

3.1.6. SANDALYEDEKİ SORUNLAR



KAZANIMLAR



SÜRE: 40 dakika

BT.2.D3.2. Kendine ve başkalarına ait kişisel bilgileri paylaştığı durumda ortaya çıkabilecek olumsuz durumları tartışır.



ANAHTAR KELİMELER

Kişisel bilgiler, bilgi güvenliği



UYGULAMA ÖNCESİ NOTLAR

Ders öncesinde öğrencilerin kişisel bilgilerin paylaşılması durumunda karşılaştıkları sorunları yazmaları için küçük kare biçiminde kâğıtlar hazırlayınız. Kâğıtları içine koymak için küçük karton bir kutu veya bez bir torba kullanabilirsiniz.

Sandalye kapmaca oyunu için sınıfta gerekli hazırlıkları yapınız. Bu oyun için sıraları kullanabilir veya oyunu daha uygun olan farklı bir alanda oynatabilirsiniz. Dilerseniz sınıfı iki gruba bölerek de oyunu oynatabilirsiniz.

UYGULAMA

Öğrencilere kişisel bilgilerin neler olduğunu sorarak derse başlayınız. Ad, soyad, telefon, adres, parola gibi bilgilerin özel bilgiler olduğunu vurgulayınız. Kendilerine ya da bir başkasına ait bu bilgileri paylaşırlarsa ne gibi sorunlarla karşılaşabileceklerini öğrencilerinize sorunuz. Öğrencilerinize düşünceleri için süre veriniz. Bu sürenin sonunda belirledikleri sorunları küçük bir kâğıda yazmalarını ve kutuya atmalarını söyleyiniz.

- *Adımızı ve soyadımızı tammadığımız kişilerle paylaşırsamz ne gibi sorunlarla karşılaşırız?*
- *İyi niyetli olmayan kişiler ad ve soyad gibi bilgilerimizi kullanarak bizim adıma arkadaşlarımızı arayabilirler.*
- *Telefon numaramızı başkalarıyla paylaşırsamz hangi olumsuz durumlarla karşılaşırız?*
- *Ev adresi bilginizi başkalarıyla paylaşırsamz hangi olumsuz durumlarla karşılaşırız?*
- *Başkalarına ait bilgileri tammadığımız kişilerle paylaşırsamz ne gibi sorunlarla karşılaşırız?*
- *E-okul, e-devlet gibi internet ortamında kullanılan parola gibi bilgileri başkalarıyla paylaşırsamz ne gibi sorunlarla karşılaşırız?*

Öğretmene not:

Öğrencilerin yazmış oldukları sorunlardan kişisel bilgilerin paylaşımı konusunda sorun içerenleri ayırınız. Aşağıdaki durumları da ekleyerek kâğıtları karton kutuya ya da bez torbaya sandalye kapmaca oyunu sonrasında kullanmak üzere koyunuz.

Daha sonra öğrencilere “Sandalye Kapmaca” oyununu oynayacağını söyleyiniz. Oyuna tüm öğrencilerin katılacağını söyledikten sonra sınıf ortamında ya da daha uygun bir ortamda öğrenci sayısının bir eksiği kadar sandalye kullanarak bir çember oluşturunuz. Aşağıdaki açıklamayı yapınız.

3.1.6. SANDALYEDEKİ SORUNLAR

Birazdan müzik sesini duyacaksınız. Müziği dinlerken bir yandan da çemberde dönmelisiniz. Dilerseniz çemberde dönerken dans edebilirsiniz. Müzik durduğunda çemberdeki sandalyelerden birine oturmahsınız. Sandalyelerden birine oturamayan kişi oyundan elenecektir. Bir sonraki tur için çemberden dışarı bir sandalye çıkaracağız. Bu kurallara göre oyunu oynamaya devam edeceğiz. Oyunda kalan son üç kişi oyunu kazanacak.

Oyunu yukarıdaki yönergelerle göre oynatınız. Oyun sonunda sandalyelerle bir çember oluşturunuz. Oyunu kazanan öğrencilerden birine kutudan veya bez torbadan bir kâğıt çekmesini ve kâğıttaki soruyu çemberdeki öğrencilere yöneltmesini söyleyiniz.

Kutudan çekilen soruya öğrencilere söz hakkı vererek onların yanıt vermelerini sağlayınız. “Farklı çözüm önerisi olan var mı?”, “Bu sorunu yaşamamak için neler yapabiliriz?” gibi sorularla öğrencileri yönlendiriniz. Sorulara gelen farklı yanıtları öğrencilerinizle birlikte tartışınız.



BUGÜN NE ÖĞRENDİK?

Öğrencilere kendi kişisel bilgilerini ve başkalarının bilgilerini herkesle paylaşmamaları gerektiğini söyleyerek dersi özetleyiniz.

Öğretmene not:

Öğrencilerin yazmış oldukları sorunları bir sonraki hafta derste tekrar etmek üzere saklayınız.