

ÇOCUKLAR İÇİN VE ÇOCUKLARLA BİRLİKTE BİR AVRUPA İNŞA ETME



www.wildwebwoods.org

Vahşi Web Ormanından geçiş (Through the Wild Web Woods)

Çocuklar için bir internet emniyet oyunu

Öğretmen el kitabı

Çocuklar için ve çocuklarla birlikte bir Avrupa inşa etme
www.coe.int/children



COUNCIL OF EUROPE
CONSEIL DE L'EUROPE



www.wildwebwoods.org

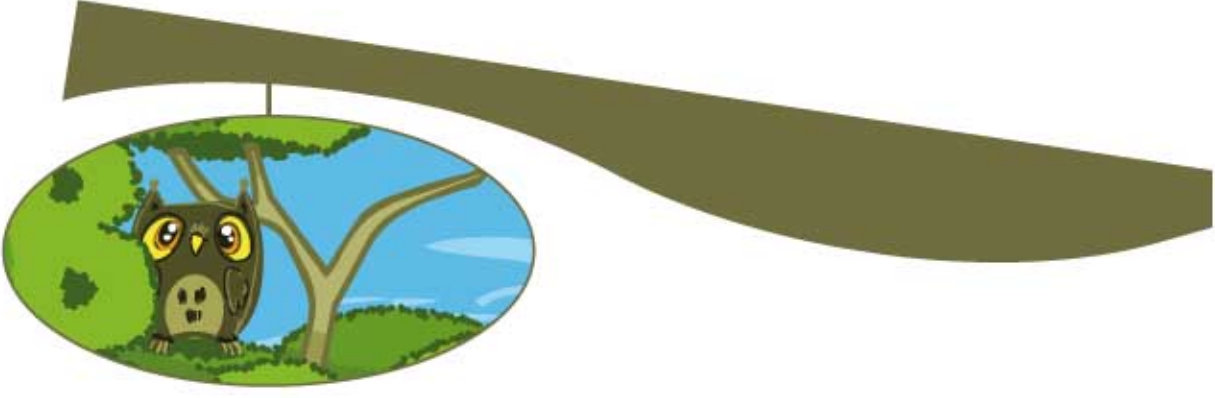
Vahşi Web Ormanından Geçiş (Through the Wild Web Woods)

Çocuklar için bir internet emniyet oyunu

Öğretmen el kitabı

Çocuklar için ve Çocuklarla Birlikte bir Avrupa İnşa Etme
www.coe.int/children





Türkçe

Version anglaise

Through the Wild Web Woods –

An online Internet safety game for children

Teachers guide

Version française

A travers la forêt sauvage du Web –

Jeu en ligne pour les enfants sur les dangers d'Internet

Manuel de l'enseignant

Tüm hakları saklıdır. Bu yayının hiçbir bölümü, Public Information and Publications Division, Directorate of Communication'ın (İletişim Müdürlüğü Halkla İlişkiler ve Yayınlar Bölümü) (F-67075 Strasbourg Cedex or publishing@coe.int) önceden yazılı izni olmaksızın, tercüme edilemez, çoğaltılamaz veya fotokopi, kayıt veya diğer herhangi bir bilgi depolama ve erişim sistemi de dahil olmak üzere, elektronik (CD-Rom, internet vb.) veya mekanik hiçbir şekilde veya vasıta ile iletilemez.

Bu kitapçık Finlandiya Hükümetinin cömert desteği ile basılmıştır.

Kapak ve kapak düzeni: Avrupa Konseyi, Doküman ve Yayın Üretim Bölümü,
İllüstrasyonlar: Nils Kunath, Netzbeuwegung (Ettlingen, Almanya)

Avrupa Konseyi, Şubat 2010

İçindekiler

Giriş – Oyun hakkında bilgiler	5
Ders 1 – Oyuna başlama – Oyun rehberi	9
Ders 2 – İnternet kimliği	19
Ders 3 – Çocuk haklarını öğrenelim	23
Ders 4 – Bağımlılık	25
Ders 5 – Gizlilik	27
Ders 6 – Güvenlik	29
Ders 7 – Çocukların gerçek yaşamdaki hakları	31
Ders 8 – E-kent Kometa	33
Seçilmiş kaynakça	35

Oyun hakkında bilgiler

Giriş



“Through the Wild Web Woods” adlı internet oyunu, 7-10 yaşındaki çocukların interneti anlamaları ve akıllı internet kullanıcıları olmak için gerekli becerileri edinmeleri amacıyla, Avrupa Konseyi’nin “Çocuklar İçin ve Çocuklarla Birlikte bir Avrupa İnşa Etme” adlı bir program kapsamında üretildi.

Oyun, aynı zamanda, çocukların temel insan hakları kavramlarını anlamalarına, kendi haklarını ve başkalarının haklarına nasıl saygı duyacaklarını öğrenmelerine yardımcı olmayı da amaçlıyor. Oyunun amacı, çocukların kendilerini şiddete karşı koruyacak bilgiyle donatılmalarına yardımcı olmak.

Oyun Wild Web Woods kanalıyla internetin interaktif ve araştırmaya dayalı öğrenme fırsatlarından yararlanırken, aynı zamanda, e-emniyet ve insan hakları konularına da değiniyor. Oyunda, oyuncular bir eğlence, barış ve özgürlük mekanı olan e-kente (Kometa) ulaşmaya çabalyor. E-kente varabilmek için, maceralarla ve bazan da tehlikelerle dolu Wild Web Woods’un (Vahşi Web Ormanı) aşılması gerekiyor. Oyuncular e-kente giderken dört kentten geçiyor ve yol boyunca bir sonraki aşamaya geçmelerini sağlayan madeni paraları topluyorlar. Bilgi, Gizlilik, Farkındalık ve Güvenlik için dört ayrı madeni para var. Oyuncular her madeni para toplayışlarında e-emniyet ve çocuk hakları konusunda önemli bilgiler ediniyorlar.

Oyuncular oyunda ilerlerken, hangi hareketi yapmaları gerektiğini düşündüren sorunlarla karşı karşıya kalıyorlar. En önemli e-emniyet konularından biri olan güven, oyun boyunca sürekli gündeme geliyor. O nedenle güven konusunda bir miktar ilave öğretim malzemesi hazırlamak iyi olabilir.

İnternet giderek hayatımızın her yönüne girdikçe, çocuklarımız da interneti kullanmada daha çok güven kazanıyorlar. İnternet kuşkusuz pek çok yarar sağlıyor, ancak, riskleri de var. Bu riskler genellikle 3 ana bölgede odaklanıyor: temas, içerik ve davranış tarzı.

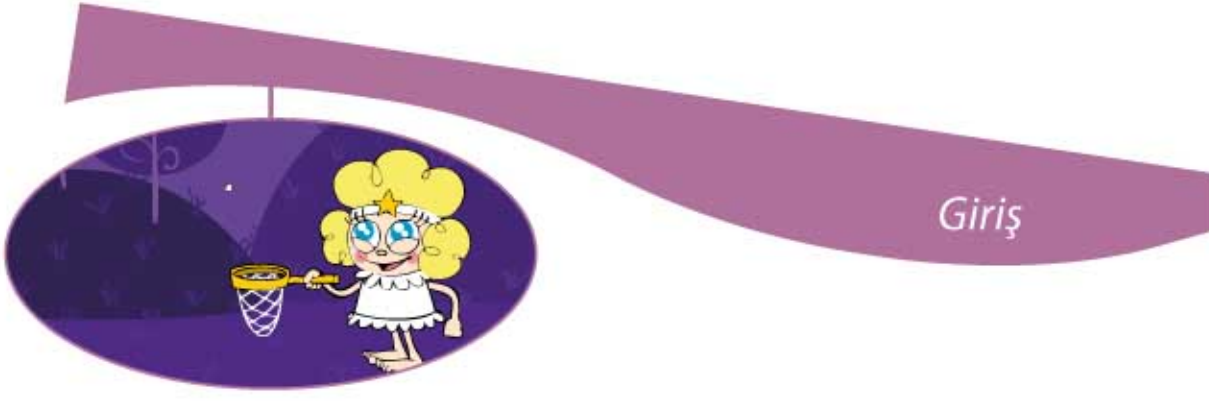
Temas internette uygun olmayan insanlarla konuşan ve iletişim kuran çocukları ve gençleri ilgilendiren sorunlarla ilgili. Yapılan araştırmalar, internet üzerinden iletişimin bazan gerçek hayatta buluşmalarla devam ettiğini gösteriyor. İnternet aynı zamanda pek çok kişinin aynı anda temas kurmasını sağlıyor ve bu da bazan, okullarda rastlanan, zayıf öğrencilerin kuvvetlilerce sindirilmesine ve yıldırılmasına benzer bir durum yaratıyor. O nedenle çok sayıda çocuk bugün siber-yıldırma diyebileceğimiz bir fenomenin kurbanları durumundalar. Ayrıca, sosyal ağ hadisesi de çocukların kendilerinden farklı yaş gruplarından insanlarla çok daha fazla karışma olasılığını beraberinde getiriyor ki, bu da, bu tür temasların ne derece doğru ilişkiler olduğu açısından sorunlar içeriyor.

