

Çevrimiçi Kumar ve Mikro Ödemeler

Ders Planı 1

Başlık	Ruh Hâli Dalgalanmaları ve Kumar: Carlos'un Hikâyesinden Öğrenmek
Yaş Grubu	14–16 yaş
Süre	45-50 dakika
Öğrenme Amacı	Öğrenciler, kumar kazanç ve kayıplarının duygusal sonuçlarını ilişkilendirilebilir bir senaryo aracılığıyla keşfedecek. Bağımlılık yapıcı davranışların ilişkileri ve ruhsal esenliği nasıl etkileyebileceği üzerine düşünecek; gerektiğinde yardım aramanın önemi dâhil olmak üzere sağlıklı baş etme stratejilerini belirleyecek. Ders ayrıca dijital oyunlarda bulunan kumar benzeri özellikleri (ör. ganimet kutuları, mikro ödemeler) tanıttak ve kontrol yanılması ile kayıpların peşine düşme gibi bilişsel yanlılıkları öne çıkaracak.
Öğrenme Kazanımları	• Öğrenciler, kumar davranışıyla ilişkili ruh hâli değişimlerini fark edecek • Öğrenciler, bağımlılığın duygusal ve sosyal sonuçlarını değerlendirecek • Öğrenciler, uygun yardım arama stratejilerini belirleyecek ve tartışacak • Öğrenciler, yaygın kumar mekaniklerini ve ikna edici tasarım özelliklerini anlayacak • Öğrenciler, riskli davranışın sürmesine katkıda bulunan bilişsel yanlılıkları fark edecek
Gerekli Araçlar/Materyaller	• Basılı veya yansıtılan çizgi şerit: “Kazan Biraz, Kaybet Kendini” • Basılı tartışma soruları ve karar yönergesi • Kalem, yapışkan notlar, A4 kâğıt • İsteğe bağlı: Beyaz tahta veya kâğıt tahta (flipchart)
Ayrıntılı Yönergeler	Ortamı Hazırlama (5 - 10 dakika) Bir sınıf tartışmasıyla başlayın: “İnsanların ruh hâlinin, para söz konusu olduğunda — kazandıklarında ya da kaybettiklerinde — nasıl büyük ölçüde değiştiğini hiç fark ettiniz mi?” Carlos’un hikâyesinin çizgi panellerini gösterin. Öğrencilere sorun: “Sizce Carlos her panelde ne hissediyor?”

	Bunu, öğrencilerin günlük yaşamdaki kendi duygusal iniş çıkışlarıyla ilişkilendirin. Oyunlarda yaygın olarak bulunan kumar mekaniklerini ve ikna edici tasarım özelliklerini — ganimet kutuları, mikro ödemeler, gösterişli ödül animasyonları veya kıl payı kaçırmalar gibi — kısaca tanıtır. Sorun: - “Bu tür özellikler, birini gerçekte öyle olmasa bile neden heyecanlı veya kontrol sahibi hissettirebilir?” - “Bunlar, kumara benzer duygusal iniş çıkışları nasıl tetikleyebilir?” Bugünün hedefini birlikte tanımlayın: “Kumarın duyguları nasıl etkilediğine ve bu duygular bize ya da başkalarına zarar vermeye başladığında ne yapılacağına bakacağız.” Keşif / Sorgulama (5 - 10 dakika) Öğrencileri eşleştirin. Sorun: “Carlos’un ruh hâli dalgalanmalarının nedenleri neler?” ve “Tepkileri başkalarını nasıl etkiliyor?” Yanıtları için beyin fırtınası yapmalarını ve kumarla ilişkili duygusal iniş çıkışların 2–3 sonucunu yazmalarını isteyin. Ardından tekrar bir araya gelip fikirleri tahtada “Kendine Etkileri” ve “Bашkalarına Etkileri” başlıkları altında toplayın. Bu, bağımlılık yapıcı davranışın duygusal örüntülerini ve sonuçlarını fark etmeye yol açar.
Ayrıntılı Yönergeler	Ana Görev / Üretim (20 dakika) Öğrencileri küçük gruplara ayırın (grup başına 3–4). Her gruba şu tartışma sorusu verilir: “Carlos bununla baş etmenin en iyi yolu nedir?” a) Bahisten ara ver ve bunun kendisini nasıl etkilediği hakkında biriyle konuş b) Bahse devam et ve duygularını daha iyi kontrol etmeye çalış c) Ruh hâli dalgalanmaları o kadar kötü olmasın diye yalnızca küçük miktarlarda bahis oyn Bir yanıt seçip bunu bir mini posterde veya rol yapma etkinliğinde gerekçelendirmelidirler. Carlos’un hikâyesini daha sağlıklı bir yol gösterecek biçimde yeniden yazabilir ya da bir arkadaşın Carlos’a nasıl destek olabileceğini canlandırabilirler. Yaratıcılığı teşvik edin — konuşma balonları, emoji’ler veya kısa senaryolar kullanın. Bu, anlatı ve etkin öğrenme yoluyla duygusal işlemeye olanak tanır. Farklı öğrenme tercihlerini desteklemek için kısa bir çizgi roman çizmek, Carlos’a bir tavsiye mektubu yazmak veya bir sesli mesaj kaydetmek gibi isteğe bağlı biçimler sunun Paylaşım ve Akran Geri Bildirimi (10-15 dakika) Gruplar posterlerini veya performanslarını paylaşır. Her birinden sonra sınıf arkadaşları basit bir geri bildirim çerçevesi kullanır: • “Beğendiğim bir şey...”

	• “Geliştirilebilecek bir şey...” • “Carlos’un yapabileceği bir sonraki şey...” Bu, empatiyi geliştirir, akran örnekleri yoluyla öğrenmeyi pekiştirir ve yansıtıcı diyalogu teşvik eder. Yansıtma ve Kapanış (5-10 dakika) Öğrencilerden bireysel olarak bir “3-2-1” çıkış kartı doldurmalarını isteyin: • Carlos’un yaptığı veya hissettiği 3 şey • Öne çıkan 2 kumar sonucu • Bir arkadaşı Carlos gibi hissederse yapabilecekleri 1 şey Yanıtları anonim olarak toplayın. Yardım isteme, güvenilen yetişkinlerle konuşma veya riskli davranışı durdurma gibi temaları kısaca öne çıkarın. Şu mesajı pekiştirerek bitirin: “Bir kayıptan sonra kötü hissetmek normaldir — ama bu, ilişkilerinize veya özsaygınıza zarar vermeye başladığında yardım isteme zamanı gelmiştir.”
DigRight Uygulamasıyla Bağlantı	Öğrenciler, DigRight Uygulamasında daha fazla hikâye ve baş etme stratejisi keşfedebilir.
Kapsayıcılık/Uyarlama İpuçları	Farklı öğrenme ihtiyaçlarını karşılamak için görseller, rol yapma ve açık uçlu yanıtlar kullanın. Yansıtma için yazılı veya sözlü ifadeye izin verin. Görsel desteğe ya da dil desteğine ihtiyaç duyan öğrenciler için basit alt yazılı çizgi paneller sağlayın.
Ölçme, Değerlendirme ve Yansıtma	Biçimlendirici Değerlendirme Tartışmalara ve grup çalışmasına katılımın gözlemlenmesi yoluyla biçimlendirici değerlendirme. Bireysel anlayışı ölçmek için “3-2-1” çıkış kartlarını kullanın. Akran Geri Bildirimi Paylaşım sırasında, saygılı ve yapıcı yorumlara odaklanarak akran geri bildirimini teşvik edin. Duygusal farkındalığı ve destek stratejileri önerme becerisini değerlendirin.
Gözlem Araçları (kontrol listesi, dereceli puanlama anahtarları)	

