



**CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI**



**Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi**



kmop



Liceul Tehnologic Ticleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

AKRAN ZORBALIĞIYLA MÜCADELE ÇABALARININ GÜÇLENDİRİLMESİ: AB GENELİNDEKİ OKULLARDA ŞİDDETİN ELE ALINMASI

Öğretmen Kılavuzu





CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI

Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

İÇİNDEKİLER

OYUNLAŞTIRILMIŞ SENARYOLAR İÇİN KAPSAMLI BİR ÖĞRETMEN KILAVUZU.2

Avrupa Okul Sistemleri İçin Kanıta Dayalı Bir Operasyonel Kılavuz.....2

BÖLÜM 1: METODOLOJİK ÇERÇEVE & TEORİK ARKA PLAN2

1.1 Sabe Projesi ve Müfredat2

1.2 Sınıf İçi Öğretime Oyunlaştırılmış Platformun Entegre Edilmesi.....5

BÖLÜM 2: SENARYOLAR VE DERS PLANLARI (ÖĞRETMENLER İÇİN ADIM
ADIM YÖNERGELER)6

2.1. PLATFORM NASIL KULLANILIR?.....6

2.2 SENARYO SEÇİMİ 10

SENARYO 1: "İsim Takmak Komik Değildir" (Danilo Dolci - CSC Çerçevesi) 12

SENARYO 2: "Fiziksel Saldırı ve Ayrımcılığa Müdahale" (KMOP Çerçevesi)..... 17

SENARYO 3: "Koridor Olayı" (Know and Can Association Framework)23

SENARYO 4: "Güzel mi, Çirkin Ördek Yavrusu mu?" (MSPEI Çerçevesi)27

SENARYO 5 "Grup Sohbeti ve Görsel Mizah (Caps) (Liceul Tehnologic Ticlești
Çerçevesi)31

SENARYO 6: Çevrimiçi Kelimeler Can Yaktığında: Ari'nin Hikayesi" (Üsküdar MEM
Çerçevesi)38

EKLER: ÖĞRETMEN KAYNAKLARI VE ÖĞRENCİ ŞABLONLARI.....44

BÖLÜM 5: ÖĞRENCİ ÇALIŞMA YAPRAKLARI VE
YANSITMA(DEĞERLENDİRME) GÜNLÜKLERİ44

5.1 Senaryo Yansıtma Günlüğü (Bilgi ve Duygu Takipçisi)44

5.2 My Personal Upstander Action Prompt Card46

BÖLÜM 6: BİÇİMLENDİRİCİ PEKİŞTİRME DEĞERLENDİRMELERİ46

6.1 Modül 1–4 Kümülatif Test (Yazdırılabilir Sınıf Değerlendirmesi).....46

BÖLÜM 7: BAŞETME VE KARŞILIK VERME STRATEJİLERİ ÇALIŞMA
KAĞITLARI 7.1 Zürafa İletişimi Çerçevesi (İlişkisel Kapsayıcılık Aracı).....48

7.2 Dijital İz Protokolü (Siber Zorbalık Karşıtı Strateji).....48



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



BÖLÜM 8: ULUSLARARASI RAPORLAMA VE DESTEK AĞLARI49

OYUNLAŞTIRILMIŞ SENARYOLAR İÇİN KAPSAMLI BİR ÖĞRETMEN KILAVUZU

Avrupa Okul Sistemleri İçin Kanıta Dayalı Bir Operasyonel Kılavuz

BÖLÜM 1: METODOLOJİK ÇERÇEVE & TEORİK ARKA PLAN

Okul zorbalığı, saldırgan bir öğrenci ile savunmasız bir hedef arasındaki izole, iki kişilik bir etkileşim değildir. Aksine, akran istismarı, bir sınıfın kolektif ekosistemi tarafından sürdürülen karmaşık, sosyolojik ve sistemsel bir olgudur. Bir koridorda, bir sınıfta veya dijital bir grup sohbetinde bir olay meydana geldiğinde, bu olayın devam etmesi, tırmanması veya çözülmesi büyük ölçüde etraftaki akran izleyici kitlesine bağlıdır. SABE çerçevesi, yalnızca bireysel belirtileri cezalandıran modası geçmiş, yüzeysel disiplin önlemlerine güvenmek yerine, akran istismarının gelişmesine izin veren temel psikososyal grup dinamiklerini hedef alır.

1.1 Sabe Projesi ve Müfredat

SABE (Akran Zorbalığıyla Mücadele Çabalarının Güçlendirilmesi) projesi, çağdaş okul sistemleri içindeki zorbalık ve siber zorbalığın gelişen, çok boyutlu yapısını ele almak için tasarlanmış yenilikçi bir Avrupa girişimidir. 7-16 yaş arası öğrenciler için geliştirilen proje, yalnızca uygunsuz davranışların bireysel belirtilerini cezalandıran modası geçmiş, yüzeysel disiplin uygulamalarından uzaklaşmaktadır. Bunun yerine; sınıflarda, koridorlarda ve dijital alanlarda dışlanmanın ve akran istismarının gelişmesine izin veren karmaşık, sosyolojik ve sistemsel akran izleyici dinamiklerini hedef alır.

Müfredatın merkezinde, gerçek dünyadaki akran zorbalığı ikilemlerini sürükleyici, hikaye tabanlı dijital simülasyonlara dönüştüren **SABE Oyunlaştırılmış Öğrenme Platformu** yer almaktadır. Proje, destekleyici ve düşük riskli bir dijital ekosistem sunarak öğrencilerin, gerçek hayatta hiçbir risk almadan kendi seçimlerinin doğrudan sonuçlarını keşfetmelerine olanak tanır. SABE girişimi, bu oyunlaştırılmış pedagojik çerçeve sayesinde empatiyi aktif bir şekilde geliştirir, çeşitliliği destekler, "sessiz çoğunluğu" güvenli müdahale stratejileriyle güçlendirir



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmCOP



Liceul Tehnologic Târgu Jiu
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

ve tüm uluslararası ortak ağlarında iş birlikçi, uzun vadeli bir zorbalık karşıtı okul kültürü oluşturur.

Platform, bütüncül ve oyunlaştırılmış bir pedagojik yaklaşım benimseyerek şunları hedeflemektedir:

- Empatiyi, kapsayıcılığı ve aktif müdahaleyi geliştirmek.
- Öğrencileri; günümüzün şiddet ve dışlama biçimlerini tanımaları, önlemleri ve bunlara karşı koyabilmeleri için etkileşimli problem çözme mekanizmalarıyla donatmak.
- Öğrencilerin, gerçek dünyada hiçbir risk almadan seçimlerinin sonuçlarını keşfedebilecekleri destekleyici ve düşük riskli bir dijital ekosistem sunmak.

Müfredat, yedi temel teorik ve etkileşimli modülden oluşmaktadır. Her bir modül; zorbalığı önleme, karakter gelişimi ve dijital vatandaşlığın kritik bir boyutunu hedef alır. (Müfredatın tamamına ulaşmak için [lütfen tıklayın.](#))

Modül 1: Zorbalık Dinamiklerini Anlamak

- Temel İçerik: Yaşa özel, çeşitli senaryolar aracılığıyla zorbalığın tanımı, doğru bilinen yanlışlar (mitler) ve zorbalık türlerinin incelenmesi.
- Kapsayıcılık Odak Noktası: Toplumsal açıdan kapsayıcı örnekler kullanarak gruplar arasındaki hassasiyetlerin ve incinebilir yönlerin belirlenmesi.
- Sistemsel Strateji: Somut raporlama protokolleri ve farkındalık kampanyaları içeren bütünsel okul yaklaşımı.

Modül 2: Kök Nedenler ve Sorumlu Yaklaşımlar

- Temel İçerik: Yaşa göre uyarlanmış, hedef odaklı rol yapma etkinlikleri ve Sosyal-Duygusal Öğrenme tartışma formatları aracılığıyla empati gelişimi.
- Kapsayıcılık Odak Noktası: Sadece cezalandırıcı önlemler almak yerine, onarıcı adalet ve topluluk içi uzlaşma arayışı.
- Sistemsel Strateji: İş stresine maruz kalan eğitimciler için öz bakım çerçeveleri ve başa çıkma stratejileri.

Modül 3: Erken Müdahale ve Destek



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



- Temel İçerik: Farklı yaş gruplarına ve iletişim mecralarına göre uyarlanmış, pratik müdahale örnekleri.
- Kapsayıcılık Odak Noktası: Çeşitli hedef grupların kendilerine özgü psikolojik ihtiyaçlarına yönelik uzmanlaşmış danışmanlık protokolleri.
- Sistemsel Strateji: Öğretmen birlikleri ve uzman iş birlikleri kurarak topluluk bağlarını ve gücünü pekiştirmek.

Modül 4: Müfredatın Derslere Entegrasyonu

- Temel İçerik: Zorbalık karşıtlığı, empati ve saygı temalarının doğrudan dil, fen bilimleri, sanat ve spor derslerinin içine dahil edilmesi.
- Kapsayıcılık Odak Noktası: Çeşitliliği, eşitliği ve şiddetsizliği aktif bir şekilde teşvik eden sınıf ve okul projeleri.
- Sistemsel Strateji: Çevrimiçi oyunlar ve platformlardaki etik sorunların, dijital güvenlik sınırlarının ve gizli risklerin ele alınması.

Modül 5: Yapıcı Veli Ortaklıkları

- Temel İçerik: Yaşa uygun veli iletişim formatları, iş birlikçi çalıştaylar ve yapılandırılmış toplantılar.
- Kapsayıcılık Odak Noktası: Hassas veya dezavantajlı öğrenci gruplarına göre özel olarak uyarlanmış hedef odaklı tartışma kılavuzları.
- Sistemsel Strateji: Sürdürülebilir ve uzun vadeli bir değişim sağlamak amacıyla, inceleme/araştırma süreçlerinin sonrasında kesintisiz veli katılımı ve yapılandırılmış düzenli takipler.

Modül 6: Siber Zorbalıkla Mücadele

- Temel İçerik: Yaş gruplarına göre ayrılmış; dijital okuryazarlık, dijital ayak izi ve çevrimiçi tehditler üzerine proaktif eğitimler.
- Kapsayıcılık Odak Noktası: Siber taciz vakalarının, mevcut zararı artırmadan güvenli bir şekilde incelenmesi, takip edilmesi ve belgelenmesi.
- Sistemsel Strateji: Keskin yasal sınırların, öğrenci gizliliği hususlarının ve uzmanlaşmış dijital danışmanlık desteğinin yönetilmesi.



**Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir**

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



Modül 7: Güvenli Bir Okul Ortamı Oluşturmak

- Ana İçerik: Farklı yaş gruplarına özel olarak tasarlanmış, görünürlüğü yüksek farkındalık kampanyaları ve güvenli raporlama mekanizmaları oluşturmak.
- Kapsayıcılık Odağı: Çeşitlilik gösteren öğrenci gruplarının değişen ihtiyaçlarını ele alan sürekli politika geliştirmeleri/iyileştirmeleri.
- Sistemik Strateji: Titiz yıllık okul incelemeleri aracılığıyla müdahale sonuçlarını takip ederek etkinliği/etkiyi değerlendirmek.

1.2 Sınıf İçi Öğretime Oyunlaştırılmış Platformun Entegre Edilmesi

Yazılım geliştirme süreci başlamadan önce, ortaklar hikayelerin etkileşimli sınırlarını, transkriptlerini ve duygusal etkisini test etmek için yerel okullarda canlı pilot oturumları uygulamıştır. Bu denemeler, eğitim içeriğinin müfredat dijitalleştirilmeden önce sınıf dinamiklerini etkili bir şekilde yakalamasını ve hedef yaş gruplarında (7–16) karşılık bulmasını sağlamıştır. SABE platformu, farklı yaş gruplarına göre uyarlanmış, değişen zorluk seviyelerine sahip 6 temel etkileşimli hikaye tabanlı senaryo içermektedir. Başarılı okul pilotlarından sonra proje, bu altı senaryoyu metin tabanlı ve rol yapma çerçevelerinden dinamik bir dijital uygulamaya dönüştürmüştür. Doğrulanmış ve önceden test edilmiş okul senaryoları, etkileşimli, dallanan seçimli bir hikaye motoruna kodlanmıştır.

Platformun etkililiğini en üst düzeye çıkarmak için öğretmenler yapılandırılmış üç adımlı bir uygulama modelini izlemelidir.

1. Adım: Oyun Öncesi Bilgilendirme (10–15 Dakika)

Amaç: Zemin hazırlamak ve ön bilgileri harekete geçirmek.

Eylem: Belirli modül konusunu (örneğin, Siber Zorbalık) tanıtmak. Temel terminolojiyi gözden geçirmek ve saygılı bir oyun deneyimi için net beklentiler belirlemek.

2. Adım: Aktif Oyun Deneyimi ve Senaryo Navigasyonu (20–25 Dakika)

- **Amaç:** Sürükleyici deneyimsel öğrenme.
- **Eylem:** Öğrenciler çevrim içi platformda bireysel olarak veya küçük gruplar halinde gezinirler. Gerçek hayattaki ikilemlerle karşılaşır, farklı karakterlerin bakış açılarını analiz eder ve güvenli bir dijital ekosistem içinde eylemlerinin anlık sonuçlarını gözlemlerler.



**Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir**

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

3. Adım: Rehberli Değerlendirme ve Yansıtma (15–20 Dakika)

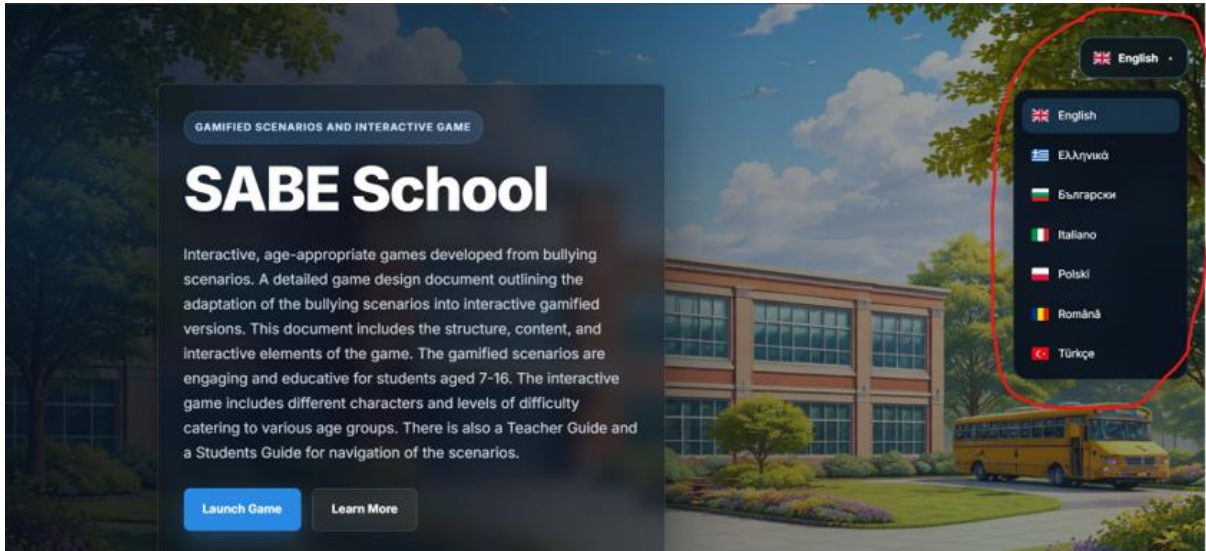
- **Amaç:** Dijital oyun deneyimini gerçek dünyadaki davranış değişikliğine sabitlemek.
- **Eylem:** Hedef odaklı yansıtma sorularını kullanarak açık bir sınıf diyaloguna öncülük etmek.

