

BİLİNÇLİ TEKNOLOJİ KULLANIMI

ETKİNLİK 1

ETKİNLİK ADI:

Elma Ağacı

SINIF DÜZEYİ:

1.ve 2. Sınıf

KAZANIMLAR:

- 1.Teknolojiyi ve teknolojik aletleri bilir.
- 2.Teknolojinin doğru kullanım yollarını bilir.

YÖNTEM:

Soru cevap/ Beyin fırtınası, grup çalışması

MATERYAL:

Ek:1 Ağaç resmi,
Ek:2 Sağlam ve çürük elma resimleri,
Ek 3: Doğru -Yanlış teknoloji kullanımı madde listesi, Yapıştırıcı

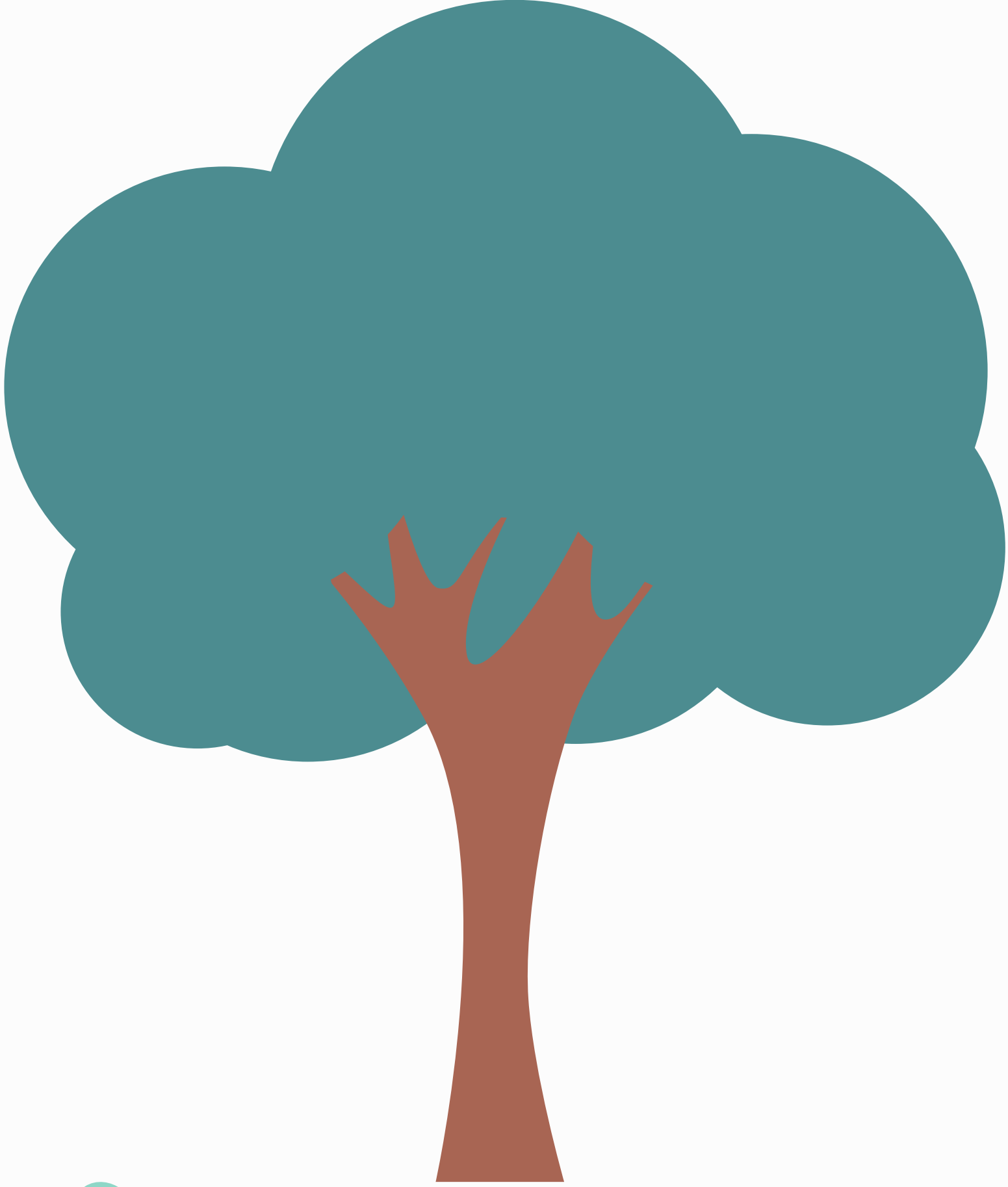
SÜREÇ:

- 1.Öğretmen tarafından sınıf beş/altı gruba ayrılır. Tüm gruplara ağaç görseli, sağlam ve çürük elma resimleri dağıtılır.
- 2.Öğretmen, öğrencilere "Bugün sizlerle teknolojiyi doğru ve yanlış kullanmanın günlük hayatımıza olan etkileri üzerine bir etkinlik yapacağız. Etkinliğimizin adı Elma Ağacı" ama öncelikle teknoloji nedir ona tanımlayalım. **Teknoloji:** İnsanların ihtiyaçlarına yönelik araç ve gereçlerin üretilebilmesinde gerekli olan bilgi, yetenek, yöntem ve teknikler bütününe denir. " diyerek teknolojiyi tanımlar. Sınıfa hangi aletlerin teknolojik alet olarak tanımlanabileceğini sorar. Gruplardan söz almak isteyenlerden bu aletleri örneklendirmelerini ve bu aletleri nasıl kullandıklarını kısaca anlatmalarını ister.
- 3.Sonrasında öğretmen, gruplara etkinliği anlatır. " Çocuklar şimdi size EK:3 "Teknolojinin Doğru ve Yanlış Kullanımı Madde Listesi"nden sırayla maddeleri okuyacağım. Doğru olduğunu düşündüğünüz maddeler için ağaca sağlam elmalardan; yanlış olduğunu düşündüğünüz maddeler için de çürük elmalardan yapıştıracaksınız. " der. Yapıştırma işlemi bittikten sonra öğretmen doğru kullanım yollarını aktarır. " Teknolojiyi doğru biçimde kullanmazsak ağaçtaki çürük elmaların çoğalacağını ve sonrasında sağlam elmaları da çürüteceğini; bu nedenle teknolojiyi bilinçli kullanmanın önemli olduğunu vurgulayarak etkinliği sonlandırır.



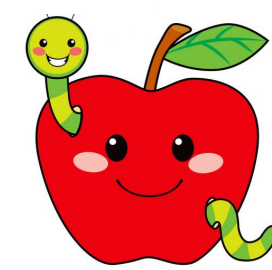
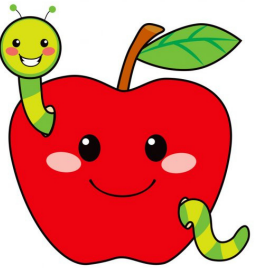
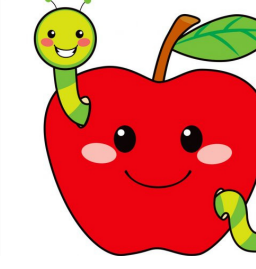
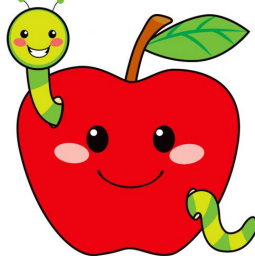
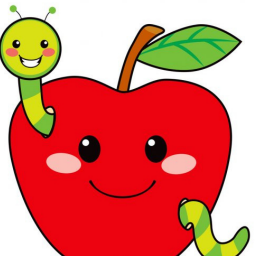
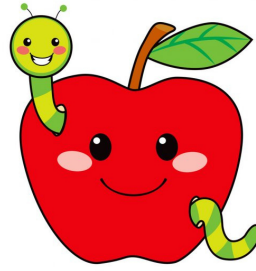
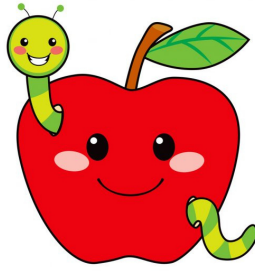
BİLİNÇLİ TEKNOLOJİ KULLANIMI

EK 1:



BİLİNÇLİ TEKNOLOJİ KULLANIMI

EK 2:



EK 3:

