|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **DERS TANITIM FORMU** | | | | | | | | |
| **Dersin Kodu ve Adı: DİJ111 Dijital Okuryazarlık** | | | | **Bölüm: SİYASET BİLİMİ VE KAMU YÖNETİMİ** | | | | |
| **Yarıyıl: Güz/Bahar** | **Teorik Saati** | **Uygulama Saati** | **Toplam Saati** | **Kredisi** | **ACTS** | | **Öğretim Dili** | **Türü: Zorunlu/ Seçmeli** |
| **Güz** | 3 | 0 | 3 | 3 | 5 | | Türkçe | Zorunlu |
| **Ön Koşullar** | | - | | | | | | |
| **Öğretim Elemanı** | | Dr. Dilek VEYSİKARANİ | | | | **Mail :dilekveysikarani@munzur.edu.tr**  **Web :**  [**https://akademik.yok.gov.tr/AkademikArama/view/viewAuthor.jsp**](https://akademik.yok.gov.tr/AkademikArama/view/viewAuthor.jsp) | | |
| **Ders Yardımcısı** | |  | | | |  | | |
| **Gruplar Sınıflar** | |  | | | |  | | |
| **Dersin Amacı** | | Bu dersin temel amacı, öğrencilerin dijital dünyada etkin, bilinçli ve güvenli bireyler olarak yer almalarını sağlamaktır. Ders kapsamında dijital teknolojilerin günlük yaşam, eğitim, iş dünyası ve toplumsal katılım üzerindeki etkileri ele alınacak; bilgiye erişim, güvenlik, etik ve dijital vatandaşlık gibi temel konular üzerinde durulacaktır. Öğrencilerin dijital dönüşüm sürecinin sosyal ve kültürel etkilerine dair farkındalık kazanmaları, dijital teknolojileri, platformları ve araçları tanımaları, bu araç ve ortamları bilinçli, güvenli ve etkin şekilde kullanmaları hedeflenmektedir. Ayrıca öğrencilerin dijital ortamlarda sahip oldukları hak ve sorumlulukların farkında olmaları, bilgiye erişim süreçlerinde bilgiyi bulma, işleme, değerlendirme, analiz etme ve paylaşma becerileri geliştirmeleri amaçlanmaktadır. Ders, aynı zamanda akıllı cihazlar ve sosyal ağların temel prensiplerini öğretmeyi, topluluklar ve sosyal medya ile etkileşim kurma yollarını tanıtmayı ve bilgiye ulaşırken doğruluk analizi yapabilme, eleştirel düşünme gibi 21. yüzyıl becerilerini kazandırmayı hedefler. | | | | | | |
| **Dersin Hedefleri** | | Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler:  -Dijital çağın gerektirdiği temel becerileri edinir.  -Bilgiye erişim, üretim ve paylaşım süreçlerinde eleştirel düşünme becerisi kazanır.  -Dijital vatandaşlık ve etik kavramlarını günlük yaşamla ilişkilendirir.  -Çevrimiçi güvenlik, gizlilik ve telif hakları konusunda bilinç geliştirir.  -Dijitalleşmenin sosyal, kültürel ve ekonomik etkilerini değerlendirebilir.  -Dijital okuryazarlık bağlamında bilgiyi bulma, kullanma, özetleme, değerlendirme, yaratma ve iletişim kurma becerilerini uygular.  -İnternetin farklı boyutlarını tanır ve bu ortamları etkin, eleştirel ve sorumlu bir şekilde kullanır | | | | | | |
| **Dersin Öğrenme Çıktıları ve Yeterlilikleri** | | **Dersin Öğrenme Çıktıları**   * Dijital dönüşümün tarihsel gelişimini ve toplumsal etkilerini kavrar. * Dijital okuryazarlık ve dijital vatandaşlık kavramlarını tanımlar ve günlük yaşamla ilişkilendirir. * Dijital ortamlarda sağlığını ve güvenliğini koruma yollarını uygular; dijital hak ve sorumluluklarının farkına varır. * Dijital ortamları düzenleyen hukuk çerçevesini tanır ve etik ilkelere uygun davranış sergiler. * Teknoloji-toplum ilişkisini analiz eder; dijital gelişmelerin kültür, kuşaklar ve kimlikler üzerindeki etkilerini değerlendirir. * Dijital platformları ve teknolojileri etkin şekilde kullanır; bu ortamlarda bilgiye erişme ve araştırma yapma becerisi kazanır. * Dijital platformlarda doğru ve nitelikli içerik üretme yöntemlerini uygular; bilgi doğrulama araçlarını etkin şekilde kullanır. * Dijital verinin, yalan haberin ve dezenformasyonun özelliklerini açıklar; yanlış bilgiyi ayırt etme becerisi geliştirir. * Dijital ayak izi, gizlilik, güvenlik ve mahremiyet kavramlarını açıklar ve dijital ortamlarda bilinçli kullanım sağlar. * Dijital zorbalık ile dijital öğrencilik/ebeveynlik kavramlarını tartışır ve çözüm yolları önerir. * Bulut bilişim teknolojilerini kullanarak bilgi toplama, üretme, saklama ve sunma yollarını öğrenir; e-devlet gibi dijital platformlarla yönetime katılım sağlar. * Sosyal ağ platformları, dijital oyunlar ve e-spor hakkında bilgi edinir; güvenli dijital bankacılık ve çevrimiçi alışveriş süreçlerini yöneti | | | | | | |
