

DCE Planlayıcı

Dijital Vatandaşlık Eğitimi için Müfredat Çerçevesi

Dijital çağda genç vatandaşları güçlendirmek

Dijital vatandaşlık eğitimi için önemli bir yeni kaynak sunuyoruz: dijital çağda genç vatandaşları güçlendirmek için vazgeçilmez bir araç. Eğitim profesyonelleri için tasarlanan bu kaynak, dijital vatandaşlık eğitimini herhangi bir okulun öğretim programına entegre etmenin kolay ve etkili bir yolunu sunuyor.

Esnek bir araç

Yaş grubu ve dijital alana göre düzenlenmiş 320 örnek öğrenme çıktısı içeren DCE Planlayıcı, öğretmenler, okul yöneticileri, öğretmen eğitimcileri, idareciler ve politika yapıcılar gibi çeşitli eğitim profesyonellerinin ihtiyaçlarını karşılayacak esnekliğe sahip dinamik bir araçtır. Erişilebilir dili ve basit yapısı, öğretmenlerin öğrenciler için anlamlı öğrenme deneyimleri yaratmasını sağlar. Okul yöneticileri, okulun önceliklerini belirlemek için bu araçtan yararlanabilir. Öğretmen eğitimcileri, mesleki gelişim planlaması için, yöneticiler ise eğitim sonuçlarını izlemek için bu aracı kullanabilirler. Politika yapıcılar, dijitalleşmenin toplum, insan hakları ve demokrasi üzerindeki etkisinden kaynaklanan güncel eğitim sorunlarını ele almak için bu araçtan yönlendirme alabilirler.

Dijital çağ için vatandaşlık eğitimi

DCE Planlayıcı, sadece dijital vatandaşlık unsurlarını okul programlarına entegre etmekle kalmaz, vatandaşların dijital çağın zorluklarını başarıyla aşmak için keşfetmeleri gereken konular hakkında ortak bir vizyon oluşturur. Vizyonunun netliği, eğitimcilerin etik davranış, haklar ve sorumluluklar, eleştirel düşünme ve demokrasi gibi temel ilkelerin öğretilmesine tutarlı ve etkili bir şekilde odaklanmalarını sağlar. Net hedefleri ve aktif katılımı vurgulaması, eğitimcilerin öğrencilerin özgüvenini geliştirmesine yardımcı olur, böylece öğrenciler çevrim içi deneyimlerini kontrol altına alabilir ve dijital ortamın şekillenmesinde rol oynayabilirler.

Kullanımı kolay

İlgi alanınız ne olursa olsun, Planlayıcıyı kullanmak çok kolaydır. Durumunuza uygun sonuçları seçin ve ihtiyaçlarınıza göre uyarlayın, düzenleyin veya daha ayrıntılı hale getirin.

Şu anda mevcut

Bu kaynak şu anda indirilebilir veya çevrim içi olarak etkileşimli olarak kullanılabilir. Yararlı bulursanız, gelecekte daha da geliştirilmesine katkıda bulunmak da ilginizi çekebilir. Gelecek nesil dijital vatandaşları güçlendirmek için bugün bize katılın.

Erişim ve Kapsayıcılık

Öğrenciler, teknolojinin faydalarını herkes için erişilebilir hale getirmeyi öğrenir

TEMALAR	5 – 7	8 – 11	12-15	16-18
Teknolojinin faydaları	1.1.1 Teknolojinin insanların birbirleriyle bağlantı kurmalarına, paylaşım yapmalarına ve birlikte öğrenmelerine yardımcı olduğu yolları örnekler verebilir.	1.2.1 Teknolojinin fikirlerini paylaşmalarına ve birlikte çalışmalarına nasıl yardımcı olduğuna dair örnekler verebilir.	1.3.1 Teknolojinin yerel topluluklarındaki yaşamı iyileştiren örnekler verebilir	1.4.1 Teknolojinin vatandaşların karar alma sürecine katılmaları için fırsatlar yaratmasının örneklerini verebilir
Fırsatları genişletme	1.1.2 Basit işbirliği faaliyetlerine akranlarını dahil edebilir	1.2.2 Teknolojinin sınıf arkadaşlarını birbirlerine destek olmak için nasıl bir araya getirebileceğini açıklayabilir	1.3.2 Teknolojinin insanların kamu hizmetlerine erişmesine nasıl yardımcı olduğunu açıklayabilir	1.4.2 Teknolojinin vatandaşların eğitim, ekonomi ve sağlık hizmetlerine erişim fırsatlarını nasıl iyileştirdiğini açıklayabilir
Yardımcı teknoloji	1.1.3 Çocukların dijital cihazları kullanmasını zorlaştıran engelleri belirleyebilir	1.2.3 Engelli kişilerin dijital ortama erişmesine yardımcı olmak için tasarlanmış araçlara örnekler verebilir	1.3.3 Erişilebilirlik açısından bir web sitesinin, uygulamanın veya diğer dijital ürünlerin güçlü ve zayıf yönlerini değerlendirebilir	1.4.3 Dijital bir ödev veya projeye erişilebilirlik ilkelerini dahil edebilir
Cinsiyet eşitliği	1.1.4 Erkek ve kız çocuklarının, erkek ve kadınların teknolojiyi kullanma konusunda eşit derecede iyi olduklarını anlayabilir	1.2.4 Erkek ve kızların öğrenim için teknolojiye eşit erişimini sağlamak için bazı sınıf kuralları üzerinde anlaşabilir	1.3.4 Kızların ve kadınların bazen dijital ortamdan dışlanmasının nedenlerini araştırabilir	1.4.4 Teknolojinin tasarımı, geliştirilmesi veya uygulanmasında cinsiyet eşitliği konusunu araştırabilir
Dilsel ve kültürel kapsayıcılık	1.1.5 Kendi dilini konuşmayan biriyle iletişim kurmanın yollarını canlandırabilir	1.2.5 Başka bir kültürün dil ve yaşam tarzı unsurlarını teknolojiyi içeren bir hikayeye veya etkinliğe dahil edebilir	1.3.5 Başka bir etnik grup veya kültürün bakış açısından bir çevrim içi platformun güçlü ve zayıf yönlerini değerlendirebilir	1.4.5 Avrupa'nın dilsel ve kültürel çeşitliliğini yansıtacak şekilde dijital bir ürün için kapsayıcı tasarım ilkeleri geliştirebilir
Dijital dışlanma	1.1.6 Dünyadaki tüm çocukların teknolojiye erişimi olmadığını anlayabilir	1.2.6 Teknolojiye veya internete erişimin olmamasının bazı sonuçlarını tartışabilir	1.3.6 Dijital erişimi sınırlayan sosyal, ekonomik ve coğrafi engelleri belirleyebilir	1.4.6 Dijital dışlanmanın sosyal ve ekonomik fırsatlar üzerindeki etkisini değerlendirebilir
Dijital erişim politikası	1.1.7 Oyuncakları paylaşmak, oyunlarda sırayla oynamak veya ekran süresini yönetmek için kendi kurallarını oluşturabilir	1.2.7 Yetişkinlerin kuralları ve kararlarının teknolojinin insanlar için daha erişilebilir hale gelmesine nasıl yardımcı olabileceğini açıklayabilir	1.3.7 Günümüz toplumunda teknolojiye erişimin asgari düzeyinin ne olması gerektiğini düşünebilir	1.4.7 Toplumun dijital dışlanma konusunda ne yapması gerektiğini tartışabilir
Kapsayıcılığı teşvik etmek için alınacak önlemler	1.1.8 Başkalarının kendilerini dahil ve değerli hissetmelerini sağlamak için yollar açıklayabilir	1.2.8 Tüm öğrencilerin okul çalışmalarını için ihtiyaç duydukları teknolojiye erişebilmelerini sağlamak için sınıf kuralları önerebilir	1.3.8 Kapsayıcılığı teşvik eden bir çevrim içi platform için topluluk kuralları tasarlayabilir	1.4.8 Dijital katılımı teşvik eden bir kuruluşun veya girişimin çalışmalarını değerlendirebilir