DOĞRU - YANLIŞ TEKNOLOJİ KULLANIMI MADDE LİSTESİ

1. Teknoloji bilgiye daha hızlı ulaşmamızı sağlar.
2. Teknolojik aletlerle günlük en az 3 saat vakit geçirmek gereklidir.
3. Teknoloji aracılığıyla uzaktaki sevdiklerimizle daha kolay iletişim kurabiliriz.
4. İnternette kişisel bilgilerimizi(şifre, kimlik no, ev ve okul adresi vb.) paylaşmak güvenlidir.
5. Bilmediğim kişilerin arkadaşlık isteklerini kabul etmem, onlarla yazışmam/konuşmam sakıncalı değildir.
6. Oyunlardaki karakterler gerçektir.
7. Sinema, müzik, tiyatro vb. sanat alanlarına kolay ulaşmamızı sağlar.
8. Gerçek hayattaki başarılar, oyunlarda alınan başarı ve ilerlemelerden daha önemlidir.
9. Televizyon, bilgisayar ve tablet olmadan eğlenceli etkinlikler yapılmaz.
10. Tasarım, kodlama gibi konularda yapılan programları kullanmak yaratıcılığı geliştirir.
11. Uzun süre televizyon, bilgisayar ve tablet kullanmak gözlerimizin bozulmasına; beslenme sorunları yaşamamıza neden olur.
12. Elimizle yaptığımız bir çok işi teknolojik aletlerle daha kolay yapabiliriz. (Örn: çamaşır yıkama, bulaşıl yıkama vb.)
13. Oyun ve tablet ödevlerimi yaparken aklıma geldiğinde dikkatim dağılır.

ETKİNLİK 1

ETKİNLİK ADI:

Tekno İnsan

SINIF DÜZEYİ

3. ve 4. Sınıf

KAZANIMLAR:

Teknolojinin Olumlu ve Olumsuz Yönlerini Fark Eder.

YÖNTEM:

Beyin fırtınası

MATERYAL:

Ek:1 Tekno İnsan Posterini,

Farklı renklerde post-it'ler, kalem

SÜREÇ:

Öncelikle tekno insan görseli tüm öğrencilerin rahatlıkla görebileceği şekilde sınıfta uygun bir yere asılır. Öğrencilere üç farklı renkte post-it verilir. Bunlardan İlk post-ite “teknoloji denince aklınıza gelen ilk kelime nedir?” sorusu yöneltilerek yazmaları istenir. İkinci post-ite teknolojinin olumlu yönleri ile ilgili bir cümle yazmaları istenir. Üçüncü post-ite ise teknolojinin olumsuz yönleri ile ilgili bir cümle yazmaları istenir. Ardından bu yazılanlar tekno insan görseline öğrenciler tarafından yapıştırılır. Öğretmen öncelikle ilk post-itleri ardından ikinci post-itleri ve sonra üçüncü post-itleri sınıfla paylaşır. Sonrasında öğretmen teknolojinin olumlu ve olumsuz yönlerini sınıfla paylaşarak etkinlik sonlandırılır.

ÖĞRETMEN BİLGİ NOTU:

Teknoloji: İnsanların ihtiyaçlarına yönelik araç ve gereçlerin üretilebilmesinde gerekli olan bilgi, yetenek, yöntem ve teknikler bütününe denir. Bu tanımdan yola çıkarak teknolojinin yararları üzerinde durmamız gerektiğini düşünebiliriz fakat bilinçli kullanılmadığı durumlarda teknolojinin zararları ile karşı karşıya kalıyoruz.

Peki bu zararlar nelerdir?

1- Zihinsel Becerilerde Bozukluk: Bilgisayar, telefon, tablet gibi teknolojik cihazların başında (ekran başında) fazla vakit geçirmek dikkat dağınıklığı gibi problemlere neden oluyor. Bu durum, çocuğun akademik başarısını olumsuz yönde etkileyerek, okulda ve derslerdeki başarısını düşürüyor.

BİLİNÇLİ TEKNOLOJİ KULLANIMI

2- Sosyal Becerilerde Bozukluk: Bilgisayar başında çok fazla oyun oynayan çocuğun, gerçek hayattan kopuk olduğu bu süreç boyunca, sosyal becerileri zayıflıyor. Çevresiyle yeterince iletişim, etkileşim ve paylaşım içerisinde olmayan çocuk, tüm bu ihtiyaçlarını sanal ortamda karşılamaya çalışıyor.

3- Öfke ve Korku: Çocuklar izledikleri videolarda, çizgi filmlerde veya oynadıkları oyunlarda korkutucu öğelere maruz kalabiliyorlar. Gerçek ile hayal ürünü arasındaki farkı tam olarak idrak edebilecek yaşta olmayan çocuklar, tek başına kalma korkusu, geceleri kabus görme, tek başına tuvalete gidememe gibi olumsuz durumlar yaşayabiliyorlar.

4- Teknoloji Bağımlılığı: Yine, aşırı kullanımdan kaynaklanan teknoloji bağımlılığı, kişinin teknolojik ürüne ulaşamadığı anlarda yoksunluk hissetmesine, dolayısıyla huzursuz olmasına sebep olan bir durumdur.

Teknoloji bağımlısı olan bir çocuk; internette video izlemediği her an, bilgisayarda oyun oynamadığı her an, tabletini kurcalamadığı her an kendini mutsuz hissedecektir.

