

## ETKİNLİK 1

### ETKİNLİK ADI:

KIRMIZI KART

### SINIF DÜZEYİ

Özel Eğitim 3. Kademe (Orta/ağır/otizm)

### KAZANIMLAR:

1. Teknolojik aletleri doğru kullanır.
2. Teknolojik aletlerin yanlış kullanım biçimlerini fark eder.
3. Teknolojiye alternatif becerileri fark eder.

### YÖNTEM:

Hikaye, Oyun

### MATERYAL:

Ek:1 Öğretmen Bilgi Notu

Ek:2 Görseller

Kırmızı Kart, Yeşil Kart

### 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 “Elimde 2 tane kart var: Kırmızı ve yeşil kart. Size göstereceğim resimlerde doğru teknoloji kullanımında yeşil kartı, yanlış kullanımda kırmızı kartı göstereceksiniz.” diyerek kartları tanıtır.
- 4.Öğretmen çalışma kâğıdındaki resimleri öğrencilere tek tek göstererek olayı ifade etmelerini ister. Cevap alamadığında öğretmen açıklayıcı ifadelerle resimleri anlatır. Öğretmen resimleri açıkladıktan sonra teknoloji kullanımında doğru davranışı temsil eden resimlerde yeşil kartı, yanlış kullanımı ifade eden de ise kırmızı kartı göstermelerini ister.
- 5.Öğretmen yapamayan çocuklara yardımcı olur ve etkinliği sonlandırır.



Yanlış Kullanım  
(Fiziksel Yorgunluk)



Doğru Kullanım  
(Sevdikleriyle Haberleşme)



Doğru Kullanım  
(Müzik Dinleme)



Yanlış Kullanım  
(Yeme Sorunları)



Doğru Kullanım  
(Bilgi Edinme)



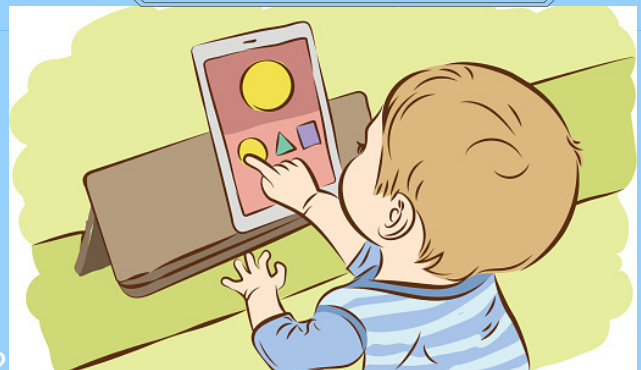
Yanlış Kullanım  
(Duyguları Kontrol Etmede Güçlük)

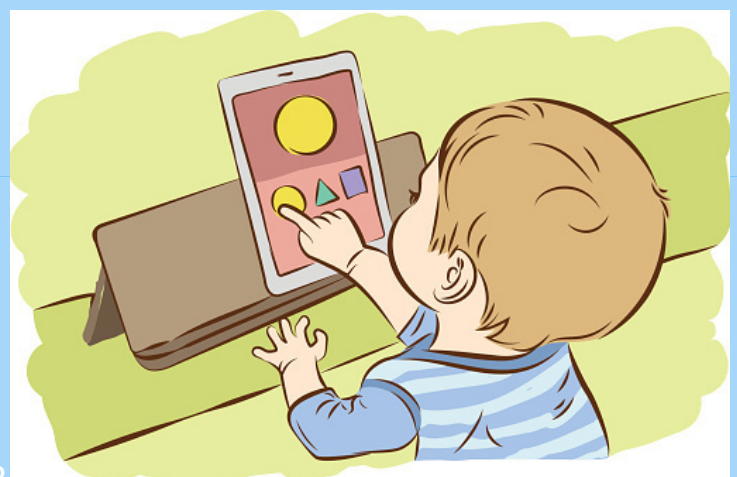
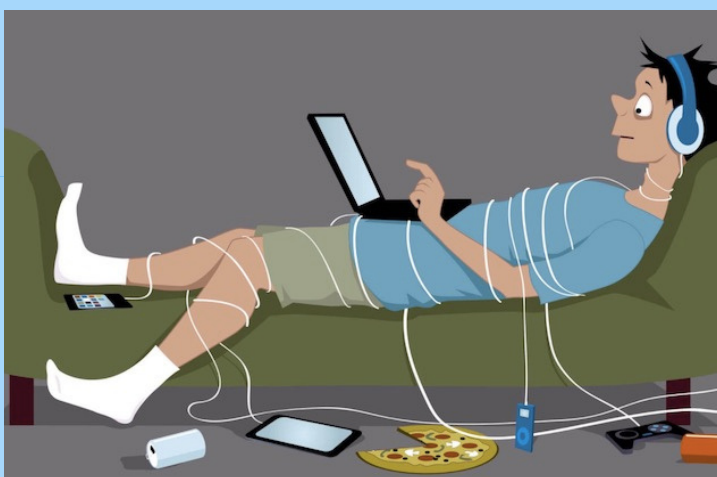
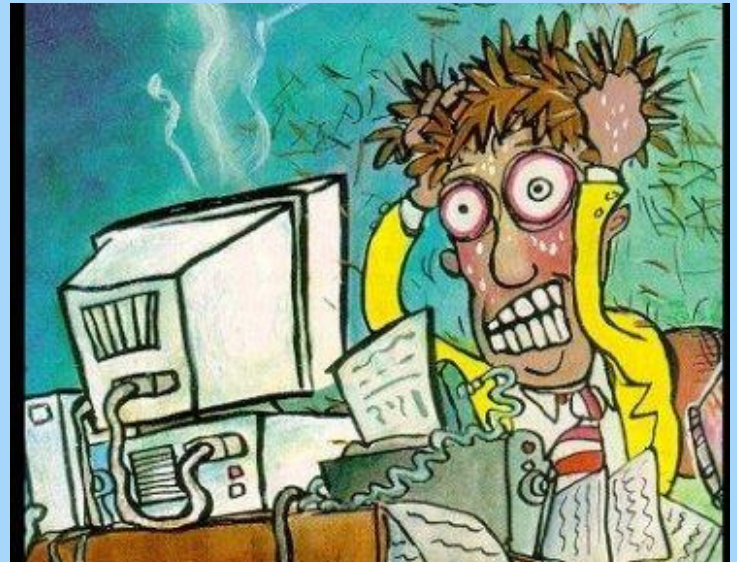