Öğrenme ve Yaratıcılık

Öğrenciler, teknolojinin öğrenmelerine ve yaratıcılıklarını başkalarını yardım etmek için kullanmalarına nasıl yardımcı olduğunu öğrenirler.

TEMALAR	5 – 7	8 – 11	12-15	16-18
Teknoloji ile öğrenme	2.1.1 Teknolojiyi kullanarak öğrendikleri şeyler hakkında konuşabilirler	2.2.1 Okulda kullandıkları teknoloji türlerini ve bunların öğrenmelerine nasıl yardımcı olduğunu açıklayabilir	2.3.1 Sanal sınıfta öğrenmenin faydalarını değerlendirebilir	2.4.1 Yapay zeka destekli araçların öğrenmeyi iyileştirmeye nasıl yardımcı olduğunu keşfedebilir
Amaçlı yaratma	2.1.2 Sosyal bir tema üzerine basit bir dijital içerik oluşturabilir	2.2.2 Okullarında veya mahallelerinde bir sorunla ilgili dijital bir hikaye veya animasyon oluşturabilir	2.3.2 Gençleri etkileyen bir konu hakkında görüşlerini ifade eden bir podcast veya video üretebilir	2.4.2 Bir konu hakkında kamuoyunun görüşünü değiştirmek için çevrim içi bir kampanya veya meydan okuma düzenleyebilir
Birlikte yaratma	2.1.3 Oyuncakları, malzemeleri ve fikirleri birbirleriyle paylaşabilir ve etkinlikler sırasında sırayla kullanabilir	2.2.3 Ortak bir etkinlik veya projede birbirlerinin fikirlerini paylaşmak ve geliştirmek için teknolojiyi kullanabilirler	2.3.4 Grup tartışmasını veya münazarasını kolaylaştırmak için teknolojiyi kullanabilir	2.4.3 Teknolojiyi kullanarak benzer düşüncelere sahip akranları bir araya getirip çevrim içi bir proje üzerinde çalışabilir
Etik olarak yaratmak	2.1.4 Başkasının eşyalarını kullanmadan önce izin istemenin önemini anlayabilir	2.2.4 Çevrim içi olarak kullandıkları fikir, söz veya görsellerin sahiplerini nasıl kaynak gösterebileceklerini açıklayabilir	2.3.4 Çevrim içi paylaşmadan önce gerçekleri ve rakamları kontrol etme yollarını açıklayabilir	2.4.4 İntihalin etik ve akademik sonuçlarını özetleyebilir
Telif hakkı	2.1.5 Çevrim içi ortamda gördükleri veya duydukları her şeyin birisi tarafından yapıldığını anlayabilir	2.2.5 Telif hakkı yasasının dijital çalışmalarını nasıl koruduğunu açıklayabilir	2.3.5 Telif hakkı ile korunan dijital materyallere örnekler verebilir ve bunları izinsiz kullanmanın cezalarını açıklayabilir	2.4.5 İçerik oluşturmak için yapay zeka kullanımına ilişkin telif hakkı sorunlarını belirleyebilir
Açık kaynak	2.1.6 Başkalarının kullanması ve keyfini çıkarması için şeyler oluşturabilir	2.2.6 Çevrim içi olarak ücretsiz kullanılabilen materyallerin nerede bulunabileceğini açıklayabilir	2.3.6 Açık kaynak materyallerin ne olduğunu ve bunların yaratıcı ve eğitimsel projeler için nasıl yararlı olduğunu açıklayabilir.	2.4.6 Açık kaynak topluluğuna katılma yollarını açıklayabilir
Kültürel anlayış	2.1.7 Sevdikleri hikayelerde ve videolarda dünyanın farklı yerlerinden müzik, giyim veya diğer gelenekleri tanımlayabilir	2.2.7 Dijital teknolojiyi kullanarak yerel veya küresel olarak diğer okullardaki çocuklarla bağlantı kurabilir	2.3.7 Farklı kültür ve geleneklere saygı duyan içerik oluşturmanın ilkelerini belirleyebilir	2.4.7 Çevrim içi bir gruba veya açık kaynak projesine farklı kültür ve geleneklerden insanları dahil etmenin yollarını belirleyebilir
Sorumlu inovasyon	2.1.8 İyilik yaymanın yollarını tanımlayabilir	2.2.8 İnsanlara veya diğer canlılara bakmak için teknolojiyi kullanmanın yollarını önerebilir	2.3.8 Okul veya toplum sorunlarını çözmek için teknolojiyi kullanmanın yollarını önerebilir	2.4.8 Sosyal veya çevresel bir sorunu çözmek için teknolojiyi kullanmanın yollarını önerebilir

Medya ve Bilgi Okuryazarlığı

Öğrenciler çevrim içi haber ve bilgilerin güvenilirliğini değerlendirmeyi öğrenirler