| **Dersin Temel ve Yardımcı Kaynakları** | | 1-ANADOLU ÜNİVERSİTESİ, DİJİTAL OKURYAZARLIK, <https://www.munzur.edu.tr/birimler/akademik/armer/tusem/Pages/file/dijital_okur_yazarlik.pdf>  2-TV, RADYO, İNTERNET | | | | | | |
| **Dersin İşleniş Yöntemi**  **Yüzyüze/Online** | | Online | | | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Değerlendirme Ölçütleri** | |  | **Varsa (X) Olarak İşaretleyiniz** | **Genel Ortalamaya Yüzde (%) Katkı** |
| 1. **Ara Sınavı** | x | **40** |
| **Yarıyıl Sonu Sınavı** | x | **60** |
| **Yarıyıl Ders Planı** | | | | |
| **Hafta** | **Konuları** | | | |
| **1** | Dersin tanıtılması, Dijitalleşmenin başlangıcı ve tarihi gelişim | | | |
| **2** | Dijital Okuryazarlık/vatandaşlık kavramı ve kapsamı | | | |
| **3** | Dijital Koruma: Dijital sağlık/güvenlik/hak ve sorumluluk | | | |
| **4** | Dijital Saygı: Dijital Hukuk / Etik / Erişim | | | |
| **5** | Dijital Eğitim: Dijital Ticaret (alışveriş) / İletişim / Okuryazarlık | | | |
| **6** | Teknoloji ve toplum İlişkisi  Dijital kültür, kuşaklar ve kimlikler | | | |
| **7** | Dijital teknolojiler ve dijital tabanlı platformlar  Dijital çağda bilgiye erişim ve araştırma | | | |
| **8** | Dijital platformda bilgi: paylaşım, kalite ve doğruluk  Dijital doğrulama araçları ve platformlar | | | |
| **9** | Yalan Haber ve Dezenformasyon  Dijital / kişisel veri kavramı | | | |
| **10** | Dijital Ayak İzi  Dijital çağda gizlilik, güvenlik ve mahremiyet | | | |
| **11** | Dijital (Siber) Zorbalık kavramı ve korunma  Dijital öğrencilik / ebeveynlik | | | |
| **12** | Bulut Bilişim kavramı  Bilgiyi toplama/üretme/saklama/sunma  Dijital demokrasi ve yönetime katılma | | | |
| **13** | Dijital Ticaret ve Dijital Bankacılık | | | |
| **14** | Sosyal Ağ platformları  Dijital oyunlar ve e-spor kavramı | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COURSE IDENTIFICATION FORM** | | | | | | | | |
| **Course Code and Name: DİJ111 Digital Literacy** | | | | **Department**: POLITICAL SCIENCE AND PUBLIC ADMINISTRATION | | | | |
| **Semester**  **Fall/Spring** | **Theoretic Hour** | **Practice Hour** | **Total Hour** | **Credits** | **ECTS** | | **Education Language** | **Type** |
| **Fall** | 3 | 0 | 3 | 3 | 5 | | Turkish | Compulsory |
| **Prerequisite (s)** | | None | | | | | | |
| **Instructor** | | Dr. Dilek VEYSİKARANİ | | | | **Mail :** [**dilekveysikarani@munzur.edu.tr**](mailto:dilekveysikarani@munzur.edu.tr)  **Web :** [**https://akademik.yok.gov.tr/AkademikArama/view/viewAuthor.jsp**](https://akademik.yok.gov.tr/AkademikArama/view/viewAuthor.jsp) | | |
| **Course Assistant** | |  | | | |  | | |
| **Groups / Classes** | |  | | | |  | | |
| **Course Aim** | | The primary objective of this course is to empower students to participate effectively, consciously, and confidently in the digital world. The course will explore the impact of digital technologies on daily life, education, business, and social participation, focusing on fundamental issues such as access to information, security, ethics, and digital citizenship. Students are expected to gain an awareness of the social and cultural impacts of the digital transformation process, familiarize themselves with digital technologies, platforms, and tools, and utilize these tools and environments consciously, safely, and effectively. Furthermore, students are expected to be aware of their rights and responsibilities in digital environments and develop skills for finding, processing, evaluating, analyzing, and sharing information. The course also aims to teach the fundamental principles of smart devices and social networks, introduce ways to interact with communities and social media, and develop 21st-century skills such as accuracy analysis and critical thinking when accessing information. | | | | | | |
