



ERASMUS + YETİŞKİN EĞİTİMİ STRATEJİK  
ORTAKLIK GÖÇMENLER VE MÜLTECİLER  
İÇİN E-GİRİŞİMCİLİK MODÜLÜ  
PROJE NO: 2018-1-TR01-KA204-058345

"Göçmenler ve Mülteciler için Temel Dijital ve  
Bilgisayar Okuryazarlığı Modülü"

Derleyen Katja Horvat, Andragoški zavod Maribor -  
Ljudska univerza, Slovenya

2019



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# İÇERİK TABLOSU

## İçindekiler

|  |                                       |
|--|---------------------------------------|
| 1. Önsöz.....  | 4                                     |
| 2. MÜFREDATIN HEDEFLERİ VE AMAÇLARI .....  | 5                                     |
| 2.1. HEDEF .....   | <b>Napaka! Zaznamek ni definiran.</b> |
| 2.2. AMAÇ:.....  | 5                                     |
| 3. MÜFREDAT TASARIMININ İLKELERİ .....   | 6                                     |
| 4. ÖĞRENME ÇIKTILARI.....  | 8                                     |
| 4.1 GENEL YETERLİLİK ALANLARI .....  | 8                                     |
| 4.1.1. BİLGİ VE VERİ OKURYAZARLIĞI.....  | 8                                     |
| 4.1.2 İLETİŞİM VE İŞBİRLİĞİ .....  | 8                                     |
| 4.1.3 DİJİTAL İÇERİK OLUŞTURMA.....  | 8                                     |
| 4.1.4 GUVENLİK .....   | 9                                     |
| 4.1.5 PROBLEM ÇÖZME.....   | 9                                     |
| 5. MODÜL “TEMEL DİJİTAL VE BİLGİSAYAR BECERİLERİ” .....                                    | 10                                    |
| 5.1 “TEMEL DİJİTAL VE BİLGİSAYAR BECERİLERİ” MODÜLÜ İÇİN EĞİTİM İÇERİĞİ VE PLANI.....      | 10                                    |
| 6. EĞİTİM PLANI .....  | 14                                    |
| 6.1 ÜNİTE 1: BİLGİSAYAR TEMELLERİ .....  | 14                                    |
| 6.2 ÜNİTE 2: KİMLİK OLUŞTURMA VE YÖNETME .....   | 16                                    |
| 6.3 ÜNİTE 3: BİLGİSAYAR, TABLET VE AKILLI TELEFONLARI KARŞILAŞTIRMA...18                   |                                       |
| 6.4 ÜNİTE 4: ÇEVİRİMİÇİ KAYNAKLARI KULLANMA .....  | 21                                    |
| 6.5 ÜNİTE 5: ÇEVİRİMİÇİ ARAŞTIRMA YAPMA VE KAYNAKLARI İNCELEME.....24                      |                                       |
| 6.6 ÜNİTE 6: ONLİNE İLETİŞİM VE İNTERNET ETİĞİ .....                                       | 26                                    |
| 6.7 ÜNİTE 7: GÜNLÜK YAŞAMA VE BÜROKRASİ İÇİN YARARLI ÇEVİRİMİÇİ KAYNAKLARI ARAŞTIRMA ..... | 29                                    |
| 6.8 ÜNİTE 8: ÖZGEÇMİŞ OLUŞTURMA VE ÇEVİRİMİÇİ İŞ ARAMA .....                               | 31                                    |
| 6.9 ÜNİTE 9: ONLİNE ALIŞVERİŞ VE ONLİNE ÖDEME SİSTEMLERİNİ GÜVENLİ KULLANMA.....           | 33                                    |

|      |   |    |
|------|---|----|
| 6.10 | ÜNİTE 10: GOOGLE E-TABLolar'I KULLANARAK FİNANS YÖNETİMİ..... | 35 |
| 6.11 | ÜNİTE 11: RESİM VE REKLAMLARLA ÇALIŞMA.....                   | 38 |

## 1. ÖNSÖZ

Proje kapsamında “Göçmenler ve Mülteciler için Temel Dijital ve Bilgisayar Becerileri Modülü”, Avrupa Birliği Erasmus + Programı tarafından ortaklaşa oluşturulan “Göçmenler ve Mülteciler için E-Girişimcilik Modülü” çerçevesinde geliştirildi.

Ortak ülkelerden EMMR ekibinin tüm içerik katkıları:

|  |                                 |
|--|---------------------------------|
| Andragoški zavod Maribor – Ljudska univerza, Slovenya      | Katja Horvat<br>Helena Matavž   |
| Erzincan Halk Eğitim Merkezi ve Akşam Sanat Okulu, Türkiye | Selda GÜNER                     |
| Ciudad Industrial del valle Nalon SA, İspanya              | Put here the name of the person |
| Asociatia Edunet, Romanya                                  | Put here the name of the person |
| Erzincan Valiligi, Türkiye                                 | Aykut TEPE                      |

*Compiled by Andragoški zavod Maribor – Ljudska univerza, Aralık 2019*



3. taraflar kaynak net bir şekilde verdikleri sürece herhangi bir metaryeli eğitim amaçlı olarak kullanabilirler.

. Bu yayın sadece yazarın görüşlerini yansıtmaktadır ve Komisyon burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanımından sorumlu tutulamaz.

## 2. MÜFREDATIN AMAÇ VE HEDEFLERİ

### 2.1. AMAÇ

“Göçmenler ve Mülteciler için Temel Dijital ve Bilgisayar Becerileri Modülü”, göçmenlere ve mültecilere günlük yaşamda karşılaştıkları durumlarla ve İş fikirleri üzerinde çalışırken karşılaşılabilecekleri temel Dijital ve Bilgisayar becerilerini kazanmalarında yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Amaç elbette sosyal marjinalleşmelerini önlemek ve göçmenlerin ev sahibi ülkenin bağımsız, aktif sakinleri olmalarını sağlamaktır.

### 2.2. HEDEFLER:

1. Yaşam ve girişimcilik becerileri ile ilgili gerçek yaşam durumlarıyla yüzleşmek için gerekli temel dijital ve bilgisayar yeterliliklerini kazanmak ve derinleştirmek;
2. Küçük bir işletme açmak ve işletmek için gerekli temel dijital ve bilgisayar yeterliliklerini kazanmak ve derinleştirmek.

### 3. MÜFREDAT TASARIMININ İLKELERİ

Bu ilkeler, müfredat geliştirme konusunda net bir görüş sağlar. Aynı zamanda, müfredat yapısı düzeyinde doğrudan etkilerinin yanı sıra ulusal düzeyde öğretim, öğrenme ve değerlendirme faaliyetlerine de sahiptirler. Müfredat geliştirme ilkeleri, göçmenler ve mülteciler için eğitim teklifini kişiselleştirmenin belirli yönlerini de ele almaktadır.