Temas, aynı zamanda çocukların ve gençlerin, onlardan faydalanmak isteyen ticari kuruluşlarca hedef alınması durumunu da kapsıyor. Çocukların ve gençlerin, internette iletişim kurdukları insanın, aslında iletişim kurduklarını sandıkları insan olmayabileceğini anlamaları gerekiyor.

İçerik ile, çocukların ve gençlerin, gerçek dünyada belirli bir düzenlemeye tabi olan ve erişmelerinin daha güç olduğu, internet üzerinden erişebilecekleri her türlü malzeme kastediliyor. Şunun anlaşılması da önemli: çocukların kendi ürettikleri, giderek artan miktarda malzeme var, ve bir kişiye yönelik yaralayıcı veya uygunsuz bir söz, bir anda internet üzerinden yayılabiliyor ve sonsuza kadar orada kalabiliyor.

Davranış tarzından kasıt, çocukların internette nasıl hareket ettikleri. Ne yazık ki pekçok çocuk ve genç, internette, gerçek hayatta davrandıklarından çok daha farklı hareket ettiklerini itiraf ediyorlar. Yapılan araştırmalara göre, internet iletişiminde yüzyüze doğrudan temas olmadığından, gençler, üzerlerindeki toplum baskısını bir kenara bırakabiliyor ve gerçek hayatta yapmayacakları türden davranışlar sergiliyorlar. Bu da anne babalar ve eğitimciler için önemli bir sorun oluşturuyor. Çocukların ve gençlerin, internetteki davranışlarının, internet dışında da bazı sonuçlar yaratabileceğini anlamaları gerekiyor.

Çocuklar internete çeşit yollardan, örneğin, oyunlar ve cep telefonları vasıtasıyla girebilmekte. O nedenle, e-emniyet'in aslında, onları belirli teknolojileri kullanmaktan men etmek anlamına gelmediğini, e-emniyetin, çocukların ve gençlerin, aslında yetkilendirilmeleri anlamına geldiğini ve internetteyken emniyette olmaları için geliştirmeleri gereken davranış biçimlerini öğrenmelerini sağlayan öğrenme ortamları yarattığını anlamak önemlidir. Çocuklar kullanmak istedikleri teknolojilere bir şekilde erişirler. Bunu evden veya okuldan yapamazlarsa, yapacakları bir başka yöntemi bulabilirler. Through the Wild Web Woods'u kullanmak suretiyle, öğrencilerinize, e-emniyetle ilgili önemli mesajları ilginç ve oyalayıcı bir biçimde verebileceksiniz.



Oyun öncesi faaliyetler

Çocuklar oyunu oynamaya başlamadan önce, internette aşağıdaki faaliyetleri yapabilirler:

İnternet nedir? (5 dk.)

Çocuklara ikişer kişilik gruplar halinde çalışarak internetin ne olduğunu anlatmalarını isteyin. İnternetin nasıl işlediğini düşünmelerini isteyin ve düşüncelerini sınıfla paylaşacaklarını söyleyin.

İnternetin olumlu ve olumsuz yanları (10 dk.)

Çocuklara daha büyük gruplar halinde çalışmalarını ve internetle ilgili olumlu şeyleri konuşmalarını söyleyin. İnterneti hangi amaçla kullanıyorlar? En çok sevdikleri bazı siteler hangileri? Bunu cevaplamada zorlananlar için aşağıdaki ipuçlarıyla biraz yardımcı olabilirsiniz: oyun, iletişim kurma, TV izleme, bilgi bulma, alışveriş etme vb. Çocuklara bu faaliyette kullanmaları için bir tarafı yapışkan olan post-it not kağıtları verin. Sınıf olarak elde ettikleri sonuçları, ayrıntıları yukarıda verilen üç başlık altında toplayabilirler: içerik, temas ve davranış tarzı

Daha sonra çocuklara internetle ilgili pek de olumlu olmayan şeylerin neler olduğunu sorun. Çocukları tamamen dürüst konuşmaya teşvik edin. Fikirlerini kaydetmeleri için bir zihinsel harita oluşturmaları veya düşüncelerini bir başka yöntemle kaydetmeleri konusunda onlara yardımcı olun. Her gruptan, internetle ilgili olarak bir olumlu yönü, diğerleriyle paylaşmalarını isteyin. Aynı şeyi internetin olumsuz yönleri için de yapın, ama öğrencilere aynı zamanda kendilerini ve diğerlerini bu tehlikelerden en etkili bir biçimde nasıl koruyabileceklerini sorun. Az önce tartıştığınız konuların ele alınacağı bir internet oyunu oynayacağınızı söyleyin çocuklara.

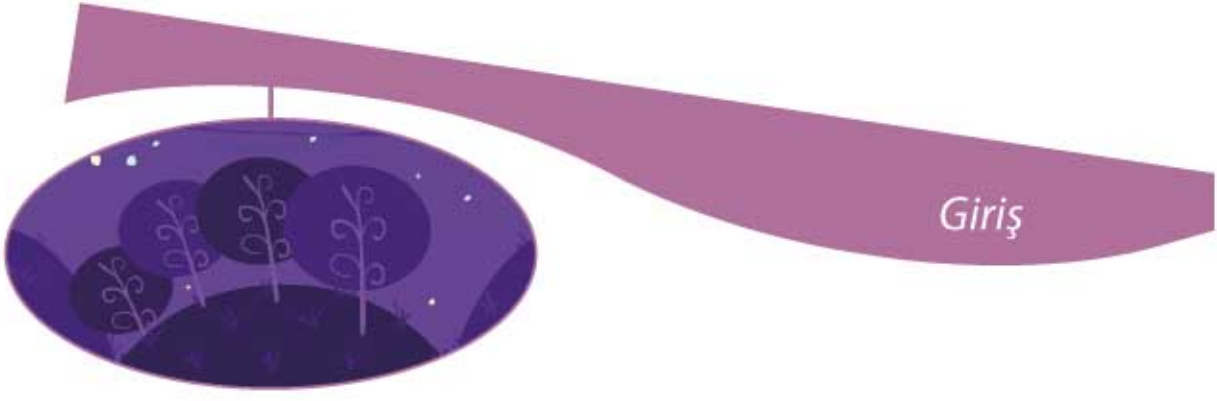
Bağlanma (1 dakika)

Çocuklara internete nasıl bağlandıklarını sorun. Hepsi aynı şekilde mi bağlanıyor? Pek çok çocuk artık mobil cihazlarla internete bağlanırken diğer bazı çocuklar ise internete bağlanmanın çok zekice yollarını buluyor.

Bir dakika içinde çocuklar internete bağlanma için kullandıkları farklı yöntemleri sıralayabiliyorlar mı?

Bilgisayar, laptop, Playstation, Xbox, Wii, PSP, iPod, mobil telefon, Nintendo DS

Oyun öncesinde yapılan bu çalışmada ortaya çıkan bilgileri paylaşın. Bu çalışma, internetle ilgili olarak yapılacak bir sınıf sergisine katkıda bulunabilir.



"Vahşi Web Ormanından Geçiş"(Through the Wild Web Woods) merkezi Ettlingen, Almanya'da bulunan interaktif bir kuruluş olan Netzbewegung (www.netzbewegung.com) tarafından, Avrupa Konseyi için hazırlanmıştır.



Oyuna başlama – Oyun rehberi

Ders 1



Bu ders planında oyunun nasıl kullanılacağı anlatılacak ve çeşitli aşamalar adım adım açıklanacaktır.

<www.wildwebwoods.org> adresine gidin

Oyunu oynamak istediğiniz dili seçin. Oyun halihazırda yirmiden fazla yabancı dilde mevcuttur.

Oyunun yüklenmesini bekleyin. Ana sayfa (aşağıda) görünecektir.

Bu noktada çeşitli seçenekler mevcuttur.



Oyunla ilgili bilgiler, oyunun amaçları ve nasıl oluşturulduğıyla ilgili kısa bilgiler sağlanmaktadır.



Oyun nasıl oynanır, bölümünde, temel kurallar verilmekte, oyunun amacı ve oyunda nasıl ilerleneceği anlatılmaktadır.

Oyunu yükleyin, bölümünde daha önce oynadığınız bir oyunun yüklenmesi sağlanmaktadır –bir oyunu 'save' etmek ve aynı oyuna daha sonra belirli bir tarihte başlamak mümkündür.

E-kent Kometa'yı konuk olarak ziyaret edin, bölümünde, oyuncunun doğrudan e-kente gitmesine izin verilmektedir. Burada oyuncular Slovakya ve İsveç büyükelçiliklerini görecekler ve e-kent madeni paraları toplayabileceklerdir. Oyuncu çeşitli oyunları görebilecek ancak konuk olarak girdiği için bu oyunları oynayamayacaktır.

Oyuna başla –Start Game/Oyuna başla üzerine tıklayarak oyuna başlayın – oyunun bu bölümü üzerinde bütün bir grup veya sınıf olarak çalışmak yararlı olacaktır. Sınıfınızın, oyunun mantığını tam olarak anlayabilmeleri için en az 20 dakika gereklidir. Ancak oyun herhangi bir anda 'save' edilebilir.