Temalar	5 – 7	8 – 11	12-15	16 – 18
Bilgi sahibi olmak	3.1.1 "Haber"leri, dünyanın herhangi bir yerinde şu anda gerçekleşen olaylar olarak tanıyabilir.	3.2.1 Çocuklara uygun uygulamaları ve web sitelerini kullanarak haberlerdeki kişiler ve olaylarla ilgili hikayeleri analiz edebilir.	3.3.1 Çevrim içi haberlere erişmenin farklı yollarının avantaj ve dezavantajlarını değerlendirebilir	3.4.1 Çevrim içi davranışlarının aldıkları haberleri nasıl belirlediğini ve bundan nasıl kurtulabileceklerini düşünebilir
Haberlerin arkasında kim veya ne var	3.1.2 Bir çocuk kitabındaki veya videodaki masalı veya olayı farklı karakterlerin bakış açılarından yeniden anlatabilir	3.2.2 "Tıklama tuzağı"nın ne olduğunu ve insanların okuduğu haberleri nasıl etkilediğini açıklayabilir	3.3.2 "Filtre balonları"nın ne olduğunu ve insanların dünyayı algılama biçimini nasıl etkilediğini açıklayabilir	3.4.2 Medya sahipliğinin çevrim içi haberlerin içeriği üzerindeki etkisini inceleyebilir
Eleştirel olmak	3.1.3 Basit dijital içerik örneklerini "gerçek" ve "sahte" veya "uydurma" olarak sınıflandırabilir	3.2.3 Farklı türdeki çevrim içi haberlerdeki gerçekleri ve görüşleri ayırt edebilir	3.3.3 Farklı blog yazarları tarafından sağlanan bilgilerin güvenilirliğini değerlendirebilir	3.4.3 "Komplo teorileri"nin ne olduğunu ve bunların toplum üzerindeki etkilerini açıklayabilir
Propaganda ve manipülasyon	3.1.4 Bariz tutarsızlıklar içeren basit bir hikayeyi veya görseli analiz edebilir ve mantıksız olan noktaları tespit edebilir.	3.2.4 İnsanları doğru olmayan çevrim içi haberlere inandırmak için kullanılan bazı aldatıcı taktikleri tanıyabilir.	3.3.5. Kamuoyunu etkilemek için internette kullanılan propaganda tekniklerini ve diğer manipülasyon biçimlerini tanıyabilir.	3.4.4 Çevrim içi dezenformasyonun seçim kampanyası üzerindeki etkisini değerlendirebilir
Gerçek neden önemlidir?	3.1.5 Yalan söylemenin nasıl yanlış anlamalara ve kırınglıklara yol açtığını açıklayabilir	3.2.5 Çevrim içi ortamda uydurulan bilgilerin çocuklara zarar verdiği yolları belirleyebilir	3.3.5 Uydurma bilgilerin insanların önemli konulara ilişkin anlayışlarını nasıl çarpıttığını ve kararlarını nasıl etkilediğini belirleyebilir	3.4.5 Uydurma bilgilerin kamu kurumlarına ve demokratik sürece olan güveni nasıl zedelediğini belirleyebilir
Güvenilir haberler bulmak	3.1.6 Yeni, garip veya heyecan verici bir şey gördüklerinde güvenilir bir yetişkine danışmanın neden önemli olduğunu açıklayabilir	3.2.6 Bir haberin sahte olabileceğini gösteren ipuçlarını tanıyabilir	3.3.6 Çeşitli doğrulama tekniklerini kullanarak çevrim içi bir haberin güvenilirliğini değerlendirebilir	3.4.6 Sorumlu gazetecilik göstergelerini kullanarak farklı dijital medya sağlayıcılarının güvenilirliğini değerlendirebilir
Sorumlu bir şekilde bilgi paylaşmak	3.1.7 Bir şeyi paylaşmanın uygun olup olmadığından emin olmadıklarında, güvenilir bir yetişkine danışmanın önemini anlayabilirler.	3.2.7 Çevrim içi haber ve bilgileri sorumlu bir şekilde paylaşmak için bazı şeylerin diğer insanlar tarafından farklı şekillerde yorumlanabileceğini belirleyebilir	3.3.7 Çevrim içi olarak paylaştıkları şeylerin diğer insanlar tarafından farklı şekillerde yorumlanabileceğini belirleyebilir	3.4.7 Çevrim içi ortamda uydurma bilgilerle mücadeleyle yönelik mevzuatı inceleyebilir ve bu mevzuatın güçlendirilmesi gerekip gerekmediğini değerlendirebilir
Kendi haber içeriğinizi oluşturma	3.1.8 Ailesi, arkadaşları veya yakın çevresindeki olaylar hakkında bazı haberleri başkalarıyla paylaşabilir.	3.2.8 Okul haber bülteni veya web sitesi için okullarıyla ilgili bir haber raporu oluşturabilir	3.3.8 Video paylaşım veya sosyal medya platformu için gençler hakkında bir haber raporu oluşturabilir	3.4.8 Çevrim içi ortamda trend olan bir haber hakkında araştırma yapabilir ve kendi versiyonunu yayınlatabilir

Etik ve Empati

Öğrenciler, çevrim içi davranışlarının diğer insanları nasıl etkilediğini öğrenirler