| Premsipler   | Program Tasarımındaki Etkileri   | Öğretme - Öğrenme - Değerlendirme Süreçlerindeki Etkiler   |
|--|--|--|
| Avrupa DigComp 2.1 ile Uyumluluk: Sekiz uzmanlık seviyesine sahip Vatandaşlar için Dijital Yetkinlik Çerçevesi | <p>Müfredat Avrupa DigComp 2.1 belgesiyle uyumludur.</p> <p>Ders, bir sonraki eğitim programını akılda tutarak katılımcıların algılanan ihtiyaçlarına göre farklı yeterlilik alanlarının yeterlilik düzeylerine ulaşmayı amaçlamaktadır.</p> <p>Avrupa DigComp 2.1: Sekiz uzmanlık seviyesine sahip Vatandaşlar için Dijital Yeterlilik Çerçevesi doğrultusunda programımızı 5 yeterlilik alanına böldük (bilgi veri okuryazarlığı, iletişim ve işbirliği, dijital içerik oluşturma, güvenlik, problem çözme).</p> | <p>Tüm öğretim, öğrenme ve değerlendirme faaliyetleri DigComp 2.1 Belgesinde tanımlanan yeterlilik alanlarını takip etmelidir. Bu alanlar:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Bilgi verisi okuryazarlığı</li><li>• İletişim ve işbirliği</li><li>• Dijital içerik oluşturma</li><li>• Emniyet</li><li>• Problem çözme</li></ul> |
| Günlük sosyal yaşama bağlantı ve göçmenlerin ve mültecilerin sosyal entegrasyonu için önemi                    | Programın vurgusu, içeriğin katılımcıların günlük yaşamına yararlılığı, aynı zamanda yeni bilgilerin iş girişimlerinde uygulanmasıdır.   | Öğretme, öğrenme ve değerlendirme, içeriğin katılımcının günlük yaşamları için yararlılığına odaklanmalıdır.   |
| Müfredatın esnekliği ve kişiselleştirilmesi  | "Göçmenler ve Mülteciler için Temel Dijital ve Bilgisayar Becerileri Modülü" müfredatı Avrupa düzeyinde (ortaklık düzeyinde) geliştirilen unsurlardan ve her proje ortağı tarafından ulusal düzeyde geliştirilen unsurlardan oluşmaktadır.   |  |
| Öğrencilerin yaş özellikleriyle korelasyon   | Öğrenmenin içeriği, yetişkinlerin öğrenme ilkeleriyle ilişkili öğrenenlerin yaş özelliklerine göre düzenlenmiştir  | Öğrenme faaliyetleri ve yöntemleri yetişkinlerin biyolojik, psikolojik ve fiziksel özelliklerine göre tasarlanır ve inşa edilir  |

|                               |   |   |
|-------------------------------|---|---|
| Eđitim kalitesinin sađlanması | Müfredat Avrupa standartları ve yeterlilikler modeline uygun olarak geliştirilmiştir.                             |   |
| Öđrenci merkezli öğrenme      | Müfredat, hedef grupların eğitim ihtiyaçlarına odaklanan aktif, bağlamsal, sosyal ve sorumlu öğrenmeyi destekler. | Öđrenme süreci birlikte öğrenme, öğrenen öğrenmeyi ve akran öğrenmeyi kolaylaştırma / geliştirme ve aktif ve etkileşimli strateji kullanma, keşif yoluyla öğrenme, problem çözme üzerine kuruludur. |

## 4 ÖĞRENME ÇIKTILARI

### 4.1 GENEL YETERLİLİK ALANLARI

Hedefimiz katılımcılarımızı bilgisayarların ve / veya diğer dijital cihazların (ör. Tablet, akıllı telefon vb.) Yetkin kullanıcıları olmaya hazırlamaktır.

DigComp 2.1: Sekiz yeterlilik seviyesine ve kullanım örneklerine sahip Vatandaşlar için Dijital Yetkinlik Çerçevesi (DigComp 2.1), Bilgi ve veri okuryazarlığı, İletişim ve işbirliği, Dijital içerik oluşturma, Güvenlik ve Sorun çözme olmak üzere 5 Yetkinlik alanını tanımlar. Her alan Yeterliliklerin ikinci boyutuna ayrılmıştır ve her yeterlilik için DigComp 2.1'de açıklanan 8 yeterlilik seviyesi vardır. Tanımlanan her yetkinlik için gerekli bir yeterlilik seviyesi belirlenmiştir. İhtiyaç duyulan yeterlilik seviyelerine dayanarak, ihtiyaç duyulan yeterliliği elde etmeyi amaçlayan müfredatı geliştirdik.

#### 4.1.1. BİLGİ VE VERİ OKURYAZARLIĞI

Birinci alan (Bilgi ve veri okuryazarlığı) daha fazla yeterliliğe ayrılmıştır, bunlar (1) verilere, bilgilere ve dijital içeriğe göz atma, arama ve filtreleme, (2) Veri, bilgi ve dijital içeriği değerlendirme ve (3) Veri bilgilerini yönetme ve dijital içerik. İlk yeterlilikte ihtiyaç duyulan yeterliliğin, DigComp 2.1'de tanımlandığı gibi, katılımcının “iyi tanımlanmış ve rutin görevleri ve doğrudan problemleri” kendi başlarına gerçekleştirebileceğini ve anlayabildiğini tespit ettik. İkinci yeterlik için yeterlilik seviyesi katılımcının “görevleri, iyi tanımlanmış ve rutin olmayan sorunları” bağımsız olarak ve ihtiyaçlara göre gerçekleştirebilmesi ve anlayabilmesidir. Üçüncü yeterlilik için yeterlilik seviyesi, katılımcının “iyi tanımlanmış ve rutin görevleri ve açık problemleri” kendi başına gerçekleştirebilmesi ve anlayabilmesidir.

#### 4.1.2 İLETİŞİM VE İŞBİRLİĞİ

İkinci alan (İletişim ve İşbirliği) altı yeterliliğe ayrılmıştır, bunlar (1) Dijital teknolojilerle etkileşim kurmak, (2) Dijital teknolojilerle paylaşmak, (3) Dijital teknolojilerle vatandaşlığa girmek, (4) Dijital teknolojilerle işbirliği yapmak , (5) Netiquette ve (6) Dijital kimliği yönetme. DigComp 2.1'de tanımlandığı gibi altı yeterlilikte de gerekli yeterliliğin, katılımcının kendi başına “iyi tanımlanmış ve rutin görevleri ve açık problemleri” yerine getirip anlayabildiğini tespit ettik.

#### 4.1.3 DİJİTAL İÇERİK OLUŞTURMA

Üçüncü alan (Dijital içerik oluşturma) dört yeterliliğe ayrılmıştır, bunlar (1) Dijital içerik geliştirme, (2) Dijital içeriği entegre etme ve yeniden hazırlama, (3) Telif hakkı ve lisanslar ve (4) Programlamadır. DigComp 2.1'de tanımlandığı gibi, ilk yeterlilikte ihtiyaç duyulan yeterliliğin, katılımcının “iyi tanımlanmış ve rutin görevleri ve açık problemleri” kendi başlarına gerçekleştirebildiklerini ve anladıklarını tespit ettik. İkinci ve üçüncü yeterlilikte katılımcının özerklik ve gerektiğinde rehberlik ile “basit görevleri” yerine getirebilmesi ve hatırlamasıdır. Dördüncü yeterlilikte katılımcının rehberlikle “basit görevleri” yerine getirebilmesi ve onları hatırlamasıdır.



---

#### 4.1.4 GUVENLIK

Dördüncü alan (Güvenlik) dört yeterliliğe ayrılmıştır; bunlar (1) Cihazları korumak, (2) Kişisel verileri ve gizliliği korumak, (3) Sağlığı ve refahı korumak ve (4) Çevreyi korumak. DigComp 2.1'de tanımlanan dört yeterliliğin hepsinde ihtiyaç duyulan yeterliliğin, katılımcının özerklik ve gerektiğinde rehberlikle “basit görevler” yerine getirebilmesi ve bunları hatırlamasıdır.

---

#### 4.1.5 PROBLEM ÇÖZME

Beşinci alan (Problem çözme) dört yeterliliğe ayrılmıştır, bunlar (1) Teknik problemleri çözme, (2) İhtiyaçları ve teknolojik tepkileri belirleme, (3) Dijital teknolojileri yaratıcı bir şekilde kullanma ve (4) Dijital yeterlilik boşluklarını belirleme. DigComp 2.1'de tanımlanan dört yeterliliğin hepsinde ihtiyaç duyulan yeterliliğin, katılımcının özerklik ve gerektiğinde rehberlikle “basit görevler” yerine getirebilmesi ve bunları hatırlamasıdır.