Küçük örümcek W@b, ortaya çıkacak ve oyunda nasıl ilerleneceği konusunda yararlı bilgiler verecektir. Yapılacak ilk iş bilgisayarın internete bağlanması olacaktır. Bu da, kabloların doğru yerlere bağlanmasıyla gerçekleştirilir. Bunu yaptıklarında monitör ve modemin ışığı ve bilgisayarın açık olduğunu gösteren ışık yanacağından, oyuncular internete bağlandıklarını anlayacaklardır.



Kişisel bilgilerin bilgisayara "girilmesi"

Bu noktada çocuklara ne olacağını anlatın ve kendi bilgisayar oyunu hesaplarını oluşturmalarına izin verin. Herbir oyuncunun takma adını, yaşını ve ülkesini girmesi gerekmektedir.

Takma ad ve yaş klavye kullanılarak girilmekte, ülke ise aşağıya doğru açılan bir menüden seçilmektedir.

Çocuklar bu bilgileri girdikten sonra OK'e basmadan önce yaptıkları işlemleri gözden geçirebilirsiniz.

Bu noktada çocuklarla, internette ne tür bilgilerini açıklamak istedikleri konusunda bir görüş alış veriş başlatabilirsiniz. Bir takma ad seçtiklerinde, bu takma adın gerçek kimliklerinin anlaşılmasına yarayacak türden bir takma ad olmamasına dikkat etmelidirler. Bu konu, yaşı daha büyük çocuklarla daha ayrıntılı olarak ele alınabilir. Çocuklara takma ad olarak akıllarına bir ad gelip gelmediğini sorun.

Bütün çocukların birer takma ad seçtiği kısa bir oyun oynayabilirsiniz. Bunu yaptıklarında, daha büyük çocukların, çocukları takma adlarından tanıyıp tanıyamadıklarını anlamaya çalışın. Çocuklara sadece gerçek arkadaşlarının bilmesi gereken türden bilgileri kullanmanın daha iyi olacağını anlatın.

Aynı zamanda, bu konuyla ilgili daha ayrıntılı bilgi için internet kimliği konusuyla ilgili Ders 2'ye ve gizlilikle ilgili Ders 5'e de bakın.

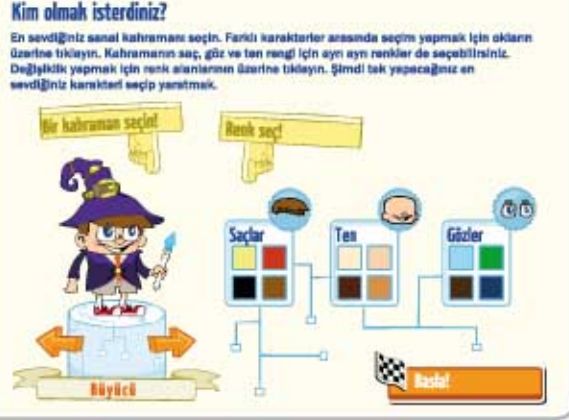
Cinsiyet

Oyuncular daha sonra oyunu 'erkek' olarak mı 'kız' olarak mı oynamak istediklerine karar vermelidirler. Burada yine, internette yanlış bilgi vermenin yaratacağı sonuçlar üzerinde konuşma fırsatı doğmaktadır. Yani, çocuklar kendi kimliklerinden başka bir kimliği seçerlerse başkalarının da aynı şeyi yapabileceği konusu ele alınmalıdır.



Karakter seçilmesi

Daha sonra oyuncuların, oyunu oynamak için kendilerine bir oyun karakteri seçmeleri istenir. Oyuncular komando, şövalye, büyücü ve korsan rollerinden birini ve istedikleri saç, ten ve göz rengini seçebilirler.



Oyunun oynanması

Artık oyunu oynamaya hazırdırlar. Kapının açılmasını bekleyin. Daha sonra küçük örümcek W@b ortaya çıkacak ve ne yapılması gerektiğini anlatacaktır. Oyuncuların birer anahtar alıp, ormandan geçerek kentin kapısına gitmeleri gerekmektedir. Ormandaki tiplere rastlamamaya dikkat etmelidirler, aksi takdirde anahtarları kaybederler ve yeniden anahtar almaları gerekir (tekrar oyunun başlangıcına geri gönderilirler).

Oyuncular derhal bir anahtar ve kanun ve kuralların yazılı olduğu kağıdı görecektirler. Ok tuşlarından oluşan anahtarları kullanarak bir takım malzemeleri hareket ettirebilir ve alabilirler.

Oyunun üç kademesi vardır: Entertainia, Infotopia ve Communicadia. Oyuncular bu üç kademeyle geçtikten sonra e-kent Kometa'ya girebilirler.

Oyuncular her bir kademedeki kanunlara ve madeni paralara rastlarlar. İlerlemek için bunları toplamaları gerekir. Bununla ilgili daha fazla bilgi aşağıda verilmektedir. Çocuklar karakterlerini klavyelerindeki ok tuşlarıyla hareket ettirirler. Psiko-motor becerilerinde sorun yaşayan çocuklara burada biraz yardım gerekebilir.

Oyun en az bir saatte tamamlanabilir ve her bir oyun 'save' edilerek bırakılan yerden daha sonra oyun devam edilebilir. Oyunlar herhangi bir anda *Save Game* (oyunu 'save' et) üzerine tıklanarak ve oyuncunun takma adı girilerek 'save' edilebilir.





Kanunlar

Oyun boyunca oyuncular Kanun toplayabilirler. 6 farklı kanun bulunmaktadır:

- Bilgi Kanunu
- Koruma Kanunu
- Katılım Kanunu
- Adalet Kanunu
- Eğitim Kanunu
- Sağlık Kanunu

Bunlar, çocukların sahip oldukları farklı hakları temsil etmektedirler. Oyuncular oyunda ilerlerken rastladıkları diğer çocuklara bu kanunları kullanarak yardım edebilirler. İlk Kanun Bilgi Kanunudur. Bilgi Kanunu çocuklara haklarını anlatır. Bu ilk bölümde çocuklar aynı zamanda Koruma Kanunu'nu da görecekler. Bu kanun çocuklara, her türlü şiddete karşı korunma hakkı veriyor. Karşılaştıkları tüm çocukları kurtarabilen ve yardım edebilen oyuncular e-kentinde Kanun-Koşusu adlı bir oyun oynayabilecekler.

Aşağıdaki tabloda oyun esnasında toplanabilecek 6 kanun ve oyuncuların oyunda karşılaştıkları masal kahramanlarına bu kanunların nasıl uygulanacağı anlatılıyor.

Okumada güçlük çeken çocuklara kanunlardaki metinlerin ne demek istediğini anlamalarına biraz yardımcı olmak gerekebilecektir. Bu da, bunun ne anlama geldiğini çocuklarla konuşmak için iyi bir fırsat olabilir. Böylece çocuklar diğer kanunları uygulayarak oyun esnasında diğer oyunculara nasıl yardımcı olabileceklerini de daha iyi anlayabileceklerdir.



Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesinden seçme haklar

Kanun	Açıklama	Kademe	Yardım edilecek karakter
Bilgi	Haklarınızın neler olduğunu bilme hakkına sahipsiniz. Yetişkinler de, onları daha iyi koruyabilmek için yetişkinlerin haklarını bilmelidirler.	1 – Entertainia	Yakışıklı Prens / Kurbağa
Koruma	Çocukların her türlü şiddete karşı korunma hakkı vardır. Bu da yetişkinlerin çocuklara kendilerini değersiz hissettirecek veya öz-saygılarını azaltacak sözler söyleyemeyecekleri anlamına gelmektedir.	1 – Entertainia	Hansel ve Gretel
Katılım	Görüşünüzü belirtme, yetişkinlere sözünüzü dinletme ve söylediklerinizi ciddiye aldırma hakkınız vardır.	2 – Infotopia	Sinderella
Adalet	Haklarınıza saygı gösteren bir adalet sisteminde, hukuksal yardıma erişim ve adil muamele hakkına sahipsiniz.	2 – Infotopia	Ali Baba
Eğitim	İyi bir eğitim edinme hakkına sahipsiniz. Okula gidebilmeli ve eğitiminize mümkün olduğu kadar devam etmeye teşvik edilmelisiniz. Eğitiminiz, yetenek ve becerilerinizi geliştirmenize yardımcı olmalı ve böylece büyüyüp sorumlu ve hoşgörü sahibi bir yetişkin olmalısınız. Barış içinde yaşayan ve başkalarının haklarına saygı gösteren biri olmalısınız. Bir engeliniz nedeniyle özel ihtiyaçlarınız varsa, eğitiminiz tamamlamanızı ve diğer tüm haklarınızı kullanmanızı sağlayacak yardımcı alma hakkına sahipsiniz.	3 – Communicadia	Parmak çocuk
Sağlık	İyi bir sağlık hizmeti almaya, temiz suya, besin değeri olan yiyeceklere ve yaşanacak temiz, emniyetli bir yere sahip olma hakkınız vardır. Sağlıklı olmanızı sağlayacak bilgileri edinme hakkınız vardır. Aynı zamanda oyun oynama, eğlenme ve kültürel yaşama katılma hakkına da sahipsiniz.	3 – Communicadia	Kibritçi kız



Madeni paralar

Oyunun herbir kademesinde toplayacağınız 4 madeni para bulunmaktadır. Oyunculardan biri, bir madeni para topladığında, o madeni para ile ilgili görevi yerine getirmelidir. Bir sonraki kademeye ancak dört madeni parayı topladıktan sonra geçebilirsiniz. Çocuklara, her madeni parayla birlikte verilen açıklamaları çok dikkatle okumalarını hatırlatmanız önemlidir. Çünkü bu açıklamalarda, hem e-emniyetle hem de çocuk haklarıyla ilgili önemli mesajlar bulunmaktadır.



