmuştur. Okuma becerilerinin tespit edilmesi amacıyla Akyol(2014) tarafından geliştirilen üçüncü sınıf düzeyi öğrencilerinin okumayı değerlendirme ölçeği kullanılmıştır. Hazır dijital hikâyelerle işlenen Türkçe dersine göre, öğrencilere dijital hikâye hazırlattırılarak işlenen Türkçe derslerinin öğrencilerin okuma becerilerinin gelişmesinde çok daha etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Okuma becerileri cinsiyet faktörüne göre anlamlı bir farklılık göstermediği, okumaya yönelik tutum puanlarının cinsiyet faktörüne göre kızların lehine anlamlı bir farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Öğrencilerin okumaya yönelik tutum puanlarının, yapılan uygulamalar sonrası anlamlı bir farklılık göstermediği tespit edilmiştir.

2.2. Yurt İçinde Yapılan Bilişim Teknolojileri İle İlgili Çalışmalar

Yurt içerisinde Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersi ile Bilişim Etiği alanlarında yapılan çalışmalar incelendiğinde araştırmaların çoğunlukla öğretmen adaylarının bilgisayar etiğine yönelik görüşleri üzerine yapıldığı görülmektedir. Ortaokul öğrencilerine yönelik çalışmalar yetersiz olup bu alanda bir boşluk bulunmaktadır.

Uysal (2006) tarafından öğretmen adaylarının bilgisayar etiğine ilişkin görüşleri

üzerine çalışılan araştırmada tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmanın katılımcılarını 2005-2006 eğitim-öğretim yılında Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi son sınıfında öğrenim görmekte olan 559 öğretmen adayı oluşturmaktadır. Veri toplama aracı olarak “Kişisel Bilgi Formu” ve Namlu ve Odabaşı (2004) tarafından geliştirilen, öğretmen adaylarının bilgisayar etiği ile ilgili görüşlerinin ortaya çıkartılmasına yönelik sorulardan oluşan “Unethical Computer Using Behavior Scale” ölçek “Bilgisayar Kullanım Davranışları” adı ile kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda öğretmen adaylarının bilgisayar etiğine ilişkin görüşleri cinsiyet açısından farklılık gösterdiği ve bayan öğrencilerin, erkek öğrencilere göre bilgisayarları daha etik kullandıkları yönünde görüş bildirdikleri, bilgi doğruluğu açısından en etik dışı davrananlar Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi öğretmen adayları olmuştur. Gelir durumu, öğretmen adaylarının bilgisayar etiğine ilişkin görüşleri üzerinde belirleyici bir etken olmadığı ve öğretmen adaylarının bilgisayar kullanma süreleri arttıkça fikri mülkiyet ihlalinin de arttığı görülmüştür.

Erdem (2008) tarafından yapılan yüksek lisans tez çalışmasında öğretmen adaylarının bilişim teknolojilerini kullanımlarının etik açıdan değerlendirilmesi araştırılmıştır. Araştırmaya İzmir ilindeki Ege ve Dokuz Eylül Üniversitelerinin Eğitim Fakültelerinde 2007-2008 eğitim-öğretim yılında son sınıfta yedi farklı bölümde öğrenim gören 555 öğretmen adayı katılmıştır. Tarama modelinde gerçekleştirilen araştırmada Namlu ve Odabaşı'nın geliştirdiği “Bilgisayar Kullanım Davranışları” ölçeği kullanılmıştır. Araştırma sonucunda; kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre bilişim teknolojilerini daha etik kullandıkları ortaya çıkmıştır. Fikri Mülkiyet ile Güvenlik ve Kalite faktörleri açısından Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi ve Sosyal Bilgiler dersi öğretmen adaylarının diğer öğretmen adaylarına göre daha etik dışı davranarak kullandıkları, ailesi ilde ve büyük şehirde yaşayanların köyde ve ilçede yaşayanlara göre daha etik kullandıkları tespit edilmiştir. Aynı zamanda, öğretmen adaylarının yaşlarının, yabancı dil düzeylerinin, internet kullanım düzeylerinin, aile gelir düzeylerinin ve bilgisayara sahip olup olmama durumlarının bilişim teknolojilerini etik kullanım davranışlarını etkilemediği sonucuna ulaşılmaktadır.

Kayak (2010) tarafından yapılan çalışma üniversite öğrencilerinin internet etiği tutumlarını incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırma tarama modellerinden tekil tarama modeli ile çalışılmış, çalışma grubunu ise 2009-2010 öğretim yılı bahar yarıyılında

Yıldız Teknik Üniversitesi Eğitim Fakültesi'nin Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Öğretmenliği Bölümünde 1. 2. 3. ve 4. sınıfta okuyan, toplam 155 öğrenci oluşturmuştur. Araştırmada Torun tarafından 2007'de geliştirilen 'İnternet Etiği Tutum Ölçeği' kullanılmıştır. Araştırmanın cinsiyet faktörüne göre kız öğrencilerin erkek öğrencilere oranla internet etiği algı düzeylerinin yüksek olduğu bulunmuştur. Sınıf düzeyleri açısından bir karşılaştırma yapıldığında ise 4. Sınıf öğrencilerinin internet etiğine ilişkin görüşlerinin toplam puan ortalamalarının 1. , 2. ve 3. sınıfların internet etiğine ilişkin görüşlerinin toplam puan ortalamalarından daha yüksek olduğu bulunmuş, fakat bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmüştür. Araştırmada anne ve baba eğitim düzeylerinin öğrencilerin internet etiğine ilişkin maddelere verdikleri yanıtlar arasında anlamlı bir farklılık görülmediği sonucuna ulaşılmıştır.

Zeybek (2011) tarafından yapılan yüksek lisans tez çalışmasında bilgisayar meslek dersi alan ortaöğretim öğrencilerinin bilişim teknolojileri kullanımının etik açıdan değerlendirilmesi üzerine çalışılmıştır. Araştırma ilişkisel tarama modelinde yapılmıştır. Araştırmanın örneklemini ise 2009-2010 eğitim/öğretim yılında Karaman ilinde öğrenim gören ve bilgisayar meslek dersi almış ya da almakta olan 400 öğrenci oluşturmuştur. Araştırmada öğrencilerin bilişim teknolojilerini etik kullanımına ilişkin görüş ve davranışlarını belirlemek amacıyla NAMLU ve ODABAŞI (2007)'nin hazırlamış oldukları "Etik Olmayan Bilgisayar Kullanım Ölçeği" isimli ölçek kullanılmıştır. Araştırma sonucunda ise; kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre bilişim teknolojilerini daha etik kullandıkları, ailelerinin gelir düzeyleri 2001 TL ve üzeri olan öğrencilerin bilişim teknolojilerini daha etik dışı amaçlarla kullandıkları ve kişisel bilgisayara sahip olmayan öğrenciler, kendine ait bilgisayarı olanlara göre daha etik görüş bildirdiği sonuçlarına ulaşılmıştır.

Duymaz (2013) tarafından yapılan çalışmanın amacı "Bilişim Etiği Programı" nın öğrencilerin bilişim teknolojilerinin etik kullanımına yönelik tutumlarına etkisini belirlemek ve öğrencilerin uygulamaya yönelik görüşlerini değerlendirmektir. Bu amaç doğrultusunda çalışmada öntest-sontest kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Araştırmada katılımcıların bilişim teknolojilerinin etik kullanımına yönelik tutumlarını belirlemek için araştırmacı tarafından Türkçeye uyarlanan, geçerlik ve güvenirlik çalışması yapılan "Gerçek Yaşam Durum Senaryolarıyla Bilişim Etiği

Ölçeği” kullanılmıştır. Deney grubu öğrencilerinin uygulanan eğitim programına yönelik görüşlerini değerlendirmek için ise “Bilişim Etiği Öğretim Programı Öğrenci Görüşleri Anketi” kullanılmıştır. Araştırmanın sonucuna göre cinsiyet açısından bir farklılık bulunmamaktadır. “Gerçek Yaşam Durum Senaryolarıyla Bilişim Etiği Ölçeği” öntest-sontest deney ve kontrol grupları toplam puanları arasında birinci senaryoda anlamlı bir farklılık gözlenmezken, ikinci, üçüncü ve dördüncü senaryolarda anlamlı bir fark bulunmaktadır. Buradan Bilişim Etiği Öğretim Programı’nın deney grubu öğrencilerinin bilişim teknolojilerinin etik kullanımına ilişkin tutumlarını olumlu etkilediği sonucuna varılabilir. Bilişim etiği Öğretim Programı içerdiği etkinlerle öğrenciler tarafından beğenilmiş ve etkili bulunmuştur. Bu çalışmada öğrencilerin hikâyeleri kendilerinin yazmalarının sağlanması ve bunun bilişim teknolojilerinin etik kullanıma etkisinin incelenmesi önerilmektedir.

Aydoğan (2013) ilköğretim sekizinci sınıf öğrencilerinin bilişim teknolojilerine yönelik tutumları ile öğrencilerin bilişim teknolojileri okuryazarlık düzeyleri arasındaki ilişkinin belirlenmesini amaçlamaktadır. Veri toplama aracı olarak yazar tarafından geliştirilen “Bilişim Teknolojilerine Yönelik Tutum Ölçeği” ve “Bilişim Teknolojileri Okuryazarlık Testi” kullanılmıştır. Araştırma 2011-2012 eğitim-öğretim yılının ikinci döneminde Malatya ili Merkez ilçe sınırları içerisinde 966 öğrenci seçilerek gerçekleştirilmiştir. Betimsel tarama modeli ile tasarlanan araştırmanın sonuçlarına göre öğrencilerin bilişim teknolojilerine yönelik ilgisizlik ve kaygılarının artmasıyla bilişim teknolojileri okuryazarlık düzeyleri azalmış ve öğrencilerin bilişim teknolojilerine yönelik bağımlılık ve ilgilerinin artmasıyla bilişim teknolojileri okuryazarlıkları arttığı sonucuna varılmıştır.

Bir başka çalışma Gökmen ve Akgün (2015) tarafından Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi öğretmen adaylarının bilişim güvenliği bilgilerinin ne düzeyde olduğunu tespit etmek amacıyla yapılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu, Sakarya, Amasya, Erzincan ve Siirt üniversitelerinin BÖTE bölümünde okuyan üçüncü ve dördüncü sınıf öğretmen adayları oluşmaktadır. Araştırma verileri “Bilişim Güvenliği Bilgisi” anketi ile toplanmıştır. Araştırma sonuçlarına göre BÖTE öğretmen adaylarının bilişim güvenliği bilgilerinin düşük düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca BÖTE öğretmen adayların bilişim güvenliği bilgilerinin cinsiyete ve öğrenim görülen üniversiteye göre farklılaştığı görülmüş; yaşa, sınıfa, bilgisayara sahip olma yılına,

günlük bilgisayar kullanım süresine, günlük internet kullanım süresine ve bilişim güvenliğine yönelik bir ders veya kurs alıp almama durumuna göre farklılık göstermediği sonucuna ulaşılmıştır.

Akgün ve Topal (2015) tarafından yapılan çalışmada öğretmen adaylarının bilişim etiği farkındalıkları araştırılmıştır. Çalışma grubunu Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi son sınıf farklı bölümde okuyan 217 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmada kesitsel tarama modeli kullanılmıştır. Veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından geliştirilen “Bilişim Güvenliği Anketi” kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre bilişim güvenliği maddelerinin cinsiyete göre incelenmesiyle erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre kaynağını ve güvenilirliğini bilmedikleri kablosuz ağlara bağlanma konusunda daha çok risk almaktadırlar. İnternet kullanımı süresine göre bilişim güvenliği maddelerine verilen yanıtlar incelendiğinde ortalamanın üstünde internete bağlanan katılımcıların daha çok korsan yazılım kullandıklarını belirtmişlerdir. Öğrencilerin sorulara verdikleri yanıtlar bilişim güvenliği ve etikle ilgili bir ders alıp almamaları açısından bir farklılık göstermediği sonucuna ulaşılmıştır.

Gökçearslan, Günbatar ve Berikan (2015) tarafından Ortaokul Öğrencilerinde Bilişim Etiği: Gerçek Yaşam Durumu Senaryolarıyla Bir Değerlendirme adlı araştırma yapılmıştır. Yapılan bu çalışmada tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmanın katılımcılarını ise 2014-2015 eğitim öğretim yılının ikinci döneminde Ankara, Bursa, Mersin ve Ordu illerinde ortaokul 5, 6, 7 ve 8. sınıfta öğrenim gören 261 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak Yoon (2011) tarafından geliştirilen Arıkan ve Duymaz (2014) tarafından Türkçeye uyarlanan “Gerçek Durum Senaryolarıyla Bilişim Etiği Ölçeği” kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre ailenin öğrenim düzeyleri öğrencilerin bilişim düzeyleri üzerinde anlamlı bir etki oluşturmamaktadır. Bilişim etiği düzeyi cinsiyet açısından kız öğrenciler lehine anlamlı bir farklılık yaratırken, yaş ve internet etiği düzeyinde anlamlı bir farka rastlanmamıştır.

Topal ve arkadaşları (2018) tarafından yapılan araştırma Kocaeli Üniversitesi’nde öğrenim gören öğretmen adaylarının bilişim suçlarına yönelik bilgi düzeylerini belirlemeyi amaçlamaktadır. Çalışma grubunu 2017- 2018 öğretim yılında Kocaeli Üniversitesi Eğitim Fakültesinde öğrenim görmekte olan 323 öğretmen adayı oluşturmaktadır. İlişkisel tarama modeli ile desenlenen çalışmada veri toplama aracı olarak Bilek (2012) tarafından geliştirilen 34 maddelik “Üniversite öğrencilerinin

bilişim suçlarına yönelik tutum ve bilgi düzeyleri” anketi kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre öğretmen adaylarının bilişim suçu yöntemleri ve suç işlemede kullanılan tekniklerle ilgili bilgi düzeylerinin sadece duyum düzeyinde belirlenmesi öğretmen adaylarının bilişim suçlarına yönelik farkındalık düzeylerinin yetersiz olduğunu göstermektedir. Öğretmen adaylarının bilişim suçu yöntemleri hakkındaki bilgi düzeyleri cinsiyet faktörü açısından incelendiğinde erkek öğretmen adayları lehine anlamlı bir farklılık göstermekte ve erkek öğretmen adaylarının bilişim suçu yöntemleri hakkındaki bilgi düzeyleri kadınlara göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

2.3. Yurt Dışında Yapılan Çalışmalar

Sadik (2008) Mısır’da yapmış olduğu çalışmada dijital hikâyelerin öğretmen ve öğrenciler tarafından derslere entegre edilmesiyle bunların öğrencilerin öğrenmeleri üzerindeki etkilerini araştırmıştır. Bu araştırmada teknoloji yeterlilikleri yüksek iki okuldan 13-15 yaş aralığında 35-45 öğrenci ve yine her iki okuldan İngilizce, fen bilgisi, matematik ve sosyal bilgiler alanlarından toplam 8 öğretmen çalışmaya katılmıştır. Çalışmaya katılacak öğretmenlere uygulama için gerekli ekipman ve yazılım kaynakları tanıtıldı. Öğrenciler ise dijital hikâyelerini Microsoft PhotoStory 3 programını kullanarak hazırladılar. Öğrencilerin hikâyelerinin kalitesini, öğrenme görevlerine öğrencilerin katılım düzeylerini, öğretmenlerin kaygılarını ve dijital hikâye anlatımının kullanımına yönelik görüşlerini değerlendirmek amacıyla değerlendirme rubriği kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarında ise öğrencilerin oluşturdukları dijital hikâyeler hem pedagojik olarak hem de teknolojik olarak başarılı bulunmuştur. Öğretmenler ise dijital hikâyeleme konusunda ufak tefek sorunlar yaşadıklarını ancak bundan sonra derslerinde bu yöntemi kullanmayı düşündüklerini belirtmişlerdir.