## 5 MODÜL “TEMEL DİJİTAL VE BİLGİSAYAR BECERİLERİ”

### 5.1 “TEMEL DİJİTAL VE BİLGİSAYAR BECERİLERİ” MODÜLÜ İÇİN EĞİTİM İÇERİĞİ VE PLANI

| Unit No. | Unite adı                            | Teorik geçmiş   | içerik  |
|----------|--------------------------------------|---|---|
| Unite 1  | Bilgisayarla ilgili temel bilgiler   | Temel donanım, yazılım ve ağlar<br>Bilgisayar kurulumu ile ilgili temel problemleri çözme | Öğretmen öğrencilere bilgisayarın hangi bölümlerinin olduğunu ve bunları nasıl doğru kullanacağını açıklar.<br>Öğretmen ve öğrenciler bir PC kurar ve bir PC'de meydana gelen temel hataları çözer.<br>Öğretmen bazı yaygın PC donanım hataları oluşturur (örneğin bir monitör kablosunu çıkarır, monitörü kapatır vb.)   |
| Unite 2  | Dijital kimlik oluşturma ve yönetme  | Güvenli kullanıma vurgu yaparak dijital kimlik yaratmanın temelleri                       | Öğretmen, farklı çevrimiçi kimlik türlerini açıklar ve farklı kullanıcı adları ve parolalara sahip olmanın neden önemli olduğunu ve parolayı düzenli olarak değiştirme gereğini açıklar.<br>Öğrenciler Google hesaplarını oluşturur (veya mevcut hesaplarında oturum açar).<br>Çevrimiçi kimlik gizliliğinin önemi veya net kimliğinizi nasıl güvende tutacağınız üzerine tartışma. |
| Unite 3  | Bilgisayar / tablet / akıllı telefon | PC, tablet ve akıllı telefonla birlikte gelir   | Öğretmen PC, tablet ve akıllı telefon arasında büyük bir fark olmadığını açıklar.<br>Öğrenciler farklı türdeki cihazların kullanımını karşılaştırır ve çevrimiçi hizmetlerinde (örn. E-posta) oturum açmaya çalışırlar. Kullanıcının özel ihtiyacı için doğru / uygun cihazı seçme.   |

|         |   |  |  |
|---------|---|--|--|
| Unite 4 | Çevrimiçi kaynakları kullanma, ör. Google Çeviri                  | Farklı çevrimiçi çevirmenlerin ve sözlüklerin temel kullanımı  | <p>Öğretmen katılımcılara çevrimiçi çevirmenlerin kullanıcıya sunduğu olanakları açıklar, ör. farklı dillerden ve dillere çevirmenler, çevirmenlerin ses seçeneklerinin kullanımı.</p> <p>Öğretmen çevirmenlerin sahip olduğu sorunları açıklar (örneğin yanlış çeviriler, örneğin “Görme dışı”, “Kör salak” ve benzeri). Çeviriyi iki kez kontrol etme ihtiyacı üzerine tartışma.</p> <p>Farklı ülkelerdeki çevrimiçi sözlüklerin ve yazım denetimi motorlarının kullanımı.</p> |
| Unite 5 | Çevrimiçi bilgi arama ve kaynakları değerlendirme                 | Motor (ör. Google arama) ve “internet balonu” kullanarak internette arama  | <p>Farklı türde Arama motorlarının kullanımı ve “internet balonu” olarak adlandırılan tehlikelerin tartışılması.</p> <p>Katılımcılar farklı arama motorlarını kullanmayı ve aynı motorları privet modunda kullanmayı denerler.</p> <p>Sonuçların karşılaştırılması üzerine tartışma.</p>   |
| Unite 6 | Çevrimiçi iletişim ve Netiquette                                  | <p>Farklı çevrimiçi iletişim motorlarını kullanma (e-posta, videoyla sohbet, mesajlaşma ve benzeri)</p> <p>Çevrimiçi iletişime ilişkin güvenlik. Çevrimiçi iletişim dolandırıcılıkları (örneğin, sahte cinsel ilişki, aşk dolandırıcılığı vb.)</p> | <p>Öğretmen, çevrimiçi iletişimin farklı olasılıklarının olduğunu ve farklı iletişim hatlarının farklı durumlar için uygun olduğunu açıklar.</p> <p>Netiquette üzerine tartışma ve uygun iş ya da iş iletişimi yolları.</p> <p>“Temiz” bir net kimlik tutmanın önemi ve farklı yaygın dolandırıcılık türleri hakkında tartışma.</p>  |
| Unite 7 | Bürokrasi ve günlük yaşam için yararlı çevrimiçi kaynaklar aramak | Çevrimiçi platformlarda mevcut e-Devlet hizmetlerine giriş (örneğin sağlık, bürokrasi vb. ile ilgili)  | <p>Öğretmen, öğrencilere, katılımcıların ihtiyaçlarına göre çevrimiçi olarak kullanılabilen farklı türde e-Devlet hizmetleri olduğunu açıklar.</p> <p>Katılımcılar, her ülkede kendileri için en yararlı olan belirli bir hizmeti kullanmayı dener.</p>  |

|          |  |   |  |
|----------|--|---|--|
| Unite 8  | CV oluşturma ve çevrimiçi iş arama                                     | İyi CV'ler oluşturmak için platformların kullanımı (ör. Europass) ve her ülkede mevcut olan iş arama için farklı platformların kullanımı  | Öğretmen öğrencilere CV oluşturmak için çevrimiçi bir platform kullanma olanaklarını açıklar (örneğin Europass).<br><br>Öğrenciler platformu kullanmayı dener ve özgeçmişlerini oluştururlar.  |
| Unite 9  | Güvenli çevrimiçi ödeme seçeneklerini ve çevrimiçi mağazaları kullanma | Çevrimiçi bankacılık ile ilgili güvenlik sorunları ve çevrimiçi mal ve hizmetler için güvenli ödeme<br><br>İşletmeler için çevrimiçi ödeme hizmetlerinin (PayPal) kullanımı<br><br>İnternet güvenliği ve en yaygın çevrimiçi dolandırıcılık | Öğretmen farklı çevrimiçi mağazalar sunar. Öğrenciler bir mağazada faydalı ürünler ararlar.<br><br>Sahte çevrimiçi mağazaların tehlikeleri ve bir çevrimiçi mağazanın meşru olup olmadığını nasıl kontrol edeceğinizi hakkında tartışma.<br><br>Öğretmen, en yaygın güvenli çevrimiçi ödeme seçeneğini (PayPal) sunar. PayPal'ı iş için kullanma veya kullanılmış şeyleri çevrimiçi satma olanaklarının tartışılması.<br><br>Online ticaret ile ilgili farklı çevrimiçi dolandırıcılık türleri üzerine tartışma. |
| Unite 10 | Google E-Tablolar'ı kullanarak finans yönetimi                         | Katılımcının kendi maliyesini veya işletmelerinin maliyesini yönetebileceği bir Google E-Tablosu oluşturmak   | Öğretmen, öğrencileri Google E-Tablolar (Excel'e eşdeğer) ve kullanım temelleri (veri organizasyonu, sütunlar, satırlar, temel hesaplama işlemleri ve temel formüller) ile tanıştırır.<br><br>Öğrenciler, özel veya işletme finansmanlarını yönetmek için bir Google E-Tablosu oluşturur.  |
| Unite 11 | Resimlerle çalışma ve reklamcılık                                      | İmgeyle ilgilenmenin önemi.<br>Görüntülerin kalitesini çalışmak için farklı dijital serbest biçimli araçlar kullanma.<br>Sosyal Medya Image Maker   | Öğretmen, görüntülerin ve metinlerin farklı iletişim biçimlerinde tedavi ve kullanımının önemi hakkında kısa bir giriş yapacaktır.<br><br>Öğrenciler, pikseli veya deforme olmuş görüntülerin kullanımından kaçınmanın ve şirketin çevrimiçi varlığının kromatik aralığına dikkat etmenin önemini öğreneceklerdir.   |

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  | <p>Öğrencilere görüntülerin, Creative Commons, Image Banks, kullanım ve lisansların aranması ve işlenmesi için farklı ücretsiz yazılım kaynakları gösterilecektir.</p> <p>Öğretmen, formatların nasıl kullanılacağını ve sosyal ağların görüntüleri için kullanılması gereken ölçümlerin neler olduğunu açıklayacaktır.</p> <p>Öğrenciler ayrıca farklı yazı tipi türlerini aramayı ve kullanmayı öğreneceklerdir.</p> |
|--|--|--|--|