TEMALAR	5 – 7	8 – 11	12-15	16-18
İnsanların çevrim içi davranışları	4.1.1 Teknolojiyi nasıl kullanmayı sevdiklerini, örneğin tek başına mı yoksa arkadaşlarıyla mı oynamayı sevdiklerini anlatabilirler.	4.2.1 Çevrim içi olarak biriyle konuşmanın yüz yüze konuşmaktan farklı olduğu yönleri belirleyebilir	4.3.1 İnsanların çevrim içi davranışlarının genellikle çevrimdışı davranışlarından neden farklı olduğunu düşünebilir	4.4.1 İnternetin empati ve başkalarına saygı gibi insani nitelikleri nasıl geliştirdiğini ve aşındırdığını açıklayabilir
Başkalarını düşünmek	4.1.1 Çevrim içi ortamda da diğer insanlara olduğu gibi nezaket ve saygı ile davranmaları gerektiğini anlayabilir.	4.2.2 "Netikette"nin ne olduğunu ve bunun neden önemli olduğunu açıklayabilir	4.3.2 Çevrim içi ortamda empati göstermenin yollarını belirleyebilir	4.4.2 Başkalarının desteğine ihtiyaç duyabileceği çevrim içi durumları tanımlayabilir
Kapsayıcılığı teşvik etme	4.1.3 Başkalarının dışlanmış hissetmemelerini sağlamak için yollar önerebilir	4.2.3 İnsanların çevrim içi ortamda kendilerini kabul edilmiş ve dahil edilmiş hissetmeleri için yapabilecekleri pratik şeyler önerebilir	4.3.3 Sosyal medya gruplarının tehlikelerini belirleyebilir ve kendi sosyal medya varlıklarını daha kapsayıcı hale getirmenin yollarını keşfedebilir	4.4.3 Sosyal medyada genellikle eksik olan sesleri belirleyebilir ve bunları dahil etmek için neler yapılabileceğini düşünebilir
İnciten davranışlar	4.1.4 İnsanların çevrim içi ortamda kaba davranabileceğini anlayabilir	4.2.4 Çevrim içi ortamda farklı türde incitici davranışları belirleyebilir	4.3.4 Çevrim içi tacizin farklı biçimlerini tanımlayabilir	4.4.4 Toplumun çevrim içi taciz sorununa nasıl tepki vermesi gerektiğini tartışabilir
Siber zorbalık	4.1.5 Birine kasıtlı olarak tekrar tekrar kötü davranmanın zorbalık olduğunu anlayabilir	4.2.5 Siber zorbalığın ne olduğunu açıklayabilir	4.3.5 Siber zorbalığın kişisel ve yasal sonuçlarını açıklayabilir	4.4.5 Sosyal medyanın çevrim içi zorbalıkta ne kadar suçlu olduğunu değerlendirebilir
Zorbalığın bir kişiye etkileri	4.1.6 Zorbalığa maruz kalan birinin nasıl hissedebileceğini açıklayabilir	4.2.6 Siber zorbalık ile sözde "zararsız şakalar" arasındaki farkı tartışabilir	4.3.6 Çevrim içi zorbalığın sınıf içi ilişkiler üzerindeki etkisini ve bunun nasıl ele alınabileceğini tartışabilir	4.4.6 Çevrim içi taciz ve istismarın kamuoyu tartışmaları ve demokratik süreçler üzerindeki etkilerini inceleyebilir
Kendinizi koruyun	4.1.7 Rahatsız edici veya kafa karıştırıcı konuşmaları güvenilir bir yetişkine bildirmenin önemini anlayabilir	4.2.7 Çevrim içi olarak zorbalığa uğradıklarında ne yapmaları gerektiğini açıklayabilir	4.3.7 Çevrim içi tacizden kendilerini korumak için alabilecekleri önlemleri açıklayabilir	4.4.7 Çevrim içi taciz ve istismar olaylarını nasıl belgelendireceklerini ve bildireceklerini açıklayabilir
Başkalarına yardım etmek için harekete geçmek	4.1.8 Okulda nezaketi teşvik etmek için "arkadaş bankı" veya "teşekkür duvarı" gibi basit etkinlikler önerebilir	4.2.8 Siber zorbalığa tanık olduklarında ne yapmaları gerektiğini açıklayabilir	4.3.8 Öğrencilerin dijital güvenlikle ilgili okul politikalarına katkıda bulunabilecekleri yollar önerebilir	4.4.8 Siber zorbalığı ele almak için tasarlanmış ulusal bir girişimi değerlendirebilir

Sağlık ve Refah

Öğrenciler, teknolojinin zihinsel ve fiziksel sağlıkları ile refahları üzerindeki etkisini öğrenirler.

TEMALAR	5 – 7	8 – 11	12-15	16-18
Genel sağlık yararları	5.1.1 Teknolojinin ailelerinin sağlıklı kalmasına nasıl yardımcı olduğunu anlayabilir	5.2.1 Teknolojinin arkadaş edinmelerine ve aileleriyle iletişim halinde kalmalarına nasıl yardımcı olduğunu açıklayabilir	5.3.1 Teknolojinin kimliklerini ifade etmelerine ve yeni ilişkiler kurmalarına nasıl yardımcı olduğunu açıklayabilir	5.4.1 Teknolojinin toplumdaki marjinal ve savunmasız grupların refahını artırmaya yardımcı olduğu yolları açıklayabilir
Dijital sağlık araçları	5.1.2 Uygulamaları, web sitelerini veya videoları kullanabilir	5.2.2 Yaş gruplarına uygun sağlık ve fitness uygulamalarına örnekler verebilir	5.3.2 Gençlerin zihinsel refahına yardımcı olan uygulamalar, web siteleri veya videolar hakkında örnekler verebilir	5.4.2 Sağlık bilgileri ve tıbbi tavsiye için interneti kullanmanın artılarını ve eksilerini değerlendirebilir
Aşırı kullanım ve bağımlılık	5.1.3 Aşırı ekran zamanının tehlikeleri hakkında konuşabilir	5.2.3 Teknolojinin aşırı kullanımının fiziksel sonuçlarını açıklayabilir	5.3.3 Akıllı telefon bağımlılığının belirtilerini tanıyabilir	5.4.3 İlişki kurmak için internete güvenmenin tehlikelerini belirleyebilir
Sağlıksız içerik	5.1.4 Dijital içerik kendilerini rahatsız hissettirdiğinde ne yapmaları gerektiğini açıklayabilir	5.2.4 Çevrim içi meydan okumalarla ilişkili tehlikeleri belirleyebilir ve çocukları bu faaliyetlere çeken unsurları değerlendirebilir	5.3.4 Influencer'lar tarafından teşvik edilen gerçekçi olmayan vücut imajları ve yaşam tarzlarının tehlikelerini belirleyebilir	5.4.4 Toplumun, yeme bozuklukları ve kendine zarar verme gibi yıkıcı davranışları teşvik eden platformlara nasıl tepki vermesi gerektiğini düşünebilir
Oyun ve sağlık	5.1.5 Video oyunlarında güvenli ve riskli durumları belirleyebilir	5.2.5 Kullanıcıların oynamaya devam etmek istemesine neden olan video oyunlarının özelliklerini belirleyebilir	5.3.5 Video oyunu bozukluğunun belirtilerini tanımlayabilir	5.4.5 Video oyunlarına, ganimet kutuları gibi kumar benzeri rastgele ödül sistemlerinin dahil edilmesinin etik olup olmadığını tartışabilir.
Sağlıklı bir denge kurmak	5.1.6 Ekran başında yapılan faaliyetlere düzenli aralar vermenin önemini açıklayabilir	5.2.6 Teknolojiyi kullanırken sağlıklı kalmak için bazı temel kurallara uyabilir	5.3.6 Gençlerin teknoloji bozukluklarından kaçınmak için alabilecekleri önlemleri belirleyebilir	5.4.6 Sorunlu teknoloji kullanımının belirtilerini tanıyabilir
Daha sağlıklı bir dijital kültür	5.1.7 Ekran zamanı gerektirmeyen eğlenceli etkinliklere örnekler verebilir	5.2.7 Video oyunları oynamakla yüz yüze oyunlar oynamak, kitap okumak veya spor yapmak arasındaki faydaları karşılaştırabilir	5.3.7 Teknolojiyi kullanarak kendi dijital alışkanlıklarını takip edebilir ve analiz edebilir	5.4.7 Teknolojinin sağlık ve refah üzerindeki etkisine ilişkin mevzuatı inceleyebilir ve güçlendirilmesi gerekip gerekmediğini değerlendirebilir
Dijital sağlıkla ilgili eylemler	5.1.8 Sağlıklı dijital alışkanlıklar uygulamak için basit bir plan oluşturmak üzere birlikte çalışabilir	5.2.8 Sağlıklı dijital alışkanlıkları teşvik eden bir sınıf etkinliğine katkıda bulunabilir	5.3.8 Dijital olarak değiştirilmiş vücut görüntülerinin olumsuz etkilerine ilişkin farkındalığı artırmak için bir girişim tasarlayabilir	5.4.8 Teknolojinin insanların yaşam tarzı seçimleri üzerindeki etkisine ilişkin yerel bir araştırma yapabilir.

