

# BİLİNÇLİ TEKNOLOJİ KULLANIMI

## ETKİNLİK 1

### ETKİNLİK ADI:

Hangisi Doğru?

### SINIF DÜZEYİ

Okul öncesi

### KAZANIMLAR:

Teknolojik aletlerin doğru/yanlış kullanım biçimlerini fark eder.

### YÖNTEM:

Grup çalışması, canlandırma

### MATERYAL:

Ek:1 Öğretmen Bilgi Notu

Ek:2 Öğrenci Çalışma Kağıdı, Boya Kalem

### SÜREÇ:



1. Öğretmen “Evimizde ihtiyaçları karşılayacak birçok değişik teknolojik alet var. Bu aletler bizim için önemlidir. Hayatımızı kolaylaştıran, işlerimizin süresini kısaltan teknolojik aletler neler olabilir? Siz hangi teknolojik aletleri kullanıyorsunuz? Kullandığınız teknolojik aletleri nasıl kullanıyorsunuz?” diyerek etkinliği başlatır.

2. Öğretmen, öğrencilerin verdiği cevapları alarak onaylar.

3. Öğretmen öğrencilere “Elinizdeki kâğıtlarda doğru ve yanlış kullanımını gösteren örnek resimler vardır. Bu resimlerden doğru teknoloji kullanımı olanların yanındaki kutucuğu yeşile, yanlış kullanım olanları da kırmızıya boyamanızı istiyorum.” der.

4. Öğretmen çalışma kâğıdındaki resimleri öğrencilere tek tek göstererek doğru teknoloji kullanım örneklerini canlandırma olarak yaptırır. Cevap alamadığında öğretmen açıklayıcı ifadelerle resimleri anlatır.

5. Öğretmen yapamayan çocuklara yardımcı olur. Teknolojinin doğru kullanımının önemini vurgulayarak etkinliği sonlandırır.

Yanlış Kullanım  
(Fiziksel Yorgunluk)



Yanlış Kullanım  
(Kullanım Şekli)



Doğru Kullanım  
(Kısa Mesajla İletişim)



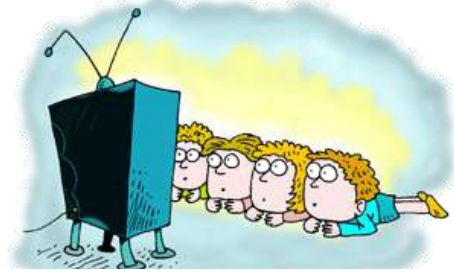
Yanlış Kullanım  
(Yeme Sorunları)



Doğru Kullanım  
(Müzik Dinleme)



Yanlış Kullanım  
(Yakından İzleme)



Yanlış Kullanım  
(İletişimsizlik)



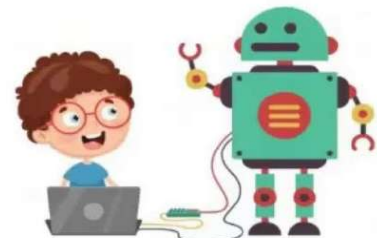
Doğru Kullanım  
(Bilgi Edinme)

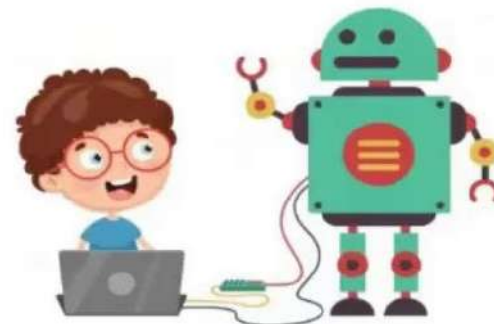
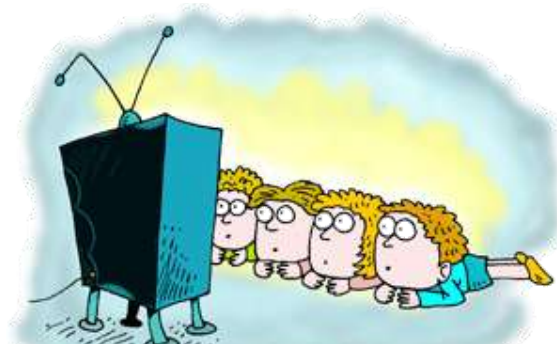