## 6 EĞİTİM PLANI

### 6.1 ÜNİTE 1: BİLGİSAYAR TEMELLERİ

|           |   |
|-----------|---|
| Başlık    | Göçmenler ve Mülteciler için Dijital Yeterlilikler  |
| Sınıf     | EMMR  |
| Ünite     | 1. Bilgisayarla İlgili Temel Bilgiler   |
| Konu      | Temel donanım ve yazılım<br>Temel Ağlar<br>Bilgisayar kurulumu ile ilgili temel problemleri çözme   |
| Zamanlama | 90 + 90   |
| Amaçlar   | Bilgisayarın temel kavram ve işlevlerini açıklayabilme.<br>Bilgisayarın giriş ve çıkış birimlerine örnekler vermek<br>Fare ve klavyeyi doğru kullanmak için<br>Veri depolama yöntemlerini ve bilgisayardaki depolama birimlerini açıklayabilme<br>Donanım ve yazılımda karşılaşılan teknik sorunlara çözüm üretmek. |

|  |   |
|--|---|
| Birim Kavramları ve Sembolleri / Davranış Biçimi | Teknolojik cihazlar, Donanım, Yazılım   |
| Güvenlik Önlemleri (Varsa)                       | Bilgisayar kasası öğrencilere gösterildiğinde, elektrik bulunmamasına dikkat edilmelidir. |
| Öğretme - Öğrenme Yöntem ve Teknikleri           | Anlatım, soru-cevap yöntemi, tartışma   |
|  | Bilgisayar, görseller, donanım  |

|  |   |
|--|---|
| Kullanılan Eğitim Materyalleri ve Araçları ve Kaynakça   |   |
| Öğretme - Öğrenme Etkinlikleri   |   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dikkat çekin</li> <li>• Motivasyon</li> <li>• Gözden geçirmek</li> <li>• Derse başlama</li> <li>• Bireysel öğrenme etkinlikleri</li> <li>• Grup öğrenme etkinlikleri</li> <li>• Özet</li> </ul> | <p>Bilgisayarın parçalarını sunumla göstererek donanım parçaları tanıtılır. Parçaların görevi hakkında bilgi verilir. Öğrenciye yazılımın elde taşınırken değil, bilgisayarın gözle görülür bir parçası iken donanımın elle tutulur ve görünür bir bölüm olduğu söylenir.</p> <p>Bilgisayar kasasının içi öğrencilere gösterilir. Öğrencilerle bir vaka tartışılır. Örnek problemler ve çözümlere odaklanılmaktadır. Donanım birimleri ve yazılım birimleri örnekleri verilerek, bu ikisinin birbirinden ayrılmaz olduğu vurgulanmaktadır.</p> <p>Konu hem PC hem de tablet / akıllı telefon kullanılarak açıklanmalıdır.</p> |
| Ölçme ve Değerlendirme   |   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bireysel öğrenme etkinliklerine göre değerlendirme</li> <li>• Grup öğrenme faaliyetlerine göre ölçme ve değerlendirme</li> </ul>  | <p>Öz değerlendirme kriterleri</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ICT ürünleri ve türleri hakkında bilgi verebilirim.</li> <li>• Donanım birimlerinin ne olduğunu açıklayabilirim ve açıklayabilirim.</li> <li>• Donanım sorunları yaratılır ve öğrenciden sorunu çözmesi veya öneriler geliştirmesi beklenir.</li> </ul>   |

## 6.2 ÜNİTE 2: KİMLİK OLUŞTURMA VE YÖNETME

|         |   |
|---------|---|
| Başlık  | Mülteci ve Göçmenler için Dijital Yeterlilikler   |
| Sınıf   | EMMR  |
| Ünite   | 2.Kimlik Oluşturma ve Yönetme   |
| Konu    | Güvenli Kullanım Vurgusuyla Dijital Kimlik Yaratmanın Temelleri   |
| Süre    | 90+90   |
| Amaçlar | <ul style="list-style-type: none"><li>• Dijital bir kimlik oluşturmak</li><li>• Dijital kimliğin kullanım amacını bilmek</li><li>• Dijital kimlik kullanırken göz önünde bulundurulması gereken etik ilkeleri açıklamak</li><li>• Etik ilkelerini ihlal etme sonucunda ortaya çıkabilecek durumlara örnekler vermek</li><li>• İnternet ve bilgi teknolojilerini kullanırken ahlaki ilkelerin gerekliliğini sorgulamak</li><li>• Dijital kimliğin gerçekliği yansıtmayabileceğinin farkına varmak</li><li>• Dijital paylaşımların kalıcı olduğunun ve paylaşım sonrasında arkasında iz bıraktığının farkına varmak</li></ul> |

|  |  |
|--|--|
| Ünite Kavramları ve Sembolleri / Davranış Biçimi | Bilgisayar, İnternet   |
| Güvenlik Önlemleri (Eğer uygunsa)                | Bilgisayar kasası gösterilirken, bilgisayarın güç kaynağının kapalı olduğuna dikkat edilmelidir. |
| Öğretme-Öğrenme Yöntem ve Teknikleri             | Anlatım, soru-cevap, tartışma, gösterme  |
| Araç, Gereçler ve Kaynakça                       | Bilgisayar, görseller, internet  |
| Öğretme-Öğrenme Aktiviteleri                     |  |
| İlgi Çekme                                       | Öğretmen, farklı tiplerdeki online kimlikleri ve bu farklılıklara sahip olmanın önemini açıklar  |



|   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gdleme</li> <li>• Gzden Geirme</li> <li>• Derse Bařlama</li> <li>• Bireysel đrenme Aktiviteleri</li> <li>• Grupla đrenme Aktiviteleri</li> <li>• zet</li> </ul> | <p>Kullanıcı adı, řifre ve řifreyi dzenli olarak deđiřtirme ihtiyacı</p> <p>đrenciler kendi Google hesaplarını oluřturur ( ya da var olan hesaplarına giriř yaparlar).</p> <p>Online kimliđin gizliliđi ya da internet kimliđini gvenli tutmanın nemi zerine tartiřma</p> <p>Dersin ikinci yarısında đrencilere sosyal medya kullanırken neye dikkat edileceđi sorulur. Bilinsiz sosyal medya kullanımından dođan gerek olaylar đrencilere anlatılır ve bu tr olayları daha nce kendilerinin ya da akrabalarının yařayıp yařamadıkları sorulur. Ders niteliđindeki ıkarımlar anlatıldıktan sonra dikkat ektiđimiz meseleler –řifre gvenliđi ve arkadař seimi gibi- đrencilere aktarılmıř olur.</p> <p>Konu hem bir bilgisayar hem de bir akıllı telefon/tablet kullanılarak anlatılmalıdır.</p> |
| <p>lme ve Deđerlendirme</p>   |   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bireysel đrenme aktivitelerine gre lme</li> <li>• Grupla đrenme aktivitelerine gre lme ve deđerlendirme</li> </ul>   | <p>Kendini deđerlendirme ltleri</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dijital kimlik kavramlarını aıklayabilirim</li> <li>• Dijital bir kimlik oluřturabilirim</li> <li>• Dijital kimliđimi kullanırken dikkat etmem gereken ahlaki kuralları listeleyebilirim.</li> </ul>   |