Bu kılavuz, her oyunlaştırılmış senaryonun ardından değerlendirilebilecek kapsamlı bir 'Ek Ders Saati' müfredatı içerir. İsteğe bağlı olarak belirtilen bu bölüm, senaryodaki temaları grup çalışmaları, beceri odaklı egzersizler ve toplumsal aktivitelerle daha derinlemesine incelemek isteyen eğitimciler için özel olarak hazırlanmıştır.

BÖLÜM 2: SENARYOLAR VE DERS PLANLARI (ÖĞRETMENLER İÇİN ADIM ADIM YÖNERGELER)

2.1. PLATFORM NASIL KULLANILIR?

SABE Zorbalık Karşıtı E-Öğrenme Platformu'nu (<https://platform.sabe-anti-bullying.eu/>) nasıl kullanacağınızı anlatan uygulamalı rehberimize hoş geldiniz



SABE Zorbalık Karşıtı E-Öğrenme Platformu'nu kullanırken, arayüz dilini sınıfınızın ihtiyaçlarına göre İngilizce, Türkçe veya diğer diller arasında kolayca değiştirebilirsiniz. Web arayüzünün (<https://platform.sabe-anti-bullying.eu/>) sağ üst köşesine veya ana giriş paneline



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



km



Liceul Tehnologic Târgu Jiu
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

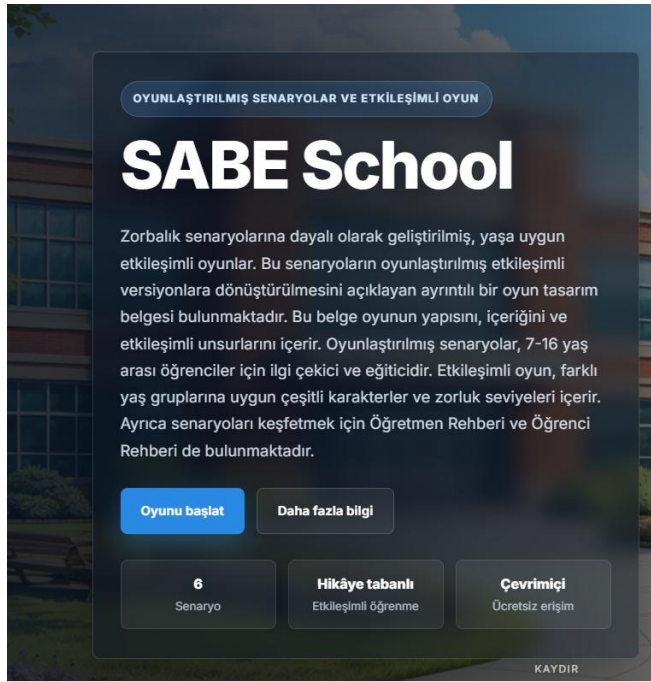
göz atın; orada ortak ülkelerin dillerini temsil eden dil seçenekleri veya bayrak simgeleri göreceksiniz. Sınıfınız için uygun olan dil kısaltmasına veya bayrağa tıklamanız yeterlidir.

İster canlı bir sınıf oturumu düzenleyen bir öğretmen, ister bir ders haritası hazırlayan bir yönetici veya etkinliklere başlamaya hazır bir öğrenci olun; yolculuğunuz ana giriş sayfasında başlar. Bu sayfa, o günkü hedefinize göre iki farklı yola ayrılır. Oturumunuzu başlatmak için aşağıdaki talimatları izleyin:

HEDEFİNİZİ SEÇİN: İKİ BAĞLANTI BUTONU

Platformu ilk açtığınızda, ekranınızda belirgin şekilde yer alan iki düğme göreceksiniz.

Mevcut hedefinize göre bunlardan birini seçmelisiniz:



SEÇENEK 1: İnteraktif Senaryoları Başlatmak İçin "LAUNCH GAME" (OYUNU BAŞLAT) Düğmesine Tıklayın

Eğer amacınız derhal aktif bir derse başlamak, bir öğrenci atölyesi yürütmek veya ekran müdahale becerileri üzerinde pratik yapmaksa, OYUNU BAŞLAT düğmesine tıklayın.



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



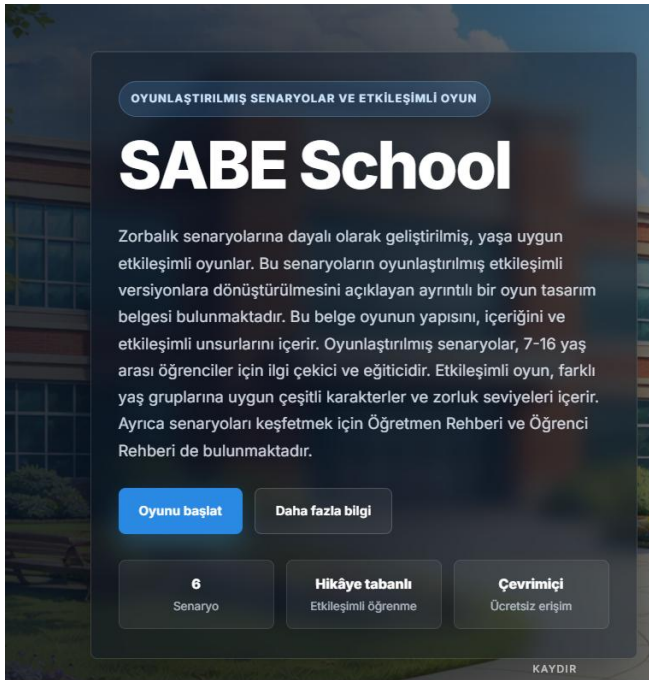
kmop



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- **Uygulama Süreci:** Platform, ana uygulama çalışma motorunu (story.html) doğrudan tarayıcınızda çalıştıracaktır.
- **Ne göreceksiniz:** Bu işlem, altı Avrupalı ortak senaryosunu içeren interaktif simülasyon kataloğunu açar. Akran çatışmalarının gelişimini izlemek, kritik ikilem noktalarında seçimler yapmak ve verdiğiniz kararların karakterlerin duygusal güvenliğini nasıl etkilediğini görmek için bir hikâye seçebilirsiniz.

SEÇENEK 2: Proje Belgelerini İncelemek İçin DAHA FAZLA BİLGİ Düğmesine Tıklayın.



Eğitim müfredatı hazırlayan bir eğitimci, okul güvenliği kaynaklarını araştıran bir veli veya projenin arka planındaki yapısal detayları incelemek isteyen bir paydaşsanız, **DAHA FAZLA BİLGİ** düğmesine tıklayın.

- **Süreç:** Tarayıcınız oyun akışını atlayarak merkezi SABE Proje Bilgi Portalı'na yönlendirme yapacaktır.
- **İçerik:** Bu portal, projenin kapsamlı geçmişini ve metodolojisini içerir. Buradan konsorsiyum ortakları hakkında detaylı bilgilere ulaşabilirsiniz.

Sayfayı aşağı kaydirdığınızda değerlendirme düğmelerini göreceksiniz.



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



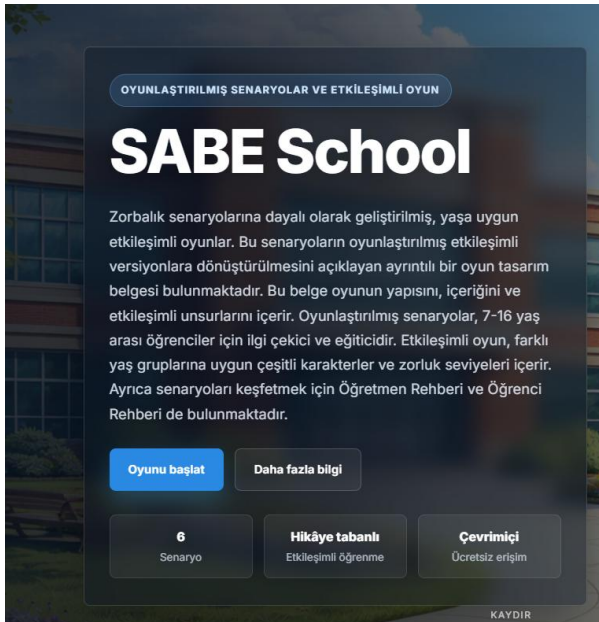
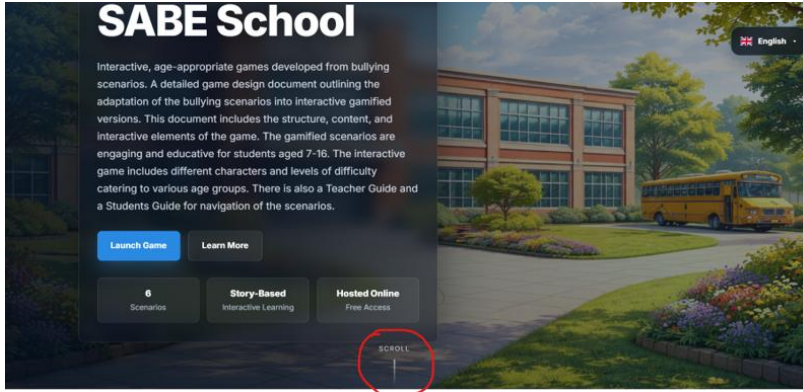
Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazarı/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



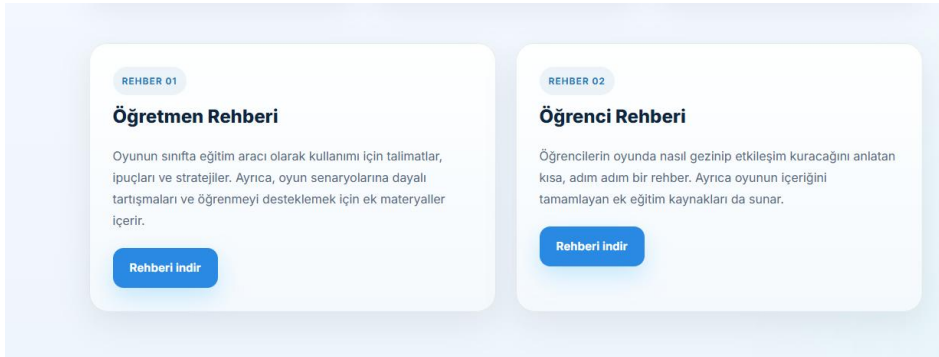
km



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

Bu bağlantı, oyunu tamamladıktan sonra dolduracağınız hızlı geri bildirim formuna doğrudan yönlendirme yapar.

Sayfayı biraz daha aşağı kaydırıldığınızda, Öğretmen ve Öğrenci Rehberlerine giden doğrudan bağlantıları göreceksiniz.



2.2 SENARYO SEÇİMİ

<https://platform.sabe-anti-bullying.eu/wp-content/uploads/en/story.html> adresinden hikâye simülasyonu modülünü başlattığınızda, platform sizi interaktif senaryolara giriş yapmadan önce konuyu tanıtan bir başlangıç ekranına yönlendirir.



Ana giriş sayfasından "OYUNU BAŞLAT" düğmesine tıkladığınızda, ekran oyun ortamına geçiş yapacaktır. Karşınızda **Ana Sayfa** sekmesini göreceksiniz:

- **Yolculuğunuza başlayın:** Ekranın tam ortasında yer alan büyük "**Hikâyeleri Keşfet**" düğmesine tıklayarak süreci başlatın.



**Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir**

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI

Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



km



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- **Görev merkezine giriş:** Bu düğme, sanal okul ortamına erişmenizi sağlayarak sizi doğrudan ana görev merkezine yönlendirecektir.



- **Ses Kontrolü:** Başlangıç ekranında sol alt köşeye bakın. Hoparlör Simgesine bir kez tıkladığınızda, ses motoru arka plan müziğini anında durduracaktır; böylece dersin hedeflerini net bir şekilde aktarabilirsiniz.
- **İlerleme Sayacı (sağ alt köşe):** Başarılarınızı takip etmeniz için ekranın sağ alt köşesinde belirgin bir sayaç yer alır. Başlangıçta sayaç 0/6 olarak görünür. Okul hikâyelerinden birini tamamen tamamladığınızda bu sayaç otomatik olarak güncellenir (örneğin; 1/6, ardından 2/6 şeklinde ilerler).
- **Karşılama paneline göz atın:** Senaryoları açmak için **BAŞLAT** düğmesine tıklamadan önce, hoş geldiniz metninin yer aldığı paneli inceleyin. Sayfada temel bir soruyla karşılaşacaksınız.
- **Ekranı duraklatın:** Kimse ilerleme düğmesine tıklamadan önce bu ekranda bir süre bekleyin.
- **Etkileşimi başlatın:** Öğrencilerinizden bu soruyu sesli okumalarını veya bir kâğıda tek cümlelik bir yanıt yazmalarını isteyin.
- **Zihinsel bir çapa oluşturun:** Sınıf, oyun modüllerinde yapacakları her seçimin aslında bu soruya verilmiş doğrudan bir yanıt olduğunu hatırlatın.



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Târgu Mureș
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- **Senaryoya giriş yapın:** Kısa bir tartışmanın ardından, herkesin senaryoya girmek için **BAŞLAT** düğmesine tıklamasını sağlayın.

Aşağıdaki altı ders planı, bir ders saatinde işlenmek üzere tasarlanmıştır. Bir temel zorunlu ders saatini, genişletilmiş etkinlikler için isteğe bağlı ikinci bir saat takip etmektedir. Bu, öğretmenlerin senaryonun temalarını ileri düzey rol yapma etkinlikleri, Şiddetsiz İletişim (NVC) provaları ve iş birliğine dayalı proje tabanlı ortak üretim yoluyla daha derinlemesine işlemek için ek ders saati ayırmak isteyen öğretmenlere özel, isteğe bağlı bir oturumdur. Bu planlar, SABE E-Öğrenme Platformu'nda barındırılan dijital senaryolarla doğrudan uyumludur.

SENARYO 1: "İsim Takmak Komik Değildir" (Centro Sviluppo Creativo Danilo Dolci.)