Yang ve Wu (2012) yabancı dil olarak İngilizce öğrenen lise öğrencilerinin akademik başarıları, eleştirel düşünceleri ve öğrenme motivasyonları üzerinde dijital hikâyelerin etkisini araştırmıştır. Bir yıl boyunca devam eden bu çalışma 110 10.sınıf öğrencisinin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Çalışma öntest-sontest yarı deneysel desende tasarlanan çalışmada hem nicel hem nitel veri toplanmıştır. İngilizce başarıları ve eleştirel düşünme puanları, öğrenme motivasyonuna yönelik anket cevaplarından elde edilmiş olup bunun yanı sıra dijital hikâyelerin öğrenmedeki etkililiğini anlamak

amacıyla öğretmen ve öğrencilerle görüşmeler yapılmış ve bunlar kayıt altına alınmıştır. Araştırma sonuçları deney grubu katılımcılarının kontrol grubu katılımcılarına göre İngilizce başarısı, eleştirel düşünme ve öğrenme motivasyonu açısından önemli ölçüde daha iyi performans ortaya koyduğunu göstermektedir. Mülakat sonuçları ise hem öğretmen hem de öğrencilerin dijital hikâyelerin içeriğini anlamalarını kolaylaştırdığını, araştırma istekliliğini ve eleştirel düşünme yeteneğini arttırdığını bildirmişlerdir.

Gahkar (2007) dijital hikâyelerin öğrenen aday lisans öğrencilerinin teknolojiyi öğretme ve öğrenmede kullanmaya yönelik tutumlarına etkisini araştırmıştır. Eylem araştırması olarak tasarlanan bu çalışmaya 2007 bahar döneminde teknoloji entegrasyonu dersi alan öğrenciler katılmışlardır. Araştırmada hem nitel hem de nicel veriler toplandığından karma yöntem kullanılmıştır. Dijital öyküleme tutum ve yönelim anketi öntest ve sontest olarak kullanılmıştır. Nitel veriler ise yarı yapılandırılmış görüşmeler ile elde edilmiştir. Araştırmanın sonucunda ise öğrencilerin dijital öyküleme ile olumlu tutum sergiledikleri ve derslerinde bu yöntemi kullanmayı düşündüklerini belirtmişlerdir.

Belmonte ve Verdugo (2007) İspanya'da 6 devlet okulunda öğrenim gören 6 yaşındaki öğrencilerin dijital öykülerin konuşulan İngilizceyi anlamaları üzerindeki etkisini araştırmışlardır. Yarı deneysel desende çalışılan araştırmada İnternet tabanlı teknolojinin İngilizce dinleme becerilerini geliştirip geliştirmediği öntest ve sontest ile ölçülmüştür. Öntest ve sontest arasındaki fark deney grubu lehine anlamlı bir farklılık göstermiştir.

Bozdoğan (2012) İngiliz Dili ve Edebiyatı bölümü öğrencileriyle yaptığı çalışmasında Moviemaker ile oluşturulan hikâyeler Facebook'a ders için oluşturulan gruba yüklenmiştir. Videolar içerik analizi çerçevesinde incelenmiş ve hikâyelerin konuları, karakterleri ve yansıttığı ahlaki boyutlar belirlenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre dijital hikâyelerde birbirleriyle yardımlaşma ve desteğin öne çıktığı, arkadaşlık ve iyilikseverlik kavramlarının vurgulandığı; hikâye kahramanı olarak çoğunlukla erkek çocuklarının ya da hayvanların tercih edildiği bulunmuştur.

Görülüyor ki ortaokulda Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersi kapsamında Etik ve Güvenlik konusuna yönelik çalışma alanında bir eksiklik söz konusudur. Ortaokulda daha çok Fen Bilimleri dersi üzerinde dijital hikâyelemenin etkisi araştırılmıştır. Ancak Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersi kapsamında böyle bir araştırmaya

rastlanmamıştır. Bu çalışma literatürde bulunan bu eksikliğı gidermek amacıyla yapılmıştır. Çalışmanın Etik ve Güvenlik alanlarında daha çok öğretmen adaylarının etik açıdan değerlendirmeye yönelik anketler ile gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmada ise deneysel bir süreç ile öğretim programındaki kazanımlara yönelik ders içeriğı oluşturulmuş ve süreçte dijital hikâyeler ödev olarak hazırlanarak ders başarısı üzerindeki etkisi incelenmiştir. Bu yönüyle yapılan çalışma alandaki çalışmalara göre farklılık göstermektedir.

3. MATERYAL VE YÖNTEM

3.1. Araştırma Deseni

Bu araştırma Öntest- Sontest Kontrol Gruplu Yarı Deneysel desende tasarlanmıştır. Bu desen gerçek deneysel desenlerin gerektirdiği kontrollerin sağlanamadığı durumlarda en çok tercih edilen deneysel desendir. Karasar yarı deneysel desen için “olabilenin en iyisi” olarak bakılmalı ve öyle değerlendirilmelidir demiştir. Creswell, yarı deneysel desenleri gerçek deneysel desenlerden ayıran en büyük farkın katılımcıların gruplara rastgele atanmaması olarak açıklamıştır. Yarı deneysel desenlerde hali hazırda var olan gruplar vardır ancak gerçek deneysel desenlerde hazır olan grup yoktur, rastgele seçilmiş katılımcılar vardır ve bu katılımcılar deney ve kontrol gruplarına rastgele atanmışlardır. Oysa yarı deneysel desenlerde katılımcılar grupları önceden oluşturmuşlardır ve gruplar yalnızca seçkisiz bir şekilde deney ve kontrol grupları olarak atanabilmektedir.

Çalışma grubunun Milli Eğitim Bakanlığına bağlı bir Devlet Okulu olmuş olması ve sınıfların hali hazırda varması sebebiyle; cinsiyet, sınıf mevcudu gibi faktörler açısından eşitlenemediğinden çalışmada yarı deneysel desen kullanılmıştır. Çalışmada araştırmacı tarafından hazırlanan başarı testi uygulama öncesinde öntest, uygulama sonrasında sontest olarak kullanıldığından araştırma öntest- sontest Kontrol Gruplu desen ile tasarlanmıştır.

3.2. Katılımcılar

Kolay ulaşılabilir olması ve uygulamanın bizzat araştırmacı tarafından yapılacak olması nedeniyle katılımcılar Van İlinin Özalp ilçesine bağlı köy okulundan 2018-2019 eğitim-öğretim yılında Ortaokul 6. Sınıfta öğrenim görmekte olan öğrencilerden seçilmiştir. Katılımcılar belirlenirken; okulda bulunan üç şube Ortaokul 6. Sınıf öğrencilerinin şube bazında genel ortalamaları hesaplanmış ve ortalaması birbirine en yakın olan iki sınıf deney ve kontrol grupları olarak rastgele atama yöntemiyle belirlenmiştir. Çalışmanın yapılacağı okulda bulunan üç şubede öğrenim görmekte olan öğrencilerin 5. Sınıf genel ortalamaları E-Okul sisteminden alınarak, devamsız

öğrenciler listeden çıkarılmış ve sürekli devamlı olan öğrencilerin not ortalamalarıyla sınıf ortalaması elde edilmiştir. Bu incelemeler sonucunda; 6/A sınıfı sürekli gelen 41 öğrenci sınıf mevcuduyla Genel Ortalamaları 64,308, 6/B sınıfı sürekli gelen 40 öğrenci sınıf mevcuduyla Genel Ortalamaları 59,823, 6/C sınıfı sürekli gelen 37 öğrenci sınıf mevcuduyla Genel Ortalama 60,095 olarak hesaplanmıştır. Bu sonuçlara bakıldığında birbirine en yakın olan ortalamaya sahip iki sınıf 6/B ve 6/C sınıfları çalışmanın katılımcılarını oluşturmuşlardır. Bu sınıflar rastgele atama yöntemiyle 6/C sınıfı Deney grubu, 6/B sınıfı Kontrol grubu olarak belirlenmiştir.

Çalışmanın gerçekleştiği tarihte havaların ısınması sebebi ile öğrencilerin buldukları coğrafyadan dolayı deney grubunda 37 öğrenciden 23 öğrenciye, kontrol grubunda 40 öğrenciden 24 öğrenciye düşmüştür. Çalışma bu öğrenciler üzerinden yürütülmüştür. Deney grubunda 13 kız, 10 erkek; kontrol grubunda 13 erkek, 11 kız öğrencinin katılımıyla uygulama gerçekleştirilmiştir.

İki grubun hem benzer niteliklere sahip olup olmadığını anlamak hem de çalışmaya katılan grubu daha iyi tanımak amacıyla her öğrenciye Kişisel Bilgi Formu dağıtılmıştır. Bu forma deney grubundan 1 kişi, kontrol grubundan 3 kişi geri dönüşte bulunmamıştır. Bu nedenle araştırma sorularına cevap aranırken yapılan analizler ve grubun tanıtımında verilecek bilgiler uygulamaya katılan bireyler ve Kişisel Bilgi Formundan toplanan bilgilerle toplam sayı bakımından farklılık göstermektedir.

Yapılan deneysel uygulamanın etkisini araştırırken anne ve babaların eğitim düzeylerinin etkisinin olup olmadığını anlamak amacıyla Kişisel Bilgi Formunda bu soruya yer verilmiştir. Ancak toplanan veriler hem deney hem de kontrol grubunda bulunan öğrenciler bakımından benzer özelliklere sahip olması nedeniyle bu konuda herhangi bir farka rastlanmamıştır. Araştırmadan elde edilen sonuçlar Çizelge 3.1 ve Çizelge 3.2’de verilmiştir.

Çizelge 3.1 Anne Eğitim Düzeyi

Anne Eğitim Düzeyi	Deney Grubu	Kontrol Grubu
Okuryazar Değil	16	12
İlkokul Mezunu	5	8
Ortaokul Mezunu	1	1
Lise Mezunu	-	-
Üniversite Mezunu	-	-

Çizelge 3.2 Baba Eğitim Düzeyi

Baba Eğitim Düzeyi	Deney Grubu	Kontrol Grubu
Okuryazar Değil	3	2
İlkokul Mezunu	16	14
Ortaokul Mezunu	2	3
Lise Mezunu	1	1
Üniversite Mezunu	-	-

Deney grubundan 14 kişi, kontrol grubundan 17 kişi aile gelirinin 1000-1500 TL aralığında olduğunu belirtmişlerdir. Deney ve kontrol gruplarında annelerin hepsinin ev hanımı olması, baba mesleklerinin çoğunlukla işçi, çiftçi veya hayvancılık olduğu belirtilmiştir. Bu durum hem deney grubu hem de kontrol grubunda farklılık göstermemektedir. Ayrıca yapılan uygulama araştırmanın yapıldığı coğrafyanın özelliklerini tam olarak yansıttığını söylemek yanlış olmayacaktır.

3.3. Etik Ve Güvenlik Ünitesi

Uygulama planı hazırlanırken 2018-2019 eğitim-öğretim yılında Milli Eğitim Bakanlığı tarafından müfredatta belirtilen kazanımlar dikkate alınarak konu içeriği belirlenmiştir.

Öğretim programında belirtilen konu ve kazanımlar Çizelge 3.3'te verilmiştir.

Çizelge 3.3 BTY Öğretim Programı

Hafta	Ders Saati	Konu	Kazanım
1	2	BT.6.2.1. Etik Değerler	BT.6.2.1.1. İnternet etiğinin önemini ifade eder. BT.6.2.1.2. Etik ilkelerin ihlali sonucunda karşılaşılabilecek durumlara örnekler verir. BT.6.2.1.3. Siber zorbalık kavramını açıklayarak korunma amacıyla alınabilecek önlemleri tartışır. BT.6.2.1.4. Telif hakkı kavramını ve önemini araştırır.

Çizelge 3.3 (Devam). BTY Öğretim Programı

Hafta	Ders Saati	Konu	Kazanım
2	2	BT.6.2.1. Etik Değerler	BT.6.2.1.6. Bilişim suçlarının neler olduğunu tanımlayarak ilgili kanunları özetler.
			BT.6.2.1.7. Bilişim suçlarına karşı alınabilecek önlemler ve stratejiler geliştirir.
3	2	BT.6.2.2. Dijital Vatandaşlık	BT.6.2.2.1. Dijital paylaşımların kendisi ve başkaları üzerindeki etkilerini fark eder.
			BT.6.2.2.2. Bilişsel ve ahlaki gelişimine uygun olan dijital oyun ve içerikleri ayırt eder.
3	2	BT.6.2.3. Gizlilik ve Güvenlik	BT.6.2.3.1. Bilişim teknolojilerinin kullanımında gizlilik ve güvenlik boyutlarının önemini tartışır.
			BT.6.2.3.2. Güvenlik açıklarının oluşumu konusunda yorum yapar.
			BT.6.2.3.3. Bilgi koruma yöntemlerini ifade eder.
			BT.6.2.3.4. Bilgi paylaşımı sürecinde olası riskleri değerlendirerek alınabilecek önlemleri tartışır.
			BT.6.2.3.5. Zararlı yazılımları kavrar.
			BT.6.2.3.6. Güvenlik yazılımlarının kullanım amaçlarını açıklar.

Müfredat kapsamında kazanımlar Uygulama planı ile haftalara bölünmüş ve dersler bu plana göre işlenmiştir. Haftalık olarak hazırlanan uygulama planları EK 5.1, EK 5.2 ve EK 5.3'te verilmiştir.

3.4. Veri Toplama Araçları

Bu çalışmada öntest ve sontest olarak kullanılmak amacıyla araştırmacı tarafından geliştirilen başarı testi kullanılmış, buna ek olarak yapılan çalışmada deney ve kontrol gruplarındaki değişime etkisi olup olmadığını incelemek adına yine araştırmacı tarafından hazırlanan Kişisel Bilgi Formu kullanılmıştır.