E-varlık ve İletişim

Öğrenciler sağlıklı bir dijital varlık oluşturmayı ve sürdürmeyi öğrenirler

TEMALAR	5 – 7	8 – 11	12 – 15	16 – 18
Dijital ayak izinizde neler var	6.1.1 Neden söylediklerine ve kime söylediklerine dikkat etmeleri gerektiğini açıklayabilirler	6.2.1 Dijital ayak izlerinin ne olduğunu ve bu izlerde bulunabilecek türden şeyleri açıklayabilir	6.3.1 Kendi dijital ayak izlerini kontrol edebilir ve içeriği üzerinde düşünebilir	6.4.1 Şartlar ve Koşul sözleşmelerini analiz ederek, şirketlerin kendilerinden toplamaya yetkili olduğu verileri bulabilirler.
Ayak iziniz nasıl oluşur	6.1.2 İnterneti her kullandıklarında, internetin kendileriyle ilgili bilgileri kaydettiğini anlayabilirler	6.2.2 Dijital ayak izlerinin nasıl oluştuğunu açıklayabilirler.	6.3.2 Kendi dijital ayak izlerini etkilemekteki farklı yolları tanımlayabilir	6.4.2 Kişisel arama geçmişlerini ve çevrim içi davranışlarını ve bunların kendileri hakkında ne anlama geldiğini düşünebilir.
İtibar kazanmak	6.1.3 Davranışlarının, başkalarının kendileri hakkında ne düşündüğünü etkilediğini anlayabilirler	6.2.3 İtibarlarına zarar verebilecek çevrim içi davranış türlerini belirleyebilirler.	6.3.3 İnsanların neden çevrim içi ortamda kendileri hakkında idealize edilmiş bir imaj sunmaya çalıştıklarını değerlendirebilir.	6.4.3 Mükemmel bir çevrim içi varlık sürdürme baskısının bireyler ve genel olarak toplum üzerinde nasıl bir etkisi olduğunu değerlendirebilir.
Sanal karakterler ve avatarlar	6.1.4 Kendilerini temsil etmek için seçtikleri avatarları veya sanal karakterleri neden sevdiklerini söyleyebilirler	6.2.4 Avatar ve sanal karakter seçimlerinin diğer insanlara kişilikleri ve ilgi alanları hakkında ne tür bilgiler verdiğini açıklayabilirler.	6.3.4 Kullanıcı adı ve profil resmi seçimlerinin, diğer insanların kendilerini nasıl gördüklerini ve onlara nasıl tepki verdiklerini nasıl etkilediğini açıklayabilir.	6.4.4 İnsanların sanal gerçeklikte canlandırdıkları karakterler için ne ölçüde ahlaki sorumluluk taşıyabileceklerini tartışabilirler.
Başkaları itibarınızı nasıl etkiler	6.1.5 İnsanların söylediği kötü sözlerin nasıl yayıldığını açıklayabilir	6.2.5 Arkadaşlarının çevrim içi ortamda kendileri hakkında söyledikleri veya yaptıkları şeylerin itibarlarını nasıl etkileyebileceğini belirleyebilir.	6.3.5 Çevrim içi itibarlarının tanımadıkları kişiler tarafından nasıl zarar görebileceğini düşünebilir.	6.4.5 Çevrim içi itibarlarını başkalarının zarar vermesinden korumak için yollar arayabilir
Ayak iziniz neden önemlidir	6.1.6 Çevrim içi ortamda yaptıkları her şeyin herkes tarafından görülebileceğini ve sonsuza kadar kalacağını anlayabilirler	6.2.6 Çevrim içi ortamda kişisel bilgilerin paylaşılmasının güvenliklerini nasıl etkileyebileceğini belirleyebilir	6.3.6 Dijital ayak izlerinin arkadaşlıklarını ve diğerleriyle olan ilişkilerini nasıl etkileyebileceğini analiz edebilir.	6.4.6 Dijital ayak izlerinin gelecekteki fırsatlarını nasıl etkileyebileceğini analiz edebilir.
Verilerinizi kontrol etme hakkı	6.1.7 Bir oyun veya web sitesi paylaşmak istemedikleri bilgileri isterse "hayır" diyebileceklerini anlayabilirler	6.2.7 Kullanıcı adları ve profil resimleri gibi kendileriyle ilgili temel çevrim içi bilgileri nasıl güncelleyeceklerini açıklayabilirler.	6.3.7 Platforma, yayınladıkları içeriği kaldırmasını isteme hakları olan durumlara örnekler verebilir.	6.4.7 "Unutulma hakkı"nı açıklayabilir ve bunun uygulanabileceği çevrim içi durumlara örnekler verebilir.
Çevrim içi varlığınızı yönetmek	6.1.8 Her zaman güvende tutmaları gereken kişisel bilgileri açıklayabilir ve paylaşmadan önce güvendikleri bir yetişkine danışabilir	6.2.8 Çevrim içi ortamda iyi bir itibar sürdürmek için bazı basit kurallara uyabilir	6.3.8 İnternette paylaştıkları kişisel bilgileri sınırlamak için stratejiler değerlendirebilir.	6.4.8 Çevrim içi anonimliğin artılarını ve eksilerini tartışabilir

