

BridgeAI Müfredatı

Modül 5: Aktif Vatandaşlık için Yapay Zekâ

Ders Planı 2: Gençlerle Birlikte Yapay Zekâ Tabanlı Toplumsal Projeler Tasarlama (Birlikte Tasarım / Co-design)

Tarih: Kasım 2025

Hazırlayan: SkillsLab21 (Fransa)

Ders İşleyiş Prosedürü

Tarih	17/11/2025
Sınıf Seviyesi	Genç Öğrenciler
Süre	2 Buçuk Saat (2s 30dk)
Temel Öğrenme Alanı	Yapay Zekâ Aracılığıyla Toplumsal İnovasyon ve Gençlik İş Birliği
Konu / Odak Noktası	Topluluk ihtiyaçlarını karşılamak için Yapay Zekâ çözümlerinin iş birlikçi tasarımı
Ders Adı	Topluluğumuz için Yapay Zekâ Çözümlerini Birlikte Tasarlıyoruz
Öngörülen Kazanımlar	Bu dersin sonunda öğrenciler: "Birlikte tasarım" (co-design) kavramının ne anlama geldiğini ve önemini anlayabilecektir. - Yerel bir toplumsal sorunu tespit edebilecek ve yapay zekâ destekli bir çözüm hayal edebilecektir. - Ürettikleri fikirlerin kapsayıcılığını ve uygulanabilirliğini analiz edebilecektir.
Dersin Açıklaması	Kısa Tanım: Öğrenciler gruplar halinde; yerel sorunlara (ulaşım, güvenlik, çevre, gençlere yönelik hizmetler) çözüm getiren yapay zekâ tabanlı küçük toplumsal girişim fikirleri geliştirirler. Topluluğun ihtiyaçlarını analiz ederek ilk konsept tasarımlarını ortaya koyarlar. Ders Ön Koşulları / Gerekli Materyaller: Bilgisayarlar, tabletler veya not defterleri, Tasarım odaklı düşünme (Design Thinking) çalışma sayfası (Kullanıcı, Sorun, Yapay Zekâ Çözümü, Riskler, Kapsayıcılık), Projeksiyon cihazı, 4'erli gruplar.

Ders Planı Akışı

1. Giriş ve Açılış (Ön Bilgilerin Harekete Geçirilmesi)

Öğretmen aşağıdaki giriş sorularını yöneltir:

"Çevrenizde/topluluğunuzda, teknolojinin çözebileceğini düşündüğünüz ne tür sorunlar görüyorsunuz?"

"Bu çözümler üretilirken sürece kimler dâhil edilmelidir?"

Gruplar şu kavramların tanımlarını içeren bir çalışma sayfasını doldururlar: Birlikte tasarım (co-design), toplumsal yapay zekâ, paydaşlar ve ilgili örnekler.

2. Yeni İeriğın Sunumu

Öğretmen, yapay zekâ kullanılarak gerçekleştirilmiş gerçek bir "birlikte tasarım" örneğı sunar (örneğin; gençlerin vatandaşları bilgilendirmek için tasarladığı bir chatbot/sohbet robotu).

Öğrenciler bu örneğın kullanım kolaylığını, hedef kitlesini ve kapsayıcılığını değerlendirir.

Ardından öğretmen basit bir demonstrasyon (gösterim) yapar (örneğin; kamu hizmetleri için geliştirilmiş bir yapay zekâ asistanı).

Öğrenciler bu araçların kullanıcıların ihtiyaçlarını gerçekten karşılayıp karşılamadığını inceler.

3. Rehberli Uygulama (Tasarım Odaklı Düşünme)

Gruplar kendi projeleri için şu unsurları belirler:

Yerel bir sorun

Bu sorundan etkilenen insanlar (hedef kitle/paydaşlar)

Yapay zekânın üstlenebileceğı rol

Olası riskler

Kapsayıcılığı (herkesin erişebilmesini) sağlamak için gerekli unsurlar

Öğrenciler bu maddeler ışığında Çalışma Sayfası 2'yi (tasarım odaklı düşünme şablonu) doldururlar. Öğretmen bu süreçte sınıfta dolaşarak gruplara rehberlik eder.

4. Bağımsız Uygulama

Öğrenciler Canva üzerinde şu unsurları içeren konsept bir proje afişı oluştururlar:

Belirlenen sorun

Yapay zekâ tabanlı çözüm

İlgili kullanıcılar / Hedef kitle

Kapsayıcılık ve erişilebilirlik boyutları

5. Kapanış ve Değerlendirme

Her grup kendi projesini sunar (grup başına 2 dakika).

Tüm sınıf; üretilen bu projeler ile aktif vatandaşlık ve sorumlu yapay zekâ kavramları arasında bağ kurarak genel bir değerlendirme yapar.