Doğru Kullanım  
(Ders Çalışma)



Doğru Kullanım  
(Robotik Kodlama)





## ETKİNLİK 2

### ETKİNLİK ADI:

Ada'nın Bir Günü

### SINIF DÜZEYİ

Okul öncesi

### KAZANIMLAR:

Doğru ve Yanlış Teknoloji Kullanımının Etkilerini Fark Eder.

### YÖNTEM:

Hikaye, Oyun

### MATERYAL:

Ek:1 Hikaye Metni

### SÜREÇ:

1. Öğretmen öğrencilere “Merhaba çocuklar, bugün sizlerle teknolojik aletleri günlük hayatımızda nasıl kullanmamız gerektiği ile ilgili etkinlik yapacağız. Sizlere bir hikaye okuyacağım. Hikayede bir çocuğun bir günde yaptıkları anlatılıyor. Sizlerden istediğim beni dinlemeniz, dinlerken hikayede yanlış davranışlarda ayağa kalkmanız, doğru davranışlarda oturmanız. Haydi bakalım hepimiz ayağa kalkalım.” diyerek etkinliği başlatır.
2. Öğretmen hikâyeyi okurken teknolojinin yanlış ve doğru kullanımını gösteren cümlelerde jest, mimik ve ses tonuyla vurgu yapar, çocukların dikkatini çeker.
3. Hikaye tamamlandığında öğretmen tüm sınıfa hikayeden yola çıkarak doğru teknoloji kullanımını anlatıp etkinliği sonlandırır.



# ADA'NIN BİR GÜNÜ

Ada sabah annesinin seslenmesiyle uyandı. Ada annesine “günaydın anne” dedi. (OTURMA) Sonrasında yüzünü yıkamadan tabletini eline aldı. En sevdiği oyununu oynamaya başladı. (KALKMA) Annesi “Ada sabah kalktığında yüzünü yıkayıp kahvaltıya gelmelisin” dedi. Ada “tamam anne, haklısın.” dedi, kahvaltıya oturdu. (OTURMA) Kahvaltısını hızlıca yapıp televizyonda en sevdiği çizgi filmin başladığını söyleyip salona koştu. (KALKMA) Bu sırada odasının önünden geçerken annesinin okula giderken giymesi için hazırladığı kıyafetleri fark etti. Birden hatırladı “Aa okula gitmem lazım” dedi ve odasına yöneldi. (OTURMA) Pijamalarını çıkarırken dişlerini fırçalamadığı aklına geldi. Bu sırada gözü tabletinde açık bıraktığı oyuna takıldı. “bugün dişlerimi fırçalamasam da olur, biraz daha oyun oynayayım” dedi ve oynamaya başladı. (KALKMA) Oyun oynarken birden servisin kornasını duydu. “Eyvah, servis geldi, geç kaldım.” diye düşündü. Annesi odasına gelerek “Adacım hala hazırlanmadın mı? Servis seni bekliyor.” dedi. Ada hızlıca giyinmeye çalıştı ama kıyafetleri düzgün olmadı. Öylece servise bindi. (KALKMA) Servisteki arkadaşlarına “günaydın” dedi ve yerine oturup kemerini taktı. (OTURMA)