Entertainia (Eğlence ülkesi)

- Güvenlik madeni parası – bu, internette oyuncuların rastlayabileceği, “inandırıcı olmayan düzeyde çekici” çağrılarla ilgilidir. Böyle durumlarda oyunculardan bazı “bedava” oyunları denemeleri ve oynamaları istenmekte, ancak kısa sürede, durumun görüldüğü gibi olmadığı anlaşılmaktadır. Burada internette herhangi bir şey indirirken çok dikkatli olmamız gerektiğini ve virüsler gibi şeyleri de unutmamamız gerektiğini hatırlamalıyız.
- “Bilgi” madeni parası – arama motorlarına değinmekte ve ‘bookmark’larla (daha önce ziyaret edilmiş web sayfasını kolayca bulmak için kullanılan bir yöntem) ilgili bilgi vermektedir. Oyuncuların klavyede “Snow White” yazmaları gerekmektedir.
- “Gizlilik” madeni parası – oyuncuların “Yıldızları yakala” adlı bir oyun oynamaları gerekmektedir. Oyun bittiğinde bir takma ad girmeleri istenmektedir. Bu işlem oyuncuları, internet üzerinden verecekleri kişisel bilgiler konusunda düşünmeye sevk etmektedir. Takma ad verilebilir ancak bu bilgiden fazla bir şey vermemek gerekir.
- “Farkındalık” madeni parası – bu madeni para sindirme ve kabadayılık girişimleri üzerinde durmakta ve internetteki bilgilerin kalitesine ve geçerliliğine vurgu yapmaktadır. Yani, internette gördüğünüz her şeye inanmamak gerekir.





Infotopia (Bilgi ülkesi)

Burada yine, oyuncular, kent kapısının yolunu bulmak zorundadırlar. Bu arada, oyuncuların dev tirtillerin farkında olmaları ve yolda da bir elma toplamaları gerekmektedir. Oyuncular bu elmayı kullanarak kentin anahtarını kuzguni siyah bir kargadan alırlar.

- "Güvenlik" madeni parası– bu madeni para 'parola'lar üzerinde durmakta ve bunların gizli tutulmasının önemini vurgulamaktadır. Bu madeni para aynı zamanda oyunculara, hem harflerden hem de sayılardan oluşan bir parolanın güçlü bir parola olduğunu anlatmaktadır.
- "Gizlilik" madeni parası – "Snow White (Pamuk Prenses)" deyimi yazıldığında iki web sitesi görünür. Birincisine tıkladığınızda Prens Bloguna gidersiniz. Burada Pamuk Prensesin, kendisiyle ilgili çok fazla kişisel bilgi içeren bir mesaj bıraktığını görürsünüz. Bu nedenle, Pamuk Prensesin kimliğini belirlemek ve onu bulmak çok kolay olacaktır. "Bilgi" madeni parası, arama motorlarına değinmekte ve 'bookmark'larla (daha önce ziyaret edilmiş web sayfasını kolayca bulmak için kullanılan bir yöntem) ilgili bilgi vermektedir. Oyuncuların klavyede "Snow White" yazmaları gerekmektedir.
- "Farkındalık" madeni parası – bu madeni para, oyuncunun Snow White (Pamuk Prenses) çamaşır tozuyla ilgili ikinci bir web sitesine tıklamasına imkan verir. Burada tüketici farkındalığı hakkında bilgiler yer almaktadır. Bu noktada arama motorlarının etkinliğine de değinilebilir.



Communicadia (İletişim ülkesi)

Oyuncuların kent kapısına bir buzul labirentinden geçerek gitmeleri gerekmektedir. Çıkışa ulaşmak için buz bloklarını yerlerinden kaldırmaları gerekmektedir.

- "Güvenlik" madeni parası – Burada oyuncular, "Bana 'Spam' (gereksiz e-postalar) Göndermeyin Efendim" oyununu oynayarak, güvenilir kaynaklardan gelen e-postalardan, 'spam' türü e-postayı filtreleyerek ayırmayı öğrenirler.
- "Gizlilik" madeni parası – Bu madeni para, oyuncunun Sinderella ile konuştuğu bir temsili sohbet (Chat) odasında internet sohbeti üzerinde durur. Burada oyunculardan adreslerini vermeleri istenir. Bu aşamada oyunculara internet üzerinden sohbet ederken neden dikkatli olmaları gerektiği anlatılır ve başkalarının kullanımına rahatlıkla sunuverdikleri bilgiler konularında bir daha düşünmeleri için tavsiyelerde bulunulur.



- "Bilgi" madeni parası – burada e-postalara ve bunların avantajlarına değinilir. Aynı zamanda, 'junk mail' denen, tamamen gereksiz ve anlamsız e-postalara da değinilir.
- "Farkındalık" madeni parası – Bu madeni parayla, 'Spam' denilen gereksiz e-postalara ve bunlarla nasıl savaşılabacağına değinilir.

3 kademenin üçü de tamamlandığında oyuncular e-kent Kometa'ya girebilirler. E-kent çocuklar için kurulmuş bir kent olup çocuklar burada eğlenebilir, bilgi edinebilir, tavsiyeler alabilir ve korunabilirler. Hayallerini, düşüncelerini ve kaygılarını paylaşabilir, sorunları aşabilmek için kolay çözümler bulabilir ve kendi hayal dünyalarını kurabilirler.

Kometa'da 6 adet e-madeni para toplanacaktır. Bu madeni paralardan her biri, çocukların haklarından birini vurgular. Çocuklar bunlarla oyunun diğer kademelerinde ve kanunlarında karşılaştıklarından onlara tanıdık gelecektir. Kometa e-kenti için daha fazla bilgi edinmek istiyorsanız Ders 8'e bakın.



Faaliyetler

İnternetteki riskler (10 dakika)

Çocuklardan gruplarına dönmelerini ve internet kullanımıyla ilgili bazı riskleri düşünmelerini isteyin. Nerelerde sorun çıkabilir? Çocukların bu konudaki düşüncelerini yazmaları için arkaları yapışkan 'post-it' not kağıtları kullanın. Riskleri üç grupta toplayın: içerik, temas ve davranış tarzı.

Tartışma (15 minutes)

Madeni paralarla ilgili olarak ortaya atılan bazı konular üzerinde konuşun

Güvenlik – internetten dosya indirirken dikkatli olun, bu dosyalarda virüs bulunabilir. (Aynı zamanda tartışma ve diğer faaliyetler için bak: Ders 6)

Gizlilik – kişisel bilgilerinizi daima emniyete alın. İnternet üzerinden karşı tarafa ne kadar bilgi verdiğiniz konusunda dikkatli olun. (Aynı zamanda tartışma ve diğer faaliyetler için bak: Ders 6)



Ders 1

Information – bu madeni paralar, internette bilgi ararken dikkat etmeniz gereken konular ve internet bağımlılığı gibi farklı konulara değinmektedirler

Farkındalık – internette herşey görüldüğü gibi değildir. Çocuklar bazan yanlış veya tarafli bilgilerle karşılaşabilirler. Başkaları hakkında kaba ve incitici şeyler okuyabilirler.

Çocuklara, internetin gerçek dünyanın bir yansıması olduğunu, interneti hem iyi hem de kötü insanların kullandığını, ancak basit kurallara uyararak internetteyken kendilerini emniyete alabileceklerini anlatın.

Kurallar

Çocuklar oyunda ilerledikçe kendilerini nasıl emniyete alacaklarını öğreneceklerdir. İlk kademede ele alınan konular şunlardır:

Bağımlılık – oyun oynamak hoş birşeyse de, oyun oynamaya gereğinden çok fazla zaman ayırmadığınızdan emin olun.

Kişisel bilgiler – sizin gerçek kimliğinizin ortaya çıkmasına neden olmayacağından, internette takma ad kullanılması kabul edilebilir birşeydir. Ancak internetteyken karşı tarafla paylaştığınız bilgiler konusunda dikkatli olun.

Uygunsuz içerik – internette karşılaşacağınız bazı malzemeler oldukça tatsız olabilir. Örneğin bu kademede cüce oyunlarında bazı uygunsuz ve incitici malzemeler bulunmaktadır.

Dosya indirme – internette herhangi birşey indirmeden önce dikkatle düşünmeniz çok önemlidir. Bu dosyanın ne olduğunu ve kimden geldiğini biliyor musunuz? İndirme konusunda tam olarak emin değilseniz, bu dosyayı kullanmamanız daha güvenli olacaktır.



