

## 4.1.8. DİJİTAL AYAK İZİM



### KAZANIMLAR



SÜRE: 40 dakika

BT.2.D4.2. İnternet'te yapılan işlemlerin ve kullanıcı bilgilerinin kayıt altına alındığını fark eder.  
*Dijital ayak izlerinden bahsedilir.*



### ANAHTAR KELİMELER

Dijital ayak izi



### MATERYALLER

4.1.8. Dijital Ayak İzim animasyonu



### UYGULAMA ÖNCESİ NOTLAR

Ders öncesinde 4.1.8. Dijital Ayak İzim animasyonunu öğrencilerinize izletmek için hazır hale getiriniz.

Aşağıdaki bağlantı adresi üzerinden videoya ulaşabilirsiniz:

<http://kesfetprojesi.org/forum/dijital-ayak-izim-video/30>

### UYGULAMA

Öğrencilerinize aşağıdaki soruyu sorarak derse başlayınız:

*A isminde bir öğrenci var. Bu öğrenci kendisini sabahtan akşama kadar birinin takip ettiğini öğrenirse nasıl hissederdi sizce?*

*Peki günün her saatinde takip edilmek bu öğrenciyi rahatsız eder miydi?*

Öğrencilerden yanıtları alınız ve gelen yanıtları tartışınız. Verilen yanıtlardan yola çıkarak İnternet ortamında yapılan her şeyin kayıt altına alındığını vurgulayınız.

Öğrencilerinize İnternet ortamında gezinirken ziyaret ettikleri sayfaların ne gibi bilgiler istediklerini sorunuz. Gelen yanıtları dinledikten sonra İnternet ortamında verdiğimiz bilgilerin bize zararı olup olmadığı hakkında düşünmelerini isteyiniz. Bu konu ile ilgili bir animasyon izleyeceğinizi söyleyerek 4.1.8. Dijital Ayak İzim animasyonunu açınız ve öğrencilerinize izletiniz.

Bağlantı adresi: <http://kesfetprojesi.org/forum/dijital-ayak-izim-video/30>

Animasyonu izledikten sonra gönüllü öğrencilerinizin animasyon ile ilgili görüşlerini alınız.

Daha sonra öğrencilerden kendilerine ait ayak izini bir kağıda (A4 kağıdı yeterli olacaktır) çizmelerini isteyiniz. Öğrencileri bu çizimlerle birlikte yan yana dizilebilecekleri bir alana alınız.

Onlara aşağıdaki açıklamayı yapınız:

*Elinizde tuttuğunuz ayak izi sizlerin gerçek ayak izidir. Şimdi bu ayak iziyle İnternet'te bazı işlemler gerçekleştirdiğimizi düşünelim. Sizce İnternet'te neler yaparsak ayak izimiz büyür ve daha büyük ayak izleri bırakır?*

#### Öğretmene not:

Sınıftaki tüm öğrencileri aynı anda oyuna dahil edebilirsiniz. Tüm öğrencilerin yan yana dizilebileceği bir alan yoksa oyunu öğrencilere gruplar halinde de oynatabilirsiniz.

## 4.1.8. DİJİTAL AYAK İZİM

Aşağıda verilen eylemleri öğrencilerinize okuyunuz. Bu eylemleri gerçekleştiren öğrencilerin verilen adım sayısı kadar, size doğru ilerlemesini söyleyiniz.

- Güvenli sitelerde eğitsel içerikli oyunlar oynamak. - 0 Adım
- MHRS (Merkezi hastane randevu sistemi) sisteminden randevu almak. - 0 Adım
- Adımı paylaşmak. - 1 Adım
- Soyadımı paylaşmak. - 2 Adım
- Telefon numaramı paylaşmak. - 3 Adım
- Sınava hazırlanmak için ders anlatım videosu izlemek. - 0 Adım
- Adresimi söylemek. - 3 Adım
- eba.gov.tr'den ödevleri kontrol etmek. - 0 Adım
- Okulumun ismini söylemek. - 2 Adım
- Okulun internet sitesine girerek ders programını incelemek. - 0 Adım
- Bilmediğim sitelere kayıt olmak. - 1 Adım

### Öğretmene not:

Oyunda çeşitliliğin olması için listeye farklı bilgileri de ekleyebilirsiniz. Size ilk ulaşacak öğrencinin İnternet ortamında en büyük dijital ayak izini bırakacak yanıtları verdiğini vurgulayınız.



### BUGÜN NE ÖĞRENDİK?

Dersin sonunda öğrencilere çevrim içi ortamlarda paylaşılan bilgilere dikkat etmelerini, kişisel bilgilerini başkalarıyla paylaşmamaları gerektiğini söyleyerek dersi sonlandırınız.