Okula geldiklerinde öğretmeni Ada’yı karşıladı ve “Ada bu halin ne” diye sordu. “Öğretmenim sabah tabletteki oyuna dalınca servise geciktim ve aceleyle giyindim” dedi. (OTURMA) Öğretmen “Adacım bana doğruyu söylediğin için teşekkür ederim. Sanırım seninle teknolojik aletleri nasıl kullanmamız gerektiği hakkında konuşmalıyız. Teknolojik aletlerle zaman geçirmek bazen keyiflidir. Sen de tabletinle oyun oynamayı, televizyonda çizgi film izlemeyi belli ki çok seviyorsun. Ama tablet ve televizyonda geçirdiğin zamanları ayarlamalısın. Günde en fazla yarım saat tabletinle oynayabilirsin. Süre konusunda anne ve babandan yardım isteyebilirsin. Böylece bugün olduğu gibi servise yetişememe, dişlerini fırçalamama, kıyafetlerini düzgünce giyememe gibi sorunlarla karşılaşmazsın.” Dedi. Ada öğretmenin söylediğinin ne kadar doğru olduğunu fark etti. (OTURMA)

Okuldan sonra eve döndüğünde annesine “Annecim öğretmenim bugün bana tablet ve televizyonu en fazla yarım saat kullanmamın doğru olduğunu söyledi. (OTURMA) Dedi. Annesi Ada’ya “O zaman ben sana süre tutma konusunda yardımcı olabilirim.” Dedi. Ada buna çok sevindi. Ada artık zamanının hepsini tablet ve televizyonda geçirmeden de eğlenilebileceğini fark etti.

# **BİLİNÇLİ TEKNOLOJİ KULLANIMI**

**VELİ SEMİNERİ  
OKUL ÖNCESİ**

---

# İÇERİK

- Bilinçli Teknoloji Kullanımı
  - Teknolojiyi Nasıl Kullanıyoruz?
    - Olumlu Kullanma
    - Kötüye Kullanma
      - Oyun Bağımlılığı
      - Cep Telefonu, Tablet ve Bilgisayar Bağımlılığı
  - Çocuklarımıza Nasıl Rehberlik Edebiliriz?
-

- Teknoloji günümüzde hayatımızın önemli bir parçası haline gelmiştir. Üstelik yeni gelen nesiller sanki doğuştan teknolojiyi bilerek gelmektedir. Genellikle de televizyon, tablet, telefon gibi teknolojik araçlara yoğun bir ilgileri vardır. Çocuklara hangi yaşta, ne kadar süreyle bu konuda izin verilmesi gerektiği de tartışma konusudur. Bazı uzmanlar, çocukların teknolojiyle mümkün olduğunda geç tanışmalarını doğru bulurken, bazıları ise bunu artık hayatımızın bir parçası olduğunu kabul etmemizin ve kontrollü bir şekilde çocuklara izin verilmesinin doğru olacağını savunmaktadır.
-



- Teknolojik araçları niçin ve nasıl kullandığımız üzerine her zamankinden fazla düşünmemiz, teknolojiyi bilinçli ve özenli kullanmamız gereken bir zamanda yaşıyoruz.
  - Bu da akıllara “**Bilinçli Teknoloji Kullanımı**” kavramını getiriyor.
-

# ***Bilinçli Teknoloji Kullanımı;***

- **Teknolojinin** yaşamı kolaylaştırmak amacıyla gerektiğince **kullanılması** ve hayatın diğer bölümlerini (aile ilişkileri, çalışma, sosyal ilişkiler, oyun, uyku, yemek vb.) olumsuz etkilememesi olarak tanımlanabilir.
-

# ***Teknolojiyi Nasıl Kullanıyoruz?***

- Olumlu Kullanma
  - Kötüye Kullanma
-

# Olumlu Kullanma

- İnternet ve teknoloji, çocukları yaratıcılığa özendirmektedir. Gördüklerinden etkilenen çocuklar, kendileri de yaratıcı bir şeyler yapmak istemektedirler. (Örn: Robotik Kodlama, STEM Eğitimleri, dil eğitimi vb.)
-

# *Kötüye Kullanma*

Çocukların teknoloji ve interneti;