3.4.1. Etik Ve Güvenlik Ünitesi Başarı Testi

Araştırmacı tarafından hazırlanmış olan bu test öğrenci başarısını ölçmeyi hedeflemiştir. Bu test uygulama öncesinde ve sonrasında öğrencilere uygulanmıştır. Hazırlanan test ilk olarak Milli Eğitim Bakanlığı'ndan alınan izinle Van ilinin Özalp

ilçesinde bulunan ve konu ders öğretmeni tarafından işlenmiş olan uygulama okulu dışında başka bir okulda pilot uygulaması yapılmıştır. Testin geçerlik ve güvenilirliği için yapılan bu uygulamaya 150 öğrenci katılmıştır. Geçerlik ve güvenilirliği sağlamak amacıyla testin öğrenciler tarafından kısmen doldurulan eksik cevap kâğıtları değerlendirmeye alınmamıştır. Böylece net katılımcı sayısı 147 olmuştur. İlk hazırlanan test 15 çoktan seçmeli soru, 10 doğru yanlış sorusu olmak üzere toplam 25 sorudan oluşmaktadır. Geçerlilik ve güvenilirlik bu sorular üzerinden hesaplanmıştır. Ancak kapsam geçerliliğini arttırmak amacıyla teste 5 çoktan seçmeli soru daha eklenmiştir. Uygulamada kullanılan başarı testi EK 4'te verilmiştir.

Çizelge 3.4'te soruların madde güçlük ve güvenilirlik sonuçları verilmiştir.

Çizelge 3.4. EGBT Pilot Uygulama Geçerlik ve Ayırt Edicilik Sonuçları

Soru Sayısı	Alt Grup	Üst Grup	Geçerlik	Ayırt Edicilik
Çoktan Seçmeli				
1	18	39	0,7125	0,525
2	7	12	0,2375	0,125
3	8	36	0,55	0,7
4	10	36	0,575	0,65
5	6	18	0,3	0,3
6	3	22	0,3125	0,475
7	9	30	0,4875	0,525
8	13	31	0,55	0,45
9	10	19	0,3625	0,225
10	6	18	0,3	0,3
11	14	39	0,6625	0,625
12	16	38	0,675	0,55
13	13	35	0,6	0,55
14	5	33	0,475	0,7
15	10	39	0,6125	0,725
Doğru-Yanlış				
16	7	14	0,2625	0,175
17	25	39	0,8	0,35
18	23	36	0,7375	0,325

Çizelge 3.4 (Devam). EGBT Pilot Uygulama Geçerlik ve Ayırt Edicilik Sonuçları

Soru Sayısı	Alt Grup	Üst Grup	Geçerlik	Ayırt Edicilik
19	32	35	0,8375	0,075
20	23	37	0,75	0,35
21	22	40	0,775	0,45
22	21	36	0,7125	0,375
23	21	36	0,7125	0,375
24	19	34	0,6625	0,375
25	27	33	0,75	0,15

Kapsam geçerliliğini sağlamak için pilot çalışmanın ardından belirtke tablosu Çizelge 3.5' teki halini almıştır ve hazırlanan soruların ölçtüğü alanları temsil eden soruların sayıları parantez içerisinde yazılarak çizelgede belirtilmiştir.

Çizelge 3.5. Belirtke Tablosu

Kazanımlar	Bilgi	Kavrama	Uygulama	Analiz	Sentez	Değerlendirme	Toplam
Bt.6.2.1.1. İnternet Etiğinin Önemini İfade Eder.	3(11,J)						2
Bt.6.2.1.2. Etik İlkelerin İhlali Sonucunda Karşılaşılabilecek Durumlara Örnekler Verir.	1(18)						1
Bt.6.2.1.3. Siber Zorbalık Kavramını Açıklayarak Korunma Amacıyla Alınabilecek Önlemleri Tartışır.	1 (15)						1
Bt.6.2.1.4. Telif Hakkı Kavramını Ve Önemini Araştırır.	1(6)		1(7)				2
Bt.6.2.1.5. Kullanım Haklarını Düzenleyen Lisans Türlerini Açıklar.	2(14,İ)		1(8)				3
Bt.6.2.1.6. Bilişim Suçlarının Neler Olduğunu Tanımlayarak İlgili Kanunları Özetler.	1(1)						1
Bt.6.2.1.7. Bilişim Suçlarına Karşı Alınabilecek Önlemler Ve Stratejiler Geliştirir.	1(10)		2(9,H)				3
Bt.6.2.2.1. Dijital Paylaşımların Kendisi Ve Başkaları Üzerindeki Etkilerini Fark Eder.	1(17)						1

Çizelge 3.5 (Devam). Belirtke Tablosu

Bt.6.2.2.2. Bilişsel Ve Ahlaki Gelişimine Uygun Olan Dijital Oyun Ve İçerikleri Ayırt Eder.	1(19)			1
Bt.6.2.3.1. Bilişim Teknolojilerinin Kullanımında Gizlilik Ve Güvenlik Boyutlarının Önemini Tartışır.	1(5)	3(2,4,E)	1(12)	5
Bt.6.2.3.2. Güvenlik Açıklarının Oluşumu Konusunda Yorum Yapar.				0
Bt.6.2.3.3. Bilgi Koruma Yöntemlerini İfade Eder.	4(A,B,C,D)			4
Bt.6.2.3.4. Bilgi Paylaşımı Sürecinde Olası Riskleri Değerlendirerek Alınabilecek Önlemleri Tartışır.	1 (16)			1
Bt.6.2.3.5. Zararlı Yazılımları Kavrar.	4(3,13,F,G)			4
Bt.6.2.3.6. Güvenlik Yazılımlarının Kullanım Amaçlarını Açıklar.	1(20)			1

3.4.2. Kişisel Bilgi Formu

Araştırmacı tarafından hazırlanan bu form, deney ve kontrol grubu öğrencilerinin demografik bilgilerini toplamak ve grupların başarısı arasında oluşması beklenen anlamlı farklılığın demografik bilgileriyle ilişkisini araştırmak amacıyla oluşturulmuştur.

Kişisel Bilgi Forumu öğrencinin anne ve babasının; eğitim düzeylerini, yaşlarını, ailenin sosyoekonomik bilgilerini ve öğrencilerin teknolojiye erişim ve kullanım durumlarını yoklayan maddeler içermektedir. Bu form Ek 3'te verilmiştir.

3.5. Uygulama Süreci

“Dijital Hikâyeleme Yönteminin Etik ve Güvenlik Konusunun Kazandırılmasına Etkisi: Van İli Örneği” araştırmasının yapılabilmesi için, araştırmacının öğretmenlik yaptığı Van ili Özalp ilçesindeki bir köy ortaokulu, Milli Eğitim Bakanlığı'ndan gerekli izinler alınarak uygulama kurumu olarak seçilmiştir. Alınan izinler EK 1'de verilmiştir.

Uygulamaya başlamadan önce öğrencilerin ders esnasında yapılacak olan uygulamada yer almak isteyip istemedikleri sorulmuş; öğrencilerin olumlu dönüşleri ile velilerden de çocuklarının çalışmada yer alabileceklerine dair Veli Onam Formu imzalatılarak onayları alınmıştır. Bu form EK 2’de verilmiştir.

Katılımcı sınıflar hali hazırdaki sınıfların genel ortalamaları hesaplanarak birbirine en yakın iki sınıf belirlenerek seçilmiş, deney grubu ve kontrol grubu ise sınıflara seçkisiz olarak atanmıştır.

Uygulamaya başlamadan önce hem deney hem de kontrol gruplarında bir ders saatinde Kişisel Bilgi Formu’nun öğrenciler tarafından doldurulması sağlanmış, bir diğer ders saatinde ise öntest uygulanmıştır.

Çalışmanın 2018-2019 eğitim-öğretim yılının ikinci döneminde beş hafta boyunca sürmesi planlanmıştır. İlk hafta veriler toplanmış, sonraki üç hafta boyunca deney ve kontrol gruplarında “Bilişim Etiği ve Güvenlik” konusu işlenmiş, son hafta sontest uygulanarak çalışma sonlandırılmıştır.

Uygulamada “Bilişim Etiği ve Güvenlik” konusu işlenmiştir. BTY Öğretim Programında bu ünite Çizelge 3.3’teki hali ile üç haftalık bir konudur. Konunun işlenmesi sırasında her bir kazanıma yönelik olarak araştırmacı tarafından Microsoft Powerpoint ile içerik hazırlanmış ve konu bu şekilde sunulmuştur. Ders içeriğinin oluşturulmasında ve başarı testinin geliştirilmesinde Yetsis Yazılım ve Yayıncılık tarafından hazırlanan Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Akıllı Defteri’nden de yararlanılmıştır. Ders etkinlikleri Google desteği ile hazırlanan editörlüğünü Prof. Dr. Yasemin Gülbahar Güven’in yaptığı Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Öğrenci Materyalleri kitabından alınarak kullanılmıştır. Her bir derse başlamadan önce araştırmacı öğrencilerin ön bilgilerini ölçmek amacıyla çeşitli sorular sormuş ve gelen yanıtlara göre bazen ipuçları vererek bazen öğrencilerde daha çok merak duygusu oluşmasını sağlayarak içerik sunumuna geçmiştir. Sunu esnasında yine öğrencilerin derse aktif katılımlarının sağlanması amacıyla sorular yöneltmiş ve dersin başında öğrencilere yöneltilen sorularla içerik arasında öğrencilerin ilişki kurması sağlanmıştır. İçerik sunumunun ardından içeriğe uygun, araştırmacı tarafından seçilmiş videolar öğrencilere izletilmiş ve videoda izlediklerini, konu ile ilişkilendirmeleri sağlanmıştır. Ders içeriğine göre araştırmacı tarafından renkli fon kartonlara hazırlanan afiş türünde materyaller öğrencilere sunulmuştur. Ders içeriğinin ve materyallerinin tamamının

sunumundan sonra deney grubunda odağı olan hikâyeleme aşamasına geçilmiştir. Deney ve Kontrol grupları arasında konunun işlenmesi esnasında herhangi bir fark yoktur. Bu çalışmada amaç Dijital Hikâyelemenin öğrenci başarısını arttırıp, arttırmayacağını incelemek olduğu için deney grubuna dijital Hikâye oluşturma çalışması yaptırılırken, kontrol grubuna bu çalışma yaptırılmamıştır.

Dijital Hikâyeleme yöntemi için deney grubu ilk olarak 4-6 kişilik gruplara ayrılmıştır. Haftalık olarak yapılan konu anlatımı sonrasında o hafta işlenen kazanımlara yönelik öğrencilere hikâye yazma ödevi verilmiştir. Her bir öğrencinin çalışmaya aktif katılması için ödevler bireysel olarak verilmiştir. Ardından bir sonraki derste gruplara ayrılmış olan öğrencilerin yazdıkları hikâyeler toplanmış ve hepsi sınıf önünde araştırmacı tarafından sesli olarak okunmuştur. Grup bireyleri dışında kalan diğer öğrenciler hikâyeleri değerlendirerek grubu temsil etmesi için bir hikâye seçmişlerdir. Bu işlem tüm gruplar için yapıldıktan sonra araştırmacının elinde sınıftaki grup sayısı kadar yani dört farklı hikâye olmuştur. Bir önceki derste işlenen konuyla ilgili dijitalleştirilecek olan hikâye bu dört hikâye arasından seçilmiştir. Seçilen hikâye araştırmacının yardımıyla PowerPoint programına aktarılmış ve görselleri seçilerek derste konu öncesinde öğrencilere okunmuştur. Bu şekilde hikâye ödevlerinin verilmesi 3 hafta boyunca tekrarlandı ve hikâyelerin dijitalleştirilmesi araştırmacı tarafından verilen başka bir seçmeli ders saatinde araştırmacı yardımıyla gerçekleştirildi. Uygulama sürecinin sonunda uygulamaya katılan deney ve kontrol gruplarının söntesti cevaplandırmalarından sonra ortaya çıkan dijital hikâyeler kontrol grubu öğrencilerine de sunulmuştur.

4. ARAŞTIRMA BULGULARI VE TARTIŞMA

4.1. Birinci Araştırma Sorusuna Ait Bulgular

İkinci araştırma sorusu için Kişisel Bilgi Formu'ndan elde edilen bilgilerden yararlanılmıştır. Bu formdan elde edilen hem deney hem de kontrol grubu öğrencilerinin BT araçlarına sahip olma durumları incelenmiştir. Bu verileri içeren bilgiler Çizelge 4.1'de gösterilmiştir.

Çizelge 4.4.1. BTY'ye Ulaşım Durumları

BT' ye Ulaşım	Kontrol Grubu		Deney Grubu	
	Var	Yok	Var	Yok
Bilgisayara Sahip Olma	1	20	0	22
Tablete Sahip Olma	3	18	2	20
Akıllı Cep Telefonuna Sahip Olma	20	1	22	0
İnternete Sahip Olma	14	7	7	15

Kişisel Bilgi Formundan elde edilen ve daha önce katılımcıların demografik özellikleri tanıtılırken kullanılan veriler ışığında yukarıdaki veriler değerlendirildiğinde her iki grup açısından çok büyük farklılık bulunmamaktadır. Bilgisayara sahip olma durumu açısından her iki gruptan sadece kontrol grubunda yer alan bir öğrencide bilgisayar olmasının araştırmanın akışına etki ettiği düşünülmemektedir. İnternete sahip olma durumu bakımından kontrol grubunun deney grubuna göre daha fazla erişim imkânı olmasına rağmen öntest ve sontest puanları üzerinde yapılan analizler sonucunda kontrol grubu lehine olan üstünlüğün anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür.

4.2. İkinci Araştırma Sorusuna Ait Bulgular

İkinci araştırma sorusunun bulguları için grupların uygulama öncesi homojenliğini araştırmak amacıyla öntest puanlarına Bağımsız Gruplar t-testi analizi uygulanmıştır. Bağımsız Gruplar t-testi sonuçları incelendiğinde kontrol grubunun öntest puanı ortalaması 53.58, deney grubunun öntest puan ortalaması ise 48.09 olarak

hesaplanmıştır. İki grubun ortalamaları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Bu analiz sonuçlarından yola çıkarak iki grubun homojen olduğu söylenebilir. Bu sonuçlara ulaşmamızı sağlayan analiz sonuçları Çizelge 4.2’de verilmiştir.

Çizelge 4.4.2. Bağımsız Gruplar T-Testi Öntest Analiz Sonuçları

Öntest	Ortalama	SS	F	Sig.	t	df	p
Kontrol	53.58	17.13					
Deney	48.09	18.71					
Varsayılan Eşitlik			.804	.375	1.051	45	.299

Deney ve kontrol gruplarının uygulama sonunda sontest puanları arasında anlamlı farkı anlamak amacıyla Bağımsız Gruplar t-testi yapılmıştır. Bu analizin sonuçları Çizelge 4.3’te gösterilmiştir.

