

BridgeAI Müfredatı

Şablon 1 – Ders Planı

Alan	İçerik
Tarih	[Tarih]
Öğretim Kadrosu	[Öğretmenin Adı]
Dönem / Yarıyıl	[Dönem]
Hafta	[Hafta Numarası]
Sınıf Seviyesi	3. Sınıf (9 Yaş)
Süre	1 Saat (50 Dakika)
Temel Öğrenme Alanı	Vatandaşlık Eğitimi / Medya ve Dijital Okuryazarlık
Konu / Odak	Dijital Ortamda Sivil Katılım ve Yapay Zekânın Sorumlu Kullanımı
Dersin Adı	Dijital Dünya: Yapay Zekâ Bize Nasıl Yardımcı Olur ve Bizi Nasıl Yanıltabilir?
Öngörülen Öğrenme Kazanımları	Öğrenciler şunları yapabilecektir: • Yapay zekânın ne olduğunu kısaca açıklamak; • Çevrim içi sivil katılıma örnekler vermek; • Dijital riskleri (sahte haber, manipülasyon, filtre balonları) tanımlamak; • Eleştirel düşünme becerilerini kullanarak bilgiyi analiz etmek; • İş birliği yapmak ve etkileşimli bir uygulamada yer almak.

Dersin Açıklaması

Kısa Açıklama:

Bu ders, öğrencilerin teknolojiyi kullanırken eleştirel düşünme becerilerini uygulayabilen, sorumlu birer dijital vatandaş olmalarına yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Çocuklar yapay zekânın ne olduğunu, topluma nasıl yardımcı olabileceğini ve dezenformasyon ya da manipülasyon gibi çevrim içi risklerin neler olduğunu keşfederler. "Dijital Gerçek Dedektifleri" adlı etkileşimli bir etkinlik aracılığıyla öğrenciler, biri gerçek diğeri sahte olan iki haber makalesini analiz ederek bilgiyi doğrulamayı ve kararlarını gerekçelendirmeyi öğrenirler. Ders; dijital çağda sivil katılım için temel beceriler olan iş birliği, kaynaklara dikkat etme ve soru sorma yetisini geliştirir.

Ön Koşullar:

- Cihazlar: Tablet / telefon / dizüstü bilgisayar / akıllı tahta (grup başına 1-2 cihaz)
- Organizasyon: Öğrenciler 4'erli gruplar halinde çalışır.
- Materyaller: Basılı çalışma sayfaları, renkli kalemler, post-it notlar.
- Gösterim Uygulaması: Çeviri, fikir üretici (idea generator), eğitsel sohbet robotu (chatbot) vb.

Ders Akışı ve Etkinlikler (50 Dakika)

Süre	Aşama	Öğretmen Etkinliği	Öğrenci Etkinliği	Kaynaklar / Notlar
5 dk	1. Dikkat Çekme (Hook)	Öğretmen sorar: - "Hiç telefonunuzdan bir şey istediniz mi?"	Öğrenciler yanıt verir ve kısa deneyimlerini paylaşırlar.	Giriş tartışması.

		- "Bir bilgisayar hata yapabilir mi?" - "Gerçek gibi görünen ama... aslında gerçek olmayan bir haber gördünüz mü?" Kurgusal bir mesaj yansıtılır (Örn: "Romanya'daki bir şehrin belediye başkanı bir robot oldu!").	Öğrenciler oylar: Doğru mu, yanlış mı?	
2 dk	2. Konunun Duyurulması	Bugün, aktif ve sorumlu dijital vatandaşlar olabilmek amacıyla yapay zekâyı kullanırken eleştirel düşünmeyi nasıl uygulayacağımızı keşfedeceğiz.	Öğrenciler dikkatle dinler.	
15 dk	3. Yeni İçeriğin Aktarılması	Öğretmen bir yapay zekâ uygulaması gösterir (hızlı çeviri / bir soruyu yanıtlama). BASİTLEŞTİRİLMİŞ KAVRAMLAR tanıtılır: • dijital sivil katılım • kamuoyu • sahte haber (fake news) • filtre balonu (Örn: "yalnızca hoşumuza giden şeyleri görürüz, mutlaka gerçek olanları değil")	Öğrenciler düşünür: - Uygulama ne yapabilir? - Nerede hata yapabilir? - Bundan kim yararlanabilir?	Tahtaya şu sorular yazılır: Yapay zekâ neyi iyi yapar? / Nerede başarısız olabilir? / Bunu kim kullanır?
15 dk	4. Bilginin Pekiştirilmesi – Etkileşimli Uygulama	ETKİLEŞİMLİ UYGULAMA: "Dijital Gerçek Dedektifleri" Yönergeler: - Öğrenciler 4'erli gruplara ayrılır. - Her gruba iki haber makalesi içeren bir çalışma sayfası verilir: • Biri gerçek • Biri sahte	Öğrenciler hangi haberin sahte olduğunu belirler ve şu soruları yanıtlar: - "Bunun doğru olduğunu düşünmemize neden olan şey nedir?" - "Bunu nasıl doğrulayabiliriz?" - "Ne tür ön yargılar (biases) var olabilir?"	Haber A ve B'yi içeren basılı çalışma sayfaları; Renkli kalem / keçeli kalem veya not alma; Grup fikirleri ve sonuçları için post-it notlar; Haberleri doğrulamak için dijital cihazlar (telefon, tablet, dizüstü bilgisayar); Zamanlayıcı (süre takibi için).
10 dk	5. Düşünme ve Değerlendirme	Öğretmen öğrencilerle birlikte tahtaya mini bir sivil kod yazar: 📋 "Sorumlu Dijital Öğrenci Kuralları" ✓ İnanmadan önce doğrularım; ✓ Emin değilsem sorarım;	Öğrenciler kendi kurallarını kişiselleştirir ve bundan sonra buna uymayı taahhüt ederler.	Renkli kartlar; kuralların çevrim içi oyunlarda ve tartışmalarda uygulanmasını teşvik edin.