| **Course Goals** | | Students who successfully complete this course will:  - Acquire the fundamental skills required by the digital age.  - Gain critical thinking skills in the processes of accessing, producing, and sharing information.  - Relate the concepts of digital citizenship and ethics to daily life.  - Develop awareness of online security, privacy, and copyright.  - Evaluate the social, cultural, and economic impacts of digitalization.  - Apply the skills of finding, using, summarizing, evaluating, creating, and communicating information within the context of digital literacy.  - Recognize the different dimensions of the internet and use these environments effectively, critically, and responsibly. | | | | | | |
| **Course Learning Outs and Proficiencies** | | Course Learning Outcomes  • Understand the historical development and societal impacts of digital transformation.  • Define the concepts of digital literacy and digital citizenship and relate them to daily life.  • Implement ways to protect health and safety in digital environments; become aware of digital rights and responsibilities.  • Recognize the legal framework governing digital environments and behave in accordance with ethical principles.  • Analyze the relationship between technology and society; evaluate the impact of digital developments on culture, generations, and identities.  • Use digital platforms and technologies effectively; gain the skills to access information and conduct research in these environments.  • Apply methods for producing accurate and high-quality content on digital platforms; effectively use information verification tools.  • Explain the characteristics of digital data, fake news, and disinformation; develop the ability to distinguish false information.  • Explain the concepts of digital footprint, privacy, security, and confidentiality, and ensure conscious use of digital environments.  • Discuss digital bullying and digital parenting and suggest solutions.  • Learns how to collect, produce, store and present information using cloud computing technologies; participates in management with digital platforms such as e-government.  -Learns about social networking platforms, digital games and e-sports; manages secure digital banking and online shopping processes. | | | | | | |
| **Course Basic and Auxiliary Contexts** | | 1-ANADOLU ÜNİVERSİTESİ, DİJİTAL OKURYAZARLIK, <https://www.munzur.edu.tr/birimler/akademik/armer/tusem/Pages/file/dijital_okur_yazarlik.pdf>  2-TV, RADYO, İNTERNET | | | | | | |
| **Methods of Give a Lecture**  **Face to face/Online** | | Online | | | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Evaluation Criteria** | |  | **If yes, please mark (X)** | **Percentage (%) Contribution to the Overall Average** |
| **1st Midterm Exam** | x | **40** |
| **Final Exam** | x | **60** |
| **Semester Course Plan** | | | | |
| **Week** | **Topics** | | | |
| **1** | Introduction to the course, the beginning of digitalization and its historical development | | | |
| **2** | The concept and scope of Digital Literacy/citizenship | | | |
| **3** | Digital Protection: Digital health/security/rights and responsibility | | | |
| **4** | Digital Respect: Digital Law / Ethics / Access | | | |
| **5** | Digital Education: Digital Commerce (shopping) / Communication / Literacy | | | |
| **6** | The Relationship between Technology and Society Digital Culture, Generations, and Identities | | | |
| **7** | Digital Technologies and Digitally Based Platforms  Accessing and Researching Information in the Digital Age | | | |
| **8** | Information on Digital Platforms: Sharing, Quality, and Accuracy, Digital Verification Tools and Platforms | | | |
| **9** | Fake News and Disinformation, The Concept of Digital/Personal Data | | | |
| **10** | Digital Footprint, Privacy, Security, and Privacy in the Digital Age | | | |
| **11** | The Concept of Digital (Cyber) Bullying and Protection, Digital Studenthood/Parenthood | | | |
| **12** | The Concept of Cloud Computing  Collecting/Producing/Storing/Presenting Information  Digital Democracy and Participation in Government | | | |
| **13** | Digital Commerce and Digital Banking | | | |
| **14** | Social Network Platforms  The Concept of Digital Games and E-Sports | | | |