Çizelge 4.3 Bağımsız Gruplar T-Testi Sontest Analiz Sonuçları

Sontest	Ortalama	SS	F	Sig.	t	df	p
Kontrol	57.42	17.67					
Deney	57.30	22.77					
Varsayılan Eşitlik			2.48	.122	.019	45	.985

Analiz sonuçlarına göre sontestler arasında anlamlı bir farka ulaşamamıştır. Bunun sebebi olarak uygulama sürecinin dijital hikâye senaryosu yazılması dışındaki her adımının aynı olması gösterilebilir.

4.3. Üçüncü Araştırma Sorusuna Ait Bulgular

Kontrol grubunun öntest ve sontest puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını anlamak amacıyla Bağımlı Gruplar t-testi analizi yapılmıştır. Bu analiz sonuçları incelendiğinde öntest ve sontest puan ortalamaları arasında 4.16 puanlık bir değişim olduğu görülmektedir. Öntestten sonteste oluşan değişim anlamlı değildir. Kontrol grubuna ait Bağımlı Gruplar t-testi analiz sonuçları Çizelge 4.3’te verilmiştir.

Çizelge 4.4 Kontrol Grubu Bağımlı Gruplar T-Testi

	Ortalama	SS	t	df	p
OT_Puan	53.58	17.13			
ST_Puan	57.42	17.67			
OT_Puan-ST_Puan		13.88	-1.35	23	.189

Deney grubunun öntest ve sontest puanları arasındaki farkı ölçmek ve bunun anlamlılığını yorumlamak amacıyla Bağımlı Gruplar t-testi yapılmıştır. Deney grubunun öntest ortalama puanı 48.09, sontest ortalama puanı 57.30 olarak hesaplanmıştır. İki puan arasındaki fark 9.21 olarak meydana gelmiştir. Bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmüştür. Deney grubuna ait Bağımlı Gruplar t-testi sonuçları Çizelge 4.5'teki gibidir.

Çizelge 4.5 Deney Grubu Bağımlı Gruplar T-Testi

	Ortalama	SS	t	df	p
OT_Puan	48.09	18.71			
ST_Puan	57.30	22.77			
OT_Puan-ST_Puan		12.99	-3.340	22	.003

Bu sonuç ile “Etik ve Güvenlik ünitesinde dijital hikâyeleme yönteminin kullanılması öğrencilerin başarısına katkı sağlamıştır.” yorumunu yapabiliriz.

Benzer şekilde Kahraman (2013) yaptığı çalışmada ortaöğretim dokuzuncu sınıf fizik dersinde dijital hikâyeleme yöntemini başarı üzerindeki etkisini araştırmıştır. Araştırma sonucunda öntest ve sontest puanları arasında anlamlı bir fark olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bir başka çalışma lisans öğrencilerine yönelik olarak Göçmen (2014) tarafından yapılmıştır. Bu araştırmada dijital hikâyeleme yönteminin başarı üzerindeki etkisini araştırmış ve deney grubu lehine anlamlı bir farkın oluştuğu sonucuna ulaşmıştır. Ortaokul öğrencilerine yönelik Fen Bilimleri dersi için dijital hikâyeleme yönteminin akademik başarı üzerindeki etkisini araştıran Büyükcengiz (2017)'de benzer sonuçlara ulaşmıştır. Tüm bu araştırmaların sonuçları Bilişim

Teknolojileri ve Yazılım dersi içinde dijital hikâyeleme yönteminin öğrencilerin ders başarılarını arttırdığı sonucunu desteklemektedir.

4.3.1. Üçüncü Araştırma Sorusunun Alt Sorusuna Ait Bulgular

Deney grubunun öntest ve sontest gelişimlerini incelemek amacıyla her öğrencinin her bir soruya öntestte ve sontestte verdikleri cevaplar incelenmiştir. Cevaplar incelenirken dört ihtimal ortaya çıkmaktadır. Bu ihtimaller; öntestte sorunun doğru- sontestte yanlış yapılması (1-0), öntestte doğru- sontestte doğru yapılması (1-1), öntestte yanlış- sontestte doğru (0-1) yapılması, hem öntestte hem de sontestte yanlış yapılması (0-0) ihtimalleri incelenmiştir. Soruların cevaplanmasıyla ortaya çıkan ihtimallere göre öğrenci sayıları Çizelge 4.5'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.6 EGBT Sorularının Cevaplanma Analizi

Soru	1-0	1-1	0-1	0-0	Sontestte Doğru Yapanların Sayısı	Öntestte Doğru Yapanların Sayısı	Doğru Öntestten Sonteste Değişim
1	2	11	3	7	14	13	1
2	5	0	4	14	4	5	-1
3	4	5	8	6	13	9	4
4	2	11	4	6	15	13	2
5	2	3	7	11	10	5	5
6	2	7	7	7	14	9	5
7	2	11	5	5	16	13	3
8	4	0	5	14	5	4	1
9	6	6	6	6	12	12	0
10	1	7	10	5	17	8	9
11	6	11	1	5	12	17	-5
12	0	10	6	7	16	10	6
13	1	11	6	5	17	12	5

Çizelge 4.6 (Devam). EGBT Sorularının Cevaplanma Analizi

14	3	3	6	11	9	6	3
15	2	11	6	4	17	13	4
16	4	7	5	7	12	11	1
17	3	5	7	8	12	8	4
18	2	9	1	11	10	11	-1
19	4	7	5	7	12	11	1
20	3	5	7	8	12	8	4
21.A	4	2	5	12	7	6	1
21.B	2	14	5	2	19	16	3
21.C	4	15	2	2	17	19	-2
21.D	8	8	4	3	12	16	-4
21.E	2	15	5	1	20	17	3
21.F	3	13	5	2	18	16	2
21.G	3	14	4	2	18	17	1
21.H	4	14	4	1	18	18	0
21.İ	6	11	2	4	13	17	-4
21.J	5	11	7	0	18	16	2

EGBT testinin ilk 20 sorusu çoktan seçmeli sorulardan, sonraki 10 soru ise doğru yanlış sorularından oluşmaktadır. Doğru yanlış sorularını şans faktörünü göz önünde bulundurarak değişimi yorumlamak yerinde olacaktır. İlk yirmi soru incelendiğinde 2, 11, 18, 21.c, 21.d ve 21.i sorularında pozitif yönde bir değişim yerine öğrencilerin öntestte doğru cevapladıkları soruları sontestte yanlış cevapladıkları görülmüştür. Soruların kazanımları Çizelge 3.5’te verilmiştir. İkinci soru “BT.6.2.3.1. Bilişim teknolojilerinin kullanımında gizlilik ve güvenlik boyutlarının önemini tartışır.” kazanımının Kavrama basamağı ile ilgili bir sorudur ve bu soruda öğrencilerden beklenen şifre güvenliği ile ilgili bir takım uyulması gereken kuralları bilerek bu soruyu doğru cevaplandırmalarıdır. Öntestte bu soruya 5 öğrenci doğru cevap vermişken, sontestte sadece 4 kişi doğru cevaplamıştır ve bu soruyu hem öntestte hem de sontestte doğru cevaplayan öğrenci bulunmamaktadır. Bu bulgu bizi ikinci soru için başta doğru yapan öğrencilerin deneysel uygulama sonrasında yanlış cevaplamalarına neden

olurken, deneysel işlem sonrasında öntestte doğru cevaplayamayan dört kişinin sontestte doğru cevapladıklarını göstermiştir. Eğer deneysel işlem öncesinde bu beş kişi bilerek soruyu doğru cevaplamış olsalardı bu sontestte de doğru cevapları vermeleri beklenirdi. Çünkü deneysel işlem sırasında bu konu üzerinde durulmuş ve şifre güvenliğini sağlamak amacıyla yapılması gerekenler üzerine tartışılmıştır. Nitekim sontestte dört kişi deneysel işlem sonrasında doğru cevap vererek bu hipotezimizi desteklemektedir.

On birinci soru “BT.6.2.1.1. İnternet etiğinin önemini ifade eder.” kazanımına ait bir sorudur. Bu soruda öğrencilerden beklenen, şıklarda verilmiş olan davranışların etik olup olmadığını ayırt ederek doğru cevaba ulaşmalarıydı. Öğrencilerin işaretledikleri şıklar incelendiğinde 11 öğrencinin bu soruyu hem öntestte hem de sontestte doğru yanıtladığı görülmektedir. 6 kişi soruyu öntestte doğru, sontestte yanlış cevaplamışken, 1 kişi öntestte yanlış cevaplayıp, sontestte doğru cevaplamıştır. Deneysel uygulama sonrasında sadece bir kişi olumlu yönde gelişim göstermiştir. Altı kişi ise deneysel uygulama sonrasında cevap şıklarını değiştirerek yanlış yapmışlardır. Ancak bu durum hâlihazırda soruyu doğru cevaplayan öğrenci sayısının diğer şıkları işaretleyenlerden çok büyük bir farklılık göstermediğinden kazanımın yanlış işlendiğini sonucuna varmamızı desteklememektedir. Yani öğrencilerin yanlış yapmasının nedenleri arasında birden fazla faktör neden olmuş olabilir.

On sekizinci soru “BT.6.2.1.2. Etik ilkelerin ihlali sonucunda karşılaşılabilecek durumlara örnekler verir.” kazanımıyla ilgilidir. Bu soruya verilen yanıtlar incelendiğinde 9 kişinin hem öntestte hem de sontestte soruyu doğru cevapladıkları, 2 kişinin öntestte soruyu doğru cevapladığı ancak sontestte yanlış cevapladığı, 1 kişinin ise öntestte yanlış sontestte doğru cevapladığı görülmektedir. 11 kişi ise hem öntestte hem de sontestte soruyu yanlış cevapladığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu soru için 11 kişinin deneysel uygulama sonunda soruyu doğru cevaplayamamış olmaları bizi kazanımın yeterince başarılı bir şekilde kazandırılmadığı sonucuna ulaştırmaktadır.

Doğru-yanlış soruları olan 21.c, 21.d ve 21.i sorularına verilen genel doğru cevaplama sayılarına bakıldığında aslında kazanımlara yönelik büyük bir kayıp olmadığı görülmektedir. Daha önce de belirtildiği gibi doğru-yanlış sorularında şans oranının yüksek olması sebebiyle bu değişimlerin meydana geldiği düşünülmektedir.

Soruların cevaplanma sayılarına bakıldığında yukarıda sayılan sorular dışında kalan diğer sorularda doğru cevap verilme oranları fazladır. Bu durum sebebiyle deneysel uygulamanın kazanımlara yönelik olumlu sonuçlar oluşturduğunu söylemek mümkündür. Öte yandan deney grubunun öntest puanlarının ortalaması ile sontest puanlarının ortalaması karşılaştırıldığında yaklaşık olarak 9 puanlık bir fark oluşmuştur. Bu sebeple deneysel uygulamanın başarılı olduğu ancak bazı kazanımlara yönelik ders içeriğinde yeniden düzenlemeye gidilmesinde fayda olduğu sonucuna varılabilir.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu arařtırmada dijital hikâyeleme yönteminin Biliřim Teknolojileri ve Yazılım dersinde kullanılmasının ders başarısına etkisi üzerine çalıřılmıştır. İlk arařtırma sorusunun bulguları ile dijital hikâyeleme yönteminin Biliřim Teknolojileri ve Yazılım dersi kapsamında Etik ve Güvenlik ünitesinde kullanılmasının ders başarısına olumlu yönde bir katkısının olduđu sonucuna varılabilir. Bu çalıřmanın yapıldıđı okul ve bölge şartları göz önünde bulundurulduğunda bu yöntemin sonraki çalıřmalarda daha çok teknolojik alt yapıya sahip okullarda ve biliřim teknolojileri araç gereçlerine ulařım imkânları olan öğrenci gruplarıyla tekrarlanması önerilebilir.

Bu arařtırma öneri halinde iken okulda bir biliřim laboratuvarı bulunmaktaydı. Ancak okulun sınıf yetersizliđi nedeniyle bu laboratuvar sınıf haline dönüřtürüldü. Bu nedenle grupların yazdıkları hikâyeleri dijitalleştirme imkânları olmadıđı için arařtırmacının desteđi ile dijital ortama aktarılmıřtır. Ve bu durum arařtırmanın en büyük sınırlılıđını oluřurmaktadır. Bu çalıřma daha iyi imkânlarla sahip bir okulda tekrarlandığında öğrencilerin sürece tam anlamıyla dâhil olması, deney ve kontrol grupları arasındaki farkı anlamlı derecede deney grubu lehine deđiřtirebileceđi düşünölmektedir.

Bu çalıřmada sadece dijital hikâyeleme yönteminin ders başarısına etkisi arařtırılmıştır. Bu konu üzerinde yapılacak olan diđer çalıřmalar öğrencilerin tutumlarındaki deđiřim de incelenebilir.

Çalıřma grubu oldukça homojen bir yapıda olduđu için bu çalıřmada anne ve baba eđitim düzeylerinin ve sahip olunan teknolojik araç gereçlerinin ders başarısı üzerindeki etkisi bu çalıřmada incelenmemiřtir. Ancak yapılacak olan diđer çalıřmalar çalıřma grubunun özelliklerine göre bu faktörler üzerinde durabilir ve bunların öğrenci başarısına etkisi incelenebilir.

Çalıřmada cinsiyet faktörü açısından inceleme yapılmamıřtır. Bunun sebebi çalıřmanın yapıldıđı gruplarda denek kayıpları sebebiyle öğrenci sayılarının düşmesi ve bu nedenle bulguların yeterince güvenilir bir sonuç ortaya koymayacađı düşünöncesidir. Sonraki çalıřmalar dijital hikâyeleme yönteminin cinsiyet faktörü açısından fark oluřturup oluřturmadıđını inceleyebilir.

Araştırma sorularından bir tanesi uygulanan yöntemin hangi kazanımlarda etkili olduğu üzerine hazırlanmıştır. Bu soru kapsamında kazanımlara yönelik olan sorular incelenmiş ve öğrencilerin gelişimleri araştırılmıştır. Bazı sorularda öğrencilerde gerileme olduğu görülmektedir. Bu gerilemenin sebeplerinin araştırılması gerektiği ve gelişmenin olmadığı veya olumsuz olduğu kazanımlara yönelik içeriğin diğer araştırmacılar tarafından yeniden düzenlenmesi önerilmektedir.