Şunları izlemek için basit bir gözlem kontrol listesi oluşturun:

- Grup tartışmasına katılım
- Kumarın sonuçlarını belirleyebilme
- Baş etme stratejilerini seçmede düşüncelilik
- Yanıtlarda ve geri bildirimde empati

Örnek Kontrol Listesi:

Öğrenci Adı:			
Ölçüt	Evet	Kısmen	Henüz Değil
Duygusal etkiyi belirledi			
Olumlu bir baş etme stratejisi önerdi			
Grup çalışmasına saygıyla katıldı			

Dereceli Puanlama Anahtarı (grup görevi için):

Grup	Ölçüt	Mükemmel (3)	Yeterli (2)	Destek Gerekli (1)
	Baş etme konusunda açık mesaj	✓	⚠	✗
	Yaratıcı sunum	✓	⚠	✗
	Takım iş birliği	✓	⚠	✗

Öğrenciler için Yansıtma Soruları

- “Bu hikâye size nasıl hissettirdi?”
- “Carlos arkadaşınız olsaydı ona ne söylerdiniz?”
- “Sizce biri ne zaman yardım istemelidir?”
- “Siz ve grubunuzun birlikte nasıl çalıştığına dair ne fark ettiniz?”

Akran/Öz Değerlendirme Şablonları

Kısa kontrol listesi:

- Grup görevine katıldım
- Başkalarının fikirlerini dinledim
- Carlos için bir çözüm oluşturmaya yardım ettim
- Yardım istemenin neden önemli olduğunu açıklayabilirim

Öğretmen Notları

Duygusal tepkilere dikkat edin — bazı öğrenciler kişisel olarak ilişki kurabilir. Paylaşım için güvenli, saygılı bir ortamı teşvik edin. Daha derin kaygılar ortaya çıkarsa öğrencileri okul rehberlik uzmanlarına yönlendirmeye hazır olun.

Farklı olgunluk düzeylerini öngörün ve kumar mekanizmaları etrafında ne kadar ayrıntıya gireceğinizi buna göre ayarlayın. Kumar benzeri oyun mekaniklerini ve ikna edici özellikleri açıklamaya yönelik rehberlik ekleyin.

Ders Planı 2

Başlık	Bir Kaplama Sandığınızdan Daha Pahalıya Mal Olduğunda: Liam'ın Hikâyesi
Yaş Grubu	13-14 yaş
Süre	45-50 dakika
Öğrenme Amacı	Öğrenciler, Liam'ın hikâyesi aracılığıyla oyun içi satın alma bağımlılığının duygusal, sosyal ve etik sonuçlarını keşfedecek. Harcama davranışı üzerine düşünecek, <i>manipülatif oyun tasarımı</i> ni çözümleyecek ve sağlıklı dijital alışkanlıkları ve sorumlu karar vermeyi desteklemeye yönelik stratejileri tartışacak.
Öğrenme Kazanımları	• Bağımlılık yapıcı oyun içi harcama davranışının belirtilerini betimlemek ve açıklamak • Kendi üzerindeki ve başkaları üzerindeki duygusal ve mali etkileri anlamak • Harcama, iletişim ve destek için sorumlu stratejiler önermek
Gerekli Araçlar/Materyaller	• Basılı veya yansıtılan çizgi şerit: "Liam'ın Hikâyesi: Bir Kaplama Fazla" (Öğretmen, dersin konusunu betimleyen bir görseli DigRight uygulamasından seçecektir.) • Grup tartışması yönergeleri • Kâğıt, markörler, yapışkan notlar • İsteğe bağlı: ortak katkı için beyaz tahta veya kâğıt tahta
Ayrıntılı Yönergeler	Ortamı Hazırlama (5 - 10 dakika) Şu soruyla başlayın: "<i>Bazı oyunlar para harcamayı neden bu kadar cazip hâle getirir?</i>" Mikro ödemeleri teşvik eden oyun örneklerini (Gacha sistemleri, kozmetik kaplamalar, ganimet kutuları, savaş biletleri) gösterin veya betimleyin. Liam'ın heyecandan panik veya suçluluğa geçen duygusal değişimini öne çıkarın. Bugünün hedefini birlikte tanımlayın: "<i>Oyun içi satın almaların nasıl kontrolden çıktığını ve bunu önlemek için ne yapabileceğimizi keşfedeceğiz.</i>" Keşif / Sorgulama (5 - 10 dakika)

	Öğrencileri, Liam’ın davranışlarını çözümlemek için eşleştirin. Yönlendirici sorular: - “Liam’ı harcamaya devam etmeye ne itti?” - “Liam ve ailesi için sonuçları neler?” - “Oyun tasarımcıları Liam’ı daha fazla para harcamaya nasıl ikna etmiş olabilir? Hangi mekanikler veya psikolojik oyunlar kullanıldı?” (Örnek: FOMO, sınırlı süreli öğeler, ödül döngüleri, sosyal kıyaslama, gösterişli animasyonlar) İkililer şunları listeler: - Bir duygusal etki - Bir mali/sosyal sonuç Öğretmen, yanıtları “Liam’ın Duyguları” ve “Başkalarına Etkileri”
başlıkları altında toplar.	Ana Görev / Üretim (20 dakika) Öğrenciler 3–4 kişilik gruplar oluşturur. Hazır seçenekler arasından seçmek yerine gruplar, soruya kendi yanıtlarını birlikte oluşturur: “Liam bundan sonra ne yapmalı?” Şunları tasarlarlar: - Bir mini poster, - Çizgi romanın bir devamı veya - Kısa bir skeç. Duygusal derinliği, gerçekçiliği ve açık akıl yürütmeyi teşvik edin. Düşünce balonları, iç monologlar veya oyun mekaniği baskısının temsillerini eklemeyi önerin. İsteğe bağlı bir yapılandırmacı genişletme ekleyin: “Liam’ın küçük kuzeni tavsiye isterse ona ne söylemeli?” Gruplar, tavsiyeyi ürünlerine dâhil eder. Paylaşım ve Akran Geri Bildirimi (10-15 dakika) Her grup sunum yapar. Akranlar şunları kullanarak geri bildirim verir: - Beğendiğim bir şey... - Geliştirilecek bir şey...