İnternet kimliği

Ders 2



İnternette iletişim, bu iletişimin daha süratli ve etkili bir biçimde gerçekleşmesini sağlayan yeni teknolojileri büyük bir iştahla tüketen gençler arasında giderek daha popülerleşmektedir. İnternette iletişim için kullanıcının bir internet kimliği olması gerekmektedir. İnternet iletişimi, iletişimi gerçekleştirenlerinin kimliklerinin bilinmediği algısıyla gerçekleştirilmektedir ve çocuklar da gençler de, gerçek dünyada yapmayı hayal bile edemedikleri şeyleri internette yaptıklarını açıkça itiraf etmektedirler. Yapılan yeni bir araştırmada, bir gencin şöyle söylediği belirtilmektedir: “Burada yatak odamda otururken internet yüzünden bana ne türlü bir zarar gelebilir ki?”

Öğretmenler ve anne babalar olarak bizler çocuklarımızı, okulda ve evde kendilerini güvende hissetmeye teşvik ediyoruz. Çünkü onların böyle güvenli bir ortam içinde büyümelerini istiyoruz. Ancak, bir çocuğun evde, üzerinde gerekli denetim olmaksızın internet kullanırken de emniyette olabileceği düşüncesi yanlıştır ve çocukları tehlikeye atabilir. Anne babaların ve öğretmenlerin, çocukların internette karşı karşıya oldukları riskler konusunda bilinçli olmaları gerekir.

Wild Web Woods oyununu oynamaya başlamadan önce oyunculardan kendilerine bir kimlik seçmeleri istenir. Oyuncular bir takma ad bulurlar ve kendilerinden az bir miktar kişisel bilgi – yaşları, ve hangi ülkede yaşadıkları—istenir. Çocuklara, internette çok kolaylıkla arama yapılabileceğini, bazı küçük bilgileri yan yana getirerek bir insanın kimliğinin veya nerede oturduğunun belirlenmesinin mümkün olduğunu anlatarak internet üzerinden verdikleri bilgi miktarı konusunda dikkatli olmaları gerektiğini belirtin. Bu noktada yeni bir internet servisine veya sosyal ağ sitesine yazıldıklarında, sorulan her soruya cevap vermeleri gerektiğini söylemek de yararlı olabilir. Sadece yanında bir asterisk olan boşluklardaki bilgilerin verilmesi gereklidir. Buna rağmen pekçok insan, internet üzerinden ilave gereksiz bilgiler verme eğilimindedir.



Takma adın seçilmesi

Çocuklar takma adlarını seçerken onlara, başkalarının kime ait olduğu çok kolayca anlaşılabilir bir takma ad seçmemelerini söyleyin. Çünkü takma adlarından kim oldukları kolaylıkla anlaşılabilirse, gerçek adlarını vermiş kadar tehlikeli bir şey yapmış olurlar. Aynı zamanda, seçtikleri takma adın ne tür bir takma ad olduğunu da düşünmelidirler çünkü takma adlar karşı tarafa o insanla ilgili yanlış izlenimler vererek tehlikelere yol açabilirler.

İnternet çocuklara ve gençlere kendi kimlikleriyle denemeler yapabilmeleri için harika bir fırsat sunmaktadır. Buna rağmen, çocuklar ve gençler, internette kendileri ve başkaları hakkında verdikleri bilgileri kimlerin görebileceği konusunda dikkatle düşünmelidirler.

Faaliyet

Oyunculardan, oyunu oynayabilmek için bir oyun kahramanını seçmeleri istenir. Bu nokta, gizlilik ve çocukların internet üzerinden verebilecekleri tür bilgilerle ilgili bir tartışma başlatmak için ideal bir fırsat sunar.

İnternette başka bir kimlik edinme (30-45 dakika)

Çocuklardan, internete koyabilecekleri bir kişisel profil hazırlamalarını isteyin. Bu profile ne tür bilgileri dahil edeceklerdir? İnternet kullanıcıları, internette istedikleri kimliğe bürünebileceklerinden, internette iletişim kurduğumuz pek çok kimse, iletişim kurduğumuzu zannettiğimiz kimse olmayabilir. Biri sırf size İsveçli 13 yaşında bir erkek çocuğu olduğunu söylese bunun mutlaka doğru olacağını düşünmeyin. Bazı çocuklar, karşılarındaki son derece güven duyan çocuklar olduğundan, karşılarındakilerin kimlikleri hakkında doğruyu söylemediğini anlamakta güçlük çekerler.

Çocuklar bu şekilde kendi profillerini oluşturduktan sonra, eğer uygunsa, internette yanlış kimlik vermenin olumlu ve olumsuz yanlarını tartışmak üzere gruplar halinde çalışmalarını isteyin. Konuyu iyice tartıştıktan sonra, çocuklara, daha iyi olacağını düşünüyorlarsa kimliklerini/profillerini değiştirme çansı verin.

Gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki fark (20-30 dakika)

Çocuklardan biriyle internette konuşmakla yüzyüze konuşma arasındaki farkları sıralamalarını isteyin. Onları yönlendirmek ve düşünmeye sevk etmek için gerçek dünyada çoğu kez bir yabancıyla sohbet etmediğimizi ancak internet dünyasında hiç tanımadığımız insanlarla kolaylıkla konuşmaya başladığımızı söyleyin. Gerçek dünyada insanlar konuş-



tukları insanı karşılarında görme avantajına sahipken, internette durum böyle değildir. Çocuklara başka ne gibi farklar bulabildiklerini sorun.

Çocukların internette kendilerini emniyete almaları için basit bazı kurallar vardır:

- Sadece internette tanıştığınız bir kimseyle gerçek hayatta buluşmak iyi bir fikir değildir. Eğer böyle birşey yapmayı planlıyorsanız, bu konuyu önce anne babanızla veya güvendiğiniz bir yetişkinle konuşun ve ancak anne babanız ya da güvendiğiniz yetişkin sizinle birlikte gelmeyi kabul ederse yapmaya kalkın.
- İnternette konuşurken herhangi birşey sizi rahatsız ediyorsa bunu güvendiğiniz bir yetişkine anlatın.
- Gerçeği söyleyin ve internetteyken gerçek kimliğinizi açıklamayın. Ancak herkesin sizin kadar dürüst olmayacağını da hatırdan çıkarmayın.



Çocukların haklarını öğrenelim

Ders 3



Oyuncular oyunda ilerlerken, farklı çocuk haklarını ele alan kanunlar bulup toplayacaklardır. Çocuklar oyunun en az bir bölümünü oynadıktan sonra, bir veya daha çok sayıda kanun görmüş ve toplamış olacaklardır. Bu da, çocukların gerçek haklarının ne olduğu hakkında durup düşünmeleri için iyi bir fırsat sunmaktadır. Hangi haklardan asla vaz geçilemez?

Ne yazık ki internet, başkaları hakkında incitici ve kötü şeyler söylenebilmesi için yeni bir yöntem sunmuştur. Karşı karşıya konuştuğunuz veya hakkında konuştuğunuz kimseyi göremek, internet kullanıcılarını yüz yüze bir konuşmaya nazaran çok daha direkt konuşmalarını sağlamaktadır.

İnternette kullanıcıların geliştirdiği olanaklar "sexting" adı verilen, çocukların ve gençlerin kendilerine ve başkalarına ait cinsel görüntüleri arkadaşlarına gönderebildikleri bir fenomeni ortaya çıkarmıştır. Çoğu genç gerçek hayatta böyle birşey yapmayacaklarını söylerken, fotoğraf ve video filmi çekerek bunları internete yüklemek için gerekli teknolojiye sahip olmaları sayesinde, bir görüntü oluşturup bunu hemen internette yayınlatabilmektedirler.

Faaliyet

Tartışma (30 dakika)

Çocuklar ne gibi haklara sahip olmaları gerektiğini düşünüyorlar? Bu konudaki düşüncelerini, arkası yapışkan "post-it" not kağıtlarına yazmalarına izin verin. Çocukların oyun sırasında görecekları farklı kanunların ana temalarını kullanarak (bilgi, korunma, katılım, adalet, eğitim ve sağlık) düşüncelerini bu altı başlık altında toplamalarını isteyin. Sayfa xx'deki tabloyu kullanarak, Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesinde belirtilen ve oyunda vurgulanan çocuk haklarını tartışın. Oyun, oyunculara diğer oyunculara yardım etme fırsatları sunarak oyuncuları iyi vatandaş olmaya teşvik etmektedir.



Herbir kanun, çocuklara, oyunu oynarken karşılaştıkları oyun kahramanlarına yardım etmek için kullanılabilir. Çocuklara, oyundaki kanunları bu şekilde kullanıp kullanmadıklarını sorun. Çocuklar karşılaştıkları oyun kahramanlarına yardım etmek zorunda değiller. Ancak bunu yapmazlarsa, e-kentine ulaştıklarında Kanun-Koşusu oyununu oynayamazlar.

Compasito – Çocuklar için insan hakları eğitimi adlı Avrupa Konseyi El Kitabında da çocuklar için alıştırmalar ve insan hakları faaliyetleri yer almaktadır.