Bu araştırma kapsamında öğrencilere dijital hikâye senaryosu yazma ödev olarak verilmiştir. Sınıf gruplara ayrılmış ve her öğrencinin sürece aktif olarak katılım sağlaması için grupta bulunan her öğrencinin kendi senaryolarını yazmaları istenmiştir. Yazılan senaryolar önce grup içinde değerlendirilip; grubu temsil eden bir senaryo seçilmiş ve grupları temsilen tüm senaryolar belirlendikten sonra dijitalleştirilecek olan senaryo seçilmiştir. Bu konuda oluşan bir sınırlılık araştırmacının öğrencilere kazanımlar açısından bir sınırlama yapmamış olmasıdır. O haftanın konusunu oluşturan kazanımların herhangi biri ile ilgili senaryo yazmalarının yeterli olacağı düşünülmüştür. Ancak öğrenciler genelde tek bir kazanıma odaklanıp senaryo yazmışlardır. Bu da maalesef tüm kazanımların gelişmesini engelleyen bir faktör olmuştur. Bundan sonraki araştırmalara öneri olarak her grubun farklı bir kazanıma yönelik senaryo yazmasının sağlanması ve haftalık bir senaryonun dijitalleştirilmesi yerine, kazanım sayısı kadar senaryonun dijitalleştirilmesi düşünülebilir. Böylece konunun öğrenciler tarafından daha iyi özümseceği ve tüm kazanımlarda başarı sağlanacağı düşünülmektedir.

Uygulamanın yapıldığı okulda öğrencilerin sahip olduğu imkânlar oldukça sınırlıdır. Özellikle BT araç gereçlerine ulaşmaları oldukça kısıtlıdır. Bu çerçevede yapılan her etkinlik onların derse olan meraklarını arttırmaktadır. Bu nedenle yazdıkları senaryoların dijitalleştirilmesi, sınıf arkadaşları tarafından beğeni toplaması ve uygulamanın sonlandırılmasından sonra diğer sınıflara yapılan hikâyelerin gösterilmesi derse karşı ayrı bir merak ve ilginin oluşmasını sağlamıştır. Bu ve benzeri çalışmalarda amaç sadece yapılan deneysel uygulamanın anlamlı bir fark oluşturması değildir. Yapılan çalışma öğrencilerin hayatı öğrenmelerinde bir anlam oluşturmuşsa, öğrenci derse karşı olumlu tutum kazanmaya başlamışsa ve öğrencinin ufkunda azda olsa bir gelişme kaydedildiyse çalışmanın o zaman başarıya ulaştığını söylemek doğru olacaktır.

KAYNAKLAR

- Akgül, G. 2018. Fen ve teknoloji dersinde dijital öyküleme sürecinde yaratıcı drama kullanımının başarı, tutum ve bilimsel yaratıcılığa etkisi. Mersin Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü **Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı**. Yüksek Lisans Tezi.
- Akgün, Ö.E. , Topal, M. 2015. Eğitim fakültesi son sınıf öğrencilerinin bilişim güvenliği farkındalıkları: Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Örneği. **Sakarya University Journal Of Education**, 5/2 (Ağustos/August 2015) Ss. 98-121.
- Arıkan, Y.D. & Duymaz, S.H. ,2014. Gerçek yaşam durum senaryolarıyla bilişim etiği ölçeğini türkçeye uyarlama çalışması. **Ege Eğitim Dergisi**, 14(1), 318-337.
- Aydoğan, D. , 2013. İlköğretim 8. sınıf öğrencilerinin bilişim teknolojilerine yönelik tutumları ile bilişim teknolojileri okuryazarlıkları arasındaki ilişkinin incelenmesi. **Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**, 12(1), 61-76.
- Balaman, F. , 2014. Dijital öykülemenin üniversite öğrencilerinin demokratik değer yargılarına etkisi: Mustafa Kemal Üniversitesi örneği. **Current Research in Education**, 2(1), 42-52.
- Bozdoğan, D. 2012. Content analysis of elt students' digital stories for young learners. novitas-**ROYAL (Research on Youth and Language)**, 2012, 6 (2), 126-136.
- Büyükcengiz, M., 2017. Dijital öyküleme metodunun ortaokul öğrencilerinin fen bilimleri dersi akademik başarı, bilimsel süreç becerileri ve derse yönelik tutumlarına etkisi. Akdeniz Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü **İlköğretim Anabilim Dalı**. Yüksek Lisans Tezi.
- Ciğerci, F. M. , 2015. İlkokul dördüncü sınıf türkçe dersinde dinleme becerilerinin geliştirilmesinde dijital hikâyelerin kullanılması. Eskişehir Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Doktora Tezi.
- Creswell, J. W. , 2012. Educational research: planning, conducting and evaluating quantitative and qualitative research (4.ed.). New Jersey: Pearson Education.
- Çağiltay K. & Gökteş Y. Öğretim Teknolojilerinin Temelleri: Teoriler, Araştırmalar, Eğilimler (2. Baskı), Pegem Akademi Yayıncılık.
- Çelen, F.K. , 2012. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanımında ilköğretim öğrencilerinin Etik olmayan davranışlara ilişkin görüşlerinin incelenmesi, Hacettepe Üniversitesi Fen Bilimleri. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Deveci Topal, A. , Kolburan Geçer, A. , Akkaya, O. , Güzel, Y. E. & Of, M. , 2018. Öğretmen adaylarının bilişim suçları ile ilgili bilgi düzeylerinin incelenmesi. **Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (Pau Journal Of Education)** 45, s. 159-174.
- Duymaz, S.H. , 2013. Ortaokul öğrencilerine yönelik “bilişim etiği öğretim programı” uygulaması. Ege Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi.
- Erdem, Z. , 2008. Öğretmen adaylarının bilişim teknolojilerini kullanımlarının etik açıdan değerlendirilmesi. Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Gakhar, S. , 2007. The influence of digital storytelling experience on pre-service teacher education students' attitudes and intentions, University of IA: Iowa State University, Ames, Iowa.

- Göçmen, G. 2014. Dijital öyküleme yönteminin öğrencilerin akademik başarı ile öğrenme ve ders çalışma stratejilerine etkisi. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi.
- Gökmen, Ö. F. & Akgün, Ö. E. , 2015. Bilgisayar ve öğretim teknolojileri eğitimi öğretmen adaylarının bilişim güvenliği bilgilerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. **Çukurova Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi**, 44 (1), 61-84.
- Güven, Y. 2018. 6. Sınıf Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Öğrenci Materyalleri, MEB.
- Güven, Y. 2018. 6. Sınıf Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Öğretmen Rehberi, MEB.
- Kahraman, Ö. , 2013. Dijital hikâyecilik metoduyla hazırlanan öğretim materyallerinin öğrenme döngüsü giriş aşamasında kullanılmasının fizik dersi başarısı ve motivasyonu düzeyine etkisi. Balıkesir Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Karasar, N. Bilimsel Araştırma Yöntemi (26. Baskı), Nobel Akademik Yayıncılık Eğitim Danışmanlık.
- Kayak, S. , 2010. Böte bölümü öğrencilerinin internet etiği algılarının incelenmesi. 10. Uluslararası Eğitim Teknolojileri Konferansında (Ietc 2010) Bildirisi.
- Sadik, A. , 2008. Digital storytelling: a meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. **Education Tech Research Dev** (2008) 56,487-506.
- Şentürk Leylek, B. 2018. İlkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin okuma becerilerinin gelişiminde ve okumaya yönelik tutumlarında dijital hikâyelerin etkisi. Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü **İlköğretim Anabilim Dalı**. Doktora Tezi.
- Torun, Ö. , 2007. Resmi orta öğretim kurumlarında öğrenim gören öğrencilerin internet etiğine ilişkin algılarının incelenmesi. Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Tsou, W., Wang, W., ve Tzeng, Y. , 2006. Applying a multimedia storytelling website in foreign language learning. **Computers & Education**, 47(1), 17-28.
- Uysal, Ö., 2006. Öğretmen adaylarının bilgisayar etiğine ilişkin görüşleri. Anadolu Üniversitesi, Eskişehir, Türkiye. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Yürük, S. E. & Atıcı, B. , 2016. Dijital öykü temelli değerler eğitimi materyallerinin öğrencilerin değer kazanımına etkisi. **Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi** 2017, Cilt 7, Sayı 1, 56-74.
- Verdugo, D. R. & Belmonte, I. A. , 2007. Using digital stories to improve listening comprehension with spanish young learners of english. **Language Learning & Technology**, February 2007, Volume 11, Number 1, pp. 87-101 Universidad Autónoma de Madrid, Spain.
- Yamaç, A. , 2015. İlkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin yazma becerilerinin gelişiminde dijital hikâyelerin etkisi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Doktora Tezi.
- Yalın, H. İ. Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme (23. Baskı), Nobel Yayın Dağıtım.
- Yang, C. & Wu, I. , 2012. Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking, and learning motivation: A year-long experimental study. **Computers & Education** 59 (2012) 339-352.
- Yetsis Yazılım ve Yayıncılık, 2018. Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Akıllı Derfter (1. Baskı), Konya.

Zeybek, G. , 2011. Bilgisayar meslek dersi alan ortaöğretim öğrencilerinin bilişim teknolojilerini kullanımlarının etik açıdan değerlendirilmesi. Selçuk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

ÖZGEÇMİŞ

Yazar, 1993 yılında İstanbul'da doğdu. İlkokul, ortaokul ve lise öğrenimini İskenderun'da tamamladı. Mustafa Kemal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Öğretmenliği Bölümü'nden 2015 yılında mezun oldu. 2017 yılından bu yana Van ili Özalp ilçesinde bulunan bir devlet okulunda Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersi öğretmeni olarak görev yapmaktadır.

EKLER

EK 1. MEB Yasal İzin Belgesi



T.C.
VAN VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 77157353-821.99-E.24651127
Konu : Veri Toplama Talebi

21/12/2018

İL MAKAMINA

Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Enformatik Anabilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Ceren BAYRAKDAR'ın "Bilişim Teknolojileri ve yazılım dersi bilişim etiği testi sınavı" konulu anket çalışması kapsamında ilimiz Özalp ilçe ortaokullarında öğrencilerine anket uygulama çalışması yapılması hususundaki yazıları incelenmiştir.

Söz konusu anket uygulama çalışması Müdürlüğümüzce oluşturulan "Anket uygulama ve Araştırma İzin Talepleri Komisyonu" tarafından incelenmiş olup 18/12/2018 tarih ve 44 nolu karar ile belirtilen açıklamalar doğrultusunda uygulanması; Ayrıca denetimleri ilgili okul ilçe milli eğitim müdürlükleri tarafından gerçekleştirilmek üzere derslerin aksatılmaması kaydıyla ve gönüllülük esasına göre yapılması müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Adem ÇİFTÇİ
İl Millî Eğitim Müdür Yardımcısı

Uygun görüşle arz ederim.

Hasan TEVKE
İl Millî Eğitim Müdürü

OLUR
21/12/2018

Sinan ASLAN
Vali V.

Adres: Abdurrahman Gazi Mah.İskele cad.Çalı durağı 65040 VAN
Elektronik Ağ: <http://van.meb.gov.tr>
e-posta: nhpceraras@hotmail.com

Bilgi için: P.ARAS
Tel: 0 (432) 222 41 62
Faks: 0 (432) 222 41 61

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 083d-0c0d-3af0-ac99-f517 kodu ile teyit edilebilir.

EK 2. Veli Onam Formu

VELİ ONAM FORMU

2018-2019 eğitim-öğretim yılı birinci döneminde Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi kapsamında yapılacak olan “Ortaokul 6. Sınıflarda Etik ve Güvenlik Konusunun Dijital Hikayeleme Yöntemiyle Anlatılmasının Öğrenci Başarısına Etkisi” adlı yüksek lisans tez çalışmasının uygulamasına çocuğumun katılmasına izin veriyorum.

İmza

Velinin Adı Soyadı

EK 3. Kişisel Bilgi Formu

ADI-SOYADI:

SINIFI:

Kişisel Bilgi Formu

Değerli Öğrenciler,

Bu form, “Ortaokul 6. Sınıflarda Etik ve Güvenlik Konusunun Dijital Hikâyeleme Yöntemiyle Anlatılmasının Öğrenci Başarısına Etkisi” konulu bir araştırma için hazırlanmıştır.

Formdaki ifadelerde size uygun olan seçeneğe (X) işareti koymanız yeterli olacaktır. Lütfen size uygun olan seçeneklerden yalnızca birini seçiniz. Ayrıca açıklamalı ifadeleri yanıtı bırakmamanız ve soruları içtenlikle cevaplamanız büyük önem taşımaktadır.

Araştırmaya olan katkılarınız ve yardımlarınız için şimdiden teşekkür ederiz.

1) Cinsiyet: Kız () Erkek ()

2) Ailenizdeki kişi sayısı (siz dahil):

3 kişi veya daha az ()

4-5 kişi ()

6-7 kişi ()

8 kişi ve yukarı ()..... Sayıyı belirtiniz

3) Aileniz hakkında bilgi verir misiniz?

	Eğitim düzeyi	Meslek	Yaş
Anne
Baba

4) Oturduğunuz ev: Kira () Kendim(iz)e ait () Lojman ()

5) Ailenizin ortalama geliri:

1000-1500 TL () 1501-2000 TL () 2001-2500 TL () 2501 ve üzeri ()

6) Evinizde kullanılabilir bir bilgisayar var mı? : Evet () Hayır ()

7) Evinizde akıllı bir cihaz var mı? : Tablet () Cep Telefonu ()

8) Evinizde internet var mı? : Evet () Hayır ()

9) Bilgisayar başında bir günde ortalama kaç saat vakit geçirirsiniz?:

1 saat () 2 saat () 3 saat ve üzeri ()

10) Haftada ne kadar sıklıkla bilgisayar başında vakit geçirirsiniz?

Sadece hafta sonları () Haftanın 3 veya 4 günü () Hemen
hemen her gün ()

11) Bilgisayarı en çok hangi amaçla kullanıyorsunuz sıralayınız? (En çok kullandığımız amaç için (1), daha az kullandığımız amaç için (2), en az kullandığımız amaç için (3) yazınız)

Ödevlerimde araştırma yapmak için ()

Oyun oynamak için ()

Sosyal medya kullanmak için ()

Youtube kanallarını takip etmek için ()

Görüntülü konuşma yapmak için ()

EK 4. Etik ve Güvenlik Başarı Testi

ADI-SOYADI:

NUMARASI:

SINIFI:

2018- 2019 Eğitim Öğretim Yılı Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi

ETİK VE GÜVENLİK ÜNİTESİ BAŞARI TESTİ

Yönerge: Bu test, Etik ve Güvenlik ünitesi kazanımlarındaki düzeyinizi ölçmek üzere tasarlanmıştır. Testte 20 adet çoktan seçmeli test sorusu, 10 adet doğru/yanlış sorusu bulunmaktadır. Her sorunun bir doğru cevabı vardır, sizin için en doğru olan seçeneği işaretleyiniz. Süreniz 40 dakikadır. Başarılar dilerim.

Çoktan Seçmeli Test Soruları

1- Aşağıdakilerden hangisi bilişim suçu olarak değerlendirilmez?

- A) Tuş kaydediciler ile şifreleri ele geçirmek
- B) Truva atı gibi zararlı yazılım oluşturmak
- C) İnternette alışveriş yapmak
- D) Başka kişilerin sosyal medya hesaplarını ele geçirmek

2- I- Büyük ve küçük harf kullanmalıyız.