	- Liam'ın kullanabileceği yardımcı bir fikir... - Bu gruptan öğrendiğim yeni bir fikir... Bu, yansıtıcı ve iş birlikli düşünmeyi derinleştirir. Yansıtma ve Kapanış (5-10 dakika) Öğrenciler bir 3-2-1 çıkış kartı doldurur: • Liam'ın hissettiği veya yaptığı 3 şey • Eylemlerinin 2 sonucu • Ona kişisel olarak verecekleri 1 tavsiye Temel mesajı pekiştirin: “Harcamanın izini kaybetmek kolaydır — ama bunu saklamak durumu iyileştirmez. Destek istemek bir güç işaretidir.”
DigRight Uygulamasıyla Bağlantı	Öğrenciler, DigRight Uygulamasında hikâyeleri, meydan okumaları ve dijital esenlik araçlarını keşfedebilir.
Kapsayıcılık/Uyarlama İpuçları	Dil öğrenenleri ve duygusal güçlük yaşayan öğrencileri desteklemek için görseller ve grup biçimleri kullanın. Çekingen öğrencilere roller verin (yazıcı, ressam, gözlemci). Çizim veya sözlü yanıtlara izin verin.
Ölçme, Değerlendirme ve Yansıtma	Tartışmalar sırasında iş birliğinin ve eleştirel düşünmenin gözlemlenmesi. Empatiye ve akıl yürütmeye odaklanan akran geri bildirimi. Bireysel anlayış için çıkış kartları.
Gözlem Araçları (kontrol listesi, dereceli puanlama anahtarları) Gözlem kontrol listesi: - Tartışmalara katılım - Duygusal ve mali sonuçları belirleyebilme - Oyun tasarımı manipülasyonunu anlama - Önerilen stratejilerin niteliği Dereceli Puanlama Anahtarı	

Grup	Ölçüt	Mükemmel (3)	Yeterli (2)	Destek Gerekli (1)
	İlgililik ve empati	✓	⚠	✗
	Yaratıcı sunum	✓	⚠	✗
	Takım iş birliği	✓	⚠	✗
Öğrenciler İçin Yansıtma Soruları	• Sizce Liam neyi farklı yapmalıydı? • Onun yerinde olsanız nasıl hissederdiniz? • Biri ne zaman yardım istemelidir? • Liam, aynı durumla karşılaşan daha küçük birine hangi tavsiyeyi vermeli?			
Akran/Öz Değerlendirme Şablonları	Kısa kontrol listesi: • “Grubumun anlamama yardımcı olduğu bir şey...” • “Bugün öğrendiğim sorumlu oyun oynamaya yönelik yeni bir strateji...” • “Grubuma yardımcı olan, katkıda bulunduğum bir fikir...”			
Öğretmen Notları	Kişisel olarak ilişki kurabilecek veya harcama sorunlarını açığa vurabilecek öğrencilere karşı dikkatli olun. Güvence verin ve gerekirse okul rehberlik desteği önerin. Üslubu yargılamaya değil, anlamaya odaklı tutun.			

Ders Planı 3

Başlık

Dijital Harcamayı ve Dürüstlüğü Anlamak

Yaş Grubu

12-14 yaş

Süre

45-50 dakika

Öğrenme Amacı

Öğrenciler, dijital harcama ve çevrimiçi alımlar için borç para almayla ilişkili dürüstsüzlüğün ardındaki nedenleri keşfedecek. Bu davranışların duygusal ve sosyal sonuçlarını anlayacak ve dijital bağlamlarda dürüstlüğü ve sorumlu mali alışkanlıkları teşvik eden stratejiler geliştirecek.

Öğrenme Kazanımları

- Gençlerin dijital harcama hakkında neden yalan söylediğine veya gizlice borç para aldığına ilişkin yaygın nedenleri belirlemek;
- Dijital alımlarla ilgili dürüstsüzlüğün duygusal ve sosyal etkisini fark etmek;
- Dürüst iletişimi ve sorumlu harcamayı teşvik etmek için kişisel veya grup stratejileri oluşturmak.

Gerekli Araçlar/Materyaller

- Video için projeksiyon veya ekran;
- DigRight uygulamasından, sitesinden veya EduKit'ten senaryolar;
- Yansıtma için çalışma yaprağı;
- Kalem/kuşun kalemler;
- Büyük boy kâğıt veya beyaz tahta;
- Yapışkan notlar veya fiş kartları.

Ayrıntılı Yönergeler

Ortamı Hazırlama (5 - 10 dakika)

Öğrencilerden, tanıdıkları birinin harcamayı gizlemiş ya da gerçeği söylemeden borç para almış olabileceği zamanları düşünmelerini isteyerek başlayın. DigRight uygulamasından veya web sitesinden, dijital alımlar hakkında yalan söyleyen bir genci gösteren çizgi şeridi gösterin. Öğrencileri şu soruyla etkileşime katın:

- “Biri çevrimiçi ne kadar harcadığı hakkında neden yalan söyleyebilir?” ve
- “Hangi duygular gizlice borç para almaya yol açabilir?”

	Bu, ön bilgiyi etkinleştirmeye yardımcı olur ve açık tartışma için güvenli bir alan oluşturur. Keşif / Sorgulama (5 - 10 dakika) Öğrenciler küçük gruplarda, birinin dijital harcamayı neden gizleyebileceği veya bununla ilgili neden yalan söyleyebileceği üzerine beyin fırtınası yapar. Akran baskısı, ceza korkusu veya bağımlılık gibi etkenleri düşünmelerine rehberlik edin. Ardından, zedelenen güven ve mali sorunlar dâhil olmak üzere dürüstsüzlüğün olası sonuçlarını tartışmalarını sağlayın. Gruplar fikirlerini paylaşarak sınıfın, konunun karmaşıklığına ilişkin ortak bir anlayış oluşturmaya yardımcı olur. Fikirler paylaşılırken sorulacak sorular: - Oyunların/uygulamaların hangi tasarım özellikleri dürüst olmayı zorlaştırabilir? - Sizce oyunlar, insanları harcamaya yönlendirmek için mi tasarlanıyor? Nasıl? - Bağımlılıktan para kazanmak ahlaki açıdan doğru mu?
Ayrıntılı Yönergeler	Ana Görev / Üretim (20 dakika) Öğrenciler bireysel veya ikili çalışarak; dijital harcama dürüstsüzlüğü içeren bir durumu ve bunun dürüst iletişimle nasıl çözülebileceğini gösteren kısa bir rol yapma etkinliği veya skeç geliştirir. Hem sorunu hem de olumlu bir çözümü göstermelerini teşvik edin. Alternatif olarak öğrenciler; yardım isteme veya dürtüleri yönetme ipuçları dâhil olmak üzere dürüstlüğü ve sorumlu dijital harcamayı destekleyen posterler ya da dijital mesajlar oluşturabilir. Paylaşım ve Akran Geri Bildirimi (10-15 dakika) Öğrenciler rol yapma etkinliklerini veya posterlerini sınıfa sunar. Her sunumdan sonra akranlar şu gibi yönergelerle geri bildirim verir: - “Ana mesaj neydi?” - “Çözüm ne kadar gerçekçi hissettirdi?” ve - “Hangi tavsiyeyi eklediniz?” Bu akran etkileşimi anlayışı derinleştirir ve iletişim becerilerini geliştirir. Yansıtma ve Kapanış (5-10 dakika)