		✓ İlk önce kontrol etmeden bilgi paylaşmam; ✓ Teknolojiyi zarar vermek için değil, yardım etmek için kullanırım.		
3 dk	6. Ödev	Şu mesajı içeren küçük bir afiş veya çizim oluşturun: 👉 "Yapay zekâ kullanırken eleştirel düşünmeyi uygula!" veya 👉 "Sorumlu dijital vatandaş = bilgi + dikkat!"		

Yeni İçerik Anlatımı İçin Uygulama Örnekleri

1. Uygulama: Google Lens

Ne yapabilir:

- Nesneleri, bitkileri, hayvanları tanıyabilir;
- Metinleri gerçek zamanlı olarak çevirebilir;
- Herhangi bir şey hakkında hızlıca bilgi bulabilir.

Olası Gösterim:

Öğretmen Google Lens kullanarak ders kitabından bir kelimenin fotoğrafını çeker ve uygulama bunu çevirir/açıklar. Ardından öğretmen sorar:

- "Uygulamanın bize söylediği her şeye her zaman güvenebilir miyiz?"
- "Bilginin güvenilir olup olmadığını nasıl kontrol edebiliriz?"

Öğrencilerin Düşünme Süreci:

Uygulama neyi iyi yapar?	Nerede hata yapabilir?	Kime yardımcı olabilir?
Hızlı çeviriler	Her zaman tamamen doğru olmayabilir	Öğrenciler, turistler, öğretmenler

2. Yaratıcı Uygulama: Yapay Zekâ Müzik Üretici / Ses Yapay Zekâsı (AI Music Generator / Voice AI)

Öğretmen sivil katılım mesajı içeren kısa bir melodi oluşturur:

"Bir bilgi aldığımızda eleştirel düşünürüz!"

Öğrenciler etkilenir ve ardından şu sorular üzerinde düşünürler:

- Bu şarkıyı kim oluşturdu?
- Bir insan mı yoksa bir program mı?
- Programın "düşündüğünü" söyleyebilir miyiz?

Ardından şu tartışma yürütülür: Yapay zekâ yardımcı olur ancak duyguları, ahlakı veya eleştirel düşünme yetisi yoktur.

Etkileşimli Uygulama: “Dijital Gerçek Dedektifleri”

Amaç: Doğru bilgiyi yanlış bilgidan ayırt etmeyi ve kaynakları doğrulamayı öğrenmek.

Organizasyon: 4'erli gruplar.

Süre: 15 dakika.

Öğrenci Çalışma Sayfası: Dijital Gerçek Dedektifleri

Aşağıdaki iki haber metnini okuyun. Bunlardan yalnızca BİRİ gerçek! Grubunuzla tartışın ve soruları yanıtlayın.

Haber A:

"Romanya'dan 8 yaşındaki bir öğrenci, sınıftaki her çocuk için ev ödevi yapan bir robot icat etti. Robot, NASA tarafından ödüllendirildi ve tüm dünyadaki okullarda kullanılacak!"

Haber B:

"Cluj'daki bir okul, dersleri Ukraynaca'ya çevirmek için bir yapay zekâ programı kullandı ve böylece mülteci öğrencilerin materyalleri daha iyi anlamalarına yardımcı oldu."

Grup Görevleri

Hangi haberin doğru, hangisinin sahte olduğuna karar verin.

☐ Doğru: ____

☐ Sahte: ____

Seçiminizi açıklayın:

- Bunun doğru olduğunu düşünmemize neden olan şey nedir?
- Bunun sahte olduğunu düşünmemize neden olan şey nedir?

Bir haber hikayesini nasıl doğrulayabiliriz? Doğru yöntemleri işaretleyin:

- ☐ Bir arkadaşına sor
- ☐ Çevrim içi olarak birkaç farklı yerde ara
- ☐ Resmi bir kaynağın olup olmadığını kontrol et
- ☐ Öğretmene / bir yetişkine sor
- ☐ Doğrulamadan inan

Bu etkinlik bize eleştirel düşünme hakkında ne öğretiyor? Bir cümleyle yazın:

Sınıf Sunumu (İsteğe Bağlı)

Her grup bir dakika içinde sunum yapar:

Neyi keşfettiler? / Nasıl akıl yürüttüler? / Hangi önemli kuralı öğrendiler?

Sonu (Tahtaya yazılacak):

Öğrencilerle birlikte "İnternetin Altın Kuralı"nı oluşturun:

Okuduğumuz her şey doğru değildir — İNANMADAN ÖNCE DOĞRULAYIN!