

BridgeAI Müfredatı

Modül 5: Aktif Vatandaşlık için Yapay Zekâ

Ders Planı 3: Atölye Çalışması: Yapay Zekâ Tabanlı Küçük Bir Vatandaşlık Uygulaması / Girişimi Tasarlamak için Grup Projesi

Tarih: Kasım 2025

Hazırlayan: SkillsLab21 (Fransa)

Ders İşleyiş Prosedürü

Tarih	17/11/2025
Sınıf Seviyesi	Genç Öğrenciler
Süre	3 Saat
Temel Öğrenme Alanı	Pratik Toplumsal İnovasyon ve Prototipleme
Konu / Odak Noktası	Yapay zekâ tabanlı toplumsal bir girişimin basit bir prototipini oluşturma
Ders Adı	Yapay Zekâ Tabanlı Toplumsal Bir Prototip Geliştirme
Öngörülen Kazanımlar	Bu dersin sonunda öğrenciler: • Yapay zekâ destekli bir vatandaşlık aracının prototipleme aşamalarını anlayabilecektir. • Basit bir prototip (arayüz tasarımı, mini sohbet robotu veya konsept şeması) tasarlayabilecektir. • Kapsayıcılık, erişilebilirlik ve toplumsal etkiyi değerlendirebilecektir. • Geliştirdikleri mini projeyi sunabilecektir.
Dersin Açıklaması	Kısa Tanım: Öğrenciler toplumsal bir ihtiyaç seçer ve yapay zekâ tabanlı bir araç prototipi oluştururlar. Bu prototip bir ekran arayüzü tasarımı (taslak model), mini bir sohbet robotu veya bir konsept şeması olabilir. Çalışma sürecinde riskleri ve kapsayıcılığı da değerlendirirler. Ders Ön Koşulları / Gerekli Materyaller: İnternet bağlantılı cihazlar, Canva, Miro, Figma veya benzeri basit bir prototipleme aracı, Prototipleme çalışma sayfası, 4'erli gruplar.

Ders Planı Akışı

1. Giriş ve Açılış (Ön Bilgilerin Harekete Geçirilmesi)

Öğretmen aşağıdaki soruları yöneltir:

"Prototip nedir? Neden doğrudan gerçek bir araç geliştirmek yerine önce prototip yaparız?"

"Yapay zekâ tabanlı bir araç sayesinde hangi toplumsal sorunlar iyileştirilebilir veya çözülebilir?"

Gruplar řu kavramların tanımlarını içeren çalışma sayfasını doldururlar: Prototip, MVP (Minimum Uygulanabilir Ürün), kullanıcı akışı (user flow), kullanıcı yolculuğı (user journey).

2. Yeni İçeriğın Sunumu

Öğretmen bir prototip örneğı (bir sohbet robotu veya basit bir arayüz tasarımı) gösterir.

Öğrenciler bu örneğı řu açılardan değerlendirir:

Anlaşılrlık / Netlik

Erişilebilirlik

Farklı kitlelere sağladığı fayda/hizmet

Ardından öğretmen bir prototipleme yönteminin (tel kafes/wireframe, etkileşim haritası veya yapay zekâ şeması) gösterimini yapar.

3. Rehberli Uygulama (Grup Çalışması)

Gruplar toplumsal bir sorun seçer ve řu adımları takip eder:

Kullanıcı yolculuğunu tanımlarlar.

Yapay zekâ işlevini (asistan, tahminleme, sınıflandırma, sohbet robotu vb.) belirlerler.

Prototipin ilk taslağını çizerler.

Öğrenciler, kapsayıcılığı da göz önünde bulundurarak avantaj ve dezavantajları listeledikleri Çalışma Sayfası 2'yi doldururlar. Öğretmen bu süreçte gruplara eşlik eder ve rehberlik sağlar.

4. Bağımsız Uygulama

Öğrenciler Canva üzerinde görsel bir prototip (ekran tasarımı, sohbet robotu akışı veya süreç haritası) oluştururlar.

Bu görsel üzerinde řu unsurları net bir şekilde örneklendirirler:

Yapay zekânın işlevi/görevi

Kullanıcılar (hedef kitle)

Erişilebilirlik unsurları

Olası riskler

5. Kapanış ve Değerlendirme

Gruplar prototiplerini sunar ve şunları açıklar:

Bu aracın vatandaşlara nasıl yardımcı olacağını,

Ne kadar kapsayıcı ve adil olduğunu,

Gelecekte nelerin geliştirilebileceğini belirtirler.

Öğretmen, ortaya konan bu projeleri demokrasi ve sorumlu toplumsal inovasyon kavramlarıyla ilişkilendirerek dersi tamamlar.