- denetimsiz, sınırsız ve amaçsız kullanması,
  - gündelik yaşamı ve sorumlulukları aksatacak şekilde kullanması,
  - kullanımın uzun süreli olması,
  - uygunsuz içeriklere maruz kalması ,  
kötüye kullandığını gösterir.
-

# *Oyun Bağımlılığı;*

- ❖ Giderek oyun başında daha fazla zaman geçiriyorsa,
  - ❖ Aile ya da arkadaşlarla vakit geçirmek yerine oyun oynamayı tercih ediyorsa,
  - ❖ Oyunlarda alınan başarı ve ilerlemeler daha çok önemsenmeye başladıysa,
  - ❖ Aileden uzaklaşma ve oyun başında geçirilen süre ile ilgili tartışmalar yaşamaya başladıysa,
  - ❖ Oyun başında geçirilen fazla süre sonucu, arkadaşlık ilişkilerinin bozulması, uykusuz kalma, yemek düzeninin bozulması sorunlarının görülmesi durumunda oyun bağımlılığından söz edilebilir.
-

# *Cep Telefonu, Tablet ve Bilgisayar Bağımlılığı*

- ❖ Dışarıda ya da okulda arkadaşlarıyla etkileşim içinde olmak yerine eve kapanabilir.
  - ❖ İnternet kullanım süresi arttıkça saldırganlık, genel sağlık durumunda bozulma (göz yorgunluğu, sırt-boyun ağrıları, uykusuzluk, yorgunluk, hareketsiz kalma vb.), mutsuzluk, duygularını paylaşmama belirtileri görülme oranı artmaktadır.
  - ❖ Özgüvende düşüş olabilir.
  - ❖ Sürekli uykusuz ve yorgun görünmeler başlar.
  - ❖ Giderek yalnızlaşma ve yüz yüze ilişki kurmakta güçlük yaşama durumları yaşanabilir.
-

**Nasıl ki çocuklarımıza karşıdan karşıya geçerken  
iki tarafa bakmayı, yüzmeyi, bisiklete binmeyi  
öğretiyorsanız,**

**dijital dünyada güven içinde dolaşmaları için  
bilgi iletişim araçlarını ve İnterneti güvenli şekilde  
nasıl kullanabileceklerini de öğrenmeye  
ihtiyaçları var.**

---



**ÇOCUKLARINIZA NASIL  
REHBERLİK  
EDEBİLİRSİNİZ?**

---

- Arkadař edinme, iliřkilerini srdrme, paylařma, empati kurma gibi davranıřları geliřtirmesi iin onu destekleyin.
  - Arkadařlarıyla daha fazla zaman geirmelerini saėlayacak ortak oyunlar ve aktiviteler planlamalarını saėlayın.
-

- Eve geldiğinde ona zaman ayırarak okulda geçirdiđi zaman, gn iinde yařadığı olaylar ve hissettiđi duygular hakkında konuřmaya alıřın.
  - Arkadařlarını ve ailelerini tanımaya alıřın. Onları evinize davet ederek birlikte zaman geirmelerini sađlayın.
-

- Çocuklar özellikle bu dönemde sınır koyma ve sorumluluk almayı öğrenmelidir. Eve gelme saati, oyun oynama süresi, uyku saati, sağlıklı beslenme, hijyen gibi konularda çocukların sınırlarını bilmesini ve evin kurallarına uymasını sağlayın.
  - Odasını toplaması, görevlerini zamanında bitirmesi gibi konularda sorumluluklar almasını ve bunları sürdürmesini sağlayın.
-

- Bu yařlarda telefon, bilgisayar, tablet gibi teknolojik cihazların çocukların odasında olması sakıncalıdır. Bu nedenle internetin evin ortak kullanım alanlarında ve aile kontrolünde kullanılmasını saęlayın.
  - Evde çocuklarınızın kullandıkları bilgisayar, tablet ve telefonlara aile koruma paketi yüklemeli ve bu uygulamaların amaçlarını onlarla paylaşmalısınız.
-