II- Rakam ve özel karakter kullanmalıyız.

III- Şifrelerimizde doğum günü, isim gibi bilgilerimizi kullanmalıyız.

IV- Ardışık rakamlar veya harfler kullanmalıyız.

Yukarıdakilerden hangileri şifre (şifre, parola olarak da isimlendirilebilir) oluştururken uyulması gereken kurallardandır?

- A) I – II ve IV B) I- II C) III- IV D) II-III

3- Bir zararlı yazılımın aşağıdaki olaylardan hangisini yapması beklenmez?

- A) Bilgisayarımızı hızlandırmaları
- B) Bilgilerimizi ele geçirip başkalarına göndermeleri
- C) Verilerimize zarar vermeleri
- D) Kötü amaçlı veya can sıkıcı web sitelerine yönlendirmesi

4- Aşağıdakilerden hangisi şifremizi koruma yöntemlerinden biri değildir?

- A) Parolamızı belirli aralıklarla değiştirmek
- B) Unutmamak için kâğıt veya deftere yazmak, başkalarıyla paylaşmak

- C) Farklı site veya programlarda farklı parola kullanmak
D) Anti-virüs programlarını güncel tutmak
- 5- - Bir web sitesine erişim engellendiğinde
- İnternet bankacılığına ait hesap bilginiz bir saldırganın eline geçtiğinde
- Bir web sayfasının içeriği saldırgan tarafından değiştirildiğinde
Yukarıda verilen durumlar yaşandığı takdirde zarar gören güvenlik öğeleri **sırasıyla** hangi şıkta doğru verilmiştir?
A) Bütünlük- Erişilebilirlik- Gizlilik
B) Erişilebilirlik- Bütünlük- Gizlilik
C) Gizlilik- Bütünlük- Erişilebilirlik
D) Erişilebilirlik- Gizlilik- Bütünlük

6. ve 7. Soruları aşağıda verilen parçaya göre cevaplayınız.

- 6- Ayşe Öğretmen, derste kullanmak amacıyla bir kitap satın almıştır. Kitabın içeriğini çok beğenip öğrencilerinin de bu kitabı almalarını istemiştir. Ancak öğrencileri bu kitabı pahalı olduğu için almak istememişlerdir. Ayşe Öğretmen çareyi kitabın fotokopisini çekirmekte bulmuş, bu yöntem herkes tarafından uygun görüldüğü için öğrenciler bu kitabın fotokopisini almıştır. Ancak Ayşe Öğretmen kitabın fotokopisini çekmek için kitabın yazarından izin almamıştır. Yukarıdaki parçada Ayşe Öğretmen'in kitabı fotokopi çektilererek çoğaltması neden **yanlıştır**?
A) Telif Haklarını ihlal etmesi
B) Bilişim Suçu işlemesi
C) Kitabı aldırarak için zorlaması
D) Pahalı bir kitap seçmesi
- 7- Parçada Ayşe Öğretmen hangi davranışı yapmış olsaydı **kitabın fotokopisini dağıtması yanlış bir davranış olmazdı**?
A) Kitabı aldırarak için zorlamasa
B) Kitabı fotokopi yoluyla çoğaltmak için yazardan izin almış olsa
C) Fotokopi çektilererek yerine kendisi elle yazıp çoğaltsa
D) Bu kitap yerine başka bir kitap aldırarak istemiş olsa
- 8- Servet Bey bilgisayarını virüslerden korumak için bir program indirmek istemiştir. Ancak indireceği programın yeteri kadar iyi olup olmadığını bilmediği için çok para vermek istememektedir. Siz bir program satıcısı olsanız Servet Bey'e **ne önerirdiniz**?
A) İnternette birçok kırılmış program olduğunu ve o programları indirmesini önerirdim.
B) Eğer güvenli sitelere girerse program olmadan da bilgisayarını koruyabileceğini söyledim.

- C) Bilgilerinin kopyasını alırsa herhangi bir sorun yaşamayacağını söyledim.
D) Ücretsiz olan paylaşılan yazılım türünü kullanmasını ve memnun kalırsa yazılımı almasını önerirdim

9. ve 10. Soruları aşağıda verilen parçaya göre cevaplayınız.

- 9- Bilgin Bey sosyal medyayı çok sık kullanan biridir. Her platformda hesabı bulunan Bilgin Bey şifrelerini karıştırmamak için hepsinde aynı şifreyi kullanmaktadır. Buna ek olarak şifrelerini unutmamak için adını ve doğum yılını şifre olarak belirlemiştir. Bilgin Bey'in başına bir gün hiç beklemediği bir olay gelir ve sosyal medya hesapları çalınır.

Böyle bir durumda Bilgin Bey'in ilk yapması gereken doğru davranış ne olurdu?

- A) Polisi aramak
B) İnternetini kapatmak
C) Tüm şifrelerini değiştirmek
D) Saldırgan ile görüşmek

- 10- I- Şifreyi karıştırmamak için aynı şifreyi her yerde kullanması

II- Şifresinde adını ve doğum yılını kullanması

III- İnternet kullanıcısı olması

Bilgin Bey'in yaptığı hatalar yukarıdakilerden hangileridir?

- A) I-II-III B) I-II C) II-III D) I-III

- 11- Aşağıdakilerden hangisi bilişim etiğine uygun bir davranış oluşturur?

- A) Elektronik iletişim ortamını başkalarının haklarına saygılı olarak kullanmak
B) İnternette kırılmış program indirip kullanmak
C) Başkalarının dosya ve verilerini ele geçirip paylaşmak
D) Yazdığı programları insanlara zarar vermek için kullanmak

- 12- Aşağıda verilen şifrelerden hangisi diğerlerine göre daha güvenli ve güçlüdür?

- A) Selin123 B) selin1997
C) 12345678 D) SeL!N+06A

- 13- Aşağıdakilerden hangisi zararlı bir yazılım değildir?

- A) Windows Media Player B) Truva Atı C) Solucan D) Virüs

- 14- Aşağıdakilerden hangisi ücret ödeyerek kullanım haklarını satın aldığımız yazılım türüdür?

- A) Ücretsiz yazılım B) Demo yazılım
C) Lisanslı yazılım D) Paylaşılan yazılım

15- Şeyma, sosyal medyada arkadaşlarının paylaşımlarını görmüş ve beğenmiştir. Ama fotoğrafını beğendiği arkadaşıyla çok da iyi geçinememektedir. Bu yüzden arkadaşına kötü bir şaka yapmak istemiştir. Farklı bir hesap açmış ve bu hesaptan arkadaşına mesaj göndererek fotoğraflarını paylaşacağını, eğer dediklerini yapmazsa diğer arkadaşları tarafından da dışlanacağını yazarak tehdit etmiştir.

Şeyma'nın arkadaşına tehdit içerikli mesajı aşağıdakilerden hangisine örnek verilebilir?

- A) Siber Zorbalık C) Telif Hakkı İhlali
B) Zararlı Yazılım D) Dijital Vatandaşlık

16- Deniz Hanım yeni bir sosyal medya hesabı açmıştır, hesabı açarken karşısına gelen tüm profil bilgilerini doldurmuştur. Sosyal medya hesabında bulunduğu yerlerden konum bilgileriyle paylaşımlar yapmaya başlamıştır. Ayrıca Deniz Hanım, hesap ayarlarını 'Herkes Açık' olarak kullanmaktadır.

Deniz Hanımın sosyal medyayı daha güvenilir şekilde kullanması için aşağıdakilerden hangisine **dikkat etmesi gerekir?**

- A) Hesabında fotoğraf paylaşmamaya özen göstermelidir.
B) Gelen arkadaşlık isteklerini tanımasa bile kabul edebilir.
C) Profil ayarlarını "Herkes Açık" olarak kullanmamalıdır.
D) Hesabında tüm bilgilerini paylaşmasında bir sakınca yoktur.

17- Dilek'e bir gün bir mesaj gelir. Mesajın içeriği şöyledir: "Önce bir dilek tut, sonra bu mesajı 10 arkadaşınla paylaş. 3 gün içerisinde tuttuğun dilek gerçek olacak." Bu mesajı gören Dilek ailesinin ona tablet alacağını düşünerek dileği tutar ve mesajı 10 arkadaşı ile paylaşır.

Bu durumda aşağıdakilerden hangisi Dilek'in düşünmesi gereken durumlardan biri **değildir?**

- A) Gönderilen mesajın kötü niyetli insanlar tarafından paylaşılmış olabileceği
B) Kaynağı belli olmayan mesajları açmaması gerektiğini düşünmesi
C) Mesajı paylaşarak diğer arkadaşlarını da tehlikeli bir duruma düşürebileceğini bilmesi
D) Bu mesajın gerçekten işe yarayacağını düşünerek, istediği tabletin alınması

18- Bilişim Teknolojilerini kullanırken uymamız gereken kurallar vardır. Bu kurallara uymadığımız takdirde karşılaşacağımız yaptırımlarda vardır. Kurallara uymadığımızda aşağıdaki yaptırımlardan hangisi ile **karşılaşmayız?**

- A) Hapis cezası
B) Yapmış olduğumuz suç karşısında takdir edilmek
C) Hayat boyu (müebbet) Hapis
D) Para cezası

19- Aşağıdakilerden hangisi bilgisayar veya tabletlerimizde seçmiş olduğumuz oyunların **olumsuz** yanları arasında yer alır?

- A) Beyin jimnastiği yapmamızı sağlar.
- B) Düşünme ve strateji becerilerini geliştirir.
- C) Yaratıcılığı geliştirir.
- D) Bireyleri yalnızlığa sürükleyebilir.

20- Aşağıdakilerden hangisi anti-virüs programlarının görevleri arasında **yer almaz**?

- A) Dosyalarımızı korur.
- B) İnternette gezinirken gizliliği sağlar, performansı artırır.
- C) Zararlı yazılımlar için güvenlik açığı oluşturur.
- D) Kesintisiz bir şekilde programlarımızı kullanmamızı sağlar.

Doğru-Yanlış Soruları

21- Aşağıdaki ifadelerin başına ifade doğru ise “D”, yanlış ise “Y” yazınız.

- a. (.....) Bilgisayarında anti-virüs programı var, bilgisayarım ve bilgilerim güvende.
- b. (.....) Bilgisayarda çok işlem olmuyor, bu nedenle bilgisayarımı korumasam da olur.
- c. (.....) Bilgisayarımı korumak için anti-virüs programımı güncel tutmalıyım.
- d. (.....) Bilgisayarımı sadece güvenlik duvarıyla korumaya çalışmak yeterlidir.
- e. (.....) Şifremizi oluştururken aralarında rakam veya özel karakterler kullanmak şifremizi daha güvenli hale getirir.
- f. (.....) E-postamıza gelen herhangi bir ileti zararlı yazılım içermez, bu nedenle kontrol etmeden okuyabiliriz.
- g. (.....) Ağa bağlı bir bilgisayara zararlı yazılım girdiğinde bu durum ağa bağlı tüm bilgisayarlar için bir tehdit oluşturur.
- h. (.....) Uygunsuz veya suç unsuru içeren internet yayınlarını Bilgi İhbar Merkezi'ne bildirmeliyiz.
- i. (.....) Tanıtım amaçlı hazırlanmış olan yazılımları ücret ödeyerek kullanmalıyız.
- j. (.....) Dijital vatandaş sayılabilmek için teknolojiyi etik ilkeler çerçevesinde kullanmalıyız.

EK 5. Deney Grubu ve Kontrol Grubu Uygulama Planları

EK 5.1. Birinci Hafta Uygulama Planı

Ders	Bilişim Teknolojileri ve Yazılım
Süre	80 Dakika (40 dakika+ 40 dakika)
Konu	Etik ve Güvenlik
Kazanımlar	BT.6.2.1.1. İnternet etiğinin önemini ifade eder. BT.6.2.1.2. Etik ilkelerin ihlali sonucunda karşılaşılabilecek durumlara örnekler verir. BT.6.2.1.3. Siber zorbalık kavramını açıklayarak korunma amacıyla alınabilecek önlemleri tartışır. BT.6.2.1.4. Telif hakkı kavramını ve önemini araştırır.
Kullanılacak Materyaller	Bilişim Etiği Sunusu (Sunu 1, 2, 3 ve 4. Kazanımların hepsini kapsamaktadır) Bilişim Etiği Videosu BT 6.2.1.1 ve BT 6. 2.1.2 Kazanımlarını kapsayan Bilişim Etiğine Uygun Olmayan Davranışlar (EK 11.1) Bir Siber Zorbalık Hikâye-BT6.2.1.3 Siber Zorbalık Nedir-BT6.2.1.3 Sosyal Ağlar ve Siber Zorbalık- BT6.2.1.3 Telif Hakkı - Telif Nedir - BT6.2.1.4 Telif Hakları Videosu Telif Hakları ile ilgili poster (EK 10.b)
Uygulama Planı	<p>BT.6.2.1.1. “Etik Nedir?” sorusu ile kazanıma başlanır. Günlük hayatımızda benimsediğimiz/dikkate aldığımız etik değerler nelerdir? Etik kavramı öğrenciler tarafından tartışıldıktan sonra “İnternet Etiği neler ile ilgili olabilir?” sorusu ile İnternet etiğinin kapsamı konusunda fikir yürütmeleri sağlanır. Ardından ders içeriğinin sunulmasına başlanır. Bilişim etiği ve internet etiği kavramlarının bilgi düzeyinde kazandırılmasının ardından, BT.6.2.1.2. ‘Etik ilkelere uymazsak ne gibi problemler yaşayabiliriz?’, Bilişim Etiğine Uygun Olmayan Davranışlar (EK 11.1) etkinliği her öğrenciye dağıtılır. Bu etkinliğin tüm öğrenciler tarafından okumaları ve hikâyeyi tamamlamaları istenir. Son olarak tüm öğrenciler hikâyede geçen ve etik ilkelere uymayan davranışları bularak sayfanın sonunda bulunan listeye eklerler. BT.6.2.1.3. ‘Zorbalık nedir?’, ‘Zorba insanların davranışları nasıl olur?’, ‘İnternet ortamında zorbalık yapılabilir mi? Yapılabiliyorsa bu davranışların belirtileri neler olabilir?’ soruları yöneltilir. Öğrencilerin zorbalık kavramı üzerine düşünmeleri ve bu kavramdan yola çıkarak ‘Siber Zorbalık’ kavramı hakkında fikir sahibi olmaları sağlanır. Sonrasında araştırmacı tarafından hazırlanan sunum kullanılarak içerik sunulur. BT.6.2.1.4.</p>

'Telif Hakkı denildiğinde aklınıza ne geliyor?' sorusu yöneltilir. Öğrencilerin ön bilgileri yoklandıktan sonra içerik sunumuna geçilir. EK 10.b'de Telif Hakkı posterini ile bu posterde yer alan semboller hakkında çıkarımda bulunmaları sağlanır. 'Daha önce bu sembolleri gördünüz mü? , Herhangi bir yerde karşılaştınız mı?' şeklinde sorular yöneltilir ve bu şekillerin ne anlama geldiği açıklanır.