5- Fiziksel Problemler: Teknolojinin zararları, yalnızca duygusal ve ruhsal bozukluklardan ibaret değil. Konunun bir de fiziksel boyutu var. Hatalı oturma pozisyonunda uzun süre TV izlemek, bilgisayar veya tablet kullanmak aşağıdaki olumsuzlukları da beraberinde getiriyor:

- Göz-görme problemleri
- Boyun ağrıları
- Bedenin iskelet yapısında bozulma
- Kol, el, parmak uyuşmaları
- Aşırı yorgunluk

6- Zorbalık, İstismar ve Güvenlik Sorunları: Bu başlığa kadar sıkça "aşırı kullanım" durumundan bahsettik. Teknolojinin zararları arasında aşırı kullanıma bağlı olmayan gizli tehditler de vardır. Mesela: Siber Zorbalık! Çocukların ilgi duyduğu teknolojilerin genellikle internete bağlanabilme özelliği olduğunu düşünürsek, dış tehditleri de göz önünde bulundurmamız gerekir.

BİLİNÇLİ TEKNOLOJİ KULLANIMI

Bunların yanında teknolojinin insan hayatına yönelik birçok olumlu yönü de bulunmaktadır. Bunlar:

1-Teknolojik gelişmeler, uzaktaki bir akraba veya arkadaşımızla iletişimimizi kolaylaştırır.

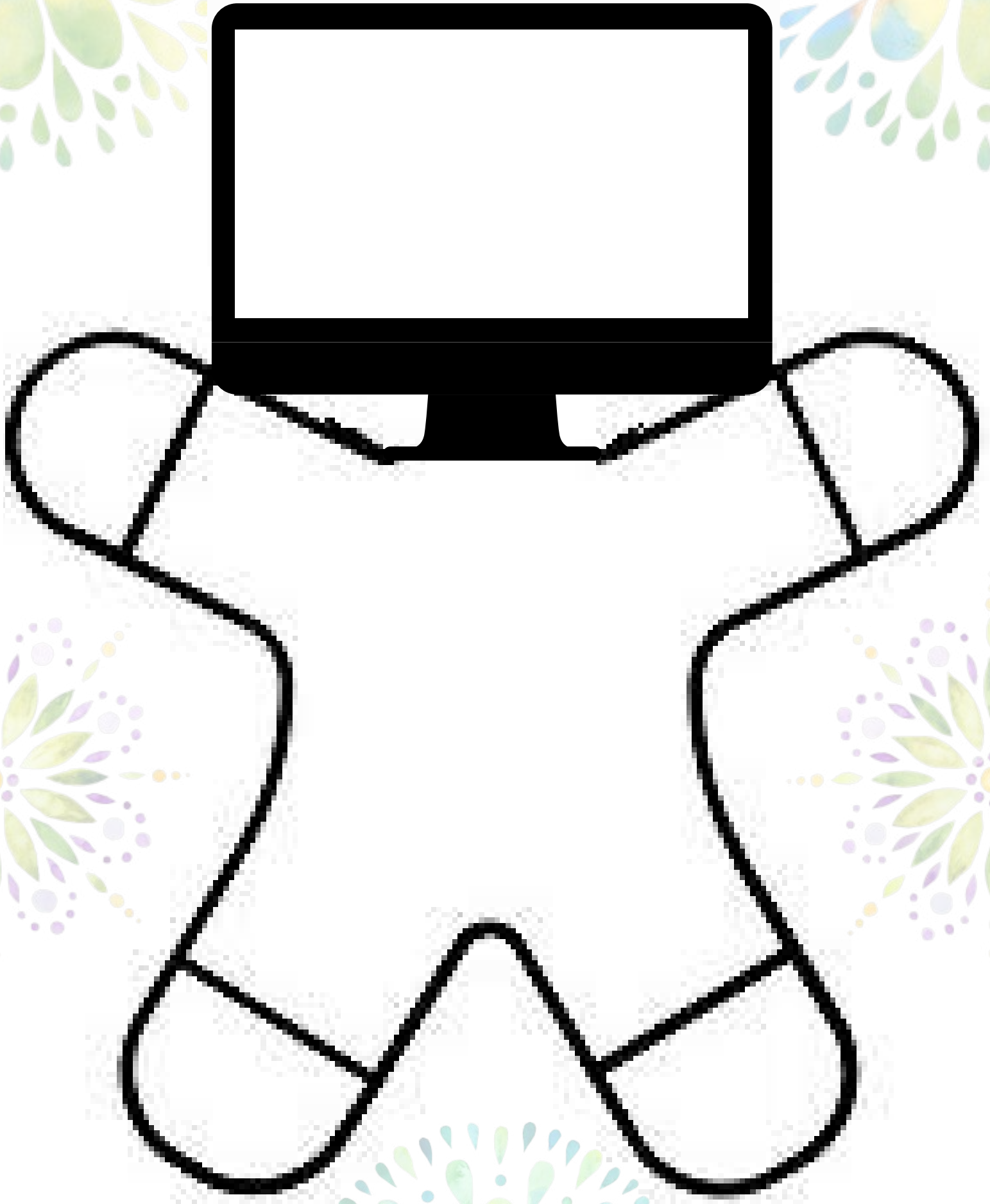
2-Teknoloji, sınırlı kullanma planı oluşturduğumuzda diğer aktivitelerimiz için de zamanımızın geri kalanını etkili kullanmamıza yardımcı olur.