Yaş Grubu: 7–12 Yaş

Temel Temalar: Sözlü Taciz, "Şakaydı" Savunması, Sosyal Uyum Baskısı

. Saat (40 Dakika): Dilsel Analiz ve Platform Etkileşimi

- **00:00 – 00:10 | 1. Adım: Buruşuk Kalp Metaforu.**
- *Yönerge:* Her öğrenciye temiz, düz bir A4 kağıdı dağıtın. Sınıfın önüne geçin ve genellikle gündelik şakalar olarak geçirilen bir dizi yaygın sözlü hakareti yüksek sesle okuyun (örneğin; "Hey ezik", "Dörtgöz", "Güzel saç kesimi, çöpten mi buldun?"). Öğrencilere, her hakaret okuduğunuzda ellerindeki kağıdı daha sıkı bir top haline getirmelerini söyleyin.
- Kağıt tamamen top haline geldiğinde, onlardan kağıdı mükemmel bir şekilde düzeltmelerini ve orijinal haline döndürmelerini isteyin. Kalan kalıcı kırışıklıkları işaret ederek şunu belirtin: "Bu kırışıklıklar, bir akranın zihninde bırakılan kalıcı psikolojik izleri temsil eder. Basit bir 'Sadece şaka yapıyordum' cümlesi veya bir özür, bu izleri silemez."
- **00:10 – 00:25 | 2. Adım: Canlı Platform Senaryosu Gezinimi.**



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



- **Yönerge:** Dijital portalı açın: <https://platform.sabe-anti-bullying.eu/wp-content/uploads/en/story.html>. Senaryo 1: "Lakap Takmak" etkileşimli dizisini ana ekrana yansıtın.
- Kitap düzeninin sağ sayfasında platform, temel bir eleştirel düşünme metin bloğu sunar: "Sadece bir şaka"... yoksa mi?" Bu senaryoda, kelimelerin düşündüğünüzden daha fazla nasıl incitebileceğini keşfedeceksiniz. Birisi ileri gittiğinde ne söylediniz?
- 60 Saniyelik Duraklama: Öğrencilerin bu ekranı hemen geçmesine izin vermeyin. Bu ifadeyi hızlı bir buz kırıcı olarak kullanın.
- Vurgulanacak Temel Kavramlar: Sınıftan, zararsız ve karşılıklı eğlenceli takılmanın bittiği ve hedefe yönelik psikolojik zararın başladığı noktayı tanımlamalarını isteyin. Onlara, bir yorumun, sınıf arkadaşlarından birini küçük, dışlanmış veya kapana kısılmış hissettirdiği anda "şaka" olmaktan çıktığını hatırlatın.
- Öğrencilere imleçlerini masaüstü arayüzünün sağ alt köşesine getirmelerini ve mavi BAŞLAT düğmesine tıklamalarını söyleyin.
- (3. ADIM İÇİN SINIF METNİ: "Lütfen farelerinizi bırakın! Ekranlarındaki not defteri sayfasına bakın. Sağ taraftaki metni hep birlikte okuyalım: 'Sadece bir şaka... yoksa öyle mi?' Bir yorumun ne zaman sınırı aştığını ve artık şaka olmadığını nasıl anladıklarını söylemeleri için iki gönüllü istiyorum. ... Teşekkürler. Şimdi imlecinizi aşağıya getirin ve tıklayın.")
- Sınıfı, Mark'ın dış görünüşüyle dalga geçildiği hikaye girişinde yönlendirin. Öğrenciler arasında empati ve merak duygusu uyandırdığınızdan emin olduğunuzda, şu şekilde devam edin: "Çocuklar, ellerinizi fareden çekin. Tom'un az önce kullandığı ifadeye bakın. Mark'ın tarzını hedef alarak onu küçük düşürmeye çalışıyor. Sizce birisi, sadece kendi gücünü göstermek için neden bir sınıf arkadaşını rahatsız etme ihtiyacı duyar? Tom burada aslında neyi başarmaya çalışıyor?"

00:25 – 00:40 | 3. Adım: Metin Analizi ve Rol Dağılımı.

- **Yönerge:** Sınıfı dörder kişilik küçük gruplara ayırın. Platformdaki konuşmanın yazılı bir dökümünü dağıtın. Her gruptaki bir öğrenciye belirli bir rolü okuması için görev



**Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir**

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI

Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Târgu Jiu
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

verin: Mark (Hedef), Tom (Saldırgan), Jamie (Pasif Tanık) ve Morgan (Müdahale Eden/Destekçi).

- Öğrencilerden sahneyi tam olarak yazıldığı şekliyle bir kez yüksek sesle okumalarını ve Tom'un zalimliği haklı çıkarmak için mizahı nasıl kullandığına odaklanmalarını isteyin.

Tom: (işaret ederek, yüksek sesle) "Vay canına! Mark'ın saçına bakın! Yanlış tuvalette olmadığına emin misin?" (Bazı öğrenciler gergin bir şekilde güler, Mark rahatsız görünür.)

Mark: (sessizce, görmezden gelmeye çalışarak) "Sadece saç bu. Ben böyle seviyorum."

Tom: (alaycı bir şekilde) "Sadece saç mı? Kız gibi görünüyorsun! Kız olmaya mı çalışıyorsun yoksa?"

Jamie: (omuz silkerek, emin olmayarak) "İıı... yani, sanırım biraz uzun."

Tom: (sırıtarak) "Yakında Mark okula elbiseyle gelmeye başlar, görürsünüz!"

Ekran sorunun üzerinde durduğunda "Devam Et" düğmesine hemen tıklamayın. Ekranın yanına geçin, öğrencilerin dikkatini metne çekin ve tonu belirlemek için soruyu net bir şekilde yüksek sesle okuyun:

“Eğer kimse Mark için konuşmasaydı ne olabilirdi?”

- Öğrencilerden, Mark'ın duygusal durumuna ve sosyal dinamiğe odaklanmalarını isteyin. "Kötü şeyler olurdu" gibi basit cevapları kabul etmeyin; onları daha spesifik kelimeler kullanmaya teşvik edin (örneğin; *izole edilmiş, günah keçisi ilan edilmiş, güçsüzleştirilmiş*).
- Öğrencilere ikili gruplar halinde tartışmaları için 2 dakika süre verin. Bu, seviyesi daha düşük veya daha sessiz öğrencilerin de tartışma fırsatı bulmasını sağlar.
- Farklı ikililerden cevaplar alın. Fikirlerini tahtaya iki sütun halinde yazın: **"Mark Üzerindeki Etkisi"** ve **"Grup Üzerindeki Etkisi"**.



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmCOP



Liceul Tehnologic Târgu Mureș
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- "Devam Et" düğmesine tıklamadan önce, sessizliğin de bir seçim olduğunu vurgulayarak düşüncelerini özetleyin. Ardından, senaryonun gerçekte nasıl ilerlediğini görmek için düğmeye tıklayın.

Ekran "Jamie sence neden özür diledi?" sorusunu görüntülediğinde, senaryoyu duraklatın.

Öğrencilere Jamie'nin karakter gelişimi ve hikayedeki son eylemleri üzerinde düşünmeleri için kısa bir sessizlik süresi tanıyın.

Öğrencileri yüzeysel cevapların ötesine geçmeye yönlendirin. Aşağıdaki alt sorularla, birinin neden özür dilediğini keşfetmeleri için onları teşvik edin:

- Gerçek bir pişmanlıktan mı kaynaklanıyordu (empati)?
- Profesyonel/sosyal bir ilişkiyi düzeltmek için miydi (fayda)?
- Sosyal baskıdan dolayı mıydı?

Öğrencilerin 3 veya 4 kişilik gruplar halinde çalışmalarını sağlayın. Onlardan özür dileme eyleminin altında yatan duygular (örneğin; suçluluk, cesaret, kırılganlık) üzerine beyin fırtınası yapmalarını isteyin. Öğrenciler fikirlerini paylaştıkça, duygularla ilgili dilsel repertuvarlarını genişletmek için tahtaya sofistike duygusal terimler yazın.

Tartışmayı, özür dilemenin bir güç göstergesi veya stratejik bir hamle olabileceğini vurgulayarak özetleyin. Jamie'nin senaryodaki gerçek motivasyonunu keşfetmek için "Devam Et" düğmesine tıklayın.

Senaryonun sonunda tartışma sorularını göreceksiniz. Bu soruları hızlıca geçmeyin. Bu ekranı özel bir atölye veya kapanış bölümü olarak değerlendirin. Sınıf düzenini bölebilir veya derinliği sağlamak adına farklı soruları farklı gruplara atayabilirsiniz.

Mark için: Öğrencileri empati ve duygusal etkiye (örneğin; mağdur psikolojisi, kırılganlık) odaklanmaları konusunda yönlendirin.

- **Jamie ve Morgan:** Ahlaki ikilemleri öne çıkarın. Aktif müdahale, pasif uyum ve geç gelen pişmanlık arasındaki farkı keşfetmek için bu soruları kullanın.



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



km



Liceul Tehnologic Târgu Mureș
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- Öğrencilerin Tom ile diğer karakterler (Mark, Jamie, Morgan) arasındaki bağlantıyı görmelerine yardımcı olun. Tom'un gücünün tamamen seyircilerin tepkisine bağlı olduğunu vurgulayın. Eğer izleyenler sesini çıkarırsa, Tom platformunu (etkisini) kaybeder. Şu anahtar psikolojik ve sosyal terimleri tahtaya yazın: *gözdağı vermek, hakimiyet kurmak, sosyal statü, hesap verebilirlik, kışkırtma*.
- Öğrencilere, Tom için uygun bir yaptırımın ne olması gerektiğini sorun. Onları, bir okul topluluğunun, gelecekteki olayları önlemek adına saldırgan davranışlarının kök nedenine inerken bir öğrenciyi nasıl hesap verebilir kılacağı üzerine düşünmeye teşvik edin.

2. Saat (40 Dakika): Müdahale Eden Provası ve Şiddetsiz İletişim Entegrasyonu (İsteğe Bağlı)

- Sınıfı küçük gruplara ayırın ve onlara yaratıcı bir senaryo yazma görevi verin. Öğrenciler, ekranda yaşanmayan ancak hikayenin devamı niteliğinde olan kısa bir rol yapma oyunu yazmalı ve sergilemelidir.

Gruplar İçin Senaryo Seçenekleri:

- **Senaryo A:** Tom ve Mark, sorunu çözmek için bir öğretmen veya okul psikolojik danışmanı eşliğinde rehberli bir görüşme yapar (Onarıcı Adalet).
- **Senaryo B:** Jamie ve Morgan, Tom ile özel olarak oturup davranışının neden kabul edilemez olduğunu ve neden Mark'ın yanında durmayı seçtiklerini ona açıklarlar.

Pedagojik Hedef: Sözlü akıcılığı ve pragmatikliği (Birine nazik ama kararlı bir şekilde nasıl karşı çıkılacağını) pratik etmek.

- Sınıfı, bir önceki slaytın son sorusuna ("Ne söyleyebiliriz veya ne yapabiliriz...") dayalı bir anahtar tablo oluşturmaları için yönlendirin. Tahtayı eylem odaklı üç sütuna ayırın:
 - **NE SÖYLENİR :** "Bu hiç hoş değil" veya "Onu rahat bırak" gibi doğrudan müdahale cümleleri.
 - **NE YAPILIR :** Mağdurla birlikte ortamdan uzaklaşmak veya güvenli bir şekilde bildirmek gibi dolaylı müdahale yöntemleri.



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- **NASIL DESTEK OLUNUR :** Olay sonrası empati kurma, kişiyi daha sonra kontrol etme/sorma.

Pedagojik Hedef: Soyut etik değerlerden, öğrencilerin gerçek hayatta uygulayabilecekleri somut ve düşük riskli davranışlara geçiş yapmak.

Tartışmayı kurgusal karakterlerden öğrencilerin kendi okul ortamlarına taşıyın. Sınıfı; sözlü müdahaleleri, sözsüz destek stratejilerini ve bildirim mekanizmalarını kategorize ederek fikirlerini görsel bir "Müdahale Eden Araç Çantası" anahtar tablosunda sentezlemeleri için yönlendirin.

Öğrencilere küçük, boş not kartları dağıtın. Her öğrenciden, bir sınıf arkadaşının alay edildiğini gördüğünde rahatça yüksek sesle söyleyebileceği net bir cümle yazmasını isteyin. Dikte edebileceğiniz örnekler: "Uzatma, bu hiç komik değil" veya "Onu rahat bırak, söyleyeceğini söyledin." Onlara, bu kartı kişisel bir eylem hatırlatıcısı olarak kalemliklerine veya cüzdanlarına koymalarını söyleyin.

Dersin sonunda, akran desteğinin ve ses çıkarmanın okul iklimini şekillendiren aktif seçimler olduğunu vurgulayarak dersi bitirin. Bu oturum sırasındaki katılımlarını, etik muhakemelerinin ve ileri düzey iletişim yetkinliklerinin biçimlendirici bir değerlendirmesi olarak kullanın.

SENARYO 2: "Fiziksel Saldırı ve Ayrımcılığa Müdahale" (KMOP)

- **Yaş Grubu:** 10–14 Yaş (İlkokul Üst Kademedeki Ortaokul Başlangıcına)
- **Temel Temalar:** Yabancı Düşmanlığı (Ksenofobi), Kültürel/Etnik Önyargı, Fiziksel Şiddet, Kurumsal Bildirim

1. Saat (40 Dakika): Yapısal Önyargı ve Dönüm Noktası Haritalama

- Sınıfın ortasında büyük bir daire oluşturmak için maskeleme bandı veya ip kullanın. Tüm öğrencilerin dairenin dış çevresinde durmasını sağlayın.
- Bir dizi rastgele kişisel geçmiş ifadesini yüksek sesle okuyun: "Evde birden fazla dil konuşan herkes", "Farklı bir kasabada veya ülkede doğmuş olan herkes", "Çoğunluktan farklı kültürel bayramları kutlayan herkes". Kriterlere uyan öğrencilere dairenin içine adım atmaları için talimat verin.



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



- Sınıfı durdurun ve fiziksel ayrımı gözlemlemelerini isteyin. Şunu belirtin: "İnsan grupları, görünüş, aksan veya köken üzerinden bireyleri ötekileştiren yapay duvarları kolayca inşa ederler. Yabancı düşmanlığı temelli zorbalığın kök nedeni budur."
- Projeksiyon ekranında senaryoyu açın. Giriş ekranını görüntüleyin. Kitap grafiğindeki metni sakın ve etkileyici bir tonla sesli okuyun: "Bu senaryoda, okulda zor bir durumla karşılaşan Alex ile tanışacaksınız." Yaş grubunu (10–14 yaş) göz önünde bulundurarak aşırı basitleştirilmiş bir dilden kaçınınız; bunu olgun, medeni bir tartışma olarak ele alın.
- Zorbalığın genellikle kalıplaşmış yargılardan, kültürel önyargılardan ve farklılıklardan korkmaktan kaynaklandığını açıklayın. Birini kökeni veya kimliği nedeniyle hedef almanın, kişisel bir çatışmayı ayrımcılık eylemine dönüştürdüğünü vurgulayın.
- Ekrandaki cümleleri sesli okuyun. Onları Alex ile empati kurmaya hazırlayın. Farklı bir kültürel geçmişe sahip bir öğrenci olan Alex'in, okulun su sebili yakınında beş sınıf arkadaşı tarafından hedef alındığı yolculuğunu başlatmak için "İleri" düğmesine tıklayın.
- Ekranı koyu mavi şerit belirlediğinde, simülasyonu duraklatılmış halde tutun. Soruyu ciddi, ölçülü ve empatik bir tonla yüksek sesle okuyun: **"Sınıf arkadaşları ona 'Buraya ait değilsin' dediklerinde Alex'in nasıl hissettiğini düşünüyorsunuz?"** Cevapları almadan önce, bu sorunun ağırlığının sınıfa yerleşmesine izin verin.
- Öğrencilere, "Buraya ait değilsin" ifadesinin sadece sıradan bir hakaret veya oyun alanı takılması olmadığını açıkça belirtin. Bu ifadenin, Alex'in okul alanında var olma hakkına tamamen kökeni üzerinden saldırdığını ve bunu bir kültürel ayrımcılık eylemi haline getirdiğini açıklayın.

