

BridgeAI Müfredatı

Detaylı Etkileşimli Uygulama 2

Etkinlik Başlığı	Paylaşmadan Önce DÜŞÜN (THINK) – Senaryo Meydan Okuması
Amaç	Öğrencilerin; sorumlu, güvenli ve kapsayıcı seçimler yapmak amacıyla THINK (DÜŞÜN) karar alma modelini gerçekçi çevrim içi senaryolara uygulaması.
Grup Büyüklüğü	Grup başına 3–4 öğrenci
Süre	25 Dakika
Organizasyon	• Bir araya getirilmiş sıralar veya grup çemberleri • Farklı beceri düzeylerine sahip, rolleri paylaştırılmış karma gruplar
Gerekli Materyaller	• Senaryo kartları • THINK (DÜŞÜN) el broşürleri/afişleri • Büyük boy fon kartonu / grafik kâğıdı • Keçeli kalemler

Öğrenciler İçin Yönergeler:

1. Senaryonuzu grupça yüksek sesle okuyun.
2. THINK (DÜŞÜN) sorularını uygulayın:
 - T (True) – Doğru mu? (Gerçek mi?)
 - H (Helpful) – Faydalı mı? (Yarar sağlıyor mu?)
 - I (Inspiring) – İlham verici mi? (Başkalarını motive ediyor/geliştiriyor mu?)
 - N (Necessary) – Gerekli mi? (Buna ihtiyaç var mı?)
 - K (Kind) – Nazik mi? (Kibar ve kırıncı olmayan bir dil mi?)
3. En iyi eylem planına karar verin (paylaşmak, düzenlemek/değiřtirmek, izin istemek, paylaşmamak, engellemek/bildirmek vb.).
4. Gerekçelerinizi fon kartonuna yazın veya çizin.
5. Analizinizi sınıfa sunun.

Örnek Senaryo Kartları:

Senaryo 1: Bir sınıf arkadaşınızın komik/alaycı bir fotoğrafını çektiniz ve bunu internette paylaşmak istiyorsunuz.

Senaryo 2: Bir arkadaşınız size dedikodu/söylenti dolu bir mesaj gönderiyor ve sizden bunu başkalarına iletmenizi istiyor.

Senaryo 3: Çok öfkeleniniz ve internette kırıncı/incitici bir yorum paylaşmak istiyorsunuz.

Senaryo 4: Engelli bir grubu hedef alan ve onlarla alay eden mizahi (!) bir internet mimi (meme) buldunuz.

Senaryo 5: Bir grup sohbetindeki bir kiři, diğeri tarafından kasıtlı olarak dışlanıyor ve görmezden geliniyor.

 Öngörülen Çıktı:

Öğrenciler; çevrim içi durumları değerlendirme, olası sonuçları göz önünde bulundurma, kapsayıcı davranışları destekleme ve kendi mantıksal gerekçelerini net bir şekilde ifade edebilme becerilerini sergilerler.