# Okul Öncesi Dönemde Teknoloji Kullanımı Nasıl Olmalıdır?

- Bu konuda çok katı bir görüşte olmamakla birlikte çocukların teknoloji kullanımıyla ilgili dikkat edilmesi gereken en önemli şeylerin içerik ve süre kriterleridir.
  - Zaman planlaması oluşturun, sınırlandırma koyun.
  - 0-3 yaş: Ekrandan olabildiğince uzak tutulmalıdır.
  - 3-7 yaş: Günlük toplam süre en fazla 20-30 dakikadır.
-

- Süre konusunda, belli bir limit belirlemek, çocuđa bunu baştan söylemek ve sürenin bitişinden 5-10 dakika öncesinde çocuđa tekrar bunu hatırlatmak iyi olacaktır.
  - Zaman kavramını henüz tam olarak anlamasa dahi bitişe kendini hazırlaması için önemlidir.
  - Aynı şey evden çıkarken, yemeđe ve uykuya geçerken de uygulanabilir. Bu tarz geçişlerde özellikle çocuk öncesinde oyun oynuyorsa, aniden o oyunun bölünmesinden de rahatsızlık duyabilir.
-

- Çocuklarla internette zaman geçirmeye çalışın. Mesela; birlikte dijital oyun oynayabilir, bilmediğiniz oyunları size öğretemelerini isteyebilirsiniz.
  - Örnek vermek gerekirse mentalup, novakid, abc wow, doctor panda's toy cars, move the turtle, paintbox, otsimo, güvenli çocuk vb. mobil uygulamalar kullanılabilir.
-



- Yemek yerken, uyumaya çalışırken, sizinle sohbet ederken dijital araçlardan uzak durması gerektiğini anlatın.
  - İnternet ortamlarına aktarılan bilgilerin çok çabuk kopyalanabildiğini bu yüzden kişisel ve ailevi özel bilgilerinizi internet ortamında paylaşılmaması gerektiğini anlatın.
-

- Çocuklarınızın bu dönemde sizi örnek aldıklarını unutmayın. Bu nedenle siz de teknoloji kullanımınıza dikkat edin.
  - Onlarla iletişim halindeyken telefonunuza bakmanız, kendisi ile ilgilenilmediğini ve önemsenmediğini hissettirir.
-

- İnternet ve çocuklar arasında popüler olan video oyunları hakkında bilgi sahibi olun.
  - Bu etkinliklere çocuklarınızla birlikte katılın.
  - Onlarla internet ortamında zaman geçirmek iletişim, etkileşim, aile bağları, güven ve aranızdaki paylaşımı arttıracaktır.
-

- İnternet ortamı dil öğrenme, kodlama ve yazılım, tasarım, müzik, resim gibi alanlarda kendilerini geliştirmeleri için fırsatlar sunar.
  - Çocuklarınızın internetin sağladığı bu fırsatlardan yararlanmasını sağlayın.
-

- Çocuđunuz ile beraber bir internet kuralları listesi hazırlayıp internet kullanım sözleşmesi oluşturabilirsiniz.
  - Sözleşmede mutlaka ailenin görev ve sorumlulukları da yer almalıdır. Sözleşme iki tarafı da kapsamalıdır.
-

- Çocuđunuzun hangi dijital oyunu oynadıđını ve o oyunda nelerle karřılařabileceđini arařtırın.
  - Fiziksel ya da psikolojik řiddet ve argo gibi çocuk gelişimini kötü etkileyen unsurlar olup olmadığını kontrol edin.
-

- Teknolojik araç ve gereçleri kullanma konusunda çocuklarımıza rol model olmalıyız, **“Çok oyun oynuyorsun!”** derken siz saatlerce telefonla ilgileniyorsanız bu söyleminizin onlar için hiçbir anlamı olmayacaktır.
  - Eğer, çocuğunuzu oyunlardan uzaklaştıramıyorsanız belli sürelerde oynamasını sağlamaya çalışın.
  - **Bütün bu öneriler işe yaramıyorsa, yapabileceğiniz en iyi şey; uzman yardımı almaktır.**
-