	Öğrencilerden bir yansıtma günlüğü veya “3-2-1” çıkış kartı doldurmalarını isteyin: - Dürüstlük ve dijital harcama hakkında öğrendikleri 3 şey, - Dürüst olurken karşılaşılabilecekleri 2 zorluk ve - Kendi harcama alışkanlıklarını iyileştirmek için atacakları 1 adım. İsteğe bağlı olarak, dürüstlüğün güven inşa ettiğini ve mali ve duygusal sorunları önlemeye yardımcı olduğunu vurgulayan kısa bir grup tartışması düzenleyin.
DigRight Uygulamasıyla Bağlantı	Dürüstlük ve para yönetimi derslerini pekiştirmek için dijital karar verme ve mali sorumluluğa odaklanan DigRight uygulama modüllerini kullanın. Çizgi şerit görsellerini kullanarak.
Kapsayıcılık/Uyarlama İpuçları	Dil veya sosyal beceriler konusunda desteğe ihtiyaç duyan öğrenciler için rol yapma senaryoları veya cümle başlatıcıları sağlayın. Görsel yardımcılar kullanın ve alternatif sunum biçimlerine izin verin; bunları DigRight uygulamasında, web sitesinde ve EduKit'te bulabilirsiniz. Öz güven oluşturmak için akran desteğini ve küçük grup çalışmasını teşvik edin.
Ölçme, Değerlendirme ve Yansıtma	Biçimlendirici Değerlendirme Grup tartışmalarının ve rol yapma katılımının gözlemlenmesi yoluyla biçimlendirici değerlendirme. Öz değerlendirme Yansıtma günlükleri veya çıkış kartları aracılığıyla öz değerlendirme. Akran geri bildirimi, anlayışı ve iletişimi değerlendirir. Öğretmen notları, katılımı ve kavrayışı belgeler
Gözlem Araçları (kontrol listesi, dereceli puanlama anahtarları)	

Dereceli Puanlama Anahtarı

Ölçüt	Mükemmel (3)	Yeterli (2)	Destek Gerekli (1)
Dürüstlüğü ve Sonuçları Anlama	Dürüstlüğü derin ve açık biçimde anlar; sonuçları ve bunların kendisi ve başkaları üzerindeki etkisini kapsamlıca açıklar.	Açık bir anlayış gösterir; sonuçları bir miktar ayrıntıyla açıklar.	Kısmi anlayış gösterir; sonuçların açıklaması sınırlı veya belirsizdir.
Rol Yapma veya Posterlerde Yaratıcılık ve Gerçekçilik	Son derece yaratıcı fikirler; senaryolar/posterler gerçekçi ve gerçek yaşam durumlarıyla güçlü bağlantılı.	Yaratıcı ve çoğunlukla gerçekçi; gerçek yaşam bağlamlarıyla iyi bağlantı.	Bir miktar yaratıcılık ama sınırlı gerçekçilik; fikirler temel veya tutarsız olabilir.
İş Birliği ve Saygılı İletişim	Akranlarla sürekli iyi çalışır; saygıyla iletişim kurar ve olumlu katkıda bulunur.	Genellikle iş birliğine yatkın; çoğu zaman saygıyla iletişim kurar.	Bazen iş birliğiyle çalışır; iletişim tutarsız olabilir.
Akran Geri Bildiriminin Niteliği	Geri bildirim belirli, düşünceli ve yapıcıdır; her zaman saygılıdır.	Geri bildirim genellikle açık ve yapıcıdır; saygılıdır.	Geri bildirim belirsiz veya yalnızca kısmen yardımcıdır; açıklıktan yoksun olabilir.

Gözlem kontrol listesi :

Öğrenci Adı:					
Beceri Alanı	Gözlemlenen Davranışlar	Evet	Bazen	Hayır	Yorumlar
Katılım	Etkinliğe etkin biçimde katılır; yönergeleri izler; görevlere katkıda bulunur.				
Empati	Başkalarının duygularını önemser; akranlarını dinler; farklı bakış açılarını göz önünde bulundurur.				
Saygılı İletişim	Nazikçe konuşur; sırayla söz alır; sözünü kesmekten kaçınır; olumlu bir dil kullanır.				
İş Birliği	İş birliğiyle çalışır; akranlarına yardım eder; sorumlulukları adil biçimde paylaşır.				
Problem Çözme	Farklı stratejiler dener; sakin kalır; grup zorluklarının çözümüne yardımcı olur.				
Sonuçların Farkındalığı	Etkinlikler sırasında eylemlerin sonuçlarını açıklayabilir veya fark edebilir.				

Öğrenciler İçin Yansıtma Soruları

- Dijital harcama söz konusu olduğunda dürüstlük neden önemlidir?
- Para konusunda dürüst olmayı zorlaştıran nedir?
- Dijital harcamayla mücadele ediyor olabileceğiniz arkadaşlarınıza nasıl destek olabilirsiniz?
- Sizi para harcamaya yönlendirmeye çalışan bir oyunu, uygulamayı veya siteyi nasıl belirleyebilirsiniz?
- Para kazanma takıntısı bir insanlıktan çıkarma süreci midir? (ileri düzey öğrenciler için)

Akran/Öz Değerlendirme Şablonları	Kontrol listesi örneği: • Fikirlerimi açıkça paylaştım. • Başkalarını dikkatle dinledim. • Yardımcı geri bildirim verdim. • Dürüstlük hakkında yeni bir şey öğrendim.
Öğretmen Notları	Dürüstsüzlük tartışılırken rahatsızlık veya inkâr işaretlerine dikkat edin. Açıklığı teşvik edin ama sınırlara saygı gösterin. Mali stres veya dijital harcama sorunlarıyla kişisel deneyimi olabilecek öğrencilere karşı dikkatli olun ve gerektiğinde gizli destek veya yönlendirme sağlayın.

EK I - YANSITMA GÜNLÜĞÜ: DİJİTAL HARCAMA VE DÜRÜSTLÜK

Ad: _____

Tarih: _____

1. Bugün dijital harcama ve dürüstlük hakkında ne öğrendim?

(Bugünkü dersten çıkardığınız temel sonuçları açıklayan 2–3 cümle yazın.)

2. Biri çevrimiçi harcama veya borç para alma hakkında neden yalan söyleyebilir?

(Kendi sözcüklerinizle 2–3 olası neden sıralayın.)