3- Teknolojik aletler ile bilgiye daha hızlı ve daha kolay ulaşabiliriz.

4- Ulaşım araçlarının gelişmesiyle yolculuklarımız daha hızlı olmaktadır.

5- Teknolojik gelişmeler ile birlikte yeni meslekler ve yeni iş alanları oluşmaktadır. (Youtuber, Drone pilotu vb.)

TEKNO İNSAN



BİLİNÇLİ TEKNOLOJİ KULLANIMI

**VELİ SEMİNERİ
İLKOKUL**

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 kullandığımızımız 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 gerektiğinde **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 öğretmelerini 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 alıřırken, sizinle sohbet ederken dijital aralardan uzak durması gerektiđini anlatın.
 - İnternet ortamlarına aktarılan bilgilerin ok abuk kopyalanabildiđini bu yzden kiřisel ve ailevi zel bilgilerinizi internet ortamında paylařılmaması gerektiđini 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 geliřimini křtř etkileyen unsurlar olup olmadıđını 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>
-



Teknolojik cihazların kullanımını kontrol edin.

Çocuğunuzla ortak bir iletişim dili oluşturabilmek için; cihazları birlikte kullanabilirsiniz

Akıllı telefon tablet ve bilgisayarlara aile koruma paketi yükleyebilirsiniz.

Oynadıkları oyunlarla ilgili onlarla konuşarak hissettiklerini öğrenebilirsiniz.

İnternetin dışında da oyunlar olduğunu çocuklara anlatarak beraber oyunlar oynayın.

Teknolojinin alternatifi olarak birlikte kitap okuma saati veya aktivitesi yapın.

Çocuğunuzun sağlıklı yaşamını korumak ve sosyal gelişimini desteklemek için:



Teknolojinin Bilinçli Kullanımı
İlkokul 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

Arkadaş edinme ve arkadaşlığı sürdürme becerisinin gelişimi için ona fırsatlar sunun.

06

Kendi yaşamınızla çocuklarınıza model olduğunuzu unutmayın.



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. Ařırı internet kullanımını nedeniyle aile, okul, iř ve arkadaş çevresiyle sorunlar yařama, eęitim veya kariyer ile ilgili fırsatı 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 geređi 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 verdiğinden çocukların oyun oynaması isteęi sürekli artmaktadır.

NEDEN BAĞIMLI OLURUZ?

- Eđer çocuk yaşanan stres sonucunda bir dramatik rahatlama aracı olarak internette oyun oynuyorsa , bu oyunun stresi maskeleyen için girişilen bir duygu odaklı baş etme yöntemi olduđu söylenebilir.
 - Çocuklar sıkıldıklarında veya bir problem yaşadığında en kestirme yol olarak sanal oyunları tercih etmektedir. Bu çođu 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 karşılaşılan sorumluluklardan kaçınır ve bunları unuttur.
 - Oyunlarda kullanıcıların tamamlaması gereken görevleri vardır ve o bu görevleri tamamlayarak oyundaki ödlleri toplamaya alışır.
 - Görevlerin tamamlanması bazen gü olsa da çoğunlukla mümkündür.
 - Geçilen her görevde ocuk, aşamalı biçimde artacak ve abartılı boyutlara ulaşabilecek şekilde ödllendirilir ve davranış pekiştirilir.
-

- 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 kullanımını 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 Alınabilecek Kuruluşlar

- guvenlinet.org.tr
 - guvenlicocuk.org.tr
 - guvenliweb.gov.tr
 - ubak.gov.tr
 - Usom.gov.tr
 - ihbarweb.org.tr
 - Bilisimsuclari.iem.gov.tr
-

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