Çocuk Hakları ve internet (30-45 dakika)

Oyunda ele alınan çocuk haklarını hatırla tutarak, çocuklara interneti kullanırken en önemli hakların hangi haklar olduğunu sorun. Hangi kuralların konması gerektiğini sorun. Çocukları dörder kişilik gruplara ayırın ve interneti kullanırken nasıl bir davranış kuralları oluşturulması gerektiğini belirlemelerini isteyin. Bu oturumun sonunda her bir grubun, fikirleri ile ilgili olarak, sınıfın geri kalan bölümüne bir geri bildirimde bulunmasını isteyin.

İlave faaliyet (1 saat)(daha yetenekli veya daha büyük çocuklar için)

Çocuk hakları üzerinde konuşma mükemmel bir karşılıklı münazara fırsatı yaratmaktadır:

- bir çocuk hakkı seçin;
- sınıfı üç gruba ayırın (2 küçük bir büyük grup) ve gruplardan birinin seçilen cümleyi savunacağını, diğer grubun da bunun aksini savunacağını söyleyin. Üçüncü grup ise en inandırıcı savı ortaya atanı belirleyecek ve oylama yaparak, kazanan tarafı seçecektir.
- gruplara, savunacakları fikirleri oluşturmak için süre tanıyın (çocukların yaşına ve yeteneğine bağlı olmak üzere bu faaliyet için yetişkinlerin desteğine ihtiyaçları olabilir).
- münazarayı başlatın, her bir gruba savlarını ortaya koymak için zaman verin ve üçüncü grubun üyelerine de soru sorma fırsatı tanıyın.
- üçüncü gruptan, kazanan tarafı oylarıyla belirlemelerini isteyin.

Bağımlılık

Ders 4



Giderek daha çok sayıda çocuk ve genç internet oyunları oynadığından, bunun bu tür faaliyetlerle ilgili bir bağımlılık yaratacağından kaygı duyulmaktadır. İnternette oynanan pekçok oyun, bu oyunları oynayanlar için çok çekici ve bağlayıcıdır. Anne babalar çocuklarının internet oyunlarında giderek daha çok zaman harcadıklarını bildirmektedirler.

Faaliyet

**...için ne kadar zaman harcıyorum?
(gerekli bilgiyi toplamak için 1 saatten uzun süre)**

Çocuklara Wild Web Woods oyununda, Rapunzelle karşılaştıkları bölümü hatırlatın.

Rapunzel aslında kaçırılmamıştır. Bütün gün bilgisayar oyunları oynayarak bu oyunlara bağımlı hale gelmiştir. Kendini oyunlara o denli kaptırmıştır ki, kimse çıkıp onu rahatsız etmesin diye eski bir kuleye saklanmıştır. İşte o nedenle de berbere gidip saçlarını hiç kestirmemiştir.

Çocuklara, arkadaşlarından birinin bu durumda olması halinde ne yapacaklarını sorun. Böyle bir durumda kimden yardım isterler?

Kaç kişi internette bilgisayar oyunu oynuyor? Her seferinde ne kadar süre oynuyorlar? Oyunda ne kadar zaman harcadıklarını aslında biliyorlar mı? Hafta boyunca çeşitli faaliyetler için ne kadar zaman harcadıklarını gösteren bir günlük tutmalarını isteyin (ev dışı faaliyetler de dahil olmak üzere – faaliyet listesi sınıfta önceden birlikte belirlenebilir). Hafta boyunca çeşitli faaliyetleri için ne kadar zaman harcadıklarını gösteren bir grafik veya pasta grafiği oluşturabilirler mi?





Bulunan sonuçlar çocukları şaşırttı mı? İnternette oyun oynamanın kabul edilebilir birşey olduğunu ancak faaliyetler arasında bir denge sağlanması gerektiğini ve sadece bilgisayar oyunu ve bilgisayar üzerine odaklanılmaması gerektiğini anlatın.

Not: Sınıfta internet oyunlarına çok fazla zaman ayıran çocuklar olabilir. Bunlar arasından birini ikisini seçip sadece onlar üzerinde odaklanmamak gerekir. Çocuklardan, hazırladıkları grafikler üzerine adlarını yazmaları istenmemelidir.

RAPUNZEL | WORLD WIDE WOODS

www.kuleoyunlari.kotu

KULE OYUNLARI

En yeni oyunlar Daha yeni oyunlar Yeni oyunlar

McMan Yüksek Puan Listesi

1. Rapunzel.....	7000204567
2. Rapunzel.....	6000204537
3. Rapunzel.....	1000203434
4. Rapunzel.....	1000199434
5. Rapunzel.....	1000179434

Metris Yüksek Puan Listesi

1. Rapunzel.....	3000204567
2. Rapunzel.....	2000204537
3. Rapunzel.....	1000203434
4. Rapunzel.....	1000199434
5. Rapunzel.....	0999917943

Mazeinvaders Yüksek Puan listesi

1. Rapunzel.....	5000204567
2. Rapunzel.....	5000104537
3. Rapunzel.....	4870200000
4. Rapunzel.....	4000199939
5. Rapunzel.....	1115009401

En iyi oyuncular

2007

Rapunzel

2006

Rapunzel

Rubrikler

0. YeCustIdBe
1. YeNeszet
2. YePewer
3. Yellow
4. YeNesSahew
5. YePewNew
6. YeMadNew
7. YeSparks
8. YeMaySahew
9. YeDideNew

Gizlilik

Ders 5



Çocukların ve gençlerin internette içerik oluşturmaları kolaylaştıkça, öğretmenlerin de bu konuyla ilgili riskleri onlara anlatmaları güçleşmektedir. Çocuklar şunu anlamalıdır: internette herhangi bir şey yayınladıklarında, bunu geri çekmek artık imkansızdır. Tabii çocuklar profillerine dahil ettikleri bilgileri silebilirler. Ancak bu bilginin başkaları tarafından kopyalanmadığından emin olamazlar. Çocuklar çoğu kez internet hesaplarında yer alan gizlilik ayarlarından habersizdirler. Çocuklara internetteki profillerinin gizli olması gerektiği (yani sadece kendilerinin davet ettiği konukların bu bilgileri görebileceği) mutlaka anlatılmalıdır. Ne yazık ki, çocuklar ve gençler kendilerini kimlerin izlediğini pek düşünmemektedirler ve kimlerin profillerine bakabileceğinin bilincinde değildirler.

Çocuklar Infotopia'ya ulaştıklarında, bir bloga (internet günlüğü) bakabileceklerdir. Bu blogda Snow White'in (Pamuk Prenses) bıraktığı bilgiler yer almaktadır. Pamuk Prenses burada çok fazla kişisel bilgi bırakmıştır ve bu da Pamuk Prensesi tehlikeye düşürebilecektir.

Faaliyet

Prens Blogu (30 dakika)

Aşağıdaki blog'un içeriğine bakın ve çocuklara birer kopyasını verin. Çocuklardan Pamuk Prenses'in burada açıklamaması gereken kişisel bilgileri işaretlemelerini isteyin. Bundan sonra "emniyetli" bir blog girişi hazırlayıp hazırlayamayacaklarını sorun.

İnternetin demokrasiye dayalı olduğunu ve herkesin internete katılmak için eşit hakka sahip olduğunu tekrar vurgulayın. İnternet herkes tarafından yaratılmıştır ve herkes tarafından kullanılabilir. Bu da, dikkatle korunmaması halinde, sizin internete koyduğunuz bilgileri herkesin görebileceği anlamına gelmektedir.



Çocuklardan kendi profillerini (eğer profil oluşturmuşlarsa) bir daha hatırlamalarını ve hangi bilgileri internete koyacaklarını düşünmelerini isteyin. Bu profili anne babalarının veya onlara bakan yetişkinlerin görmelerinden mutlu olup olmayacaklarını sorun.

Parolalar (45 dakika)

Gizlilik konusunu konuşurken, bu fırsattan yararlanarak parolalardan söz edin. Çocuklar Infotopia'ya vardıklarında parolalarla ilgili daha fazla bilgi edineceklerdir. Çocuklardan, aşağıdaki bilgileri kullanarak, bir posterin üzerinde, parolaların neden bu kadar önemli olduğunu diğerlerine anlatmalarını isteyin.

- Parola adeta gizli bir sır gibidir.– parolanızı başkalarına vermeyin!
- Adınızı kullanmayın→ – adınızı kullanırsanız sizin kim olduğunuzu bulmaları çok kolaylaşır!
- Parolanızı, bilgisayarınızdan böyle bir komut gelse bile, bilgisayarınızda 'save' etmeyin. Aynı bilgisayarı bir başkası kullanırsa sizin parolanızla sizin ziyaret ettiğiniz siteyi onlar da ziyaret edebilirler.
- Parolanızı oluştururken harflerle sayıları karıştırarak kullanın. Ama bir defa daha bilgisayarınıza girdiğinizde parolayı hatırlayacağınızdan emin olun.
- Parolanızı asla başka birinin görebileceği bir kağıt parçası üzerine yazmayın.



Güvenlik

Ders 6



İnternet, her türlü malzemeye erişim sağlayan çok kolay bir ortam sağlamaktadır. Kitaplar, filmler ve müzik internet üzerinden hem yasal olarak hem de yasal olmayan bir biçimde indirilebilmektedir. Çocukların çoğunun copyright veya fikri mülkiyet haklarına saygıları olmadığı düşünülmektedir. Ancak yapılan araştırmalar, çocukların, bu konulara aldırılmaktan çok, bu konuları anlamadıklarını ortaya koymaktadır.