- _____
- _____
- _____

3. Harcama konusundaki dürüstsüzlük ilişkileri (aile, arkadaşlar) nasıl etkiler?

(Başkalarının nasıl hissedebileceğini veya etkilenebileceğini açıklayın.)

4. Harcamamı gizlemek veya gizlice borç almak için istek duyarsam ne yapabilirim?

(Atabileceğiniz 1–2 olumlu strateji veya eylem yazın.)

5. 3-2-1 Çıkış Yansıtması

- ☒ Bugün öğrendiğim 3 şey:

1. _____
2. _____
3. _____



-  Hâlâ aklımda olan 2 soru:

1. _____

2. _____

-  Bundan sonra farklı yapacağım 1 şey:

1. _____



Ders Planı 4

Başlık	Sadece Bir Çevirme Daha - Çevrimiçi Bahis Oyunları: Noah'ın Hikâyesinden Öğrenmek
Yaş Grubu	16 - 18 yaş
Süre	45-50 dakika
Öğrenme Amacı	Öğrenciler; çevrimiçi bahis tarzı oyunların, kullanıcıların duygularını ve kararlarını etkilemek için ikna edici tasarımı nasıl kullandığını eleştirel biçimde inceleyecek. Bireysel davranışın; para kazanma modelleri, platform tasarımı ve düzenleme tartışmaları gibi daha geniş sistemlerle nasıl etkileştiğini keşfedecek ve daha sağlıklı dijital etkileşim ile toplumsal savunuculuk için stratejiler ve sorular birlikte geliştirecek.
Öğrenme Kazanımları	• İkna edici tasarım stratejilerinin (ör. değişken ödül döngüleri, kıl payı kaçırmalar, ganimet kutuları) oyuncu davranışını, karar vermeyi ve risk almayı nasıl etkilediğini çözümlmek • Bireysel seçimlerin; para kazanma, sektör teşvikleri ve dijital kumar düzenlemeleri gibi sistemsel etkenlerle nasıl etkileştiğini değerlendirmek • Oyunlardaki kumar tarzı mekaniklerin daha geniş toplumsal ve etik sonuçları üzerine eleştirel biçimde düşünmek (ör. gençlerin maruz kalması, mevzuat, kurumsal sorumluluk) • Hem bireysel esenliği hem de sistemsel değişimi ele alan stratejiler veya öneriler birlikte oluşturmak
Gerekli Araçlar/Materyaller	• Basılı veya yansıtılan çizgi şerit: “Sadece Bir Çevirme Daha” • İkna edici oyun mekaniği örnekleri (ganimet kutusu ekran görüntüleri, uygulama içi açılır pencereler) • Basılı tartışma soruları • Kalemler, yapışkan notlar, A4 kâğıt • İsteğe bağlı: ganimet kutusu düzenlemesine ilişkin bir makale • Beyaz tahta veya kâğıt tahta

Ayrıntılı Yönergeler	Ortamı Hazırlama (5 - 7 dakika) Kısa bir soru veya anketle başlayın: “Kaçınız jetonlar, çevirmeler veya ‘gizemli’ ödüller içeren bir oyun oynadınız?” “Sadece Bir Çevirme Daha” çizgi romanını gösterin. Sorun: - “Noah’a her panelde ne oluyor? Ruh hâli veya davranışı nasıl değişiyor?” Öğrencileri kendi deneyimlerinden yararlanmaya davet edin. Öğrencilere sorun: - “Ders sonunda bu konu hakkında ne anlamak istiyorsunuz?” - “Bu tür oyunlar hakkında hâlihazırda hangi sorularınız var?” Öğretmen, öğrenci sorularını tahtada toplar ve bunları oturumun öğrenme kazanımlarına dâhil eder. <i>Amaç: öğrenci sesini artırır; oturumu öğretmenin sunduğu bir içerik olarak değil, birlikte oluşturulan bir sorgulama olarak çerçeveler.</i>
Ayrıntılı Yönergeler	Keşif / Sorgulama (5 - 10 dakika) Öğrenciler küçük gruplarda daha derin çözümleyici soruları keşfeder: İkna edici tasarım: <i>Çizgi romandaki hangi oyun mekanikleri, oyuncuları bağlı tutmak için bilinçli olarak tasarlanmıştır? Duyguları veya düşünceleri nasıl etkilerler?</i> Yapısal/sistemsel etkiler: <i>Şirketler bu mekaniklerden nasıl kâr eder? Bazı hükûmetler neden ganimet kutularını düzenlemeyi düşünebilir?</i> Bireysel ve sistemsel: <i>Kişisel seçim nerede biter, tasarım manipülasyonu nerede başlar?</i> Gruplar, sınıfla paylaşmak üzere temel noktaları özetler. Ana Görev / Üretim (20 dakika) Öğrenciler, (ürün odaklı olanlar yerine) süreç odaklı, üst düzey sorgulama görevlerinden seçim yapar: Seçenek A — Politika Mini Münazarası Mini münazara: “Ganimet kutuları ve kumar tarzı mekanikler, gerçek kumar gibi düzenlenmeli mi?” Gruplar kısa argümanlar veya politika önerileri hazırlar. Seçenek B — Eleştirel Tasarım Meydan Okuması Öğrenciler, riski azaltmak için Noah’ın oyununun bir özelliğini yeniden tasarlar (ör. kıl payı kaçırma animasyonunu kaldırma, harcama sınırları ekleme, ödül

	zamanlamasını deęiřtirme). Deęiřiklięin oyuncularını nasıl koruduęunu gerekçelendirirler. Seenek C — Sorgulama Diyalogu / Podcast Planı Öęrenciler, bir oyun geliřtiricisine / düzenleyiciye / psikoloęa / genç bir oyuncuya soracakları 5 soru yazar ve ardından her sorunun neden önemli olduęunu açıklar. Seenek D — Sistem Haritası Gruplar; oyuncular, oyun řirketleri, reklamverenler, ierik üreticileri (influencer) ve düzenleyiciler arasındaki baęlantıları haritalar. Deęiřimin nerede mümkün olduęunu belirlerler.
Ayrıntılı Yönergeler	Paylaşım ve Akran Geri Bildirimi (10 - 15 dakika) Her grup bulgularını kısaca paylaşır. Akran geri bildirimi, basit “beęen/geliřtir” yerine diyaloga dayalı yansıtma kullanır: - “Çözümlemen, řunu yeniden düşünmemi sağladı...” - “Çalışmanın bende uyandırdığı bir soru...” - “Bakiř açın, řu konudaki varsayımlarıma meydan okudu...” Bu, deęerlendirmeden → ortak entelektüel keřfe geiř sağlar. Yansıtma ve Kapanıř (5 - 10 dakika) Öęrenciler bir üst düzey yansıtma sorusunu tamamlar (birini seęin): - “Bir oyun geliřtiricisine tasarım seimleri hakkında soracaęım bir soru...” - “Oyun tasarımındaki deęiřiklikler zararlı etkileřimi nasıl azaltabilir?” - “Oyuncuların, řirketlerin ve hükümetlerin her birinin hangi sorumlulukları olmalı?” - “Sizce eęlenceli oyun oynama ile manipölasyon arasındaki çizgi nerede olmalı?” Bunlar, hatırlamanın ötesine → eleřtirel ve etik akıl yürütmeye tařır.
DigRight Uygulamasıyla Baęlantı	Öęrenciler, DigRight Uygulamasında genişletilmiş hikâyeleri, dijital esenlik araçlarını ve karar verme meydan okumalarını keřfedebilir.
Kapsayıcılık/Uyarlama İpuları	- İkna edici tasarımın görsel örneklerini sağlayın - Birden çok katılım biçimi sunun (münazara, haritalama, soru sorma)