Son olarak dersin sonunda kazanımlara yönelik sorular yöneltilerek dersin kısa bir özeti yapılır ve ders bitirilir.

(Deney Grubunda, İşlenen kazanımlar doğrultusunda dijital hikâye senaryosu yazmaları istenir ve EK 6' de verilen form tüm öğrencilere dağıtılır. Yazılması istenen senaryo 1. , 2. , 3. Ve 4. Kazanımlara yönelik olabilir.)

EK 5.2. İkinci Hafta Uygulama Planı

Ders	Bilişim Teknolojileri ve Yazılım
Süre	40 Dakika+40 Dakika
Konu	Etik ve Güvenlik
Kazanımlar	BT.6.2.1.5. Kullanım haklarını düzenleyen lisans türlerini açıklar. BT.6.2.1.6. Bilişim suçlarının neler olduğunu tanımlayarak ilgili kanunları özetler. BT.6.2.1.7. Bilişim suçlarına karşı alınabilecek önlemler ve stratejiler geliştirir.
Kullanılacak Materyaller	BT 6.2.1.5-6-7 - Bilişim Suçları Sunumu Bilişim Suçları Hikâyesi Videosu Bilişim Suçları Videosu Yazılım Lisans Türleri Afişi (EK 10.1)
Uygulama Planı	
BT.6.2.1.5 'Siz bir oyun geliştirmiş olsanız oyunu oynamak isteyenlerle paylaşır mıydınız?' 'Paylaşımlarınızı ücret talep ederek mi yapardınız, yoksa herhangi bir ücret talep etmeden ücretsiz mi paylaşırdınız?' şeklinde soru yöneltilerek derse başlanır. Bu sorulardan yola çıkarak lisans türleri açıklanır. BT.6.2.1.6 'Bilişim suçu nedir?', 'Ne gibi davranışlar yaparsak bilişim suçu işlemiş oluruz?' , 'Bilişim suçu işledik, bu suçun sonucunda bir ceza alır mıyız?' , Soruları sırayla yöneltilerek öğrencilerin ön bilgileri yoklanır. Bilgi düzeyinde kazanımlar için içerik sunumuna geçilir. Videolar ve afiş kullanılarak içerik zenginleştirilir, kazanımlar pekiştirilir. Yöneltilen sorulara içerikte cevaplar bulmaları sağlanır.	

Kazanımlar	BT.6.2.2.1. Dijital paylaşımların kendisi ve başkaları üzerindeki etkilerini fark eder. BT.6.2.2.2. Bilişsel ve ahlaki gelişimine uygun olan dijital oyun ve içerikleri ayırt eder.
Kullanılacak Materyaller	Bir Siber Güvenlik Hikayesi (NOVA Laboratuvarları Siber Güvenlik) BT6.2.2.1.1 Siber Tuzaklar - Keşf@ Bilinçli İnternet Hareketi BT.6.2.1.7 – Oyun da Neymiş Sunusu Kendi Oyunumu Tasarlıyorum Etkinliği (EK 11.2)
Uygulama Planı	
BT.6.2.2.1 'İnternette paylaşım yaparken nelere dikkat etmeliyiz?' sorusu yöneltilir. Sonrasında yapmış olduğumuz paylaşımlar yalnızca kendimizi mi ilgilendirir, yoksa başka insanları da etkileyebilir mi? Sorusu ile devam edilir. Öğrencilerin ön bilgileri yoklandıktan ve konuya dikkat çekildikten sonra kazanımın içeriği sunulur. BT.6.2.2.2	

'Ne tür oyunlar oynamaktan hoşlanırsınız?',
'Oynadığınız oyunları seçerken nelere dikkat edersiniz?',
'Oyun oynamak insanlara olumlu katkılar sağlar mı?' soruları yöneltilir.
Sorulara cevaplar alındıktan sonra BT.6.2.1.7 Oyun da Neymiş Sunusu açılır, bilgi ve iletişim teknolojileri aracılığıyla oynanan oyunların öğrencilere kazandırdıkları, oyun seçimlerinin öğrenciler üzerindeki olumsuz etkilerinin neler olacağı bu sunu ile anlatılır. Sonrasında "Kendi Oyunumu Tasarlıyorum" Etkinliği öğrencilere dağıtılır ve öğrencilerin kendi oyunlarını bu sunudaki bilgileri dikkate alarak yazmaları istenir. Tasarlanan oyunlar sınıfta okunarak tüm öğrenciler tarafından değerlendirmeye sunulur.

Ders sonunda Kullanım Haklarını Düzenleyen Lisans Türleri Karton Afişi ile Kullanım Haklarına Göre Lisans Türleri Nelerdi? Soru yöneltilerek afiş eşliğinde sorulur. Lisans türlerini görmezden gelip Crack'li programlar veya oyunlar kullanmamız doğru bir davranış mıdır? Değilse neden ve doğru davranış ne olurdu soruları ile Bilişim Suçlarına bağlantı yapılır. Hangi davranışların bilişim suçu sayıldığı, bu suçlar sonrasında nasıl cezalar alınabileceği öğrenciler tarafından açıklanır. İnternette yapmış olduğumuz paylaşımların bizim için ne kadar önemli olduğu, paylaşımlarımıza neden dikkat etmemiz gerektiği ve hangi bilgilerin paylaşılması gerektiğinin öğrenciler tarafından açıklanması sağlanır. Son olarak oynanan oyunların bizler için faydaları ve zararları tartışılır.

(Deney Grubunda, İşlenen kazanımlar doğrultusunda dijital hikâye senaryosu yazmaları istenir ve EK 6' de verilen form tüm öğrencilere dağıtılır.)

EK 5.3. Üçüncü Hafta Uygulama Planı

Ders	Bilişim Teknolojileri ve Yazılım
Süre	40 +40 Dakika
Konu	Bilişim Etiği ve Güvenlik
Kazanımlar	BT.6.2.3.4. Bilgi paylaşımı sürecinde olası riskleri değerlendirerek alınabilecek önlemleri tartışır. BT.6.2.3.5. Zararlı yazılımları kavrar. BT.6.2.3.6. Güvenlik yazılımlarının kullanım amaçlarını açıklar.
Kullanılacak Materyaller	Bilgi Güvenliği Sunumu Parola Güvenliği Sunumu Zararlı Yazılımlar Sunumu Bilgilerimi Kimlerle Paylaşıyorum (EK 11.3) 6.1.9.D1 - Bilgi Güvenliği Sunumu 6.1.10.A1 - Ünlü Zararlı Yazılımlar ve Virüs Haberleri Sunumu 6.1.10.D1 - Koruyucu Yazılımlar Sunumu Zararlı Yazılımlar Afişi (EK 10.3)
Uygulama Planı	
<p>“Güvenlik nedir? Yaşamımızda güvende tutmaya çalıştığımız şeyler nelerdir? Bilgi güvende tutulması gereken bir şey midir? Her bilgi güvende tutulmalı mıdır yoksa bazı bilgiler paylaşılabilir bir nitelikte midir?” Soruları tüm sınıfa sorularak ön bilgileri yoklanır. Sonrasında Bilgi Güvenliği sunumu ile sorulan sorulara cevaplar aranır. Ek olarak 6.1.9.D1 - Bilgi Güvenliği Sunumu aktarılır.</p> <p>Bilgi Gizliliği etkinliği yapılır. Bu etkinlikteki amaç öğrencilerin hangi bilgilerinin kimlerle paylaşılabilir nitelikte olduğunu kavratmaktır.</p> <p>Sunum sonrasında “Bilgilerimizi güvende tutmak için neler yapabiliriz? Bunlardan biri parola olabilir mi?” Sorusu ile diğer kazanıma geçiş yapılır; “Bir parola nasıl olmalıdır?” Şekilde soru sorularak konuya giriş yapılır. Parola Güvenliği sunusu anlatılır.</p> <p>“Bilgilerimize zarar veren ne gibi olaylarla karşılaşırız?” Gelen cevaplardan Zararlı yazılımlar üzerine dikkat çekilmesi sağlanır. “Bildiğimiz zararlı yazılımlar nelerdir? Bilgilerimize veya bilgisayarımıza ne gibi etkileri olur?” Soruları sorularak kazanım ile ilgili sunu anlatılır. Ek olarak 6.1.10.A1 - Ünlü Zararlı Yazılımlar ve Virüs Haberleri Sunumu 6.1.10.D1 - Koruyucu Yazılımlar Sunumu ile konunun daha ilgi çekici olması sağlanır.</p> <p>(Deney Grubunda, İşlenen kazanımlar doğrultusunda dijital hikâye senaryosu yazmaları istenir ve EK 6’ de verilen form tüm öğrencilere dağıtılır.)</p>	

EK 6. Dijital Hikâye Senaryo Formu

DİJİTAL HİKÂYE SENARYO FORMU	
GRUP ADI	
ÜYELER	
SENARYO	

EK 7. Birinci Hafta Oluşturulan Dijital Hikâye

Esra'nın Hatası



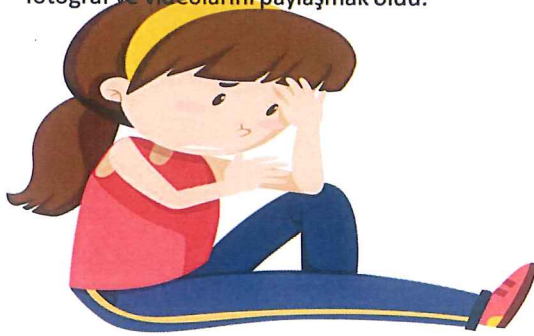
Esra İnternette o kadar çok vakit harcadı ki interneti bitti.



Ablasına gelen 8Gb internet paketinden yararlanmak istedi.



Ablasının internetini kullanmaya başlayınca ilk işi Youtube'ta bir kanal açarak arkadaşlarının fotoğraf ve videolarını paylaşmak oldu.





Arkadaşları akşam olup evlerine gittiklerinde haberleşmek için internete girdiler. İnternete girer girmez Esra'nın onlar hakkında video kanalı açtığını fark ettiler.

Sabah Esra okula gittiğinde fotoğrafını çektiği bütün arkadaşları etrafına toplanmıştı.



Arkadaşlarının yanına toplandığını gören Esra; arkadaşları tarafından ilgi göreceğini ve fenomen olacağını zannetti.





«Neden bizinden izinsiz, fotoğraflarımızı kullanarak video kanalı açtın?» diye sordular.

Esra arkadaşlarına aldirmeden;



«Fotoğraflarınızın başına kötü bir şey gelmez, korkulacak bir şey yok» dedi.

Esra kanal açarken şifresini verdiği için bir şey olmayacağını düşündü ama yanılmıştı.





Ne yapacağını bilmiyordu, sürekli odasına kapanıp ağlıyordu ve tehdit mesajları bitmek bilmiyordu



Baktı ağlamaktan fayda yok, bu olayı anne babasına anlattı.

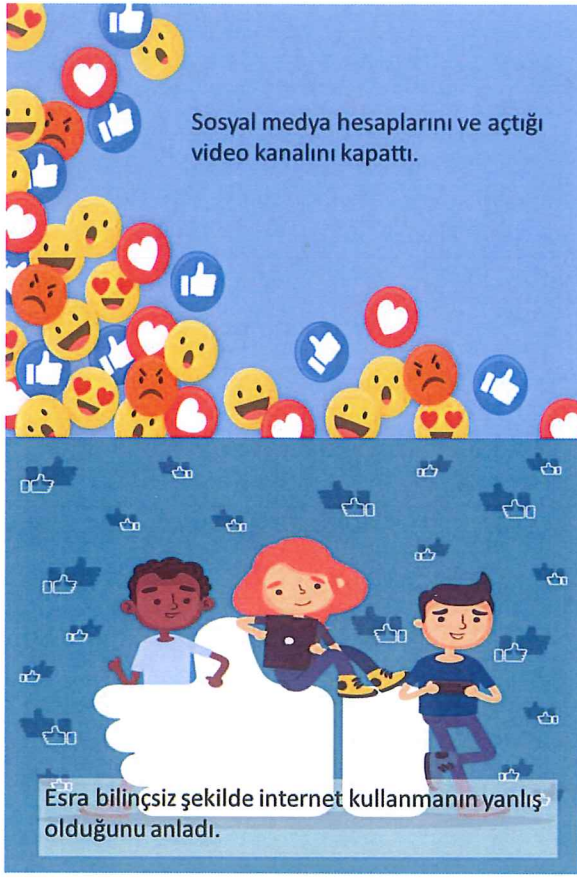


Anne ve babası Esra'yı uyararak, Esra'dan arkadaşlarından özür dilemesini istediler.



Esra ablasından internetini izinsiz kullandığı için ve okula gittiğinde arkadaşlarından fotoğraflarını izinsiz paylaştığı için özür diledi.







SON



EK 8. İkinci Hafta Oluşturulan Dijital Hikâye





Ancak kimse umursamamış tilkinin söylediklerini.
Çünkü herkes internette aslanı takip ediyormuş.



Tilki de diğer hayvanlar
onu umursamadığı için
sinirlenmiş. Ormandaki
hayvanları kızdırmak için
bir plan yapmayı
düşünmüş.

Akşam herkes
uyduğunda, bütün
hayvanların hesaplarını
çalıp özel bilgilerini
paylaşmayı planlamış.





Kral tüm hayvanların bilgilerinin paylaşıldığını öğrenince bütün hayvanları çağırarak bir toplantı yapmaya karar vermiş. Kralın yardımcısı tavşan zıp zıp zıplayarak tüm hayvanlara toplantıyı haber vermiş.



- Kral «Herkesin bilgileri paylaşılmış ancak tilkinin bilgileri paylaşılmamış. Bu işte bir iş olmalı!» demiş.



Bunu duyan hayvanlar tilkiden şüphelenmeye başlamışlar. Bunu yapsa yapsa tilki yapmıştır ormanda ondan kurnazı yok demişler.

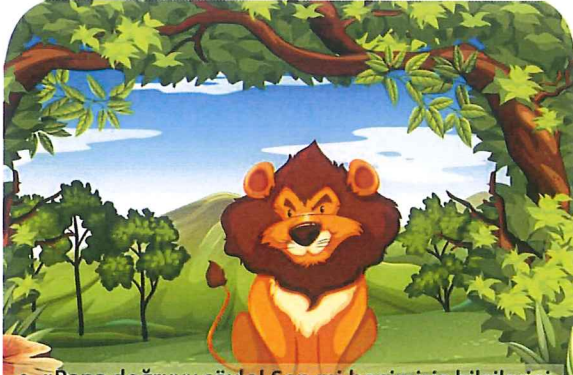


- Kral sinirlenerek «Çabuk Kurnaz Tilki'yi çağırın!» demiş.