GÜVENLİK NOTU! Tartışmaya devam etmeden önce, söz hakkı verip bu senaryoların derinliklerine inmeden önce, hazırlık aşamasında üzerinde anlaştığınız sınıf kurallarını kararlılıkla yeniden hatırlatmanız gerekir. Buranın herkes için güvenli,



**Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir**

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI

Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



km



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

üretken ve destekleyici bir alan olarak kalmasını sağlamak amacıyla, öğrencilere aşağıdaki kurallara kesinlikle bağlı kalacağınızı belirtin:

- **Tam Gizlilik:** Bu odada konuşulanlar bu odada kalır.
- **Mutlak Aktif Dinleme:** Konuşan kişiye tam ve saygılı bir şekilde odaklanın. Sözüňü kesmeyin.
- **Anonimlik Zorunludur:** Hiçbir koşulda sınıf arkadaşlarınızın, öğretmenlerinizin veya akranlarınızın gerçek isimlerini kullanmayın. Ayrıca, okulda yaşanmış gerçek ve özel olayları gündeme getirmeyin.
- Empati kurmalarını pekiştirmek için sınıfa şu soruyu yöneltin: "Dili mükemmel konuşmadığınız yeni bir ülkeye taşınırsaydınız ve daha ilk haftanızda bir grup akranınız size buraya ait olmadığınızı söyleseydi, bu durum yarın okula gelme cesaretinizi nasıl etkilerdi?"
- Öğrencilerin katkılarını tahtada özetleyin ve sözlü dışlamayı görmezden gelmenin genellikle durumun çok daha tehlikeli bir boyuta evrilmesine izin verdiğini not edin. Bir gönüllü öğrenciye, Alex'in bu ilk yüzleşmeyi nasıl yönetmeye çalıştığını görmek için "DEVAM ET" düğmesine tıklaması talimatını verin.
- Koyu mavi şerit arayüzde belirttiğinde, ekranı dondurulmuş halde tutun. Metni net, ölçülü ve ciddi bir tonla okuyun: "**Bir öğrenci, birinin zorbalığa uğradığını veya dışlandığını görürse ne yapmalıdır?**" Sorunun ağırlığının hissedilmesine izin verin ve odağı kurgusal anlatıdan kolektif sivil sorumluluğa kaydırın.
- Söz hakkı vermeden önce, senaryo hazırlık aşamasında belirlenen travma odaklı yönergeleri kesin bir dille uygulayın: Tam gizliliği zorunlu kılın, aktif ve yargılayıcı olmayan dinlemeyi garanti edin ve gerçek hayattaki kişilerin veya özel isimlerin anılmasını kesinlikle yasaklayın.
- Öğrencilerin beyaz tahtadaki taktiksel önerilerini Onarıcı Adalet ilkelerine dayanan iki operasyonel çerçeveye göre kategorize ederek beyin fırtınalarına rehberlik edin: ▪



**Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir**

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



Doğrudan Akran Dayanışması (Düşük Riskli Eylemler): Fiziksel olarak mağdurun yanında durmaya geçmek, saldırganlığı kesmek için taktiksel bir dikkat dağıtıcı oluşturmak veya temel karşılama ifadeleri kullanmak. ▪ Dolaylı/Delegasyonlu Müdahale: Fiziksel bir karşı saldırganlığa girişmek yerine okulun yetişkin koruma ağını (nöbetçi öğretmenler, kat sorumluları veya yöneticiler) hızla devreye sokmak.

- Tahtadaki kesinleşmiş, öğrenciler tarafından oluşturulan davranışları belgeleyin. Sınıf, bu temel ilkelerin bir sonraki çözüm oturumunda Canva aracılığıyla sistematik olarak kodlayacakları iş birlikçi sınıf ürünü olan "Sınıf Yardım Kuralları Poster" için ham madde görevi göreceğini bildirin.
- Güvenli akran müdahalesi konusunda ortak bir mutabakat sağlandığında, bir öğrenci gönüllü seçin veya navigasyon kontrollerini kullanarak "DEVAM ET"e tıklayın.
- Ekranı son istemde duraklatılmış halde tutun. Soruyu ilham verici ve kolektif bir tonla yüksek sesle okuyun: “Okullar, her öğrencinin kendini güvende ve kabul görmüş hissetmesine yardımcı olmak için neler yapabilir?” Bir durumda "yardımcı" olmanın o an için işe yaradığını, ancak tüm okul kültürünü değiştirmenin zorbalığı daha başlamadan durdurduğunu belirtin.
- Sınıfa temel ders hedefini hatırlatın: Kültürel çeşitlilik bir topluluğu tehdit etmek yerine zenginleştirir. Öğrencilerden, sınıf ortamlarının farklılıkları sadece "hoş görmek" yerine ortak bir zenginliğe dönüştürmelerini isteyin.
- Sınıfa sorun: "Sınıfımızı güvenli ve nazik bir yer haline getirmek için hepimizin üzerinde anlaşabileceği bir kural nedir?" Fikirlerini beyaz tahtaya yazın. Bu fikirler; saygıya, aktif dinlemeye ve ayrımcılık karşıtlığına değer veren koruyucu bir çerçeve oluşturmalıdır.
- Öğrencilere, bu soruya verdikleri yanıtların, gelecek çözüm oturumunda Canva aracılığıyla kolektif bir "Yardım Kuralları" posterini oluşturmak için resmen kullanılacağını açıklayın. Bu poster basılabilir ve yaptıkları anlaşmanın kalıcı bir fiziksel hatırlatıcısı olarak sınıfı süslemek için kullanılabilir.



**Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir**

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



- Temel kurallar tahtada toplandığında, Alex'in senaryosunun dijital etkileşimli hikaye bölümünü resmen tamamlamak için "DEVAM ET"e tıklayın.
- Ekranda not defteri tarzındaki "Tartışma" slaytını görüntüleyin. Sınıfa, Alex'in dijital hikayesini tamamladıklarını ve şimdi kendi okul topluluklarını korumaya yardımcı olmak için öğrendiklerini paylaşacaklarını açıklayın.
- Soruları okumadan önce, öğrencilere hazırlık yönergelerini kararlılıkla hatırlatın: "Bu sorular hakkında konuşurken temel kuralımızı hatırlayın: Sınıf arkadaşlarının gerçek isimleri veya geçmişteki okul olaylarından bahsedilemez. Burada birbirimizi yargılamadan veya alay etmeden dinlemek için varız."
- Listeyi hızlıca geçmeyin. Soruları ikili gruplar halinde ele alın; öğrencilere, sınıf çapında bir diyaloga geçmeden önce düzenli defterlerine yanıt vermeleri veya bir partnerle yüksek sesle paylaşmaları için zaman tanıyın.
- İlk üç soru için: "Sizce Alex hikayede nasıl hissetti?" "Alex'in yerinde olsaydınız nasıl hissederdiniz?" "Başkalarının duygularını fark etmek neden önemlidir?" öğrencileri "üzgün" veya "kötü" gibi basit cevaplardan uzaklaştırın. 10–14 yaş grubuna uygun; *izole edilmiş hedef alınmış, görünmez, güvensiz, aşağılanmış veya değersizleştirilmiş* gibi gelişmiş duygusal kelimeleri kullanmaları için onlara rehberlik edin. Birisi kökeni nedeniyle hedef alındığında duygusal etkinin çok daha derin olduğunu vurgulayın.
- Son iki soru için: "Zorbalığa uğrayan birine yardım etmek için bir arkadaşın yapabileceği basit bir şey nedir?" "Birinin yanında durmak veya nazik bir şey söylemek gibi küçük bir eylem neden büyük bir fark yaratabilir?"
- "Basit" kelimesini vurgulayın. Zorbalığa müdahale etmenin fiziksel bir çatışma gerektirdiği yönündeki yanlış kanıya meydan okuyun. Su sebilinin yanında sessizce bir sınıf arkadaşının yanında durmanın, zorbanın güç algısını nasıl bozabileceğini ve mağdurun desteklendiğini hissetmesini nasıl sağlayabileceğini tartışın. Yetişkin gözetim yapısının Alex'i korumakta başarısız olduğu anların altını çiziniz; zayıf bir yetişkin uyarısının, bir saldırganın sözlü dışlamayı fiziksel şiddete dönüştürmesi için nasıl bir "yeşil ışık" görevi görebileceğini haritalandırın.



**Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir**

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI

Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



km



Liceul Tehnologic Târleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- Öğrenciler küçük eylem fikirlerini paylaştıkça, anahtar ifadelerini beyaz tahtaya yazın. Onlara şunu hatırlatın: "Bu fikirleri aklınızda tutun çünkü bunları nihai sınıf 'Yardım Kuralları' posterimizi oluşturmak için kullanacağız."
- Öğrencileri, dönem sonu tartışması sırasında tahtaya yazılan pratik çözümlere bakmaları için yönlendirin. Onlara Canva'yı açmaları talimatını verin (veya çevrimdışı çalışılıyorsa büyük poster kağıtları ve standart kalemler dağıtın).
- Öğrencileri kısa bir **onarıcı kapanış yansıması** için tekrar bir araya getirin. Her öğrenciden, kendi yansıma defterlerinde veya sözlü olarak şu iki sonuç cümlesinden birini tamamlamasını isteyin: ▪ "Birinin dışlandığını görürsem yapacağım bir şey..." ▪ "Herkesin sınıfımıza ait hissettiğinden emin olmak için ben..."
- Fiziksel saldırı ve etnik ayrımcılığı tartışmak güçlü duyguları tetikleyebileceğinden, öğrencileri sınıftan çıkarmadan önce güvenlik mekanizmanızı çalıştırın: o Öğrencilere kırılganlıkları, saygıları ve aktif dinlemeleri için teşekkür edin. Onlara şunu hatırlatın: "Bugün tartıştıklarımız, herkesin mahremiyetini korumak için bu odada kalır." o "Bugünkü hikaye sizi rahatsız ettiyse veya gizlilik içinde bir şey konuşmak isterseniz, okuldan sonra kapım size her zaman açık."
- Nihai Canva posterini yazdırın ve zorbalığı önleme ve çeşitliliği kutlama konusundaki kolektif taahhütlerinin kalıcı bir hatırlatıcısı olarak, sınıf girişinin veya su sebili alanının yakınında göze çarpacak bir yere asın.

2. Saat (40 Dakika): Onarıcı Adalet Çerçevesi ve Akış Şeması Mühendisliği (İsteğe Bağlı)

- **Rol Yapma:** Gruplara su sebili sahnesini fiziksel olarak canlandırmaları talimatını verin, ancak bu sefer "izleyici" mekaniklerini değiştirmeleri gerekecek.
 - İzleyici rolündeki öğrencileri "Müdahale Eden Refakati" uygulaması için eğitin: "Sözlü saldırganlık başladığında, izleyiciler öğrencileri fiziksel olarak ayırmamalı veya saldırganların önünü kesmemelidir. Bunun yerine, Alex'in güvenli bir şekilde uzaklaşmasına yardımcı olacak basit bir dikkat dağıtıcı oluşturmalıdır (örneğin: 'Hey Alex, öğretmen bizi arıyor, hadi gidelim'). Grup



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI

Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



km



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

daha sonra hemen birlikte en yakın öğretmene, idareciye veya psikolojik danışmanın odasına yürümelidir. Öğrenciler çatışan tarafların arasına asla fiziksel olarak girmemelidir."

- **Sınıf İçi Çember Tartışması:** Tüm sınıfı bir çember tartışmasına davet edin. Şu hassas işlem sorularını sorun:

1. "Öğretmen zayıf bir uyarı verip uzaklaştıktan sonra Alex'in mekansal güvenlik algısı nasıl değişti?"
2. "Yetersiz bir yetişkin tepkisi, bir saldırganı neden sözlü dışlamayı fiziksel şiddete dönüştürmeye doğrudan teşvik eder?"
3. "Savunmasız bir sınıf arkadaşının denetimsiz bir alana doğru takip edildiğine tanık olursanız, hemen almanız gereken belirli aksiyonlar nelerdir?"

- **Akış Şeması:** Kağıt ve kalem dağıtın. Her gruptan net ve operasyonel bir "Öğrenci Güvenliği Akış Şeması" çizmesini isteyin.

- Şema, bir öğrencinin kimlik temelli tehditlere tanık olması durumunda tam olarak ne yapması gerektiğini haritalandırmalıdır (1. Adım: Güvenli bir şekilde böl; 2. Adım: Hedef kişiyi güvenilir bir yetiştikine/güvenli denetimli bir alana doğru sizinle gelmeye davet edin; 3. Adım: Belirlenen güvenlik öğretmenine resmi bir bildirimde bulunun; 4. Adım: Güvenli geçişleri sağlamak için hedef kişiyi takip edin).

SENARYO 3: "Koridor Olayı" (Know and Can Association)

- Hedef Grup: 7–12 Yaş (İlkokul)
- Temel Temalar: Fiziksel Saldırganlık, Denetimsiz Alanlar, İzleyici

1 Saat (40 Dakika): Sınır Haritalama ve Senaryo Analizi

- Her öğrenciye üç renkli kart dağıtın: Yeşil, Sarı ve Kırmızı. Teneffüs sırasında gerçekleşen fiziksel eylemleri okuyacağınızı açıklayın. Eğer eylemin herkes için eğlenceli olduğunu düşünüyorlarsa Yeşil kartı, kendilerini rahatsız ediyorsa veya sınırı



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



aşyorsa Sarı kartı, kesinlikle zararlıysa Kırmızı kartı havaya kaldırmalarını isteyin.
Okunacaklar:

- "Gülerek kaçan bir arkadaşını kovalamak." (Yeşil)
- "Bir sınıf arkadaşının çantasını şaka olsun diye arkadan sertçe çekmek." (Sarı/Kırmızı)
- "Koridorda birine çelme takıp, bir grupla birlikte gülerek uzaklaşmak." (Kırmızı).
- Şu kuralı vurgulayın: "Bir eylem, onu yapan kişinin niyetine göre değil, maruz kalan kişi üzerindeki etkisine göre zararlı olarak tanımlanır."
- Dijital koridor senaryosu modülünü başlatın. Giriş ekranını yansıtın. Metni dramatik duraksamalarla sesli okuyun: "Bir oyun, bir şaka... yoksa daha ciddi bir şey mi? Bu senaryoda, eylemlerin kasıt olmasa bile nasıl incitebileceğini keşfedeceksiniz. Böyle bir şeyin yaşandığını görseniz ne yapardınız?" Merak uyandırmak için belirsizliğin bir anlık hissedilmesine izin verin. Öğrencilerin dikkatini şu ifadeye çekin: "...eylemlerin kasıt olmasa bile nasıl incitebileceği." Kısa bir anlama kontrolü sorusu sorun: "Birinin 'şaka yaptım' dediği ama diğer kişinin gerçekten incindiği bir anı hatırlıyor musunuz?" Büyük bir sınıf tartışmasına girmeden önce öğrencilere "Böyle bir şeyin yaşandığını görseniz ne yapardınız?" sorusunu düşünmeleri için 1 dakika verin. Onlardan, içgüdüsel tepkilerini temsil eden bir fiil veya kısa bir ifadeyi (örneğin: durdurmak, bildirmek, uzaklaşmak, kaydetmek) hızlıca yazmalarını isteyin. Sınıfa, bu seçimlerin önem taşıdığı bir simülasyon deneyimlemek üzere olduklarını açıklayın. Sınıftan birkaç hızlı anahtar kelime tahmini alın ve ardından aktif senaryoya geçiş yapın.
- Ekranda şu soru belirlediğinde: "Biri sizden durmanızı istediğinde neden dinlemek önemlidir?", senaryoyu dondurun. Soruyu sınıfa, "dinlemek" ve "durmak" kelimelerini net bir şekilde vurgulayarak yüksek sesle okuyun.