***DİNLEDİĞİNİZ İÇİN TEŞEKKÜR  
EDERİZ...***

---



## **KAYNAKÇA:**

- <https://www.mentalup.net/blog/oyun-bagimliligi>
-

Çocuğunuzun sağlıklı yaşamını korumak ve sosyal gelişimini desteklemek için:



Teknolojinin Bilinçli Kullanımı  
Okul Öncesi Veli Broşürü

01

Yeme, içme, uyku vb. temel ihtiyaçları için bir rutin oluşturun.

02

Zamanını planlama konusunda birlikte hareket edin.

03

Okulda yaşadıkları konusunda; ne hissettin? Sen ne düşünüyorsun? gibi sorularla kendini ifade etmesini sağlayın.

04

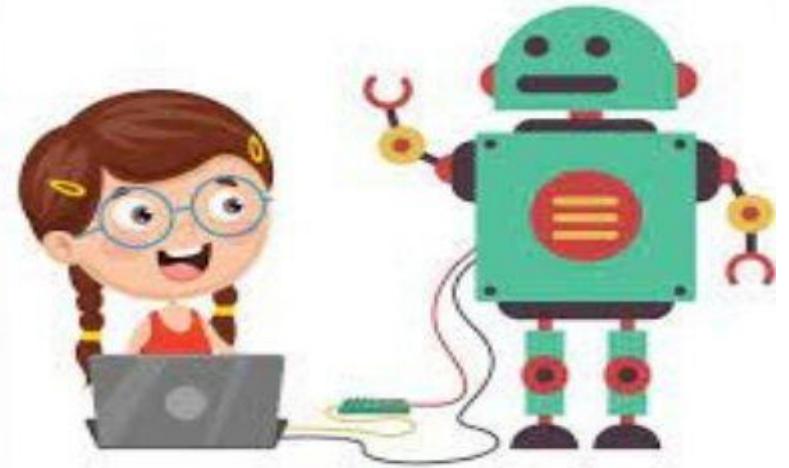
Ev içi sorumluluklar edinmesi için ona görevler verin.

05

Birlikte oyun oynayın. Oyununuzda kuralları birlikte belirlemeye özen gösterin

06

Kendi yaşamınızla çocuklarınıza model olduğunuzu unutmayın.



## Teknolojinin Bilinçli Kullanımı İçin Öneriler

Teknolojik cihazların kullanımını kontrol edin. Aile koruma paketi, Telefon şifre güvenliği gibi uygulamalarla, çocuğunuzun kontrol dışı cihaz kullanımının önüne geçin.

Yemek yeme, uyku, tuvalet ihtiyacı gibi temel ihtiyaçlarını giderirken, teknolojik aletlerle iletişimde olmamasını sağlayın

İzlediği içeriğin ya da oynadığı bir oyunun yaş sınırlarına özen gösterin.

İzlediği bir çizgi filmle ilgili onlarla konuşarak ne hissettiklerini öğrenebilirsiniz.

Ekran başında geçireceği zaman diliminin günlük 1-2 saatin üzerinde olmamasına özen gösterin.

Teknolojinin alternatifi olarak ona kitap okuyun ya da birlikte oyun oynayın.



# DİJİTAL DÜNYA

# TEKNOLOJİ BAĞIMLILIĞI VE ÇOCUKLAR

# TEKNOLOJİ BAĞIMLILIĞI

- Teknoloji bağımlılığı, teknolojiyi kullanmada çocuğun iradesini kaybetmesi, bu yüzden kendini denetleyememesi, ve onsuz bir yaşam sürememeye başlaması durumudur.