Aktif Katılım

Öğrenciler, teknolojinin topluluklarına ve topluma fark yaratmak için nasıl kullanılabileceğini öğrenirler

TEMALAR	5 – 7	8 – 11	12-15	16-18
Toplum hakkında bilgi edinme	7.1.1 Toplumda bize yardım eden doktorlar, polis memurları ve itfaiyeciler gibi kişiler hakkında bilgi edinebilir.	7.2.1 İnterneti kullanarak çocuklara yardım eden kuruluşlar hakkında bilgi edinebilir.	7.3.1 İnterneti kullanarak gençlik ve sivil toplum kuruluşları ve faaliyetleri hakkında bilgi bulabilir	7.4.1 İnterneti kullanarak siyasi partiler ve bunların savunduğu değerler hakkında bilgi edinebilir
Konuları ve görüşleri araştırmak	7.1.2 Bir hikayenin iki yönünü veya bir konu hakkında iki görüşü sunabilir.	7.2.2 Teknolojiyi kullanarak okul hayatıyla ilgili bir konu hakkında sınıf arkadaşlarının görüşlerini toplayabilir ve sunabilir	7.3.2 Teknolojiyi kullanarak güncel bir vatandaşlık konusunu araştırabilir ve sunabilir	7.4.2 Teknolojiyi kullanarak haberlerde gündem olan bir konu hakkında kamuoyunun görüşlerini araştırıp sunabilir
Tartışmaya katılma	7.1.3 Basit, resim temelli bir tartışmaya katılabilir, sırayla görüşlerini ifade edebilir	7.2.3 Çevrim içi tartışmalarda nasıl davranılacağına dair basit kurallar üzerinde anlaşabilir	7.3.3 Çevrim içi tartışmalar için farklı fırsatların artılarını ve eksilerini değerlendirebilir	7.4.3 Hassas ve tartışmalı konuları çevrim içi olarak tartışmanın zorluklarını tartışabilir
Savunuculuk ve aktivizm	7.1.4 Yakın çevrelerinde önem verdikleri bir konu hakkındaki görüşlerini ifade eden basit bir görsel mesaj oluşturabilir	7.2.4 Dünyada değiştirmek istedikleri bir konu hakkında basit dijital içerik oluşturabilir	7.3.4 Farklı dijital savunuculuk araçlarını tanımlayabilir ve bunların nasıl kullanılabileceğini açıklayabilir	7.4.4 Farklı dijital aktivizm biçimlerinin artılarını ve eksilerini değerlendirebilir
Lobicilik	7.1.5 Gerçekleşmesini istedikleri bir konu hakkında basit bir görsel dilekçe hazırlayabilir ve bazı "imzalar" toplayabilirler.	7.2.5 Okul ile ilgili bir konuda öğrenci konseyine lobi yapmak için dijital bir dilekçe düzenleyebilir.	7.3.5 Seçilmiş bir temsilciye e-posta yazabilir.	7.4.5 Çevrim içi lobicilik örneğini araştırabilir ve etkinliğini değerlendirebilir.
Organizasyon ve kampanya	7.1.6 Okul etkinliğini tanıtmak için poster gibi basit bir dijital içerik oluşturabilir.	7.2.6 Teknolojiyi kullanarak okulda bir etkinlik düzenleyebilir	7.3.6 Çevrim içi bir sosyal kampanya veya destek grubu kurmayı açıklayabilir	7.4.6 Yerel bir sorunu çözmek için tasarlanmış dijital tabanlı bir topluluk eylem projesi planlayabilir
Oylama	7.1.7 Basit bir çevrim içi oylamaya katılabilir	7.2.7 Teknolojiyi okul seçimlerinin yürütülmesine yardımcı olmak için kullanabilir	7.3.7 Öğrencilerin okul karar alma süreçlerine katılımını artırmak için teknolojiyi kullanma yöntemleri önerebilir	7.4.7 Seçimlerde elektronik oylamanın artılarını ve eksilerini değerlendirebilir
Yerel eylem	7.1.8 Video konferans gibi basit bir çevrim içi sınıf etkinliğine katılabilir	7.2.8 Okullarının web sitesi veya sosyal medya sayfası için yerel bir konu hakkında blog yazabilir	7.3.8 Ebeveynlerin okul yaşamına katılımını artırmak için teknolojiyi kullanma yöntemleri önerebilir	7.4.8 Teknolojiyi kullanarak gençler için yerel gönüllülük fırsatlarını duyurabilir