	- Oyun alışkanlıklarındaki kültürel çeşitliliği kabul edin - Hassas öğrenciler için katılmama seçenekleri sağlayın - İleri düzey sözcük dağarcığını açık örneklerle destekleyin
Ölçme, Değerlendirme ve Yansıtma	- Katılım ve sorgulama yoluyla biçimlendirici değerlendirme - Çözümleyici düşünmenin gözlemlenmesi - Çıkış yansıtımalarının gözden geçirilmesi - Biçimlendirici kanıt olarak akran diyalogu

Gözlem Araçları (kontrol listesi, dereceli puanlama anahtarları)

Gözlem kontrol listesi:

Öğrenci Adı:			
Ölçüt	Evet	Kısmen	Henüz Değil
Duygusal ve davranışsal etkileri belirledi			
İkna edici tasarım özelliklerini çözümledi			
Yapısal/sistemsel etkileri değerlendirdi			
Düşünceli stratejiler veya sorular önerdi			
Grup çalışmasına saygıyla ve yapıcı biçimde katıldı			

Dereceli Puanlama Anahtarı (grup görevi için):

Grup	Ölçüt	Mükemmel (3)	Yeterli (2)	Destek Gerekli (1)
	Baş etme / politika / tasarım değişikliği konusunda açık mesaj	✓	⚠	✗
	Yaratıcı sunum (düşünceli bağlantılar)	✓	⚠	✗
	Takım iş birliği ve diyaloga dayalı akıl yürütme	✓	⚠	✗

Öğrenciler İçin Yansıtma Soruları	• Kültürel veya sosyoekonomik etkenler oyun deneyimlerini nasıl şekillendirir? • Politika veya tasarım değişiklikleri riski nasıl azaltabilir ve <i>hangi</i> tasarım ya da politika değişikliği Noah'a en çok yardımcı olurdu? • Oyun şirketlerinin hangi etik sorumlulukları olmalı?
Öğretmen Notları	• Kişisel suçlama ima etmekten kaçının. Kompulsif etkileşimin, zayıf öz denetimden değil, <i>güçlü, tasarlanmış sistemlerden</i> kaynaklandığını vurgulayın. • Sistem düşüncesini teşvik edin. Öğrencilerin; tasarımın, kâr modellerinin ve düzenlemenin bireysel davranışla nasıl etkileştiğini görmelerine yardımcı olun. • Duygusal bağlara dikkat edin. Bazı öğrencilerin kumar veya mali stresle ilgili ailevi ya da kişisel deneyimleri olabilir. • Öğrenci liderliğindeki sorgulamaya ağırlık verin. Sorularını doğrulayın ve dâhil edin; sınıfın tartışmanın yönlerini şekillendirmesine izin verin. • Gerçek dünya örnekleri kullanın. İçerik üretici (influencer) sponsorlukları, Twitch kumar yayınları, oyun şirketi davaları ve küresel ganimet kutusu düzenlemeleri. • Münazaralarda saygılı diyalogu destekleyin. Karmaşıklığı öne çıkarın — etik, ekonomik ve psikolojik boyutlar vardır. • Genişletme yolları sunun. Yüksek başarılı öğrenciler için: politika yazımı, kumar düzenlemesi üzerine araştırma, ikna edici tasarım eleştirisi, etik tasarım önerileri

Ders Planı 5

Başlık	Lucas ve FIFA Ultimate Team. Döngüyü Kırma.
Yaş Grubu	14- 16 yaş
Süre	50 dakika
Öğrenme Amacı	Öğrenciler; FIFA Ultimate Team gibi oyunlardaki mikro ödemelerin ve ganimet kutusu mekanizmalarının, kumara benzer bağımlılık yapıcı örüntüler nasıl oluşturabileceğini anlayacak. Manipülatif tasarım öğelerini belirleyecek, dijital harcama bağımlılığının erken belirtilerini fark edecek ve bu risklere direnmek için kişisel stratejiler geliştirecek. Lucas'ın deneyimini kendi dijital yaşamlarıyla ilişkilendirerek öğrenciler, oyun oynarken daha sağlıklı seçimler yapmaya güçlendirilecek.
Öğrenme Kazanımları	• Öğrenciler, mikro ödemelerin en az üç manipülatif özelliğini belirler. • Öğrenciler, bu özelliklerin bilişsel hataları (kontrol yanılsaması, “kıl payı kazanç” etkisi) nasıl sömürdüğünü açıklar. • Öğrenciler, oyunlarda zararlı harcama örüntülerinden kaçınmak için iki kişisel strateji önerir.
Gerekli Araçlar/Materyaller	• Akıllı tahta • Resimli senaryo “Lucas ve FIFA Ultimate Team” • Tartışma soru yaprakları • İş birlikli dijital pano (Padlet/Jamboard)
Ayrıntılı Yönergeler	Ortamı Hazırlama (5 dakika) Öğretmen, resimli veya anlatılan Lucas ve FIFA Ultimate Team senaryosunu (Öğretmen, dersin konusunu betimleyen bir görseli DigRight uygulamasından seçecektir.) öğrencilere sunar. Ardından hızlı tepkiler ister: “Lucas’ın paketleri satın aldığındaki duygularını betimleyin.” “Sizce neden denemeye devam etti?” Öğretmen, hikâyeyi ders amaçlarıyla ilişkilendirir: oyunların oyuncuları kompulsif harcamaya nasıl kandırabileceğini keşfetmek. Öğretmen, dersin oyuncuları suçlamakla değil; oyuncuları korumak ve kumar bağımlılığını önlemek amacıyla manipülatif stratejileri açığa çıkarmakla ilgili olduğunu vurgular.