# TEKNOLOJİ BAĞIMLILIĞI

- Okul öncesinde internet, telefon, tablet, bilgisayar, televizyon ilkokulda ise bunların yanında oyun konsolları ve sosyal medya bağımlısı olmak **teknoloji bağımlılığı** olarak adlandırılabilir.



# ÇOCUK VE DİJİTAL DÜNYA

- Dünyaya gelir gelmez akıllı teknolojilerle tanışan yeni neslin dijital medya ile ilişkisi okul öncesinde başlamaktadır.
- Bunu okul öncesi ve ilkokul olarak iki dönemde değerlendirebiliriz.

# Okul Öncesi Dijital Dünya

- Okul öncesinde çocuk okuma yazma bilmediğinden simgesel düşünme becerisine sahip değildir. Yani sadece bilişsel düşünme becerisine sahiptir.
- Dolayısıyla okul öncesinde dijital ortamda daha simgesel düşünme(Harf, rakam, şekil vb.) becerisine sahip olmayan çocuk ekranda akan görüntülere direk bilişsel anlamda maruz kalacaktır.

# İlkokul Dijital Dünya

- İlkokul döneminde çocuk okuma yazma öğrendiğinden hem simgesel düşünme becerisine hem de bilişsel düşünme becerisine sahiptir.
- Bu nedenle simgesel de düşünebilen çocuk ekranda akan görüntülere direkt bilişsel anlamda maruz kalabileceği gibi **gerçeklik algısı** sıkıntısı da yaşayacaktır.

# GERÇEKLİK ALGISI VE ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK

- Dijital medyanın ya da akıllı teknolojilerin dahil olduğu artırılmış gerçeklik veya yapay zekanın aktif edildiği oyunlarda kurgu ile gerçek arasındaki sınır çocuk tarafından tam olarak algılanamıyor. Dolayısıyla çocuk gerçek ve sanal arasında karmaşa yaşıyor.

# ÇOCUKLAR NE ZAMAN BAĞIMLIDIR?

1. İnternet ile ilgili aşırı uğraş
2. İstenilen keyfi almak için giderek daha fazla oranda internet kullanma gereksinimi duyma
3. İnternet kullanımını kontrol etme, azaltma ya da tamamen bırakmaya yönelik başarısız girişimlerin olması
4. İnternet kullanımının azaltılması ya da tamamen kesilmesi durumunda huzursuzluk, veya kızgınlık hissedilmesi

5. Bařlangıçta planlanan daha uzun süre internette kalma

6. Ařırđ internet kullanımđ nedeniyle aile, okul, iř ve arkadař çevresiyle sorunlar yařama, eęitim veya kariyer ile ilgili fırsatđ tehlikeye atma ya da kaybetme


7. Bařkalarına internette kalma süresi ile ilgili yalan söyleme

8. İnterneti sorunlardan kaçmak veya olumsuz duygulardan uzaklařmak için kullanmak

*Çocuklar neden ders  
çalışmak, spor yapmak vb.  
aktiviteler yerine oyun  
oynamayı tercih eder?*

- Dijital oyunların en güçlü yönü anında geri bildirim vermesi ve tüm çocuklar oyunun merkezindedir
- Hem duygusal hem de düşünsel anlamda fazlasıyla **haz** almaktadır.
- Ders çalışmak, spor yapmak gibi aktiviteler belli bir disiplin ister ve süreç odaklıdır. Hazza ulaşmak zordur.
- Ancak dijital oyunlar anında dönüt vermektedir. Hazza ulaşmak kolaydır. Belli bir disiplin gerektirmez.



- 
- Çocuklar doğaları gereği oyun oynamalıdır bu onların gelişimine olumlu katkı sağlayacaktır. Ancak dijital oyunlar doğru ve planlı bir şekilde kullanılmazsa bağımlılık oluşması kaçınılmazdır.