Haklar ve Sorumluluklar

Öğrenciler dijital ortamda haklar ve sorumluluklar hakkında bilgi edinir

TEMALAR	5 – 7	8 – 11	12-15	16-18
Haklarınızı anlamak	8.1.1 Kullanmalarına izin verilen ve izin verilmeyen cihazları tanımlayabilirler	8.2.1 Gizlilik, ifade özgürlüğü ve çevrim içi zararlardan korunma gibi dijital haklarına örnekler verebilir	8.3.1 Çocukların dijital haklarının ihlal edildiği durumlara örnekler verebilir	8.4.1 İnternet erişiminin temel bir insan hakkı olup olmadığı konusunda tartışabilir
Sorumluluklarınızı bilmek	8.1.2 Cihazlarla yapabilecekleri ve yapamayacakları şeyleri açıklayabilirler	8.2.2 Çevrim içi olarak arkadaşlarıyla mesajlaşırken veya oyun oynarken uyulması gereken bazı basit "yapılması ve yapılmaması gerekenler" konusunda anlaşabilir	8.3.2 Platformların ve uygulamaların kendilerinden uymalarını istediği kurallara örnekler verebilir ve bunların neden önemli olduğunu düşünebilir	8.4.2 Dijital vatandaşların sorumluluklarını tartışabilir ve bu sorumlulukları kendileri ne kadar iyi yerine getirdiklerini düşünebilir
Haklarınızı savunmak	8.1.3. Birisi onlara kötü davrandığında ne yapmaları gerektiğini söyleyebilir	8.2.3 Dijital hakları ihlal edildiğinde alabilecekleri önlemleri açıklayabilir	8.3.3 Dijital hakları ihlal edildiğinde başvurabilecekleri kuruluşları ve kişileri belirleyebilir.	8.4.3 Platformların kullanıcıların haklarını korumak için attığı adımları açıklayabilir
Birbirlerini korumak	8.1.4 Birinin kötü muamele gördüğünü düşündüklerinde seslerini yükseltebilirler	8.2.4 Zararlı veya uygunsuz çevrim içi içeriği nasıl bildirebileceğini açıklayabilir	8.3.4 Birbirlerinin dijital haklarını koruma yollarını açıklayabilir birbirlerinin dijital haklarını korumanın yollarını açıklayabilir	8.4.4. Arkadaşlarının çevrim içi ortamda başının belada olabileceği durumları belirleyebilir ve onlara yardım etmenin en iyi yollarını düşünebilir
İfade özgürlüğü	8.1.5 "Duygu tabloları" veya "trafik ışığı" tekniği gibi basit araçları kullanarak duygularını ifade edebilir	8.2.5 Çevrim içi ortamda fikirlerini ifade etme fırsatlarını tanımlayabilir	8.3.5 Gençlerin seslerinin duyulmasına fırsat tanıyan çevrim içi platformların artılarını ve eksilerini değerlendirebilir	8.4.5 İnternette ifade özgürlüğünün sınırlarını tartışabilir
Ayrımcılıktan özgürlük	8.1.6 Haksız muamele gören kurgusal karakterlere örnekler verebilir	8.2.6 Kızların teknolojiyi kullanma konusunda erkeklerle aynı fırsatlara sahip olup olmadığını tartışabilir	8.3.6. Çevrim içi görsellerde cinsiyet, ırk veya diğer türden stereotiplere dair kanıtları analiz edebilir	8.4.6. Yapay zeka sistemlerinin mevcut önyargı ve ayrımcılık biçimlerini sürdürme yollarını belirleyebilir
Nefret söylemi	8.1.7 İnsanları hoş karşılayan ve hoş karşılanmadıklarını hissettiren sözler arasındaki farkı anlayabilir	8.2.7 İnsanların farklı gruplara ait olduğunu ve tüm bir grup hakkında kötü yorumlar yapmanın yanlış olduğunu anlayabilir.	8.3.7 Çevrim içi ortamda farklı nefret söylemi biçimlerini tanıyabilir ve bunların nasıl ele alınabileceğini düşünebilir	8.4.7 Nefret söyleminin hem tarihsel olarak hem de günümüzün dijital dünyasında sosyal etkisini değerlendirebilir
Haklar konusunda harekete geçme	8.1.8 Diğerleri sessiz kalsa bile, yanlış bir şey gördüklerinde seslerini yükseltebilir.	8.2.8 Çocukların dijital haklarını desteklemek için tasarlanmış basit bir farkındalık artırma faaliyetine katılabilir.	8.3.8 Gençlerin dijital haklarının daha güçlü bir şekilde korunmasını savunan bir video, blog veya sosyal medya kampanyası tasarlayabilir	8.4.8 Gençlerin dijital hakları konusunda seçilmiş bir temsilciye lobi yapabilir

Gizlilik ve Güvenlik

Öğrenciler, çevrim içi ortamda kendilerini ve başkalarını nasıl koruyacaklarını öğrenirler

TEMALAR	5 – 7	8 – 11	12 – 15	16 – 18
Veri toplama	9.1.1 Kişisel verilere örnekler verebilir – örneğin isimleri, yaşları ve sevdikleri şeyler	9.2.1 İnternete ne kadar kişisel veri aktarılacağını kontrol etmenin basit yollarını açıklayabilir	9.3.1 Şirketlerin kişisel verilerini internet kullanımlarını kişiselleştirmek için nasıl kullandıklarını açıklayabilir	9.4.1 Veri toplamanın hem bireyler hem de toplum genelinde etik açıdan doğurduğu sonuçları inceleyebilir
Gizlilik ve güvenliğe yönelik tehditler	9.1.2 Çevrim içi ortamda paylaşmanın güvenli olduğu ve zararlı olabileceği şeylerin örneklerini verebilir	9.2.2 Yaygın çevrim içi dolandırıcılık yöntemlerini belirleyebilir	9.3.2 Sosyal medya platformlarının kullanıcıların gizliliğini veya güvenliğini nasıl tehdit edebileceğini açıklayabilir	9.4.2 Şirketlerin ve kuruluşların karşılaştığı güvenlik tehditlerini açıklayabilir
Çevrim içi gizliliğin korunması	9.1.3 Sınıf arkadaşlarının fotoğrafını çekmek veya onlar hakkında bilgi paylaşmak istediklerinde ne yapmaları gerektiğini açıklayabilir	9.2.3 Birbirlerinin çevrim içi gizliliğini korumak için bazı basit kurallar üzerinde anlaşabilir	9.3.3 Okullarının çevrim içi politikalarını veya prosedürlerini öğrenci gizliliği açısından değerlendirebilir	9.4.3 Genel Veri Koruma Yönetmeliği'nin (GDPR) vatandaşların çevrim içi gizliliğini nasıl koruduğunu açıklayabilir
Uygunsuz içerik	9.1.4 Dijital konularda yardıma ihtiyaç duyduklarında başvurabilecekleri "güvenilir yetişkinleri" sayabilirler	9.2.4 Korkutucu, rahatsız edici veya yanlış hissettiren dijital içerikle karşılaştıklarında ne yapmaları gerektiğini açıklayabilir	9.3.4 Şiddet, savaş, suç, kaza veya pornografi gibi aşırı içerikli yayınları izlemenin veya paylaşmanın etkilerini konuşabilir.	9.4.4 Çocukları aşırı içerikten korumaya yönelik stratejilerin etkinliğini değerlendirebilir.
Müstehcen görüntülerin paylaşılması	9.1.5 Çevrim içi ortamda rahatsız edici bir durum olduğunda bunu fark edebilir	9.2.5 Kendilerinin veya başkalarının fotoğraflarını veya videolarını çevrim içi olarak paylaşmanın tehlikelerini açıklayabilir	9.3.5 Kişisel görüntüler izinsiz olarak çevrim içi paylaşıldığında ne yapılması gerektiğini açıklayabilir	9.4.5 Kişisel görüntülerin çevrim içi paylaşılmasının hem sosyal açıdan hem de eğitim ve kariyer açısından olası sonuçlarını inceleyebilir
Çevrim içi avcılar	9.1.6 Çevrim içi ortamda bazı kişilerin söyledikleri kişi olmadıklarını anlayabilir	9.2.6 Çevrim içi avcılarının gençlerin güvenliğini kazanmak için kullandıkları taktikleri tanımlayabilir	9.3.6 Grooming'in ne olduğunu ve grooming davranışının belirtilerini nasıl tanıyacağını açıklayabilir	9.4.6 Toplumun çevrim içi avcılarının sorununa nasıl tepki vermesi gerektiğini tartışabilir
Güvenliği sağlama	9.1.7 Çevrim içi ortamda 'güvenli' veya 'güvenli olmayan' durumlara örnekler verebilir	9.2.7 Çevrim içi ortamda uygunsuz davranışlarda bulunan kişileri nasıl engelleyeceklerini ve bildireceklerini açıklayabilirler	9.3.7 İnsanların çevrim içi ortamda nasıl radikalleşebileceğini açıklayabilir	9.4.7 İnternet güvenliği ile ilgili mevzuatı inceleyebilir ve güçlendirilmesi gerekip gerekmediğini değerlendirebilir
Daha güvenli bir internet için eylem	9.1.8 Yeni ekipman, uygulamalar veya işlevleri kullanmadan önce yetişkinlere danışabilirler	9.2.8 Kendilerini tehlikeye atmadan çevrim içi arkadaş edinmek için bazı basit kurallar üzerinde anlaşabilirler	9.3.8 Sosyal medya ve mesajlaşma platformlarında nasıl güvende kalınacağı konusunda başkalarına tavsiyelerde bulunabilir	9.4.8 Platform ve uygulamalardaki güvenlik araçlarının etkinliğini değerlendirebilir