### 6.3 ÜNİTE 3: BİLGİSAYAR, TABLET VE AKILLI TELEFONLARI KARŞILAŞTIRMA

|         |   |
|---------|---|
| Başlık  | Mülteci ve Göçmenler için Dijital Yeterlilikler   |
| Sınıf   | EMMR  |
| Ünite   | 3. Bilgisayar, tablet ve akıllı telefon   |
| Konu    | Farklı tiplerde online çeviricilerin temel kullanımı<br>Farklı tiplerde çevrimiçi sözlüklerin temel kullanımı<br>Mobil cihazlar için Google Translate uygulamasını kullanma   |
| Süre    | 90+90   |
| Amaçlar | Online derleyicilerin kullanıcılarına sunduğu olanakları açıklamak.<br>Arama motorlarını kullanarak farklı tiplerdeki çevrimiçi derleyicileri ve sözlükleri aramak<br>Yaygın bir çevirici uygulamasını (örneğin Google Translate) ve bu uygulamanın bütün imkânlarını kullanmak<br>Var olan derleyicilerin sorunlarını ve kısıtlamalarını açıklamak<br>Çevrimiçi sözlük, çevirici ve yazım denetimi motorlarını kullanmak |

|  |   |
|--|---|
|  | Bilgisayar, mobil cihaz<br>Derleyiciler/Çeviriciler/Sözlükler |
|--|---|

|  |   |
|--|---|
| Ünite Kavramları ve Sembolleri / Davranış Biçimi |   |
| Güvenlik Önlemleri (Eğer uygunsa)                | / |

|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| Öğretme-Öğrenme Yöntem ve Teknikleri | Anlatım, soru-cevap tekniği, tartışma, gösterme, bireysel çalışma, küçük grupla çalışma  |
| Araç-Gereçler ve Kaynakça            | Bilgisayar, Mobil cihazlar, Online Kaynaklar: <ul style="list-style-type: none"><li>• Google Translate (<a href="https://translate.google.com/">https://translate.google.com/</a>)</li><li>• Pons (<a href="https://sl.pons.com/">https://sl.pons.com/</a>)</li><li>• Cambridge Dictionary (<a href="https://dictionary.cambridge.org/">https://dictionary.cambridge.org/</a>)</li><li>• Çevrimiçi, ücretsiz diğer derleyici ve sözlükler (dil ve ülkeye özel)</li></ul> |
| Öğretme-Öğrenme Aktiviteleri         |  |

|   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dikkat Çekme</li> <li>• Motivasyon</li> <li>• Gözden Geçirme</li> <li>• Derse Başlama</li> <li>• Bireysel Öğrenme Aktiviteleri</li> <li>• Grupla Öğrenme Aktiviteleri</li> <li>• Özet</li> </ul> | <p>Öncelikle çevremizdeki insanları anlayabilme ihtiyacı üzerine bir tartışma başlatılır. Katılımcılar, etraflarındaki insanları ve bu insanların karşılaştıkları zorlukları anlamadaki sınırlılıklarını paylaşır. Öğretmen ile birlikte sorunlarına muhtemel çözümler ararlar.</p> <p>Öğretmen Google Translate mobil uygulamasını tanıtır. Katılımcılar uygulamayı mobil cihazlarına yükler. Her öğrenci bireysel olarak çalışır (bir önceki konunun tekrarı- uygulama yükleme). Öğretmen uygulamanın nasıl kullanıldığını göstererek anlatır. Katılımcılar küçük gruplar halinde çalışır ve uygulamayı gerçek yaşam durumlarında kullanırlar.</p> <p>Konu hem bilgisayar hem de bir tablet veya akıllı telefon kullanılarak açıklanmalıdır.</p> |
| <p>Ölçme ve Değerlendirme</p>   |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bireysel öğrenme aktivitelerine göre ölçme</li> <li>• Grupla öğrenme aktivitelerine göre ölçme ve değerlendirme</li> </ul>   | <p>Kendini değerlendirme ölçütleri</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Çevrimiçi bir sözlük arayıp bulabilir ve kullanabilirim.</li> <li>• İhtiyaçlarıma göre uygun bir derleyici arayıp bulabilir ve cihazıma kurarak kullanabilirim.</li> <li>• Google Translate uygulamasını etkili bir şekilde kullanabilirim.</li> </ul>   |

#### 6.4 ÜNİTE 4: ÇEVİRİMİÇİ KAYNAKLARI KULLANMA

|         |   |
|---------|---|
| Başlık  | Mülteci ve Göçmenler için Dijital Yeterlilikler   |
| Sınıf   | EMMR  |
| Ünite   | 4. Çevrimiçi Kaynakları Kullanma  |
| Konu    | Farklı tiplerde online çeviricilerin temel kullanımı<br>Farklı tiplerde çevrimiçi sözlüklerin temel kullanımı<br>Mobil cihazlar için Google Translate uygulamasını kullanma   |
| Süre    | 90+90   |
| Amaçlar | Online derleyicilerin kullanıcılarına sunduğu olanakları açıklamak.<br>Arama motorlarını kullanarak farklı tiplerdeki çevrimiçi derleyicileri ve sözlükleri aramak<br>Yaygın bir çevirici uygulamasını (örneğin Google Translate) ve bu uygulamanın bütün imkânlarını kullanmak<br>Var olan derleyicilerin sorunlarını ve kısıtlamalarını açıklamak<br>Çevrimiçi sözlük, çevirici ve yazım denetimi motorlarını kullanmak |

|  |   |
|--|---|
| Ünite Kavramları ve Sembolleri / Davranış Biçimi | Bilgisayar, mobil cihaz<br>Derleyiciler/Çeviriciler/Sözlükler |
| Güvenlik Önlemleri (Eğer uygunsa)                | /   |

|   |  |
|---|--|
| Öğretme-Öğrenme Yöntem ve Teknikleri  | Anlatım, soru-cevap tekniği, tartışma, gösterme, bireysel çalışma, küçük grupla çalışma  |
| Araç-Gereçler ve Kaynakça   | Bilgisayar, Mobil cihazlar, Online Kaynaklar: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Google Translate (<a href="https://translate.google.com/">https://translate.google.com/</a>)</li> <li>• Pons (<a href="https://sl.pons.com/">https://sl.pons.com/</a>)</li> <li>• Cambridge Dictionary (<a href="https://dictionary.cambridge.org/">https://dictionary.cambridge.org/</a>)</li> <li>• Çevrimiçi, ücretsiz diğer derleyici ve sözlükler (dil ve ülkeye özel)</li> </ul>  |
| Öğretme-Öğrenme Aktiviteleri  |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dikkat Çekme</li> <li>• Motivasyon</li> <li>• Gözden Geçirme</li> <li>• Derse Başlama</li> <li>• Bireysel Öğrenme Aktiviteleri</li> <li>• Grupla Öğrenme Aktiviteleri</li> <li>• Özet</li> </ul> | <p>Öncelikle çevremizdeki insanları anlayabilme ihtiyacı üzerine bir tartışma başlatılır. Katılımcılar, etraflarındaki insanları ve bu insanların karşılaştıkları zorlukları anlamadaki sınırlılıklarını paylaşır. Öğretmen ile birlikte sorunlarına muhtemel çözümler ararlar.</p> <p>Öğretmen Google Translate mobil uygulamasını tanıtır. Katılımcılar uygulamayı mobil cihazlarına yükler. Her öğrenci bireysel olarak çalışır (bir önceki konunun tekrarı- uygulama yükleme). Öğretmen uygulamanın nasıl kullanıldığını göstererek anlatır. Katılımcılar küçük gruplar halinde çalışır ve uygulamayı gerçek yaşam durumlarında kullanırlar.</p> <p>Konu hem bilgisayar hem de bir tablet veya akıllı telefon kullanılarak açıklanmalıdır.</p> |
| Ölçme ve Değerlendirme  |  |

|  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Bireysel öğrenme aktivitelerine göre ölçme</li><li>• Grupla öğrenme aktivitelerine göre ölçme ve değerlendirme</li></ul> | <p>Kendini değerlendirme ölçütleri</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Çevrimiçi bir sözlük arayıp bulabilir ve kullanabilirim.</li><li>• İhtiyaçlarıma göre uygun bir derleyici arayıp bulabilir ve cihazıma kurarak kullanabilirim.</li><li>• Google Translate uygulamasını etkili bir şekilde kullanabilirim.</li></ul> |
|--|--|