Çocukların internette malzeme indirirken karşılaşacakları bir başka sorun da virüslerdir. Çoğu yetişkin, internette herhangi bir şey indirirken çok dikkatlidir, ancak çocuklar aynı kaygıları taşımamakta ve kuşkulu internet kaynaklarında buldukları yazılımları indirme veya müzik parçalarını ve videoları çalma konusunda pek ender kafa yormaktadırlar.

Oyunda çeşitli kademelerde çocuklara internette dosya indirirken son derece dikkatli olmalarının gerekli olduğu hatırlatılmaktadır.

İndirilen dosyalarda virüsler veya spyware denen bilgisayar yerleşip bilgisayardan gizli bilgileri alan yazılımlar bulunabilmektedir. Bu durum aynen Jack ve Fasulye Sırığı masalındaki gibidir: bilgisayarınıza bir şey eklerseniz, eklediğiniz şey bilgisayarınızın içinde büyür de büyür! Sonunda tüm bilgisayarınızı yok edebilir. Bilgisayarınıza mutlaka bir virüs tarayıcı alın ve sadece gerçekten güvendiğiniz sitelerden dosya indirin.

Faaliyet

Güvenli bir bilgisayar (45 dakika)

Çocuklardan güvenli bir bilgisayar posterini yapmalarını isteyin. Bu resme dahil etmeleri gereken unsurlar nelerdir? (virüs koruma, 'spam'e karşı koruma ya da 'spam' filtresi, casus yazılımlara



Übung 6

karşı korunma, parolalar gibi konular). Bu aşamada çocukların artık oyunun büyük bölümünü tamamlamış olmaları ve bilgisayarlarını ve bilgilerini emniyete almayla ilgili temel unsurları iyice anlamış olmaları gerekir.

CÜCE OYUNLARI | WORLD WIDE WOODS

http://www.cuceoyunlari.kötu

CÜCE OYUNLARI!

en iyi oyunlar

1. Cüce-Roketi

2. Cüceyi tekmeleyin

3. Cüce dövme makinesi

4. Cüce topu

TOP 100

001. Cüce-Roketi
002. Cüceyi tekmeleyin
003. Cüce dövme makinesi
004. Cüce topu
005. Cücelere vurma aleti
006. Hadi cüce traş edelim
007. cüceyle alay edelim
008. Cüceyi kurtar
009. Cüceyi kurtar
010. Cüceyi kurtar
011. cüce bumerangı
012. cüce imha aracı
013. 1001 cüce
014. cüce sıkmaca
015. cücelerie d.o.a.

Bu çok acımasız! Bu çok acımasız! Bu çok acımasız!

Çocukların gerçek yaşamdaki hakları

Ders 7



Oyun boyunca çocuklara, oyun sırasında topladıkları kanunlarla başkalarına yardım etme fırsatı verilmelidir. Artık çocuk haklarıyla ilgili bir fikir edinmiş olduklarından, onlara gerçek yaşamda kendilerinin sahip olduğu özgürlüklere sahip olmayanlara yardım etmek için neler yapabileceklerini sorun.

Faaliyetler

Bir Sivil Toplum Kuruluşu seçin (STK) (bir saat kadar)

Çocuklardan oyunda yardıma ihtiyacı olan birkaç oyun kahramanını hatırlamalarını isteyin. Bunlar kimlerdi ve neden yardıma ihtiyaç duyuyorlardı? Oyunda çocuklar “kanunları uygulayabiliyorlardı” ve bu da durumun düzeltilmesini sağlıyordu. Peki, gerçek yaşamda, kendileri kadar şanslı olmayanlara yardım etmek için neler yapabilirler?

Sınıfta grup halinde, başkalarının ihtiyaçlarıyla ilgili bir tartışma başlatın ve uygun olan durumlarda hakları ellerinden alınan çocuklarla ilgili bazı örnekler verin.

Çocuklara kendi durumlarına uygun bir dizi STK söyleyin veya çocuklardan birkaç sivil toplum kuruluşu adı vermelerini isteyin (en fazla 4 tane). Daha sonra bir-iki çocuğa sınıfın geri kalanına, seçilen bu STKların görevlerini anlatmalarını isteyin. Bundan sonra da çocukların en sevdikleri STK’yı, yani çocukları ve çocuk haklarını koruma faaliyetlerini desteklemek istedikleri STK’yı seçmek üzere oylama yapmalarını isteyin.

STK seçildikten sonra çocuklarla bu STK’yı nasıl destekleyebileceklerini konuşun; örneğin bağış toplayarak, bilinç ve farkındalık artırıcı faaliyetlerde bulunarak, gönüllü çalışmalar yaparak vb.



Ders 7

Okulda diğerleriyle bilgilerin paylaşılması (1 saat)

Bilgi, korunma, katılım, adalet, eğitim ve sağlık gibi altı başlığı ele alın ve sınıfı altı gruba ayırın. Her gruptan bu hakların her biriyle ilgili, bilinç düzeyini arttırıp bunu okulun diğer üyeleriyle paylaşacakları birer poster yapmalarını isteyin. Çocuklarla, bu posterleri etkileyici bir poster haline getirmenin yöntemlerini konuşun. Göz alıcı olmalı ve metinlerle görüntülerin bir bileşiminden oluşmalıdır. En etkileyici posterini nasıl hazırlayabileceklerini sorun.



E-kent Kometa

Ders 8



Çocuklar oyundaki üç kademeyi tamamladıktan sonra e-kent Kometa'ya ulaşırlar. Kometa çocukların "eğlenebileceği, hayal ve düşüncelerini paylaşacakları ve yaşamak istedikleri dünyayı yansıtan" bir yer olarak anlatılmaktadır.

Kometa'ya girdikten sonra altı adet e-madeni para toplanacaktır: e-eğlence, e-okul, e-ev, e-belediye binası, e-parlamento, e-mahkeme. Çocuklar bütün madeni paraları topladıktan sonra Kometa'nın e-vatandaşları olurlar ve adları Ünlüler Salonunda yer alır.

Çocuklar ormanda karşılaştıkları bütün oyun kahramanlarını (kanunları uygulayarak) kurtarmayı başarırlarsa, kanun koşusu oyununu oynamaya hak kazanırlar. Bunu yapamamışlarsa, (ekranın sağ üst köşesindeki pusulanın üzerine tıklayarak) haritaya bakabilir ve kurtaramadıkları oyun kahramanlarını görürler. Oyun kahramanının üzerine tıkladıklarında, kanunu uygulayabilecekleri, oyunun ilgili noktasına götürülürler.

Faaliyet

Sunum (Faaliyetin planlanması için 30 dakika, sunumu hazırlamak için en az 1 saat)

Çocuklar oyunu tamamladıktan sonra çocuk haklarıyla ilgili iyi bir fikir edineceklerdir. Bu hakların yerel düzeyde, yani okulda, nasıl uygulandıklarını konuşun. Okulda bir okul konseyi var mıdır? Çocukların görüşleri nasıl dinlenmektedir? E-kent'te, adalet, katılım hakkı, ve başkalarına ve kendine saygı gibi konular üzerinde odaklanılmakta, okuldaki demokrasiyle pek çok paralellikler bulunmaktadır.

Gerek çocuk hakları gerekse e-emniyet konusunda öğrendikleri bilgiler ve anlayışa dayalı olarak, sınıfı altı kişilik gruplara ayırın ve bu konulardaki bilgilerini ortaya koymak ve diğerlerini de eğitmek üzere bir sunum hazırlamalarını isteyin (bu anne babalara, okul konseyine veya diğer



sınıflara sunulabilir). Çocukların bunu yaparken istedikleri vasıtayı ve ortamı kullanmalarına izin verin ancak bunu yaparken hitap edecekleri izleyici kitlelerini düşünmelerini isteyin. Nasıl en etkili olabilirler? Bunun için neye ihtiyaçları vardır? Grubu bütün üyelere bir rol vermeye teşvik edin.

Bu faaliyet sayesinde, çocuklar öğrendiklerini gösterebilecekler ve aynı zamanda, oyunla ilgili ve oyunun diğerleriyle ilgili olarak ele aldığı konulara ilişkin farkındalık da artacaktır.

Faaliyet

**İdeal kent (açıklama için 10 dakika,
bir sonraki öğretim gününde tartışmak için de 1 saat)**

Çocuklardan gerçek-yaşamda istedikleri ideal kenti tarif etmelerini isteyin. Bunu tarif etmek için kısa bir metin (en fazla 1-2 sayfa) yazmalarını söyleyin. Metni sınıfta tartışın ve çocuklardan en sevdikleri kenti oylayarak seçmelerini isteyin. Bu metni kentin belediye başkanına gönderin. Mümkünse İngilizceye veya Fransızcaya tercüme ettirerek Avrupa Konseyine gönderin. Bu metin Avrupa Konseyi web sitesinde yayınlanacak ve sınıfınıza da Konseyden hediye gönderilecektir.