Öğrencilere koridordaki olayı hatırlatın. Dimitar'ın ilk niyetinin sadece coşkuyla oyun oynamak olduğunu, ancak Ivan'ın "Lütfen dur" şeklindeki yumuşak isteğini görmezden



**Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir**

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Târgu Jiu
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

geldiği için durumun Ivan'ın canının yandığı güvenli olmayan bir etkileşime dönüştüğünü belirtin.

Öğrencilere yanlarındaki arkadaşlarıyla soruyu tartışmaları için 2 dakika verin. Tartışmalarını şu alt başlıklarla yönlendirin:

- Birinin kişisel alanı veya sözlü sınırları görmezden gelindiğinde bu durum kişiye nasıl hissettirir?
- Şakacı bir oyun tam olarak hangi noktada saldırganlığa veya zorbalığa dönüşür?

İkili gruplardan hızlıca geri bildirim alın. Anahtar kelimelerini tahtaya yazın ve sınıf için kesin bir standart oluşturun: "Niyeti ne olursa olsun, dur demek hemen durmak demektir." Dijital senaryoya devam edin.

Ekran "Tanıklar Ivan'a yardım etmek için ne yapabilirdi?" kısmına geçtiğinde arayüzü duraklatılmış halde tutun. Senaryodaki tanıkların yaşadığı iç çatışmayı vurgulayın: yardım etme isteği ile olumsuz sonuçlardan veya yetişkinlerin tepkilerinden korkma durumu.

Öğrenci çıktısı beklentilerini gelişimsel evrelerine göre uyarlayın:

- Daha Küçük Öğrenciler (7-8 yaş): Onları yakındaki bir öğretmeni bulmak veya destek için seslenmek gibi basit, somut eylemlere yönlendirin.
- Daha Büyük Öğrenciler (9-12 yaş): Onları, doğrudan sınır koyma veya Ivan ile birlikte gerilim alanından fiziksel olarak uzaklaşmak gibi akran arabuluculuğu stratejilerini ifade etmeye teşvik edin.

Sınıfa kısa eylem ifadelerini söylemeleri için 90 saniye verin. Beyaz tahtayı iki taktiksel yaklaşıma ayırın: Doğrudan Müdahale (örneğin, Dimitar'a durmasını söylemek) ile Dolaylı Müdahale (örneğin, hemen bir personele haber vermek).

1. Öğrencilere, bir sınıf arkadaşını savunmanın, herkesin kendini güvende hissettiği güvenilir ve emniyetli bir akran ortamı oluşturmakla doğrudan bağlantılı olduğunu hatırlatın. İnteraktif senaryonun ikilemi nasıl çözdüğünü görmek için "Devam Et"e tıklayın.
2. Son ekran, derinlemesine yansıtıcı sorular içerir. Acele etmeyin. Öğrencilerin bir tartışma çemberi etrafında oturmasını düşünebilirsiniz. Ortak bir anlatı temeli



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI

Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmCOP



Liceul Tehnologic Târgu Jiu
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

oluşturmak için ilk dört olgusal/analitik soruyu nispeten hızlıca ele alın, ardından son iki soyut soruya derinlemesine odaklanın.

3. Şu soruya ağırlık verin: "Fiziksel davranışın oyun olmaktan çıktığını nasıl anlarız?"
4. Öğrencilere Dimitar'ın koştuğunu ve enerji dolu olduğunu, yani heyecanın bazen birinin başkalarının konfor seviyesini görmesini engelleyebileceğini hatırlatın.
5. Öğrencileri rahatsızlığın belirgin işaretlerini tespit etmeye yönlendirin: vücut dili, ses tonu (yumuşak bir "lütfen dur" olsa bile) ve tökezleme veya gözyaşı gibi fiziksel göstergeler.
 - Daha Küçük Öğrenciler (7-8 yaş): Onlardan temel yüz ifadelerini veya vücut işaretlerini (örneğin, geri çekilme, kaş çatma) göstermelerini veya tanımlamalarını isteyin.
 - Daha Büyük Öğrenciler (9-12 yaş): Onları, bir kişi artık keyif almadığında oyunun durdurulması konusundaki grubun sosyal sorumluluğunu analiz etmeye teşvik edin.
6. Öğrencilerden şu soruyu yanıtlayan kısa bir paragraf yazmalarını isteyin:
7. "Koridordaki Ivan, Dimitar ve iki tanıdığı düşünün. Gelecek hafta 'sadece şaka' bahanesiyle bir sınıf arkadaşının çantasını çekiştiren birini görürseniz, güvenli bir şekilde müdahale etmek için kullanacağınız tam ifade ne olurdu?"

2. Saat (40 Dakika): Onarıcı Müdahaleler ve Güvenlik Sözleşmesi (İsteğe bağlı)

- Drama gruplarına "1. Çekim"i (Varsayılan Son) yapmaları talimatını verin: Kalabalık bir daire oluşturur, sinirli bir şekilde güler ve hedef kişiyi kitaplarını tek başına toplaması için orada bırakıp gider.

□ Derhal "Don!" diye bağırın ve "2. Çekim"i (Destekçi Sonu) uygulamalarını söyleyin: İzleyiciler arasından iki öğrenci çemberi bozmalı, orta alana girmeli, gülüşenlere arkalarını dönerek onların görüş açısını fiziksel olarak kapatmalı, diz çökmeli, eşyaları toplamaya



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Târgu Mureș
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

yardım etmeli ve hedefteki öğrenciyle kol kola girerek onu revire veya rehberlik servisine götürmelidir.

□ Öğrencilerin masalarının üzerine, geniş bir daire oluşturacak şekilde oturmaları için yönlendirin. Şu soruları tam olarak sorun:

- "Bir öğrencinin kalabalık çemberinden çıkıp yerdeki birine yardım etmesini engelleyen sosyal korkular veya tikanıklıklar nelerdir?"
- "Sessizce durup izlemek, kişiyi çelme takan kişiye nasıl bir fayda sağlar?"
- "Bir sonraki hedef olmaktan korkuyorsanız, saldırganla doğrudan yüzleşmeden yardım almanın güvenli bir yolu nedir?"

□ Her öğrenciye kâğıttan kesilmiş tuğla figürleri dağıtın. Onlardan teneffüslerde koridorları güvenli tutmak için uygulanabilir bir taahhüt yazmalarını isteyin (örneğin, "Koridorda yalnız oturan veya itilen birini görürsem, yanına gidip onunla bekleyeceğim").

□ Her öğrenciden sırayla gelip kendi tuğlasını sınıfın ana kapısına bantlamasını isteyin; böylece hep birlikte gerçek bir "**Sınıf Koruma Duvarı**" inşa edin.

SENARYO 4: "Güzel mi, Çirkin Ördek Yavrusu mu?" (MSPEI)

Hedef Grup: 7–10 Yaş (İlkokul Sınıfları)

- **Temel Temalar:** İlişkisel Dışlanma, Sosyo-Ekonomik İzolasyon, Alegorik Terapi

1. Saat (40 Dakika): Alegorik Aktarım ve İlişkisel Denetim

- Bir kavanozun içine bir dizi ipucu kartı yerleştirin. Her kart, sessiz bir sınıf dışlanması durumunu tanımlar (örneğin: 1) "Bir öğrenci yemek masasına oturur ve iki kişi hemen tepsilerini alıp başka bir yere gider", 2) "Bir öğrenci eski, yıpranmış ayakkabılar



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI

Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmCOP



Liceul Tehnologic Târgu
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

giyyordur ve sınıf arkadaşları sıra olurken fısıldaşıp ona bakarlar", 3) "Bir öğrenci aksanı yüzünden oyun kurallarını anlamakta zorlanır").

- Üç öğrencinin bir kart çekmesini ve sadece beden dilini kullanarak, hiç konuşmadan sahneyi canlandırmalarını sağlayın. Fiziksel şiddet olmasa bile ilişkisel dışlanmanın ne kadar ağır ve soğuk hissettirdiğini vurgulayın.
- Platform senaryosunu açın. Giriş sorusunu empatik ve düşünceli bir tonla yüksek sesle okuyun: "Bir grubun dışında bırakılmak nasıl bir duygu?" Sınıfın bu duyguyu kişisel bağlamda anlamlandırması için kısa bir süre bekleyin.
- Fiziksel sürtüşmenin aksine, sosyal dışlanmanın genellikle sessiz ve görünmez olduğunu (örneğin: oynamaya davet edilmemek, teneffüslerde görmezden gelinmek veya sınıf arkadaşlarının sırayı paylaşmayı reddetmesi gibi) kısaca açıklayın. Duygusal yaraların da fiziksel yaralar kadar acı verici olabileceğini vurgulayın.
- Öğrencilerden bir partnerle eşleşmelerini ve son soruya cevap vermeleri için 60 saniye süre tanıyın: "Birini gruba dahil etmek için ne yapardın?" Her çiftten, bir öğrencinin teneffüs sırasında yapabileceği basit ve anlık bir eylem bulmalarını isteyin (örneğin: birine el sallamak, bir oyuncak paylaşmak, basit bir soru sormak).
- Giriş niteliğindeki fikirlerini tahtaya "**Kapsayıcı Tavırlar**" başlığı altında özetleyin. Sınıfa, bir arkadaşlarının sessizce izole edildiğini fark etmelerine yardımcı olmak için tasarlanmış bir simülasyon deneyimleyeceklerini bildirin ve ardından doğrudan dijital senaryoya geçiş yapın.
- Öğrencilerin sosyal dışlanmanın görünmez duygusal yükünü kavrayabilmelerini sağlamak, dışlanmış bireye karşı empati geliştirmelerine yardımcı olmak ve pasif dışlanmanın neden en az aktif zorbalık kadar incitici olduğunu ifade edebilmelerini sağlamak amacıyla: Her oyunun yönergesi ekranda yer almaktadır. Üçüncü oyun için "Çirkin Ördek Yavrusu" videosuna doğrudan şu bağlantıdan ulaşabilirsiniz: <https://youtu.be/P97fi2t5C08>.
- Ekrandaki tüm oyunları oynadıktan sonra öğrencilere şunu sorun: "Bugün kendini bir 'çirkin ördek yavrusu' gibi hisseden sınıf arkadaşlarımıza nasıl yardım edebiliriz?"



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



Tartışmanın artık bir masal hakkında değil, kendi gerçek, günlük yaşamları hakkında olduğunu belirtmek için **"bugün"** kelimesini vurgulayın.

•Doğrudan çözüm üretmeye geçmeden önce, sınıftan gerçek hayatta bir "çirkin ördek yavrusu"nun neye benzediğini tanımlamalarını isteyin. Odaklarını ilişkisel izolasyonun ince ipuçlarına yönlendirin:

- Yemek masasında veya teneffüste bankta tek başına oturmak.
- Sınıf projeleri için gruplar oluşturulurken dışarıda bırakılmak.
- Arkadaş grubunun yanında yürümek yerine biraz gerisinde kalmak.

•Sınıfa anlık, uygulaması kolay ve kapsayıcı davranışlar üretmeleri için 2 dakika verin. Fikirlerini tahtaya **"Kapsayıcılık Adımları"** başlığı altında yazın. Onları, sosyal risk içermeyen ancak büyük etkisi olan küçük eylemlere odaklanmaları için teşvik edin (örneğin: sıcak bir gülümseme, göz teması kurmak, yeni birinin yanına oturmak).

• Sınıfa, güvenli ve kapsayıcı bir ortam yaratmanın sadece öğretmenlerin değil, hepimizin ortak sorumluluğu olduğunu hatırlatın.

•Öğrencilerin fikirlerini tahtada özetleyin. Ekrandan uzaklaşarak öğrencileri bir daire oluşturacak şekilde toplayın. Onlardan bir grubun kolektif davranışının, bir sınıf arkadaşının okul deneyimini nasıl tamamen değiştirebileceğini düşünmelerini isteyin: "Ördek yavrusu bir kuğuya dönüştü, peki ya sınıf arkadaşlarımız? Seçimlerimizle yarı koridorlarımızda kimsenin görünmez hissetmemesini nasıl sağlayabiliriz?"

•Öğrencileri 3 veya 4 kişilik küçük gruplara ayırın. Onlara kapsayıcılığı teşvik eden veya sosyal izolasyona karşı duran kısa ve akılda kalıcı bir slogan (en fazla 5-7 kelime) üretmeleri için görev verin. Yazma süreçlerine destek olmak için tahtaya bir kelime havuzu oluşturun:

- **Kelime Havuzu:** Hoş geldin, Katıl, Yanında dur, Birlikte, Takım, Arkadaş, Nazik, Güvende, Paylaş.

Beklenen Öğrenci Çıktısı Örnekleri:

- "Dışarıda farklı, içimizde aynı!"
- "Boş koltuk yok, takımımıza katıl!"
- "Dostun ol, sonuna kadar dahil ol!"



**Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir**

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI

Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



km



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

2. Saat (40 Dakika): Şiddetsiz İletişim (Şİ) Entegrasyonu ve Yaratıcı Sanat Terapisi (İsteğe bağlı)

- Marshall Rosenberg'in Şiddetsiz İletişim (Şİ) metaforunu iki basit hayvan kavramı üzerinden tanıtır:
 - **Çakal:** Yargılayıcı, etiketleyici, dışlayıcı bir dille konuşur ve suçlar (örneğin: "Aramıza uyum sağlayamıyorsun, git buradan").
 - **Zürafa:** Geniş bir perspektiften görmek için uzun bir boyuna ve empati ile konuşup ihtiyaçlarını ifade etmek için büyük bir kalbe sahiptir (örneğin: "Tek başına durduğunu görüyorum. Masamıza katılmak ister misin?").
- Bir Çakal ve Zürafa oyuncuğu veya resmi gösterin. Dışlayıcı ifadeleri okuyun ve öğrencilerin hangi hayvanın konuştuğunu bağırımlarını isteyin. "Çakal ifadelerini" "Zürafa davetlerine" dönüştürme pratiği yaptırın.

Örnek İfadeler:

Çakal İfadesi 1: "Git buradan, takım zaten dolu! Sana yerimiz yok."