## 6.5 ÜNİTE 5: ÇEVİRİMİÇİ ARAŞTIRMA YAPMA VE KAYNAKLARI İNCELEME

|         |   |
|---------|---|
| Başlık  | Mülteci ve Göçmenler için Dijital Yeterlilikler   |
| Sınıf   | EMMR  |
| Ünite   | 5. Çevrimiçi Araştırma Yapma ve Kaynakları İnceleme   |
| Konu    | Bir arama motoru kullanarak (ör. Google Search) internette arama yapmak<br><br>“bilgisayar işlemcileri” |
| Süre    | 90+90   |
| Amaçlar | Arama motorlarını etkili biçimde kullanmak.   |

|   |   |
|---|---|
| Ünite Kavramları ve Sembolleri / Davranış Biçimi  | Bilgisayar, tablet, akıllı telefon  |
| Güvenlik Önlemleri (Eğer uygunsa)   | Güç kablolarının gizlenmesiyle elektrik riskine karşı önlem alınmalıdır.  |
| Öğretme-Öğrenme Yöntem ve Teknikleri  | Anlatım, soru-cevap yöntemi, tartışma   |
| Araç-Gereçler ve Kaynakça   | Bilgisayar, görseller, donanım  |
| Öğretme-Öğrenme Aktiviteleri  |   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dikkat Çekme</li> <li>• Motivasyon</li> <li>• Gözden Geçirme</li> <li>• Derse Başlama</li> </ul> | <p>Farklı arama motorlarının kullanımı tartışılır.</p> <p>Farklı tiplerdeki arama motorlarının kullanımı ve “internet balonu” veya “dot com bubble” olarak adlandırılan tehlike üzerine tartışılır.</p> <p>Katılımcılar gizli modda aynı ve farklı arama sonuçları karşılaştırma üzerine tartışma</p> |



|  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Bireysel Öğrenme Aktiviteleri</li><li>• Grupla Öğrenme Aktiviteleri</li><li>• Özet</li></ul>                             | Konu hem bilgisayar hem de tablet/akıllı telefon kullanılarak anlatılmalıdır.motorlarını kullanmayı denerler.                            |
| Ölçme ve Değerlendirme   |  |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Bireysel öğrenme aktivitelerine göre ölçme</li><li>• Grupla öğrenme aktivitelerine göre ölçme ve değerlendirme</li></ul> | <p>Kendini değerlendirme ölçütleri</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Arama motorlarını etkili biçimde kullanabilirim</li></ul> |

## 6.6 ÜNİTE 6: ONLİNE İLETİŞİM VE İNTERNET ETİĞİ

|         |   |
|---------|---|
| Başlık  | Mülteci ve Göçmenler için Dijital Yeterlilikler   |
| Sınıf   | EMMR  |
| Ünite   | Online İletişim ve İnternet Etiği   |
| Konu    | Farklı tiplerde iletişim motorlarını kullanma<br>Güvenlik konuları<br>Online iletişimde dolandırıcılık<br>İnternet ahlakı   |
| Süre    | 90+90   |
| Amaçlar | Çevrimiçi (online) iletişimin çeşitli imkanlarını açıklayabilme.<br>Duruma göre uygun bir iletişim yolu seçebilme<br>Uygun iş ve çalışma iletişimi.<br>İnternet kimliğini “temiz” tutmak ile ilgili konuşabilme.<br>İnternet dolandırıcılığının çeşitlerini açıklayabilme |

|  |   |
|--|---|
| Ünite Kavramları ve Sembolleri / Davranış Biçimi | Bilgisayar, mobil cihaz, iletişim uygulamaları-ör. E-mail, Viber, Hangouts, Messenger vs.<br>E-güvenlik ile ilgili videolar (Sunucu ülkenin kaynaklarına göre). |
| Güvenlik Önlemleri (Eğer uygunsa)                | e-güvenlik konuları (sahtekarlık, cinsellik içeren sahte içerikler, yöneticilerden geldiği söylenen sahte içerikler vs.)  |

|   |  |
|---|--|
| Öğretme-Öğrenme Yöntem ve Teknikleri  | Anlatım, soru-cevap, tartışma, bireysel çalışma, ikili çalışma   |
| Araç-Gereçler ve Kaynakça   | Bilgisayar, Mobil Cihaz, Çevrimiçi kaynaklar-iletişim uygulamaları   |
| Öğretme-Öğrenme Aktiviteleri  |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dikkat Çekme</li> <li>• Motivasyon</li> <li>• Gözden Geçirme</li> <li>• Derse Başlama</li> <li>• Bireysel Öğrenme Aktiviteleri</li> <li>• Grupla Öğrenme Aktiviteleri</li> <li>• Özet</li> </ul> | <p>Öğretmen öncelikle çeşitli çevrimiçi iletişim imkânlarının olduğundan bahseder. Farklı iş ve sosyal durumlar için uygun iletişim kanallarının kullanımına ilişkin tartışılır. Hangi durum için hangi kanalın uygun olacağına birlikte karar verirler.</p> <p>Katılımcılar “E-mail” ve “hangsout” gibi en az iki farklı tipte kanal kullanmaya çalışır.</p> <p>İnternet ahlakı ve uygun iletişim yolu üzerine tartışılır.</p> <p>İnternet kimliğinin “temiz” tutulmasının önemi üzerine tartışılır.</p> <p>Öğretmen farklı türlerdeki yaygın online sahtekarlıkları açıklar. Tartışma devam eder.</p> <p>Konu bilgisayar ve tablet/akıllı telefon kullanılarak açıklanmalıdır.</p> |
| Ölçme ve Değerlendirme  |  |

|  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Bireysel öğrenme aktivitelerine göre ölçme</li><li>• Grupla öğrenme aktivitelerine göre ölçme ve değerlendirme</li></ul> | <p>Kendini değerlendirme ölçütleri</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Çeşitli iletişim uygulamalarını bilirim.</li><li>• Sosyal durumla ilgili uygun bir iletişim kanalı seçebilirim.</li><li>• En yaygın dolandırıcılık türlerini bilir ve tanıyabilirim</li><li>• Akıllı telefon, tablet ya da bilgisayar kullanarak online iletişim kurabilirim.</li></ul> |
|--|--|

6.7 ÜNİTE 7: GÜNLÜK YAŞAMA VE BÜROKRASI İÇİN YARARLI ÇEVİRİMİÇİ KAYNAKLARI ARAŞTIRMA

|         |  |
|---------|--|
| Başlık  | Mülteci ve Göçmenler için Dijital Yeterlilikler  |
| Sınıf   | EMMR   |
| Ünite   | 7. Günlük yaşam ve bürokrasi için faydalı çevrimiçi kaynakları araştırma   |
| Konu    | Çevrimiçi platformlarda bulunan e-Devlet hizmetleri hakkında bilgi edinme.   |
| Süre    | 90+90  |
| Amaçlar | <p>Katılımcılara çeşitli e-Devlet platformlarını göstermek.</p> <p>Sunucu ülkede (ör. Türkiye, Slovakya, Romanya, İspanya) e-Devlet platformlarını kullanabilmek için gerekli olan her şeye sahip olmak.</p> <p>Sunucu hizmeti sağlayan bir ülkeden e-Devlet hizmetlerini kullanarak Avrupa sağlık kartını online sipariş etmek.</p> |

|  |   |
|--|---|
| Ünite Kavramları ve Sembolleri / Davranış Biçimi | Bilgisayar/mobil Cihaz, e-Devlet platformları- ev sahibi ülkeye göre değişiklik gösterebilir. |
| Güvenlik Önlemleri (Eğer uygunsa)                | e-güvenlik konuları (internet kimliğini ya da dijital sertifikayı paylaşma)                   |
| Öğretme-Öğrenme Yöntem ve Teknikleri             | Anlatım, soru-cevap, tartışma, bireysel çalışma   |

|   |  |
|---|--|
| Araç-Gereçler ve Kaynakça   | Bilgisayar, Mobil Cihaz, Çevrimiçi kaynaklar – e-Devlet platformları (ülkeye özgü).  |
| Öğretme-Öğrenme Aktiviteleri  |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dikkat Çekme</li> <li>• Motivasyon</li> <li>• Gözden Geçirme</li> <li>• Derse Başlama</li> <li>• Bireysel Öğrenme Aktiviteleri</li> <li>• Grupla Öğrenme Aktiviteleri</li> <li>• Özet</li> </ul> | <p>Öğretmen ilk olarak çeşitli e-Devlet hizmetlerinin çevrimiçi olarak kullanılabilirliğini açıklar. Tartışma katılımcılar arasında devam eder.</p> <p>Katılımcılar, bu hizmeti sunan ev sahibi ülkenin e-Devlet hizmetleri için gerekli olan internet kimliğini alabilmeleri adına ilgili formları doldurur.</p> <p>Katılımcılar, ev sahibi ülkede kendileri için en kullanışlı platformu kullanırlar.</p> <p>Konu hem bilgisayar hem de tablet/akıllı telefon kullanılarak açıklanmalıdır.</p> |
| Ölçme ve Değerlendirme  |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bireysel öğrenme aktivitelerine göre ölçme</li> <li>• Grupla öğrenme aktivitelerine göre ölçme ve değerlendirme</li> </ul>   | <p>Kendini değerlendirme ölçütleri</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• E-Devlet'in ne olduğunu bilirim.</li> <li>• Ülkeye özgü internet kimliği için başvuruda bulunabilirim.</li> <li>• E-Devlet platformlarını kullanabilirim</li> </ul>  |