Kometa@coe.int



Seçilmiş kaynakça



Living and learning democracy: introducing quality assurance of education for democratic citizenship in schools, Council of Europe Publishing: 2008 (Demokrasiyi yaşamak ve öğrenmek: okullarda demokratik vatandaşlık eğitimiyle ilgili kalite garantisi fikrinin tanıtılması, Avrupa Konseyi Yayınları:2008)

How all teachers can support citizenship and human rights education, Council of Europe Publishing: 2008 (Tüm Öğretmenler vatandaşlık ve insan hakları eğitimini nasıl destekleyebilirler, Avrupa Konseyi Yayınları:2008)

Teaching democracy – A collection of models for democratic citizenship and human rights education, Council of Europe Publishing: 2008 (Demokrasiyi öğretmek – demokratik vatandaşlık ve insan hakları eğitimi modelleri derlemesi Avrupa Konseyi Yayınları:2008)

Compasito – Manual on human rights education for children, Council of Europe Publishing: 2008 (Compasito – Çocuklar için insan hakları eğitimi el kitabı, Avrupa Konseyi Yayınları:2008)

Compass – A manual on human rights education with young people, Council of Europe Publishing: 2002 (Pusula – Gençler için insan hakları eğitimi el kitabı, Avrupa Konseyi Yayınları:2002)

The Internet literacy handbook – A guide for parents, teachers, young people, Council of Europe Publishing: 2006 (İnternet kullanımı el kitabı –ebeveyn, öğretmenler ve gençler için rehber, Avrupa Konseyi Yayınları:2006) (Güncelleştirilmiş bir internet 'flash' versiyonu aşağıdaki adreste bulunabilir <http://www.coe.int/internet-literacy-handbook>)

Çocuklar için ve Çocuklarla Birlikte bir Avrupa İnşa Etme

Yayınlar



Violence reduction in schools training pack: 2009 (Okullarda şiddetin azaltılmasına yönelik eğitim paketi, Avrupa Koseyi Yayınları:2009)

Campaign pack – Raise your hand against smacking!: 2009
(Kampanya paketi – Çocukların dövülmesine karşı elinizi kaldırın!: 2009)
ISBN 978-92-871-6624-1

International justice for children: 2008 (Çocuklar için uluslararası adalet: 2008)
ISBN 978-92-871-6534-3

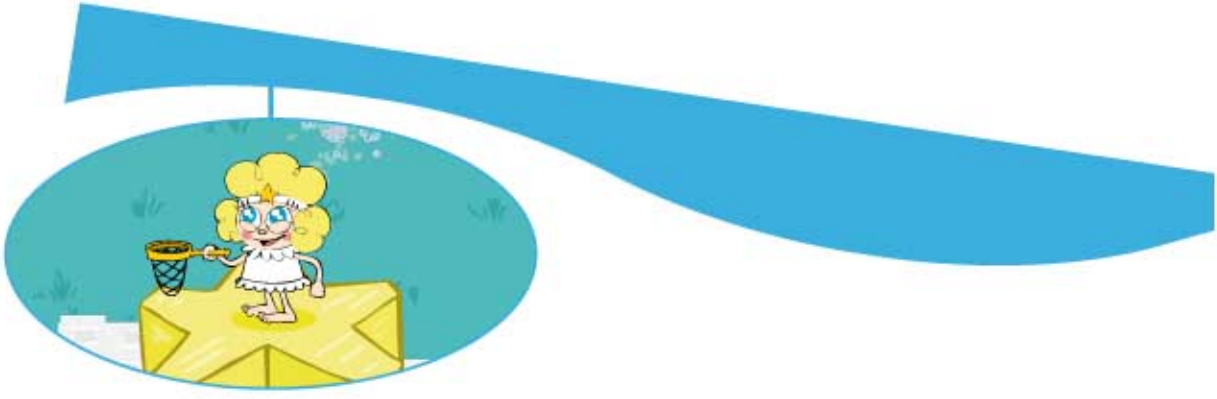
Eradicating violence against children – Council of Europe actions: 2008
(Çocuklara karşı şiddetin ortadan kaldırılması – Avrupa Konseyi girişimi: 2008)
ISBN 978-92-871-6432-2

Off the books – Guidance for Europe's parliaments on law reform to eliminate corporal punishment of children: 2008 (Kitaplardan çıkarılması – çocuklara bedensel cezanın kaldırılmasına ilişkin yasal reform konusunda Avrupa parlamentoları için rehber)

Eliminating corporal punishment – a human rights imperative for Europe's children: 2007
(new edition) (Bedensel cezanın kaldırılması – Avrupa çocukları için bir insan hakları gereksinimi: 2007)
ISBN 978-92-871-6182-6

Abolishing corporal punishment of children – Questions and answers: 2007
(Çocuklara bedensel cezanın ortadan kaldırılması – Sorular ve cevaplar: 2007)
ISBN 978-92-871-6310-3

Parenting in contemporary Europe – A positive approach: 2007 (Çağdaş Avrupa'da anne babalık – pozitif bir yaklaşım:2007)
ISBN -92-871-6135-2



Highlights (Monaco Conference): 2007 (Ana temalar (Monako Konferansı) 2007)

The Internet literacy handbook: 2006 (İnterneti kullanma kitabı:2006)

(Güncelleştirilmiş bir internet 'flash' versiyonu aşağıdaki adreste bulunabilir <http://www.coe.int/internet-literacy-handbook>)

ISBN 978-92-871-5939-7

Violence reduction in schools – How to make a difference: 2006 (Okullarda şiddetin azaltılması

– Nasıl fark yaratılabilir: 2006)

ISBN 978-92-871-5870-3

Avrupa Konseyinin "Çocuklar için ve Çocuklarla Birlikte bir Avrupa İnşa Etme" programı Avrupa'da çocuk haklarına saygıyı sağlamak ve çocukları her tür şiddete karşı korumak amacıyla hazırlanmıştır. Daha fazla bilgi için:<http://www.coe.int/children>

ISBN sistemine dahil kitaplar Avrupa Konseyi Yayınlarından ısmarlanabilir, <http://book.coe.int>

Diğer tüm kitaplar için başvuru adresi: children@coe.int



Avrupa Konseyi, çocukların temel internet emniyet kurallarını öğrenmeleri için "Through the Wild Web Woods" (Vahşi Web Ormanından Geçiş) adlı bir internet oyunu geliştirmiştir. Oyunda, çocukların aşına oldukları masallar kullanılarak çocuklara, muhteşem e-kent Kometa'ya ulaşmak üzere içinden geçtikleri, potansiyel tehlikelerle dolu bir labirentte rehberlik edilmekte, bu yapılırken, kimliklerini ve kişisel bilgilerini korumaları, zararlı içerikli siteleri ve internet oyunlarını tanımaları, internette mevcut bilgilere karşı eleştirel bir yaklaşım edinmeleri ve bilgisayarlarını zararlı e-postalara ve virüslere karşı korumaları öğretilmektedir. Oyunda aynı zamanda demokrasi, başkalarına saygı ve çocuk hakları gibi, Avrupa Konseyinin çalışmalarına temel oluşturan kavram ve değerlerin yaygınlaştırılmasına da çalışılmaktadır.

7 ile 10 yaş arası çocuklar için hazırlanan oyun, halen 22 dilde (Arnavutça, Bulgarca, Hollandaca, İngilizce, Fince, Fransızca, Almanca, Yunanca, Macarca, İtalyanca, Letonca, Litvanyaca, Maltaca, Lehçe, Portekizce, Romanca, Romence, Rusça, Sırpça, Slovence, İspanyolca ve Türkçe) mevcut olup, diğer dillerde de sunulması için hazırlıklar sürdürülmektedir. Bu öğretim paketi öğretmenler ve eğitimcilerle web sitemizden indirilip yazıcıda basılacak şekilde hazırlanmış olup, öğretmenlere ve eğitimcilere öğrencileriyle internet emniyeti ve çocuk hakları konularını ele almaları için kılavuzluk etmektedir.



"Çocuklar için ve çocuklarla birlikte bir Avrupa inşa etme"

Council of Europe
F-67075 Strasbourg Cedex
www.coe.int/children
children@coe.int

Avrupa Konseyi

1949 yılında kurulan uluslararası bir kuruluş olan Avrupa Konseyi'nin halen 47 üyesi bulunmaktadır. Görevi insan haklarını, demokrasiyi ve hukukun üstünlüğünü yaygınlaştırmaktır. Kuruluş, insanların ve tabiatıyla Avrupa'daki 150 milyon çocuğun da korunmasına ilişkin, Avrupa İnsan Hakları Sözleşmesi ve diğer sözleşme ve önerileri temel alarak, ortak demokratik ilkeleri oluşturur.

"Çocuklar için ve Çocuklarla Birlikte bir Avrupa Kurmak" adlı programın amacı, çocuk haklarını yaymak ve çocukları şiddete karşı korumaktır. Program, evde ve okulda şiddet, insan hakları eğitimi, çocuklar ve internet ve adalet sistemi gibi konuları içermektedir. Sözleşmelerimiz, toplantılarımız, yayınlarımız ve internet oyunumuz "Wild Web Woods" ile ilgili daha fazla bilgi için web sitemizi ziyaret edebilirsiniz.