Tüketici Bilinci

Öğrenciler, dijital tüketiciler olarak yaptıkları seçimlerin sosyal ve çevresel sonuçları hakkında bilgi edinirler.

TEMALAR	5 – 7	8 – 11	12-15	16 – 18
Dijital para	10.1.1 Fiziksel madeni para veya banknot görmeseler bile paranın bir şeyler satın almak için kullanıldığını anlayabilirler.	10.2.1 Banka ve kredi kartları ile dijital cüzdanlar gibi dijital ödeme yöntemlerini tanıyabilir.	10.3.1 Dijital ödeme platformlarının temel özelliklerini ve bunların sorumlu bir şekilde nasıl kullanılacağını açıklayabilir.	10.4.1 Kripto para birimlerinin temel özelliklerini ve bunlara yatırım yapmanın pratik ve etik sonuçlarını açıklayabilir.
Tüketici hakları	10.1.2 Satın aldıkları her şeyin paraya mal olduğunu, bazı şeylerin diğerlerinden daha pahalı olduğunu anlayabilir.	10.2.2 Satıcıların ve mağaza sahiplerinin müşterilerine karşı sorumluluklarını açıklayabilir	10.3.2 Çevrim içi satın aldıkları bir ürün veya hizmetle ilgili bir sorun yaşadıklarında sahip oldukları hakları açıklayabilir.	10.4.3 Çevrim içi satın alma şartları ve koşulları belgelerinde yazılı tüketici haklarını belirleyebilir.
Akıllı harcama	10.1.3 Dijital para ile bile istedikleri her şeye sahip olamayacaklarını anlayabilirler.	10.2.3 "Ücretsiz oynanabilir" oyunların her zaman görüldüğü kadar ücretsiz olmayabileceğini açıklayabilir	10.3.3 Çevrim içi sahte promosyonları ve yanıltıcı teklifleri tanıyabilir.	10.4.3 Bir influencer veya ünlünün reklamını doğrulamanın yollarını açıklayabilir
Sorumlu alışveriş	10.1.4 İhtiyaç duydukları şeyler (örneğin yiyecek) ile istedikleri şeyler (örneğin oyuncaklar) arasındaki farkı açıklayabilir.	10.2.4 Harcamalarını takip etmek için kullanabilecekleri basit bir dijital bütçe hazırlayabilir	10.3.4 Sorumlu çevrim içi alışveriş için bazı ilkeler üzerinde anlaşabilir	10.4.4 Çevrim içi alışverişin sosyal ve çevresel etkilerini fiziksel bir mağazayı ziyaret etmekle karşılaştırabilir
Reklamcılığı anlama	10.1.5 TV'de, çizgi filmlerde veya videolarda ya da bunların öncesinde gösterilen çeşitli formatlardaki reklamları tanıyabilir.	10.2.5 Çevrim içi reklamlarda kullanılan bazı ikna tekniklerini tanıyabilir	10.3.5 İzleme araçları ve influencer ortaklıkları gibi çevrim içi pazarlamada kullanılan bazı stratejileri tanımlayabilir	10.4.5 Kullanıcıların ücretsiz içerik ve hizmetlere erişmesine olanak tanıyan platformlarda reklamların rolünü inceleyebilir
Çevresel sonuçlar	10.1.6 Bilgisayar, tablet ve telefon gibi cihazların elektriğe bağlı olduğunu ve karbon emisyonlarına katkıda bulunduğunu anlayabilir.	10.2.6 Bir dijital cihazın kaynak çıkarılmasından imhasına kadar çevresel etkisini grafik olarak gösterebilir	10.3.6 Akış, oyun ve sık indirme gibi çevrim içi alışkanlıkların enerji kullanımını değerlendirebilir.	10.4.6 Yapay zekanın çevresel maliyetlerini inceleyebilir
Sürdürülebilirlik	10.1.7 Cihazların düşürülmemesi, temiz tutulması ve kullanılmadığında kapatılması gibi cihazların bakımını nasıl yapacağını açıklayabilir.	10.2.7 Elektronik atıkları azaltmak için dijital ürünleri geri dönüştürme yöntemlerini açıklayabilir	10.3.7 Kişisel cihazlarını daha sürdürülebilir bir şekilde kullanmanın yollarını araştırabilir	10.4.7 Çevrim içi platformlar ve şirketler tarafından yapılan çevresel iddiaları değerlendirebilir.
Etik tüketim	10.1.8 Oyuncak veya oyunların, ebeveynlerinin/bakıcılarının çok çalışarak kazandıkları parayla satın alınması gerektiğini anlayabilir.	10.2.8 Uygulama, oyun ve cihaz seçimlerinin dünyadaki insanları nasıl etkilediğini açıklayabilir	10.3.8 Her zaman en son sürümü veya cihazı almanın cazibesini ve bunun çevreye olan etkilerini inceleyebilir	10.4.8 Ürün tedariki, kapsayıcılık ve çalışma uygulamaları ile ilgili olarak bir çevrim içi platformun etik özelliklerini araştırabilir