## 6.8 ÜNİTE 8: ÖZGEÇMİŞ OLUŞTURMA VE ÇEVİRİMİÇİ İŞ ARAMA

|         |  |
|---------|--|
| Başlık  | Mülteci ve Göçmenler için Dijital Yeterlilikler  |
| Sınıf   | EMMR   |
| Ünite   | 8. CV oluşturma ve çevrimiçi iş arama  |
| Konu    | Platformlar kullanarak Özgeçmiş (CV) oluşturma (ör. Europass).<br>CV oluşturma<br>İş aramak için çevrimiçi platformları kullanma.  |
| Süre    | 90+90  |
| Amaçlar | Çevrimiçi bir platform kullanarak CV oluşturmayı açıklamak.<br>İyi bir özgeçmişin (CV) önemi hakkında konuşmak.<br>Çevrimiçi iş arama için farklı platformlar hakkında bilgi edinmek.<br>İş aramak ve işe başvurmak. |

|  |  |
|--|--|
| Ünite Kavramları ve Sembolleri / Davranış Biçimi | Bilgisayar/Mobil Cihaz, CV oluşturmak için çevrimiçi platformlar (ör. Europass), Çevrimiçi iş aramak için çeşitli platformlar. |
| Güvenlik Önlemleri (Eğer uygunsa)                | /  |
| Öğretme-Öğrenme Yöntem ve Teknikleri             | Anlatım, soru-cevap, tartışma, bireysel çalışma, grup çalışması  |

|   |  |
|---|--|
| Araç-Gereçler ve Kaynakça   | Bilgisayar, Mobil cihaz, CV oluşturmak ve iş aramak için çevrimiçi (online) kaynaklar-platformlar  |
| Öğretme-Öğrenme Aktiviteleri  |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dikkat Çekme</li> <li>• Motivasyon</li> <li>• Gözden Geçirme</li> <li>• Derse Başlama</li> <li>• Bireysel Öğrenme Aktiviteleri</li> <li>• Grupla Öğrenme Aktiviteleri</li> <li>• Özet</li> </ul> | <p>Öğretmen ilk olarak çevrimiçi CV oluşturma platformlarını katılımcılara tanıtır. Katılımcılar ikili çalışma ve grup çalışması yaparak CV oluştururlar. Sonunda her katılımcı kendi özgeçmişini (CV) oluşturur.</p> <p>Katılımcılar ve öğretmen, ev sahipliği yapan ülkeye özgü çeşitli iş arama platformlarını birlikte ararlar. Öğrenciler iş arama platformunda bir profil oluşturarak bu platformu kullanmaya başlar. Öğretmen moderatör rolündedir ve sorunlara çözüm bulmada öğrencilere yardımcı olur.</p> <p>Konu hem bilgisayar hem de tablet/akıllı telefon kullanılarak açıklanmalıdır.</p> |
| Ölçme ve Değerlendirme  |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bireysel öğrenme aktivitelerine göre ölçme</li> <li>• Grupla öğrenme aktivitelerine göre ölçme ve değerlendirme</li> </ul>   | <p>Kendini değerlendirme ölçütleri</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Europass CV'nin ne olduğunu bilirim.</li> <li>• Kendi özgeçmişimi (CV) oluşturabilirim.</li> <li>• CV'mi güncelleyebilirim.</li> <li>• Çevrimiçi olarak iş arayabilirim.</li> <li>• İş arama platformunda profil oluşturabilirim.</li> </ul>   |



6.9 ÜNİTE 9: ONLİNE ALIŞVERİŞ VE ONLİNE ÖDEME SİSTEMLERİNİ GÜVENLİ KULLANMA

|         |  |
|---------|--|
| Başlık  | Mülteci ve Göçmenler için Dijital Yeterlilikler  |
| Sınıf   | EMMR   |
| Ünite   | 8. CV oluşturma ve çevrimiçi iş arama  |
| Konu    | Platformlar kullanarak Özgeçmiş (CV) oluşturma (ör. Europass).<br>CV oluşturma<br>İş aramak için çevrimiçi platformları kullanma.  |
| Süre    | 90+90  |
| Amaçlar | Çevrimiçi bir platform kullanarak CV oluşturmaya açıklamak.<br>İyi bir özgeçmişin (CV) önemi hakkında konuşmak.<br>Çevrimiçi iş arama için farklı platformlar hakkında bilgi edinmek.<br>İş aramak ve işe başvurmak. |

|  |  |
|--|--|
| Ünite Kavramları ve Sembolleri / Davranış Biçimi | Bilgisayar/Mobil Cihaz, CV oluşturmak için çevrimiçi platformlar (ör. Europass), Çevrimiçi iş aramak için çeşitli platformlar. |
| Güvenlik Önlemleri (Eğer uygunsa)                | /  |
| Öğretme-Öğrenme Yöntem ve Teknikleri             | Anlatım, soru-cevap, tartışma, bireysel çalışma, grup çalışması  |

|   |  |
|---|--|
| Araç-Gereçler ve Kaynakça   | Bilgisayar, Mobil cihaz, CV oluşturmak ve iş aramak için çevrimiçi (online) kaynaklar-platformlar  |
| Öğretme-Öğrenme Aktiviteleri  |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dikkat Çekme</li> <li>• Motivasyon</li> <li>• Gözden Geçirme</li> <li>• Derse Başlama</li> <li>• Bireysel Öğrenme Aktiviteleri</li> <li>• Grupla Öğrenme Aktiviteleri</li> <li>• Özet</li> </ul> | <p>Öğretmen ilk olarak çevrimiçi CV oluşturma platformlarını katılımcılara tanıtır. Katılımcılar ikili çalışma ve grup çalışması yaparak CV oluştururlar. Sonunda her katılımcı kendi özgeçmişini (CV) oluşturur.</p> <p>Katılımcılar ve öğretmen, ev sahipliği yapan ülkeye özgü çeşitli iş arama platformlarını birlikte ararlar. Öğrenciler iş arama platformunda bir profil oluşturarak bu platformu kullanmaya başlar. Öğretmen moderatör rolündedir ve sorunlara çözüm bulmada öğrencilere yardımcı olur.</p> <p>Konu hem bilgisayar hem de tablet/akıllı telefon kullanılarak açıklanmalıdır.</p> |
| Ölçme ve Değerlendirme  |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bireysel öğrenme aktivitelerine göre ölçme</li> <li>• Grupla öğrenme aktivitelerine göre ölçme ve değerlendirme</li> </ul>   | <p>Kendini değerlendirme ölçütleri</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Europass CV'nin ne olduğunu bilirim.</li> <li>• Kendi özgeçmişimi (CV) oluşturabilirim.</li> <li>• CV'mi güncelleyebilirim.</li> <li>• Çevrimiçi olarak iş arayabilirim.</li> <li>• İş arama platformunda profil oluşturabilirim.</li> </ul>   |