- **Zürafa Daveti:** "Bu maça başladık ama bir sonraki sırada sen olabilirsin ya da takımımıza fazladan bir oyuncu ekleyebiliriz!"

Çakal İfadesi 2: "Bizimle futbol oynayamazsın, çok yavaşsın ve hep skoru mahvediyorsun."

- **Zürafa Daveti:** "Kazanmak istiyoruz ama herkesin oynamasını da önemsiyoruz. Hadi, birlikte top paslaşma pratiği yapalım."

Çakal İfadesi 3: "Burası bizim bankımız. Git oturacak başka bir yer bul."

- **Zürafa Daveti:** "Şu an kendi aramızda bir şeyler paylaşıyoruz ama bizimle oturmak istersen bankta fazlasıyla yer var."
- Bu basit yönlendirmelerle kısa bir çember sohbeti gerçekleştirin:
 1. "Çocuklar bazen neden başkalarını oyunlarına almazlar? Bu nedenler neden haksızca?"
 2. "Bir öğrenci dışlandığında veya görmezden gelindiğinde vücut dili nasıl değişir?"
 3. "Yarın öğle yemeğinde hiçbir sınıf arkadaşımızın yalnız kalmamasını sağlamak için yapabileceğimiz üç kapsayıcı şey nedir?"



**Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir**

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI

Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- Yere büyük bir parşömen kâğıdı serin. Parmak boyaları veya keçeli kalemle dağıtın.
- Her öğrencinin el izini kâğıda çizmelerini sağlayın. El izlerinin içine bir tane kapsayıcı cümle yazmalarını isteyin.
- Poster için "**Biz Kahramanlarız, Zorbalar Değil**" başlığını atın ve sınıfın ön kısmında görünür bir yere asın.

SENARYO 5 "Grup Sohbeti ve Görsel Mizah (Caps) (Liceul Tehnologic Ticleni)

- **Hedef Grup:** 12–16 Yaş (Ortaokul / Lise)
- **Temel Temalar:** Dijital Kalıcılık, Kitle Yayılımı, Grup Sohbeti Kuralları

1. Saat (40 Dakika):

- Tahtaya büyük bir geometrik ağ çizin. Merkezdeki düğüme "İlk Özel Paylaşım" adını verin. Buradan dallanan çizgileri sınıf grup sohbetleri, okul forumları ve harici mesajlaşma uygulamalarını temsil edecek şekilde üstel olarak çizin.
 - Öğrencilerden, utanç verici, rıza dışı bir fotoğrafın veya hedef alan bir görselin (caps/meme) bir okul bölgesinde 500 ekrana ulaşmasının kaç dakika sürdüğünü tahmin etmelerini isteyin.
 - Eğlenceli akran şakalaşmalarının hangi noktada ulusal eğitim yasaları kapsamında suç teşkil eden dijital tacize ve siber mağduriyete dönüştüğünün sınırlarını net bir şekilde açıklayın.
- Giriş başlığı ekranınızda belirlediğinde, arayüzü dondurun. Metni, odak noktasını sıradan bir ekrandan kolektif dijital sorumluluğa kaydırmak için net ve ölçülü, ciddi bir tonla okuyun:

"Bir grup sohbetinde şaka olarak başlar... Peki öyle mi kalır? Bu senaryoda, çevrimiçi ortamda işlerin ne kadar hızlı bir şekilde kontrolden çıkabileceğini keşfedeceksiniz. Sohbetin bir parçası olsaydınız ne yapardınız?"

- İlerlemeye tıklamadan önce sınıfa dönün ve sorun: "Bir grup sohbetindeki şaka ile siber zorbalık arasındaki çizgi tam olarak nerede?"



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



- Tahtayı ortadan ikiye bölün. Bir tarafına "**Takılma/Şakalaşma**", diğer tarafına "**Siber Zorbalık**" başlığını yazın.
- Öğrencilerin, çevrimiçi bir "şakanın" şu üç sistematik faktörü içerdiğinde anında zarar verici bir boyuta geçtiğini anlamalarını sağlayın:
 - **Güç Dengesizliği:** Bir grubun bir kişiyi hedef alması.
 - **Rıza Eksikliği:** Bir sınıf arkadaşı hakkında, onun açık izni olmadan içerik üretmek veya paylaşmak.
 - **Tekrarlanabilirlik ve Ölçek:** Çevrimiçi paylaşımlar kaybolmaz; her görüntülenme, her paylaşım veya her "gülen emoji" zararı sürekli olarak tekrarlar.
- Öğrencilerin karakterleri analiz etmesi için söz hakkı vermeden önce, bu sınırları kesin bir dille belirtin:
 - "Bu hikayeyi incelerken, anonimlik kuralımız kesindir: Sınıf arkadaşlarımızın gerçek isimleri, aktif sosyal medya hesapları veya okul içindeki kişisel çatışmalar dile getirilemez. Biz sadece ekrandaki kurgusal karakterleri analiz ediyoruz."
 - "Herkesin 'Pas Geçme Hakkı' var. Eğer etkileşimli bir yönerge veya soru size çok kişisel gelirse, nedenini açıklamadan pas geçmeyi seçebilirsiniz."

Hikayeye devam edin.

"Kendi ürettiğin kişisel bir şeyin bir şakaya dönüştürüldüğünü görsen ne hissederdin?"

- Bu başlık belirlediğinde, dijital arayüzü dondurun. Cevapları almadan önce sınıfa dönün ve bu slaytı, daha önce incelediğiniz açılış slaytıyla kıyaslayın."
- "Açılış slaytımızda bir şeylerin grup sohbetinde şaka olarak başladığını belirttiğimizi hatırlıyor musunuz? Bu soru, şakanın tam olarak kişisel kimliğinizin bir parçasını hedef aldığı o anı incelemenizi istiyor."
- Öğrencilere (12–16 yaş), sanatsal veya yaratıcı paylaşımların getirdiği o benzersiz kırılganlığı işlemleri konusunda rehberlik edin.



**Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir**

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



- Andrei gibi bir karakterin orijinal bir çizimini paylaşmasının, grup içinde kişisel bir güven eylemi olduğunu açıklayın.
- Bu özel yaratımı, rıza almadan alaycı bir "meme"e (görsel mizaha) dönüştürmenin sıradan bir akran sürtüşmesi olmadığını; bunun, sınırların ihlali olduğunu ve ani bir sosyal çöküşe (itibar kaybına) yol açtığını vurgulayın.
- Öğrencilere yansıtma günlüklerini açmaları talimatını verin. Betimleyici terimler yazmaları için onlara 60 saniye verin. Onları "üzgün" veya "kızgın" gibi basit kelimelerin ötesine geçmeleri için teşvik edin. Gelişimsel seviyelerine uygun terimler kullanmalarını destekleyin: "İfşa edilmiş, ihlal edilmiş, değersizleştirilmiş, ihanete uğramış ve sosyal olarak kapana kısılmış."
- Öğrenciler kişisel duygularını kaydettikten sonra, pasif dijital kitle "gülen emoji"ler" kullanarak katıldığında bireysel acının nasıl büyüdüğünü açıklayın. Grup sohbetinin geri kalanının "meme" paylaşımına nasıl tepki verdiğini gözlemlemek için "DEVAM ET"e tıklayın.
- "Birinin siber zorbalıktan duygusal olarak zarar gördüğüne dair hangi işaretler olabilir?" Bu arayüz başlığı belirlediğinde, ekranı dondurun. Fiziksel zorbalık ile siber zorbalık arasındaki temel farkı vurgulamak için doğrudan öğrencilere hitap edin: "Fiziksel senaryolarımızda etkinin sonucunu kolayca görebiliriz; ağlayan, saklanan veya fiziksel olarak köşeye sıkıştırılmış biri gibi. Çevrimiçi dünyada ise saldırganlık, kişiyi doğrudan yatak odasına, kapalı kapıların ardına kadar takip eder. Ekranın diğer tarafındaki yüzü göremediğimiz için, acı çektiklerini anlamak adına davranışlarını çok daha yakından incelememiz gerekir."
- Sınıf (12–16 yaş), dijital sohbette olanların gerçek hayatta bir insanı nasıl değiştirdiğini birbirine bağlayarak, farklı ortamlarda şu işaretleri aramaları konusunda rehberlik edin:
- Dijital İşaretler: Çok aktif bir grup sohbetinde bir arkadaşın aniden tamamen sessizleşmesi, profil resmini silmesi, paylaşılan sunuculardan ayrılması veya cihazlarını aniden kapatması.



**Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir**

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmCOP



Liceul Tehnologic Târgu Mureș
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- Sınıf ve Sosyal İşaretler: Okul katılımında ani düşüşler, teneffüslerde yalnız oturmak, telefonları her çaldığında gergin bir kaygı göstermek veya akademik ilgede ani bir azalma.
- Duygusal İşaretler: Artan sinirlilik, telefonu hakkında sorulduğunda savunmacı davranmak veya sosyal geri çekilme ve derin bir aşağılanma belirtileri göstermek.
- Öğrencilerin bu davranışsal değişimleri yansıtmaya günlüklerine yazmaları için iki dakika ayırın. Bu egzersizi, çevrimiçi eylemlerin "gerçek" acıya neden olmadığı yönündeki bilişsel çarpıtmayı çürütmek için kullanın:
- "Birisini bir görsel mizahın (meme) 'sadece şaka' olduğunu iddia ettiğinde, hedef alınan kişinin gerçek davranışına bakın. Eğer kişi geri çekiliyorsa, çalışmalarını paylaşmayı bırakıyorsa veya sessizleşiyorsa, etki şiddetlidir. Bir sohbetteki sessizlik, bir onay veya kayıtsızlık değildir; genellikle kişinin bunalmış ve izole edilmiş hissettiğinin bir işaretidir."
- Sınıftan yanıtlar almadan önce, temel güvenlik sınırlarınızı kesin bir dille yeniden belirtin:
- "Fark ettiğiniz işaretleri paylaşırken, katı kuralımızı hatırlayın: Kişisel teknoloji hesaplarını paylaşmayın, canlı sınıf grup sohbetlerini gündeme getirmeyin ve gerçek isimler kullanmayın. Sadece birbirimizi korumak için dikkat etmemiz gereken genel davranışsal işaretlere odaklanın."
- Öğrencilerin not ettiği işaretleri tahtada özetleyin ve bu değişimleri fark etmenin, destekçi olarak araya girmenin ilk adımı olduğunu vurgulayın. Sınıfı, bu duygusal işaretleri gösteren bir akranı güvenli bir şekilde nasıl destekleyeceklerini keşfetmeye yönlendirmek için "DEVAM ET"e tıklayın.
- "Cami nasıl müdahale edeceğinden emin değil." Bu başlık ekranda belirdiğinde, sistemi dondurulmuş halde tutun. Devam et'e tıklamayın. Öğrencilerinize, Cami'nin tereddüdünün ardındaki gerçekçi sosyal kaygıyı doğrulayarak hitap edin: "Cami'nin ifadesine ve telefon ekranına bakın. Meme'i yapan Cami değil, gülen de o değil ama sıkışıp kalmış durumda. Rahatsız hissediyor çünkü bunun çok ileri gittiğini biliyor."



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



Çevrimiçi ortamda doğru olanı yapmanın bir izleyici için neden inanılmaz derecede korkutucu olabileceği hakkında konuşalım."

- 12-16 yaş grubundaki akran baskısı ve statü kaygısını ele almak için bu özel soruyu kullanın: Sınıfa sorun: "Cami, grup sohbetine hemen 'durun' yazarsa ne olacağından korkuyor?"
- Radu ve Ioana'nın alaylarının bir sonraki hedefi olma korkusu.
- Ana sosyal çevreden izole edilme veya dışlanma korkusu.
- "Biri nasıl olsa bir şey söyler, o yüzden benim söylememe gerek yok" inancı (Sorumluluğun Dağılması). Temel sosyal korkuları ayırtırmak için cevaplarını tahtaya haritalandırın.
- Öğrencilerin, müdahale etmenin halka açık bir yüzleşme gerektirmediğini anlamalarını sağlayın. Cami için özel dayanışmadan sistemik bildirmeye kadar uzanan üç farklı operasyonel yol sunun:
- **Seçenek A: Özel Destek (Düşük Risk / Yüksek Etki):** Cami'ye grup sohbeti penceresini küçültmesini ve Andrei'ye doğrudan, özel bir mesaj açmasını söyleyin. Metin taslağı: "Hey Andrei, grup sohbetinde paylaştıklarını gördüm. Hiç komik değil ve bence çizimin aslında gerçekten çok havalı. Onları dinleme." Özel alanda hedef kişinin izolasyonunu kırmanın, saldırganların doğrudan hedefi haline gelmeden halka açık aşağılanmanın etkisini azalttığını açıklayın.
- **Seçenek B: Grup Sohbeti Yönü (Orta Risk / Kararlı):** Cami'nin ivmeyi kırmak için doğrudan aktif mesaj dizisine nötr, sınır koyucu bir mesaj göndermesini sağlayın. Metin taslağı: "Arkadaşlar, bu artık hiç hoş değil. Bırakalım ve konuyu değiştirelim." Sınıfa, sakin ve yargılayıcı olmayan bir yönlendirmenin, diğer rahatsız olmuş izleyicilere gülen emoji göndermeyi durdurma cesareti verebileceğini öğretin.
- **Seçenek C: Kanıtları Saklama ve Yetişkin Desteği (Sistemik):** Grup sohbeti tırmanmaya devam ederse, Cami'ye dijital izi korumak için konuşmanın ekran görüntülerini hemen alması talimatını verin. Bu kanıtı doğrudan güvenilir bir öğretmene, rehberlik uzmanına veya ebeveyne götürmesi gerektiğini vurgulayın. Sınıfa,



**Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir**

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI

Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



km



Liceul Tehnologic Târgu Mureș
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

bir arkadaşı korumak için yetişkinlerden yardım istemenin "ispiyonculuk" değil, topluluk gücünün bir işareti olduğunu hatırlatın.

- Sınıf, tahtada bu uygulanabilir seçenekleri oluşturduktan sonra, "DEVAM ET" düğmesine basması için bir öğrenci gönüllü seçin.
- Ekranı, not defteri tarzındaki bu "Tartışma" slaydında dondurun. Öğrencileri dijital simülasyondan çıkarıp şu ifadeyle gerçek dünyaya taşıyın: "Andrei'nin yaratıcı sanat çalışmasının nasıl bir meme (görsel mizah) haline getirilerek bir silaha dönüştürüldüğünü gözlemledik. Şimdi, sohbet arayüzünden tamamen çıkalım ve kendi sınıfımız için daha güvenli bir dijital alan inşa etmek adına bu sorulara bakalım."
- Soruları ele almadan önce, güvenlik sınırlarınızı kesin bir dille yeniden hatırlatın: "Bu tartışma sırasında temel kurallarımız geçerliliğini koruyor: Gerçek grup sohbetlerinden bahsetmeyin, fiziksel telefonlarınızı çıkarmayın ve gerçek isimler kullanmayın. Biz sadece çevrimiçi davranışların mekaniğini tartışıyoruz."
- Görüntülenen soruları sırayla işleyin ve öğrencilere yanıtlarını oluşturmaları için zaman tanıyın:
- "Şakalaşma/takılma ile siber zorbalık arasındaki çizgi nerede?"
- "İnsanlar sohbette hangi rolleri üstlendiler (saldırgan, destekleyenler, savunucular, dışarıda kalanlar)?"