	Keşif / Sorgulama (10 dakika) Öğretmen sınıfı gruplara ayırır ve yönlendirici sorular içeren kartlar dağıtır: “Oyuncular neden bir sonraki paketin ‘şanslı olan’ olacağına inanır?” “Bir ‘kıl payı kazanç’ hangi duyguları tetikler?” “Neden tekrar tekrar yalnızca 1 Euro harcamak tehlikelidir?” Öğrenciler tartışır ve fikirlerini yazar, ardından sonuçlarını sınıfla paylaşır. Öğretmen, öğrencileri temel psikolojik tuzakları özetlemeye yönlendirir: kontrol yanılsaması, “kıl payı kazanç” etkisi ve değişken ödüller.
Ayrıntılı Yönergeler	Ana Görev / Üretim (20 dakika) Öğretmen, çalışma görevlerini öğrenci gruplarına sunar. Her öğrenci grubu bir “Oyun Dedektiflik Ajansı” olarak kabul edilecektir. Öğretmen, öğrenci gruplarından gerçek bir oyunu (FIFA, Fortnite vb.) inceleyerek/çözümleyerek bir çalışma görevini tamamlamalarını ister. Bu çalışma yaprağı, nihai ürünü oluşturmada yararlı olacaktır. Çalışma Yaprağı: 1) Oyunu dikkatlice izleyin ve en az üç manipülatif öge belirleyin. 2) Manipülatif öğelerin bağımlılığa nasıl yol açabileceğini açıklayın. 3) İstedığınız gibi poster, infografik, broşür veya dijital sunum biçiminde, önleme ipuçları (ör. sınır koyma, tuzakları fark etme, kazanç için değil eğlence için oynama) içeren bir “Oyuncunun Hayatta Kalma Kılavuzu” geliştirin. 4) tamamlanan ürünü arkadaşlarınıza sergileyin/sunun (Galeri Turu). Sunumlar; farkındalığı ve önleyici eylemleri vurgulayan içerikleri gösterecektir Paylaşım ve Akran Geri Bildirimi (10 dakika) Her grup oluşturduğu ürünü, “Hayatta Kalma Kılavuzu”nu (poster, infografik, broşür) sunar/sergiler. Her grup, diğer grupların oluşturduğu ürünleri çözümler (Galeri Turu). Öğrenciler stratejilerdeki benzerlikleri not ederek önlemenin mümkün olduğu ve gücün kendilerinde olduğu fikrini pekiştirir. Öğretmen öğrencilerden bir “Çıkış Kartı 3-2-1” ister: - Artık fark ettikleri 3 manipülatif özellik, - Oynarken farkında olunması gereken 2 duygu, - Kullanacağım 1 kişisel strateji. Öğretmen, oluşturulan ürünlerin öğrenci yazarlar tarafından ders sonrasında geliştirilebileceğini ve ürünlerin; becerileri geliştirmek ve içeriklerini diğer

	öğrencilere yaymak için sınıfta ve okul alanlarında sergilenebileceğini vurgular. Yansıtma ve Kapanış (5 dakika) Öğretmen, öğrencilerden bireysel olarak kısa, yapılandırılmış bir geri bildirim formu (5 dakikalık kompozisyon) doldurmalarını ister: - Beğendiğim bir şey... - Öğrendiğim yeni bir fikir... - Bir geliştirme önerisi... Öğretmen, yanıtları biçimlendirici değerlendirme için toplar.
DigRight Uygulamasıyla Bağlantı	Öğrenciler; oyun alışkanlıklarını izlemek, ipuçlarına erişmek ve manipülatif mikro ödemelere karşı direnç geliştirmek için DigRight uygulamasını kullanabilir.
Kapsayıcılık/Uyarlama İpuçları	Ders(ler) sırasında öğretmen ve öğrenciler, beceri gelişimini en iyi düzeye çıkarmak için DigRight uygulamasından çok kipli kaynakları (görseller, hikâyeler, çalışma yaprakları) kullanacaktır. Öğretmen, öğrencileri kendi seçtikleri biçimde sözlü veya yazılı yansıtma yapmaya teşvik edecektir (ifade veya duygusal zekâ güçlüğü yaşayan öğrencileri cesaretlendirmek için). Somut örnekler, öğrencilerin yaşına ve dijital kültürüne uyarlanır. Grup etkinliklerinde, her öğrencinin katkıda bulunması için roller (kayıt tutan, sunucu, resimleyen) dağıtılır.
Ölçme, Değerlendirme ve Yansıtma	Biçimlendirici Değerlendirme Öğretmen, ders boyunca ve sonunda bütünleşik biçimlendirici değerlendirme yöntemleri kullanacaktır. Öğretmen, öğrencilerin beyin fırtınasına ve grup çalışmasına katılımını gözlemler. Oluşturulan posterler/kılavuzlar bilginin uygulanışını gösterir. Akran geri bildirimi anlayış düzeyini gösterir. Öz Değerlendirme Bireysel Çıkış Kartı kişisel yansıtmayı ortaya koyar. Öğrencilerin kendi stratejilerinin farkına varması için öz değerlendirme vurgulanır ve akran değerlendirmesi ortak öğrenmeyi pekiştirir.

Gözlem Araçları (kontrol listesi, dereceli puanlama anahtarları)

Gözlem kontrol listesi:

Öğrenci Adı:			
Ölçüt	Evet	Kısmen	Henüz Değil
Etkinliklere etkin biçimde katıldı			

Üç manipülatif mekanizmayı belirledi			
Olumlu stratejiler önerdi			

Dereceli Puanlama Anahtarı (grup görevi için):

Grup	Ölçüt	Mükemmel (3)	Yeterli (2)	Destek Gerekli (1)
	Açıklamaların açıklığı	✓	⚠	✗
	Psikolojik tuzakları belirlemede doğruluk	✓	⚠	✗
	Stratejilerin yaratıcılığı ve uygulanabilirliği	✓	⚠	✗
	Grup iş birliği	✓	⚠	✗

Çıkış Kartı: öğrencilerin özellikleri ve stratejileri akılda tutup tutmadığını kontrol edin.

Bu araçlar, hem bilginin hem de önleme becerilerinin değerlendirilmesine olanak tanır.

Öğrenciler İçin Yansıtma Soruları	• Oyunlara para harcama konusunda en büyük isteği ne zaman hissediyorsunuz? • “Eğlencenin” ne zaman bir tuzığa dönüştüğünü nasıl anlarsınız? • Kendini kapana kısılmış hisseden Lucas gibi bir arkadaşınıza ne söylediniz?
Akran/Öz Değerlendirme Şablonları	Kontrol listesi örneği: • 3 manipülatif tasarım oyununu adlandırabilirim. • Bunların oyuncularını nasıl kandırdığını açıklayabilirim. • 2 korunma stratejisi adlandırabilirim
Öğretmen Notları	Öğretmen, moderatör olarak grup dinamiklerine ve tartışma dinamiklerine dikkat edecektir: bazı öğrenciler mikro ödemeleri “eğlence” olarak savunabilir. Tartışma, ahlaki yargıya değil, bilinçli seçime odaklanacaktır. Öğretmen; aşırı kullanım belirtileri gösteren öğrencilere — yüzleştirmeden ama olası bir takip desteğiyle — özel dikkat gösterecektir. Daha içine kapanık öğrenciler, kendilerine açık roller atanarak desteklenecektir. Öğrencilerin bildiği popüler oyunlardan örnekler, dersin ilgisini artırır. Önlem, tedaviden iyidir.