Kralın yardımcısı Dişlek
Tavşan hemen
zıplayarak tilkiyi
çağırmaya gitmiş.

Tilki bacakları titreye
titreye Kralın yanına
gitmiş.



• «Bana doğruyu söyle! Sen mi hepimizin bilgilerini paylaştın?» diye bağıır Aslan Kral.



«Olur mu öyle şey Sevgili Kralım. Ben hiç öyle şey yapar mıyım?» diye cevap vermiş Kurnaz Tilki.



Tabii ki bu yalana ormanda yaşayan hiçbir canlı inanmamış.



«O zaman bana herkesin bilgileri paylaşıırken tüm ormanda sadece senin bilgilerinin paylaşılmamış olmasını açıklayabilir misin?»



Tilki daha fazla kendini savunamayacağını anlayarak yaptığı her şeyi bir bir anlatmış.

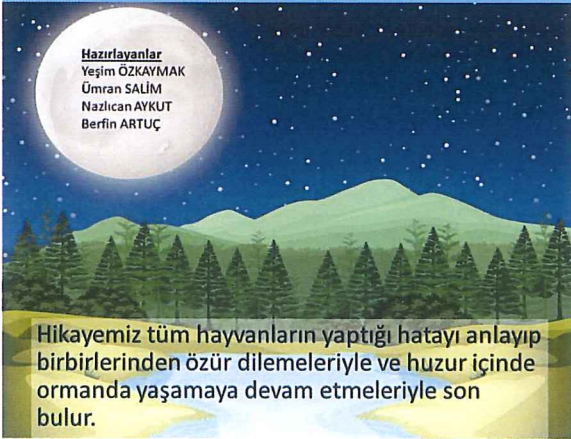
Tilki hatasını anlayıp arkadaşlarından tek tek özür dilemiş. Bunu yapmasının sebebi olarak tüm hayvanlar tarafından sosyal medyada dışlanmasını söylemiş; ama ne olursa olsun yaptığıının yanlış olduğunu da belirtmiş.



Aslan Kral, Kurnaz Tilki'nin yapmış olduğu davranışın bir bilmiş suçu olduğunu, ormandaki diğer hayvanların ise tilkiyi sosyal medyada dışladıkları için Siber Zorbalık yaptıklarını ve onların da davranışının yanlış olduğunu belirtmiş.



Arkadaşları da ona kötü davrandıklarının farkına varıp tilkiden özür dilemiş. Ve tüm orman halkı huzur içinde ve arkadaşça yaşamaya devam etmiş.



Hazırlayanlar
Yeşim ÖZKAYMAK
Ümran SALIM
Nazlıcan AYKUT
Berfin ARTUÇ

Hikayemiz tüm hayvanların yaptığı hatayı anlayıp birbirlerinden özür dilemeleriyle ve huzur içinde ormanda yaşamaya devam etmeleriyle son bulur.



Her zararlı yazılımın arkasında olduğu gibi bu zararlı yazılımların arkasında da kötü niyetli insanlar varmış.



İlk önce kendini çok iyi gösteriyor sonra bilgileri kopyalıyormuş.



İnsanlardan kopyaladığı bilgiler ile daha çok insana ulaşmış herkesi dolandırıyormuş.



İnsanların banka parolalarını kırıp hesaplarındaki paraya el koyarak zengin oluyormuş.



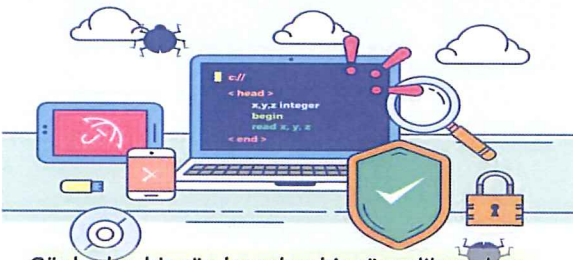
Arada eğlenice olsun diye diğer insanların sosyal medya hesaplarını çalıp, onların kişisel verilerini paylaşıyormuş.



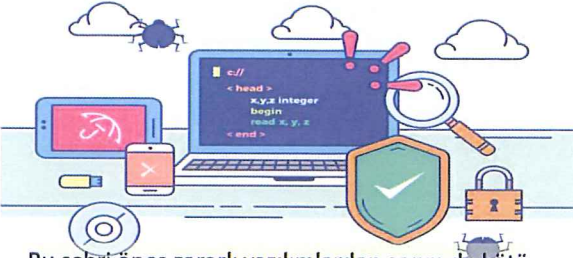
İnsanlar ne yapacaklarını şaşırılmışlar. Hem ellerindeki paraları kaybetmişler hem de sosyal medyada paylaşımlardan dolayı utanç duymuşlar.



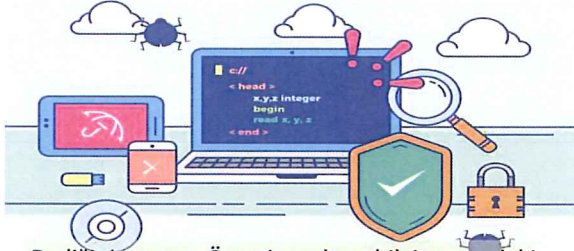
İnsanlar eski mutlu günlerini arar olmuşlar. Ama bu zararlı yazılımla nasıl mücadele edeceklerini bilemiyorlarmış.



Günlerden bir gün bu şehre bir güvenlik yazılımı çıka gelmiş.



Bu şehri önce zararlı yazılımlardan sonra da kötü niyetli insanlardan kurtarmaya karar vermiş.



Dediğini yapmış. Önce insanların bilgisayarındaki zararlı yazılımları temizlemiş.



Sonra insanları güçlü parolalar oluşturmaları konusunda yönlendirmiş.



Güvenlik duvarını da çağırıp gerekli güncellemeleri yaptıktan sonra tüm şehri güvenlik altına almış.

EK 10. Konu Anlatımında Kullanılan Materyaller
EK 10.1. Yazılım Lisans Türleri

LİSANS TÜRLERİ

ÜCRETSİZ YAZILIM (Freeware)
Sizin için güzel bir yazılım yapmaya çalıştım. Ücretsiz istediğiniz gibi kullanın.

LİSANSLI YAZILIM
Onemli olduğunu düşündüğüm yazılımımı belirli bir ücret karşılığında kullanabilirsiniz.

GELİŞTİRME AŞAMASI (BETA)
Bir yazılım geliştiriyorum, yazılımımı deneyip bana fikir vermek ister misiniz?
















GEÇİCİ KULLANIM (TRIAL)
Yazılımım ücretli bir yazılım. İsterseniz 15 gün deneyin, memnun kalırsanız satın alın.

DEMO YAZILIM
Yazılımım ücretli bir yazılım. Ama bazı özelliklerini kullanabileceğiniz kısıtlı bir sürümünü ücretsiz kullanabilirsiniz.

KISITLI YAZILIM (SHAREWARE)

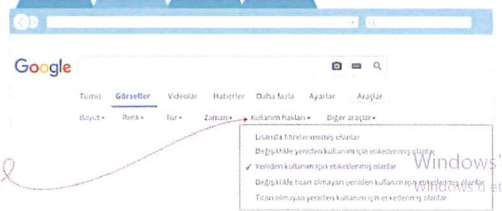
Güven (2018)

YARATICI BİRLİKTELİK

-  Her hakkı saklıdır. 
-   Kamu malıdır. Telif süresi bittiği için telif hakkı olmadan kullanabilirsin.
-  Bazı hakları saklıdır.
-  Hiçbir hakkı saklı değil. Serbestçe kullanabilirsin. 
-  Sahibine atıf yapmalısın. 
-  Aynı lisans türü ile lisanslarsan değiştirip, kopyalayıp kullanabilirsin. 
-  Eseri ticari amaçla kullanamazsın. 
-  Eseri türetemezsin. 



Google'da kullanım haklarına göre arama yapabileceğini biliyor muydun?





Virüsleri Nasıl Fark Ederiz ve Virüslerden Nasıl Korunuruz?



- 1 Sistem yavaşlarsa
- 2 Bilgiler kayboluyorsa
- 3 İstenmeyen programlar, internet sayfaları açılıyorsa
- 4 Bilgisayar verdiği komutları yerine getirmiyorsa
- 5 Bilgisayar isteğiniz dışında işlem yapıyorsa
- 6 Bazı dosyalar açılmıyorsa

**bilgisayarınıza zararlı yazılım
BULAŞMIŞ OLABİLİR!**



Zararlı yazılımlardan korunmak ve zararı en aza indirmek için

- 1 Güvenlik duvarı kullanın.
- 2 Önemli bilgilerinizi yedekleyin.
- 3 İşletim sistemlerini güncelleyin. Bazı işletim sistemleri daha güvenlidir UNUTMAYIN.
- 4 Virüs/yazılım koruma programları kullanın, programları güncelleyin.
- 5 Emin olmadığınız elektronik posta eklerini açmayın.
- 6 Güvenilir olmayan sitelerden program/müzik/oyun indirmeyin.
- 7 Tarayıcının güvenlik ayarlarını üst düzeyde tutun.
- 8 Aynı anda birden fazla antivirüs programı kurmayın.
- 9 Bulaşmış virüsü temizleyemiyorsanız başka antivirüs yazılımlarını deneyin veya işletim sistemini biçimlendirin.

Güven (2018)

EK 11. Konu Anlatımında Kullanılan Etkinlikler
EK 11.1. Bilişim Etiğine Uygun Olmayan Davranışlar

Eğrisi Doğrusu Hikâyesi

Aşağıdaki hikâyeyi okuyunuz ve kendinize göre tamamlayınız. Ardından hikâyede etik olmadığını düşündüğünüz davranışları aşağıdaki listeye yazınız.

Geçen ay, ablamın en iyi arkadaşı olan karşı komşumuz Çiğdem ablanın yardıma ihtiyacı oldu. Bir web sayfasına resim yüklemesi gerekiyordu. Ablam ona yardım edebileceğini söyledi. Bizim de o sıralar modemimiz arızalanmıştı ve evde internetimiz yoktu. Ablam arkadaşına yardıma gitti. O sırada cep telefonu evde kalmıştı. Telefon çaldığı için aldım. Bu arada ablama bir sms geldiğini fark ettim. Smsde komşumuzun internet şifresi vardı. Arkadaşının telefonu olmadığı için babası ablamın telefonuna şifreyi sms olarak atmıştı. Çok kolay bir şifre olduğu için aklımda kolayca tuttum. Sonra tabletlemlerle oynarken internete girme istedim ve o şifreyi kullandım. Sonra da saatlerce video izledim. Kendime ait video kanalı açtım, ama kendi bilgilerimi vermedim. Sınıfta çektiğimiz videoları internete paylaştım. Çok eğlenceli bir akşam oldu benim için. En çok beğeni alan videom bahçedeki kediyi çektiğim video olmuş. Ama video yorumlarından anladım ki insanlar kediden çok arkada koşarken sendeleyeni bir öğrenci olduğunu fark etmişler, ona gülüp yorum yapmışlar. Ben de fark edince çok güldüm. Çocuk oldukça şaşkın çıkmış, çocuğu tanıyanlar olmuş, yorumlarda dalga geçilince onlar da dalga geçenlere kızmışlar. Konu büyümüş. Video çok izlenim aldığı için kaldırmadım, istemediğim yorumları sildim. Video kanalımla uğraşırken başka bir haber aldım. Çiğdem ablalar, internet kotalarını çok aştıkları için internet faturaları çok yüksek gelmiş. Ailesi bunun için Çiğdem ablayı suçlamış, çünkü kullanım bilgileri ablamın yardıma gittiği günden sonra fazlaca internet kullanıldığını gösteriyormuş. Ablamın dediğine göre Çiğdem abla çok ağlamış. Annem ve babam da öğrendi durumu, onlar da çok üzülüler. Bize de interneti kullanırken aşırıya kaçmadığımız için teşekkür ettiler. Sabah okula gelirken Çiğdem ablanın babasını gördüm, başımı okşadı, çok akıllı olduğumu söyledi. Okula gittiğimde videodaki çocuk ve annesinin müdür odasına girdiğini gördüm. Birkaç ders sonra nöbetçi öğrenci sınıfa duyuru yapmaya geldi. Okula cep telefonu getirilmenin, herhangi bir görüntü almanın ve yayınlamanın kesinlikle yasak olduğunu söyledi. Zaten yasak olduğunu biliyorduk. Birden korktum, eğlenmek için yaptığım birkaç küçük hareket neden bu kadar büyüdü, hiç anlamadım. Kimse videoyu benim paylaştığımı tahmin etmiyor, Çiğdem ablaların faturasında da kimse benim payım olduğunu düşünmüyor. Ben de şu şekilde davranmaya karar verdim:

Etik olmayan davranışlar listesi:



EK 11.2. Kendi Oyunumu Tasarlıyorum

Oyun Adı: _____

Tasarımcının Adı: _____ Sınıfı: _____

Oyun Türü: Eğitici Macera Bulmaca Yarış
 Spor Strateji Rol oynama Diğer

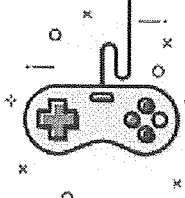
Kullanıcı sayısı: Tek kullanıcı İki kullanıcı Çok kullanıcı

Oyunun kontrolleri: Klavye Fare Dokunmatik

Konusu

Neden böyle bir oyun yapmayı tercih ettin?

Oyunun karakteri / karakterleri nasıl görünürdü?



EK 11.3. Bilgilerimi Kimlerle Paylaşıyorum

BİLGİ GİZLİLİĞİM

Aşağıdaki tabloda çevremizdeki kişiler ve bilgilerimizi paylaşma durumlarımızın bulunduğu bir tablo vardır. Tablonun altında ise bilgilerimiz listelenmiştir. Bu çalışmada sizden beklenen bilgilerimizin gizli mi herkese açık mı olacağına olası riskleri göz önünde bulundurarak karar vermek ve numaralarını, örnekteki gibi uygun kutucuğa yazmanızdır.

	Paylaş	Kısmen	Paylaşma
Ailem			
Akrabalarım			
Sınıf Arkadaşlarım			
Komşularım			
Öğretmenlerim			
Yeni Tanıştığım Kişiler			
Yakın Arkadaşlarım			
Polis			
Sosyal Medya Arkadaşlarım			

- ① Kimlik Numaram
- ② Kan grubum
- ③ Ev adresim
- ④ Yaşım
- ⑤ Başarı durumum
- ⑥ Ders notlarım
- ⑦ Fotoğraflarım
- ⑧ Videolarım
- ⑨ Mektuplarım
- ⑩ Mesajlarım
- ⑪ Hastalıklarım
- ⑫ Doğum günüm
- ⑬ Düşüncelerim