|         |  |
|---------|--|
| Başlık  | Mülteci ve Göçmenler için Dijital Yeterlilikler  |
| Sınıf   | EMMR   |
| Ünite   | 10. Google E-Tablolar kullanarak finans yönetimi   |
| Konu    | <p>Google Drive ile temel çalışma</p> <p>Büyük veri kümeleriyle çalışma programlarıyla temel çalışma (ör. Google Sheets).</p> <p>Büyük veri kümeleriyle çalışırken programda hesaplama yapmak için temel formülleri kullanma (ör. COUNT, SUM).</p> <p>Finans yönetimi.</p> |
| Süre    | 90+90  |
| Amaçlar | <p>Google E-Tablolar'ın (Sheets) temellerine giriş yapmak.</p> <p>Veri organizasyonu, sütunlar, satırlar, temel hesaplama işlemleri ve temel formüller hakkında bilgi edinmek.</p> <p>Birinin maliyesini yönetmek için bir çalışma aracı oluşturabilmek.</p>               |

|  |   |
|--|---|
| Ünite Kavramları ve Sembolleri / Davranış Biçimi | Bilgisayar/mobil cihaz, Google E-Tablolar ve Google Drive |
| Güvenlik Önlemleri (Eğer uygunsa)                | /   |
| Öğretme-Öğrenme Yöntem ve Teknikleri             | Anlatım, soru-cevap, tartışma, gösterme, bireysel çalışma |

|   |  |
|---|--|
|   |  |
| Araç-Gereçler ve Kaynakça   | <p>Bilgisayar, Mobil cihaz, Çevrimiçi kaynaklar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Google E-Tablolar<br/>(<a href="https://www.google.com/intl/tr_tr/sheets/about/">https://www.google.com/intl/tr_tr/sheets/about/</a>)</li> <li>• Google Drive (<br/><a href="https://www.google.com/drive/">https://www.google.com/drive/</a> )</li> </ul>   |
| Öğretme-Öğrenme Aktiviteleri  |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dikkat Çekme</li> <li>• Motivasyon</li> <li>• Gözden Geçirme</li> <li>• Derse Başlama</li> <li>• Bireysel Öğrenme Aktiviteleri</li> <li>• Grupla Öğrenme Aktiviteleri</li> <li>• Özet</li> </ul> | <p>Öğretmen ilk olarak Google E-Tabloları katılımcılara tanıtır. Öğretmen Google E-Tablonun nasıl hazırlanacağını gösterir. Öğrencilerin bir hesabı olmalıdır. Eğer hesapları yoksa her öğrenci kendi hesabını oluşturmalıdır.</p> <p>Katılımcılar birinin mali yönetimi için bir araç oluşturmada önemli parametreleri tartışır.</p> <p>Öğretmen aracın nasıl oluşturulduğunu gösterir. Katılımcılar kendi Google Hesaplarını oluşturur-böylelikle ne zaman isterlerse kendi hesaplarını kullanmaya başlayabilirler.</p> <p>Konu hem bilgisayar hem de tablet/akıllı telefon kullanılarak açıklanmalıdır.</p> |
| Ölçme ve Değerlendirme  |  |

|   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Bireysel öğrenme aktivitelerine göre ölçme</li><br/><li>• Grupla öğrenme aktivitelerine göre ölçme ve değerlendirme</li></ul> | <p>Kendini değerlendirme ölçütleri</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Büyük veri kümeleriyle çalışmak için en az bir araç (Excel ya da Google E-Tablolar) bilirim ve bu aracın temel özelliklerini kullanabilirim.</li><li>• Google E-Tablolar üzerinde bir veri oluşturabilir ve bu verimi organize edebilirim.</li><li>• Temel hesaplama işlemlerini ve formüllerini bilirim.</li><li>• İnternet kullanarak yardım alabilirim (Google Arama veya benzeri)</li><li>• Kişisel maliyemi yönetebilir ve ne kadar harcama yaptığımı ve kazandığımı takip edebilirim.</li></ul> |
|---|--|

## 6.11 ÜNİTE 11: RESİM VE REKLAMLARLA ÇALIŞMA

|         |  |
|---------|--|
| Başlık  | Mülteci ve Göçmenler için Dijital Yeterlilikler  |
| Sınıf   | EMMR   |
| Ünite   | 11. Resim ve reklamlarla çalışma   |
| Konu    | Ücretsiz çeşitli resim düzenleme araçlarıyla (ör. Gimp) temel çalışma.<br>İş için sosyal ağlarla temel çalışma<br>Sosyal ağlarda ve çevrimiçi ortamda temel reklamcılık  |
| Süre    | 90+90  |
| Amaçlar | Ücretsiz resim düzenleme programlarının temellerini öğretmek.<br>Görüntü kalitesi ve farklı formatların önemi hakkında bilgi edinmek.<br>Resim düzenleme için ücretsiz çevrimiçi program (ör. Social Media Image Maker) kullanarak bir görüntüyü düzenleyebilme. |

|  |   |
|--|---|
| Ünite Kavramları ve Sembolleri / Davranış Biçimi | Bilgisayar/mobil cihaz, resim düzenleme programları (ör. Gimp, Social Media Image Maker). |
| Güvenlik Önlemleri (Eğer uygunsa)                | /   |
| Öğretme-Öğrenme Yöntem ve Teknikleri             | Anlatım, soru-cevap, tartışma, gösterme, bireysel çalışma                                 |

|   |  |
|---|--|
| Araç-Gereçler ve Kaynakça   | <p>Bilgisayar, Mobil Cihaz, Çevrimiçi Kaynaklar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gimp ( <a href="https://www.gimp.org/">https://www.gimp.org/</a> )</li> <li>- Social Media Image Maker (<a href="https://www.autreplanete.com/Works/98-Social_Media_Image_Maker">https://www.autreplanete.com/Works/98-Social_Media_Image_Maker</a>)</li> <li>- Pixabay (<a href="https://pixabay.com/">https://pixabay.com/</a>)</li> <li>- Unsplash ( <a href="https://unsplash.com/">https://unsplash.com/</a> )</li> </ul>   |
| Öğretme-Öğrenme Aktiviteleri  |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dikkat Çekme</li> <li>• Motivasyon</li> <li>• Gözden Geçirme</li> <li>• Derse Başlama</li> <li>• Bireysel Öğrenme Aktiviteleri</li> <li>• Grupla Öğrenme Aktiviteleri</li> <li>• Özet</li> </ul> | <p>Öğretmen farklı türde ve iletişimde kullanılmış resim ve metinlerin işleyiş ve kullanım önemi ile ilgili kısa bir giriş yapar. Tartışma devam eder.</p> <p>Öğretmen ücretsiz resim düzenleme programlarının nasıl çalıştıklarını açıklar ve gösterir. Öğrenciler telefon ya da tabletleriyle bir fotoğraf çekerler, daha sonra fotoğraflar programla düzenlenir. Düzenlenen fotoğrafların kalitesiyle ilgili düşünceler aktarılır.</p> <p>Öğretmen öğrencilere internetten birçok kaliteli fotoğraf bulabileceklerini gösterir. Bunu yaparken telif hakları dikkate alınmalıdır. Öğrenciler ücretsiz fotoğraflar bulabilecekleri çeşitli web sitelerini ziyaret ederler. (ör. Pixabay, Unsplash).</p> <p>Öğrenciler resimlere metin ekler. Kurumsal kimliğin önemi üzerine fikirler beyan edilir (aynı yazı stilini kullanma, renklendirmeler vs.).</p> |
| Ölçme ve Değerlendirme  |  |

|  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Bireysel öğrenme aktivitelerine göre ölçme</li><li>• Grupla öğrenme aktivitelerine göre ölçme ve değerlendirme</li></ul> | <p>Kendini değerlendirme ölçütleri</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• En az bir görüntü düzenleme aracı bilir, bu aracın temel fonksiyonlarını kullanabilirim. (ör. Gimp, Social Media Image Maker)</li><li>• Bir resmi düzenleyebilirim.</li><li>• Sosyal medyayı kendi işimin reklamını yapmak için kullanabilirim.</li><li>• Kurumsal kimliğin ne olduğunu bilirim.</li><li>• İnternette arama yaparak yardım alabilirim ( Google Arama ya da benzeri).</li><li>• Kendi işim için online ortamda reklam yapabiliyorum.</li></ul> |
|--|--|