# Dijital Oyun Bağımlılığı

- Dijital oyun bağımlılığını dört ana başlıkta inceleyebiliriz.
  - Çocuk
  - Aile
  - Çevre
  - Oyun

# AİLE

Sürekli olarak ailesiyle zaman geçiren çocuklar, rol model gördüğü aile bireylerini belli dönemlerde taklit etme çabası içine girmektedir. Bu süreç zarfında özellikle teknoloji kullanımını bakımından yanlış rol model olan aile, çocukların teknoloji kullanım becerilerini de yanlış şekillendirecektir.

# ÇEVRE

Çocuklar buldukları çevreden etkilenirler. Arkadaş ortamlarında oynanan oyunlar ortak olduğundan birbirlerinden etkilenerek bağımlılık pekişir.

# OYUN

Genellikle oynanan oyunlar çocuklara deęişik oranlı pekiştireç verdiđinden çocukların oyun oynaması isteđi sürekli artmaktadır.

# NEDEN BAĞIMLI OLURUZ?

- Eğer çocuk yaşanan stres sonucunda bir dramatik rahatlama aracı olarak internette oyun oynuyorsa , bu oyunun stresi maskeleyen için girişilen bir duygu odaklı baş etme yöntemi olduğu söylenebilir.
- Çocuklar sıkıldıklarında veya bir problem yaşadığında en kestirme yol olarak sanal oyunları tercih etmektedir. Bu çoğu zaman sorunu çözmek yerine unutmak, ertelemek, yok saymak şeklinde olur. Bu da sosyal medya ve internette ruh halimizi hızlıca olumluya çevirebilecek güçtedir.

- İnternette geen sre ierisinde ocuk hayatta karřılařılan sorumluluklardan kaınır ve bunları unuttur.
- Oyunlarda kullanıcıların tamamlaması gereken grevleri vardır ve o bu grevleri tamamlayarak oyundaki dlleri toplamaya alıřır.
- Grevlerin tamamlanması bazen g olsa da ounlukla mmkndr.
- Geilen her grevde ocuk, ařamalı biimde artacak ve abartılı boyutlara ulařabilecek Őekilde dllendirilir ve davranıř pekiřtirilir.

- Oyundaki hiçbir şey telafi edilemez değildir. Oyuncu, başarısız olduğunda yargılanmaz ve kabahatli bulunmaz. Bu durum bilgisayar oyunlarının cazibesini arttırmaktadır.



# Tüm Bunların Yanında Dijital Oyunlar;

- El-göz koordinasyonunu geliştirir.
- Oyunlarda elde ettiği başarılar özgüvenine olumlu katkıda bulunur.
- Oyunlar hakkında bilgi sahibi olunması sosyalleşmesine ve arkadaş grubu tarafından dışlanmamasını sağlar.
- Strateji oyunları, eğitsel oyunlar problem çözme becerilerine katkı sağlar.

# ÇÖZÜM İÇİN ÖNERİLER

- Okulda teknolojik aletlerin kullanımı ile ilgili kurallar konulması.
- Ders esnasında yanlarında telefon bulunmaması
- Kurallara uyma konusunda model olunması.

- Çocukların yaş ve seviyelerine uygun eğitsel oyunların ders ile birlikte bütünleştirilmesi.
- Teknolojik aletlerin kullanımını ile ilgili aile ile iletişim halinde olunması.
- Gerekli görüldüğü durumlarda uzman yardımı alınması.

# Yardıma Alınacak Kuruluşlar

- [guvenlinet.org.tr](http://guvenlinet.org.tr)
- [guvenlicocuk.org.tr](http://guvenlicocuk.org.tr)
- [guvenliweb.gov.tr](http://guvenliweb.gov.tr)
- [ubak.gov.tr](http://ubak.gov.tr)
- [Usom.gov.tr](http://Usom.gov.tr)
- [ihbarweb.org.tr](http://ihbarweb.org.tr)
- [Bilisimsuclari.iem.gov.tr](http://Bilisimsuclari.iem.gov.tr)

***DİNLEDİĞİNİZ İÇİN TEŞEKKÜR  
EDERİZ...***