Ders Planı 6

Başlık

Oyunun ardındaki oyun: Nasıl manipüle edilmezsiniz

Yaş Grubu

16- 18 yaş

Süre

50 dakika

Öğrenme Amacı

Öğrenciler; çevrimiçi oyunlardaki manipülatif stratejileri (mikro ödemeler, ganimet kutuları, kıl payı kaçırma mekanizmaları, sosyal baskı) tanımayı öğrenecek ve eleştirel düşünme, öz yansıtma ve iş birliği yoluyla bunlarla mücadele etmenin somut yollarını geliştirecek.

Öğrenme Kazanımları

- Eleştirel düşünmeyi ve medya ile dijital mesajları çözümleme becerisini geliştirmek
- Çevrimiçi ortamda zaman ve para yönetiminde kişisel sorumluluğu geliştirmek
- İletişim ve iş birliği becerilerini geliştirmek

Gerekli Araçlar/Materyaller

- Ganimet kutusu mekanizmaları hakkında kısa bir YouTube videosu (3–4 dk, eğitici, <https://youtu.be/evD67CAe6Co?si=CU2ySGhbKHUdLAz7>)
- Hızlı sorgulama için Kahoot, Quizizz gibi etkileşimli eğitim platformlarına erişim
- “Manipülatif oyun” ile bir diyalogu benzetmek için yapay zekâ uygulaması (ör. ChatGPT veya Copilot)
- A3 kâğıtlar, renkli markörler, yapışkan notlar
- Çevrimiçi erişim için akıllı tahta, akıllı telefon, tabletler veya bilgisayarlar

Ayrıntılı Yönergeler

Ortamı Hazırlama (5 dakika)

Öğretmen, ganimet kutularının ve mikro ödemelerin nasıl çalıştığına dair kısa bir YouTube videosu sunar. Öğrenciler, oyuncuların sanal bir kutuyu açtıklarında hissettiğini düşündükleri bir duyguyu bir yapışkan nota yazmaya davet edilir. Yapışkan notlar tahtaya yapıştırılır.

Keşif / Sorgulama (10 dakika)

Rehberli tartışma:

Öğretmen şu gibi sorular sorar:

	“Şirketler neden böyle mekanizmalar getirir?” “Oyuncu ne kazanır, şirket ne kazanır?” Öğrenciler fikir üretmeye teşvik edilir. Bu fikirler tahtaya yazılır. Öğretmen, öğrencilerin verdiği yanıt ve fikirlerden yararlanarak onlara çevrimiçi oyunlardaki manipülatif stratejileri tanımayı öğretir: kontrol yanılması, “kıl payı kazanç” etkisi ve “değişken ödüller.”
Ayrıntılı Yönergeler	Ana Görev / Üretim (10 dakika) Öğretmen öğrencileri gruplandırır ve mümkün olduğunca çok manipülatif tekniği belirlemek için bir yapay zekâ sohbet botuna (ör. ChatGPT) sorular oluşturmalarını ister. Sohbet botundan “manipülatif bir oyun rolünü oynaması” istenir; örneğin: “Bana bir paket daha ... satın almam için ikna etmek üzere farklı teknikler kullan.” Öğrenciler yanıtları gözlemler ve eleştirel biçimde tartışır: “Belirlenen manipülatif teknikler.” Paylaşım ve Akran Geri Bildirimi (15 dakika) Öğretmen öğrencileri gruplandırır ve “Oyunlarda manipülasyonu nasıl tanırırsınız?” (işaretler, oyunlar, sonuçlar) başlıklı bir ürün (poster, infografik, broşür, PowerPoint sunumu) oluşturmalarını ister. Çalışma süresi dolduktan sonra öğretmen, öğrencilerden ürünlerini sunmalarını ister (kâğıt ürünler duvarlara sergilenecek/yapıştırılacak, dijital ürünler dijital araçlarla sunulacaktır). Öğrenciler bir “galeri turu” yaparak diğer grupların oluşturduğu posterleri ve sunumları inceler ve çözümler, geri bildirim ve/veya eklemeler içeren notlar bırakır. Proje yöntemi (5 dk) Her grup, sınıf arkadaşları için bir mini farkındalık kampanyası önerir (ör. kısa bir video, dijital bir poster, sosyal medyada bir mesaj). Fikri kısaca ana hatlarıyla belirtirler (kim?, ne?, nerede?, nasıl?). Bu projeler ders dışında daha da geliştirilebilir. Yansıtma ve Kapanış (5 dakika) Öğretmen “Trafik Işığı” yöntemini uygular: her öğrenci yeşil kart (anlıyorum ve uygulayabilirim), sarı kart (hâlâ sorularım var), kırmızı kart (ikna olmadım) kaldırır. Öğretmen açıklamalar sağlar.
DigRight Uygulamasıyla Bağlantı	Öğrenciler; oyun alışkanlıklarını izlemek, ipuçlarına erişmek ve manipülatif mikro ödemelere karşı direnç geliştirmek için DigRight uygulamasını kullanabilir.

Kapsayıcılık/Uyarlama İpuçları	○ Yazma güçlüğü olan öğrenciler çizim ve konuşma yoluyla; konuşma güçlüğü olan öğrenciler ise çizim ve/veya yazılı mesajlar yoluyla kendilerini ifade etmeye teşvik edilecektir ○ Dijital kaynaklar, telefonlardan erişilebilmesi için kısa bağlantılar aracılığıyla paylaşılacaktır ● Öğretmen, soyut kavramları görsel örnekler ve basit karşılaştırmalar kullanarak açıklayacaktır
Ölçme, Değerlendirme ve Yansıtma	● Platformda hızlı sınav (Kahoot/Quizizz) – mekanizmaların anlaşılıp anlaşılmadığının kontrolü ● Öğrencilerin beyin fırtınasına, galeri turuna ve yapay zekâ etkinliğine katılımının gözlemlenmesi ● Grup ürünlerinin (posterler, broşürler, infografikler, PowerPoint sunumları, proje fikirleri) değerlendirilmesi ● “Trafik Işığı” yöntemiyle öz değerlendirme
Öğretmen Notları	Öğretmen, öğrencileri kişisel deneyimlerini önyargısız biçimde ifade etmeye teşvik edecek ve hiçbir öğrencinin sunduğu şey nedeniyle yargılanmayacağını belirtecektir. Öğretmen, tartışmayı mutlak yasak üzerine değil, tanıma ve önleme üzerine odaklı tutacaktır. Öğretmen; öğrencilerin çevrimiçi oyunlara ve mikro ödemelere bağımlılıklarını ne ölçüde fark ettiklerini ve somut çözümler üretmedeki katılım ve becerilerini izleyecektir.