• Bandura'nın ahlaki çözülme modeline meydan okuyun. Öğrencilere şunu hatırlatın: "Çevrimiçi bir şaka, hedef kişi durmasını istediği anında şaka olmaktan çıkar. Zararlı bir gönderiye gülen surat emojiyle tepki vererseniz, artık bir dış gözlemci değilsiniz; bir pekiştirici olarak sohbetin aktif bir parçası haline gelmişsiniz demektir."

"Hedef kişi olay sırasında ve sonrasında nasıl hissediyor olabilir? İzleyenler (seyirciler) nelerden korkabilir?"

"Bir grup sohbetinde güvenli ve gerçekçi bir 'müdahale eden nasıl olunur?"

- Rol yapma çalışmasının sonuçlarıyla bağlantı kurun. Siber zorbalığın okul kapısını nasıl aştığını ve hedef kişiyi kendi özel evine kadar nasıl takip ettiğini vurgulayın. İzleyenlerin sosyal dışlanma korkusunu anlayışla karşılayın ancak küçük, özel dayanışma mesajlarının



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Târgu Jiu
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

("Özel Destek Hamlesi") hedef kişinin yalnızlığını anında kıran, düşük riskli eylemler olduğunun altını çizin.

"Kanıt olarak neleri saklamalısınız ve okulda ya da evde kime bildirebilirsiniz?"

- Yapısal bildirim akış şemasını tahtaya çizin. Öğrencilere açıkça talimat verin: "Panikle yazışmaları silmeyin ve saldırganla bir mesaj savaşına girmeyin. Dijital izi kaydetmek için hemen ekran görüntüsü alın ve bunu doğrudan güvendiğiniz bir öğretmene, ebeveyne veya okul psikolojik danışmanımıza getirin."
- Öğrenciler fikirlerini paylaştıkça, temel içgörülerini tahtaya not edin. Onlara, bu maddelerin doğrudan son etkinliğin temelini oluşturacağını bildirin: Canva kullanarak "Sınıf Çevrimiçi Saygı Kuralları"nın bağlayıcı 3-4 kuralını taslak haline getirecekler.

2. Saat (40 Dakika): Ortak Onarıcı Politika Oluşturma ve Anlaşma İmzalama (İsteğe Bağlı)

- Öğrencilere altışar kişilik büyük gruplar oluşturmaları talimatını verin. Her takıma büyük bir karton levha dağıtın.
- Onlardan, tüm aktif öğrenci mesajlaşma gruplarını yönetmek üzere üç adet vazgeçilemez operasyonel kural içeren, resmi ve hukuki dille yazılmış bir "Sınıf İçi Dijital İletişim Kuralları" hazırlamalarını isteyin.
- Uygulanması zorunlu unsurlar şunlardır: (1) Akranların veya öğretmenlerin rıza dışı görsellerinin paylaşılmasının kesinlikle yasaklanması; (2) Karalayıcı içeriklerin derhal silinme yükümlülüğü; (3) Bir akran hedef alındığında grup sohbeti akışını açıkça durdurma kuralı.
- Bu yapılandırılmış istemleri kullanarak tüm sınıfın katıldığı bir açık forum yönetin:
 1. "Dijital bir gönderinin kalıcılığı, hedef kişi üzerinde neden geçici bir sözlü yoruma kıyasla daha uzun süreli bir kaygıya neden olur?"
 2. "Bir gönderiyi görüntülemek veya gülme emoji eklemek gibi pasif dijital eylemler, birini siber zorbalığın aktif bir suç ortağı haline nasıl getirir?"



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmCOP



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

3. "Öğrencileri, okul grupları içinde görsellerinin izinsiz paylaşılmasından koruyan özel yasal ve kurumsal kurallar nelerdir?"

- Her takıma hazırladıkları kuralları sınıfa sesli olarak okutun. Her posterdeki en güçlü kuralları seçmek için demokratik bir oylama yapın ve bunları tek bir ana kural belgesinde birleştirin.
- Her öğrenciden ismini posterin altına imzalamasını isteyin. Tamamlanan kuralların bir fotoğrafını çekin ve sınıf grubu sohbet yöneticilerine, görseli tüm aktif öğrenci iletişim gruplarının en üstüne sabitlemeleri talimatını verin.

SENARYO 6: Çevrimiçi Kelimeler Can Yaktığında: Ari'nin Hikayesi" (Üsküdar MEM)

- **Hedef Grup:** 13–16 Yaş (Ortaokul – Lise)
- **Temel Temalar:** Engelliliğe Dayalı Zorbalık Engellilere Yönelik Ayrımcılık, Siber Zorbalık, Dijital Çözülme Etkisi

1. Saat (40 Dakika): • Ana ekrana, gerçek hayattan alınmış sert, anonim internet metin yorumlarından oluşan bir dizi yansıtın. Dijital Çözülme Etkisi bilimsel kavramını açıklayın: Çevrimiçi ortamda fiziksel göz temasının, ses tonunun ve yüz yüze geri bildirimin eksikliğinin, kullanıcının beynini ahlaki sınırları bırakması için nasıl kandırdığını anlatın.

- Engellilere Yönelik Ayrımcılık Tanımı: Engelli bireylere karşı uygulanan sistematik dışlama, ötekileştirme veya önyargılı tavırlar. Engellilere yönelik ayrımcılığın siber zorbalıkla birleştiğinde, hassas durumdaki bir öğrenci için inanılmaz derecede izole edici bir ortam yarattığını açıklayın.
- Senaryo portalını açın: <https://platform.sabe-anti-bullying.eu/>. Fiziksel engeli olan ve okul forumuna özgün bir dijital sanat eseri yükleyen Ari'nin hikayesini yansıtın.
- Sağ sayfadaki metni net, ölçülü ve ciddi bir tonda okuyun:
- “Bir mesaj, bir yorum, bir meme... gerçekten birine zarar verebilir mi? Bu senaryoda, çevrimiçi eylemlerin gerçek hayatları nasıl etkilediğini keşfedeceksiniz. Hangi rolü üstlenmeyi seçeceksiniz?”



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



- Okumanın hemen ardından, çevrimiçi ortamdaki sorumluluğun dağılması durumuna meydan okumak için şu hedefli takip metnini okuyun:
- “O son soruya dikkat edin: 'Hangi rolü üstlenmeyi seçeceksiniz?' Dijital bir grup sohbetinde asla gerçekten görünmez olamazsınız. Bir sınıf arkadaşınız hakkında alaycı bir gönderi görür ve buna gülme emojisiyle tepki verirsiniz, bir rol seçmişsiniz demektir. Başka bir gruba iletirseniz, bir rol seçmişsiniz demektir. Sırada kendinizin hedef alınacağından korktuğunuz için tamamen sessiz kalsanız ve sadece izleseniz bile, yine de bir rol seçmişsiniz demektir. Bugün, insanları gerçekten koruyan bir rolü nasıl seçeceğimize bakacağız.”
- Sorunun ağırlığının anlaşılması için sınıfta 10 saniye boyunca mutlak bir sessizlik sağlayın. Ardından, etkileşimli hikayeyi başlatmak için BAŞLAT'a tıklayın.
- Öğrencilerin dikkatini Ari'nin gülümseyen ifadesine ve onun dijital ejderha çizimine çekin. Sınıfa sorun: “Yarattığınız bir şeyi paylaşmak cesaret ister. Ari, sanat eserini sınıf arkadaşlarına göstermek için 'gönder' tuşuna bastığında, akranlarından ne almayı umuyor veya bekliyor?” Anahtar cevapları tahtaya not edin (örneğin; cesaretlendirme, geri bildirim, bağ kurma). Sohbet dinamiğinin nasıl değiştiğini görmek için "İLERİ" tuşuna tıklayın.
- Ekrandaki gülme emojilerini işaret edin. Sınıfa sorun:
- “Bu gülme emojilerini gönderen öğrenciler, 'Yorumu ben yazmadım, sadece tepki verdim!' diyebilirler. Sizce onlar masum izleyiciler mi, yoksa Jordan'ın Ari'ye zorbalık yapmasına yardım mı ettiler.”
- Gülme emojisine tıklamanın, saldırganı nasıl doğruladığını ve hedef üzerindeki aşağılanma duygusunu nasıl katladığını açıklayın.
- Ekran gri tonlamaya geçtiğinde, başlıktaki şu soruyu okuyun: "Çevrimiçi ortamda birinin yaratıcılığına ve çabasına saygı duymak neden önemlidir?"
- Öğrencilere bu soruyu düşünceleri veya yansıtma günlüklerine 2-3 anahtar kelime yazmaları için 60 saniyelik bir sessizlik süresi verin. Söz hakkı vermeden önce, temel sınır kurallarını öğrencilere kararlı bir şekilde hatırlatın:





- “Akranlarımızı bu tür davranışlardan nasıl koruyacağımızı tartışırken, kesin kuralımızı hatırlayın: Hiç kimsenin kişisel teknoloji hesaplarından bahsetmeyin, gerçek hayatta yaşanmış sınıf içi tartışmaları gündeme getirmeyin ve gerçek isimler kullanmayın. Biz burada dijital saygının genel ilkelerine odaklanıyoruz.”
- Öğrenci çıkarımlarını tahtaya not edin. Bu düşüncelerin, modülün sonunda Canva’da tasarlayacakları "Sınıf Çevrimiçi Saygı Kuralları" posterini doğrudan şekillendireceğini hatırlatın.
- Empati ve dijital sınır belirleme ile ilgili temel kavramlar yerleştiğinde, sınıfın izleyicilerin Ari’yi desteklemek için nasıl aktif müdahalede bulunabileceğini keşfetmelerini sağlamak amacıyla "DEVAM ET" düğmesine tıklayın.
- Öğrencilere, bir ekran görüntüsü herkese açık bir sayfaya düştüğünde orijinal bağlamın nasıl yok olduğunu açıklayın. Hedef kişi kendi hikayesi üzerindeki tüm kontrolünü kaybeder ve izleyici kitlesi katlanarak artar. "İLERİ" tuşuna tıklayın.
- Bu görüntüyü, Ari’nin en baştaki sahnesiyle karşılaştırın. Öğrencilere sorun:
- “Ari’nin duruşuna, gözlerine ve telefonu kapatma eylemine bakın. 'Telefonu kapatmak' kavramı, gönderinin okulun herkese açık sayfasında hâlâ yayında olduğunu bilme hissiyle nasıl bir tezat oluşturuyor?”
- “Ekranını kapatsa bile, zorbalık onun için durmuş mudur?”
- Bir öğrenci, akranlarının dijital arka planda kimliğini beğenmeye, paylaşmaya veya onunla alay etmeye aktif olarak devam ettiğini bildiğinde, cihazı kapatmanın hiçbir rahatlama sağlamadığını açıklayın. "İLERİ" düğmesine tıklayın.
- Ekran gri tonlamaya geçtiğinde, merkezdeki mavi şeritte yer alan şu soruyu okuyun:
- "Çevrimiçi bir şaka ne zaman siber zorbalığa dönüşür?"
- Sınıftaki fiziksel beyaz tahtanıza "Zararsız Takılma" ve "Siber Zorbalık" başlıklı iki sütun çizin. Sınıfın bu ikisi arasındaki eşik çizgisini tanımlamasını sağlayın. Öğrencileri, bir şakanın; değişmez bir özelliği (engellilik gibi) hedef aldığı, güç dengesizliğine dayandığı, tekrarlayan bir hedef alma içerdiği veya kasıtlı olarak sıkıntıya yol açtığı anda siber zorbalığa dönüştüğünü fark etmeleri için yönlendirin.



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



- Öğrencilere, bu tartışma sırasında belirledikleri özel sınırların, ünitenin sonunda oluşturacakları işbirlikçi "Sınıf Çevrimiçi Saygı Kuralları" posterleri için metin rehberi görevi göreceğini hatırlatın. Restoratif (onarıcı) yolları seçmek için "DEVAM ET" düğmesine tıklayın.
- Ekran gri tonlamaya geçtiğinde, merkezdeki mavi şeritte yer alan şu soruyu okuyun: "Güvenilir bir yetişkinle konuşmak neden önemli bir adımdır?"
- Sınıftan, okul ortamlarında "güvenilir bir yetişkinin" (örneğin; okul rehber öğretmeni, sınıf öğretmeni, idareci) kim olduğunu tanımlamalarını isteyin. Temel soruya doğrudan hitap edin: "Öğrenciler siber zorbalık gerçekleştiğinde yetişkinlere haber vermekten neden genellikle çekinirler? Onları sessiz kalmaya iten korku nedir ve bir rehber öğretmenini veya öğretmeni sürece dahil etmek, zorbanın güvendiği güç dengesini nasıl bozar?"
- Öğrencilerin gerçek okul olaylarından bahsetmeye veya belirli öğretmenleri isim vererek eleştirmeye çalışmaları durumunda derhal müdahale edin. Tartışmayı analitik ve yapısal bir odak noktasında tutun.
- Öğrencilere, bu özel müdahale stratejilerini not etmelerini hatırlatın. Bu stratejiler, finaldeki işbirlikçi "Sınıf Çevrimiçi Saygı Kuralları" posterlerinin "Bildirme ve Destek Mekanizmaları" bölümünü Canva aracılığıyla oluştururken doğrudan temel teşkil edecektir. Çözüm yollarında ilerlemek için "DEVAM ET" düğmesine tıklayın.
- Bir olayı bir profesyonele bildirmenin "birilerini başını belaya sokmak" ile ilgili olmadığını; aksine dengenin yeniden sağlanması, psikolojik güvenliğin temin edilmesi ve sistemik engelli ayrımcılığının durdurulması ile ilgili olduğunu açıklayın. Sınıfa şu soruyu yöneltin:
- "Bir yetişkini olaya dahil etmek, durumu özel bir yük olmaktan çıkarıp okul topluluğunun artık çözmekten sorumlu olduğu bir meseleye nasıl dönüştürür?"
- Öğrencilere, resmi bildirimin okulun standart dijital güvenlik kurallarını uygulamasına ve hem mağdur hem de saldırgan için düzeltici müdahalelerle destek sağlamasına olanak tanıdığını hatırlatın. "İLERİ" butonuna tıklayın.



**Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir**

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



- Tartışma ekranı açıldığında sınıfınızı küçük iş birliğine dayalı çalışma gruplarına ayırın. Ekranda görünen soru istemlerinden birini veya ikisini her gruba atayın ve 5 dakika boyunca derinlemesine analiz etmelerini isteyin:
- 1. Grup: Ari, senaryonun her aşamasında nasıl hissetti? (Empati ve duygusal değişimlere odaklanın).
- 2. Grup: Çevredeki kişiler Ari'yi desteklemek için nasıl davranabilirdi? (Müdahaleci/destekçi taktiklere karşı pasif onaylamaya odaklanın).
- 3. Grup: Jordan, düşüncelerini kimseyi incitmeden ifade etmek için neleri farklı yapabilirdi? (Yapıcı akran geri bildirimi ile engelli ayrımcılığına dayalı istismar arasındaki sınırlara odaklanın).
- 4. Grup: Siber zorbalık olaylarını bildirmek neden önemlidir? (Dijital izolasyon döngüsünü kırmaya odaklanın).
- 5. Grup: Öğrenciler dijital alanları nasıl daha güvenli ve kapsayıcı hale getirebilirler? (Proaktif dijital kültüre odaklanın).
- 6. Grup: Arkadaşlar veya akranlar, siber zorbalık mağdurlarına yardım etmek için ne gibi adımlar atabilir? (Kişilerarası işbirliğine odaklanın).
- Tartışma sınırlarını sıkı tutun. Öğrenciler gerçek akranları hakkında spekülasyon yapmaya başlarsa, ekran düzeninin sağ alt köşesindeki renkli kâğıttan bebek zinciri simgesine dikkat çekin:

“Ekranızdaki birbirine kenetlenmiş figürlere bakın. Onlar bölünmeyi değil, kolektif dayanışmayı temsil ediyor. Yorumlarınızı analitik düzeyde tutun, kurgusal karakterleri vaka çalışmamız olarak ele alın ve bireysel sınıf arkadaşlarınızdan veya gerçek hesaplardan bahsetmeyin.”
- Gruplar sorulara dair sözlü sunumlarını tamamladıklarında, her bir gruba; az önce oluşturdukları temel sonuçları, raporlama stratejilerini ve "ayakta kalan" ilkelerini sentezleyerek Canva üzerinde son derece görünür ve profesyonel bir "Sınıf Çevrimiçi Saygı Kodu" posterini hazırlamaları talimatını verin. Bu dijital davranış kuralları dışı aktarılabilecek, okulun genel ağında dijital olarak paylaşılacak ve dijital güvenlik



**Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir**

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI

Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmCOP



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

taahhütlerinin bir kanıtı olarak sınıf duvarlarını kalıcı bir şekilde süslemesi için çıktıları alınacaktır.

2. Saat (40 Dakika): Sokratik Balık Kovanı & Dijital Müttefik Protokolü (İsteğe bağlı)

- Öğrencilere, o an canlı sohbet dizisinde devam eden “**meme**” akışını kırmak için doğrudan araya girecek metin tabanlı bir müdahale senaryosu yazmaları talimatını verin.
- Şu kuralı uygulayın: Metin yanıtı çatışmacı olmamalı ve zorbalık yapan kişiye saldırmaktan kaçınılmalıdır; aksi takdirde bu durum bir tartışma ateşini körükleyecektir. *Prova için onaylanmış senaryolar:* "Bunu sil, bu hiç hoş değil", "Ari o sanat üzerinde çok çalıştı, bu düzenlemeleri bırakın" veya "Bu sohbet grubu sınıf güncellemeleri içindir, bunu kaldırın."
- Sınıfın ortasına dört sandalye yerleştirin; sınıfın geri kalanı etraflarında geniş bir daire oluştursun. Dört öğrenciyi, sınıf onları dinlerken şu soruları tartışmak üzere merkezdeki sandalyelere oturmaları için davet edin:
 - "Fiziksel bir engeli hedef alan acımasız bir “**meme**”, bir öğrencinin akademik güven duygusuna neden bu kadar derin bir duygusal zarar verir?"
 - "Bir ekranın arkasına saklanmak, yüz yüze hakaret etmekle kıyaslandığında bir öğrencinin ahlaki sorumluluğunu nasıl değiştirir?"
 - Bir grup sohbeti yöneticisinin, dışlayıcı veya ayrımcı (yetenek temelli ayrımcılık içeren) içerik paylaşıldığında somut sorumlulukları nelerdir?

Dış çemberdeki bir öğrenci katkıda bulunmak isterse, kalkıp merkezdeki bir öğrencinin omzuna dokunmalı ve koltuk değiştirmelidir.

- Her öğrenciden dijital not defterlerini açmalarını isteyin. Onlara, üç kuraldan oluşan kişisel bir "Dijital Müttefik Protokolü" yazmaları talimatını verin:



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI

Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

1. Bir ekranını hedef alan alaycı bir görseli (meme) asla iletmeyin veya ekran görüntüsünü almayın.
2. Hedef alınan kişiye her zaman doğrudan özel bir destek mesajı gönderin (örneğin: "Grup sohbetinde o gönderiyi gördüm, tamamen haddini aşmıştı. Bence senin çizimlerin harika").
3. Zorbalığın ekran görüntüsünü zaman damgalarıyla birlikte alın ve güvenilir bir yetiškine bildirin.
- 4.

EKLER: ÖĞRETMEN KAYNAKLARI VE ÖĞRENCİ ŞABLONLARI

BÖLÜM 3: ÖĞRENCİ ÇALIŞMA YAPRAKLARI VE YANSITMA(DEĞERLENDİRME) GÜNLÜKLERİ

5.1 Senaryo Yansıtma Günlüküğü (Bilgi ve Duygu Takipçisi)

Hedef Kitle: 7–16 yaş arası (Tüm modüllere uyarlanabilir)

Öğrenciler İçin Talimatlar: Dijital oyun simülasyonunun ardından bu yansıtma günlüğünü bireysel olarak doldurun.

BÖLÜM 1: DUYGU İZLEME

1. **Karakterin Perspektifi:** Senaryoda hangi karakteri takip ettiniz? Çatışma doruk noktasına ulaştığında karakter ne hissetti? Sofistike duygusal kelimeler kullanın (örneğin: dışlanmış, aşağılanmış, değersizleştirilmiş, ihanete uğramış, sosyal olarak kapana kısılmış).

Benim Yanıtım:



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

2. **İzleyici Etkisi:** Çevredeki akran izleyicilerin tepkisi, hedefin (mağdurun) duygularını nasıl etkiledi? (Örneğin: gülme emojileri veya sessiz kalarak onaylama, verilen zararı katladı mı?)

Benim Yanıtım:

3. **Öz-Denetim:** Eğer gerçek hayatta tam olarak bu durumun içinde olsaydın, içgüdüsel ve anlık duygusal tepkin ne olurdu?

Benim Yanıtım:

BÖLÜM 2: BİLGİ VE DURUMSAL ANALİZ

4. **Kritik Dönüm Noktası:** Dijital oyunda, bir karakterin yaptığı seçimin durumu önemli ölçüde iyileştirdiği veya kötüleştirdiği o "tam anı" tanımlayın.

Benim Yanıtım:

5. **Anlaşmazlığı Sınıflandırma:** Modül temelinde, bu senaryo genel bir akran çatışmasını mı yoksa sistematik zorbalığı mı tasvir ediyor? Seçiminizi şu üç temel kriteri kullanarak kanıtlayın: Tekrarlanma , Niyet ve Güç Dengesizliği.

- [] Genel Çatışma (Bir defaya mahsus anlaşmazlık, eşit güç dinamiği)
- [] Sistematik Zorbalık (Tekrarlanan hedef alma, kasıtlı zarar verme, güç dengesizliği)

6. **Ahlaki İkilem:** Bir izleyicinin bu senaryoda müdahale etmesini engelleyen sosyal korkular veya tikanıklıklar neler olabilir? (Örneğin: Statü kaygısı, sorumluluğun dağılması/başkasına yüklenmesi, bir sonraki hedef olma korkusu).

Benim Yanıtım:



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI

Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



km



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

5.2 Müdahaleci 'Harekete Geçme' Kartım

Öğrenciler İçin Talimatlar: Aşağıdaki kartı kesin, kendinizi güvende hissederek kullanabileceğiniz somut bir müdahale cümlesi yazın ve kişisel bir hatırlatıcı olarak kalemliğinizde veya cüzdanınızda saklayın.

--	--

SABE | MÜDAHALECI ARAÇ KİTİ

Ne SÖYLEYEBİLİRİM (Doğrudan Cümle):

"_____"
(Örnekler: "Bunu uzatma, hiç komik değil.", "Onu rahat bırak.")

Ne YAPABİLİRİM (Dolaylı Eylem):

- * Yalnızlığı kırmak için hedef alınan arkadaşımın yanına fiziksel olarak geç.
- * Saldırganlığı güvenli bir şekilde kesmek için taktiksel bir dikkat dağıtıcı oluştur.
- * Zaman damgalı dijital ekran görüntülerini kaydet ve güvendiğin bir yetişkine göster.

BÖLÜM 4: BİÇİMLENDİRİCİ PEKİŞTİRME DEĞERLENDİRMELERİ

6.1 Modül 1–4 Kümülatif Test (Yazdırılabilir Sınıf Değerlendirmesi)

Öğrenci Adı: _____ Tarih: _____

Yönerge: En doğru olan/ işlevsel cevabı seçin.

Soru 1. Rastgele bir şaka veya takılma, hangi noktada siber zorbalığa dönüşür?

- A) Bir öğretmenin durumu fark ettiği an.
- B) Hedef olan kişinin durmasını istediği tam o anda veya durum; güç dengesizliği, rıza eksikliği ve izleyici kitlesinin durumu büyütmesini içerdiğinde.
- C) Sadece açıkça küfürlü veya kaba bir dil içeriyorsa.



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI

Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



km



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

Soru 2: Sınıf arkadaşınızın izinsiz ve utanç verici bir fotoğrafıyla (meme) yapılmış bir paylaşım grup sohbetinde "gülme emoji" ile tepki verirsiniz, hangi rolü üstlenmiş olursunuz?

- A) Masum bir dış gözlemci; çünkü paylaşımı siz oluşturmadınız.
- B) Bir savunucu; çünkü sohbeti neşeli tutmaya çalışıyorsunuz.
- C) Bir pekiştirici; çünkü saldırganı onayladınız ve hedefin kamuoyu önündeki utançını katladınız.

Soru 3: "Dijital Çözülme Etkisi" olarak bilinen bilimsel kavram nedir?

- A) Dijital bir fotoğrafın çeşitli okul forumlarında yayılma hızı.
- B) İnternette fiziksel göz teması ve yüz yüze geri bildirimin eksikliğinin, beyni ahlaki sınırları gevşetmeye yönlendirmesi.
- C) Sosyal uygulamalarda kötü niyetli kullanıcıları engellemek için kullanılan teknik ayarlar.

Soru 4: Fiziksel veya sözlü dışlamaya tanık olan bir izleyici için aşağıdakilerden hangisi etkili ve düşük riskli bir "Dolaylı Müdahale" olarak kabul edilir?

- A) Zorba kişiyi uzaklaştırmak için fiziksel karşı saldırıda bulunmak.
- B) Okulun yetişkin koruma ağını (nöbetçi öğretmenler, kat sorumluları veya idareciler) hızla devreye sokmak.
- C) Dikkat çekmemek için tamamen hareketsiz durmak.

Cevap Anahtarı (Öğretmenler İçin)

1. B — Bir yorum; sıkıntı yarattığı, rıza içermediği ve bir güç dinamiği barındırdığı anda şaka olmaktan çıkar.
2. C — Gülme emoji, dijital tacizi aktif bir şekilde pekiştirir ve büyütür.
3. B — Dijital çözülme etkisi, öğrencilerin yüz yüze asla söylemeyecekleri şeyleri neden çevrimiçi ortamda söylediklerini açıklar.
4. B — Yetişkin koruma mekanizmalarından yararlanmak, mağduru güvence altına alırken müdahale eden kişiyi (müttefiki) de korur.



**Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir**

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI

Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

BÖLÜM 5: BAŞETME VE KARŞILIK VERME STRATEJİLERİ ÇALIŞMA KAĞITLARI

5.1 Zürafa İletişimi Çerçevesi (İlişkisel Kapsayıcılık Aracı)

SABE çerçevesinde, iki iletişim modu arasında ayrım yaparız: Çakal (suçlama, etiketleme, dışlama) ve Zürafa (empati, geniş bakış açısı, ihtiyaçları ifade etme).

Görev: Bu dışlayıcı "Çakal" ifadelerini, kucaklayıcı "Zürafa" protokollerine çevirin.

Çakal (Dışlayıcı) İfadesi	Zürafa (Kapsayıcı) Çevirileri
"Git buradan, takım zaten dolu! Sana yerimiz yok."	"Bu maça zaten başladık, ancak bir sonraki oyunda ilk sırada sen olabilirsin ya da takımımıza fazladan bir oyuncu daha ekleyebiliriz!" vb.
"Bizimle oynayamazsın, çok yavaşsın ve her seferinde yüksek puanımızı mahvediyorsun."	Siz : _____ _____
"Burası bizim özel bankımız. Git başka yerde otur."	Siz: _____ _____

5.2. Dijital İz Protokolü (Siber Zorbalık Karşıtı Strateji)

İnternet ortamında hedef alınırsanız veya bir grup sohbetinde bir ekranınızın tacize uğradığına tanık olursanız, Üç Adımlı Protokolü uygulayın:



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI

Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticlea
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- 1. Adım: Etkileşime Girmeyin veya Panikle Silmeyin: Bir çevrim içi metin savaşına girmek çatışmayı tırmandırır. Hayati bir kanıt görevi gördüğü için yazışma dizisini hemen silmeyin.
- 2. Adım: Kanıtı Muhafaza Edin: Gönderenin hesap bilgilerini, söz konusu metni veya medyayı ve tam zaman damgalarını gösteren anlık ekran görüntülerini alın.
- 3. Adım: Özel Alana Geçiş Yapın: Herkese açık grup sohbetini simge durumuna küçültün ve hedef alınan akranınıza doğrudan, özel bir mesaj açın. Onlara desteklendiğinizi ve olayı bir yetişkine birlikte bildireceğinizi hissettirin..

BÖLÜM 6: ULUSLARARASI RAPORLAMA VE DESTEK AĞLARI

Öğretmenler ve öğrenciler, kurumsal destek, hukuki rehberlik ve psikolojik danışmanlık hizmetlerine aşağıdaki özel ulusal ağlar üzerinden erişebilirler:

ÜLKE	Ulusal Çocuk Destek Hattı (Ücretsiz/Gizli)	Resmî Zorbalıkla Mücadele / Siber Güvenlik Web Sitesi
Polonya	116 111 (Telefon Zaufania dla Dzieci i Młodzieży)	www.sieciaki.pl / dyzurnet.pl
Romanya	119 The Child Protection Anti-Abuse Hotline 116 111 (Asociația Telefonul Copilului)	https://www.salvaticopiii.ro/ce-facem/protectie/siguranta-pe-internet
Bulgaristan	116 111 — National Child Helpline / Национална телефонна линия за деца, managed by the State Agency for Child Protection. For immediate danger: 112. For online safety support: 124 123.	www.safenet.bg GDBOP Cybercrime Directorate / cybercrime.bg .
Yunanistan	1056 (National Helpline for Children-SOS)	www.cyberalert.gr / www.hamogelo.gr



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmOp



Liceul Tehnologic Ticieni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

ÜLKE	Ulusal Çocuk Destek Hattı (Ücretsiz/Gizli)	Resmî Zorbalıkla Mücadele / Siber Güvenlik Web Sitesi
İtalya	114 (Emergenza Infanzia) / 19696 (Telefono Azzurro)	www.generazioniconnesse.it
Türkiye	ALO 183 (Sosyal Destek Hattı) / ALO 141 (MEB İletişim)	www.guvenliweb.org.tr / ihbarweb.org.tr



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazara/yazarlara aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.