Yanlış Kullanım  
(Kullanım Şekli)



Doğru Kullanım  
(Eğitici Aktiviteler)





# BİLİNÇLİ TEKNOLOJİ KULLANIMI

## ETKİNLİK 2

### ETKİNLİK ADI:

TEKNO BİL

### SINIF DÜZEYİ

Özel Eğitim 1. Kademe ilkokul (Orta/ağır/otizm)

### KAZANIMLAR:

1. Teknolojik aletleri tanır.
2. Farklı aletlerin içerisinde teknolojik aleti ayırt eder.

### YÖNTEM:

Grup Çalışması

### MATERYAL:

Çalışma kağıdı, kalem, makas

### SÜREÇ:

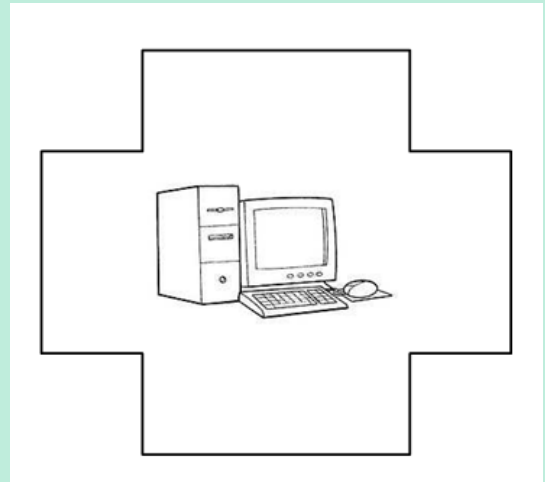
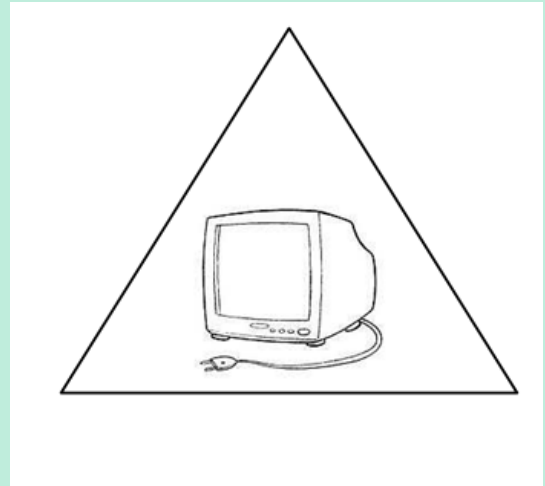
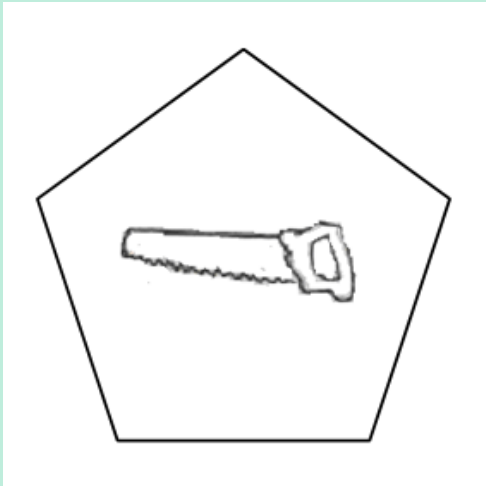
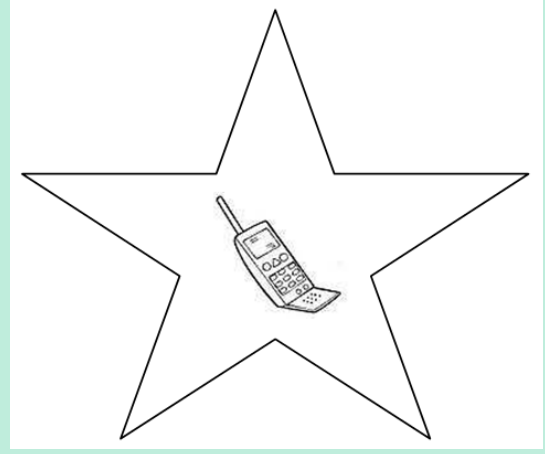
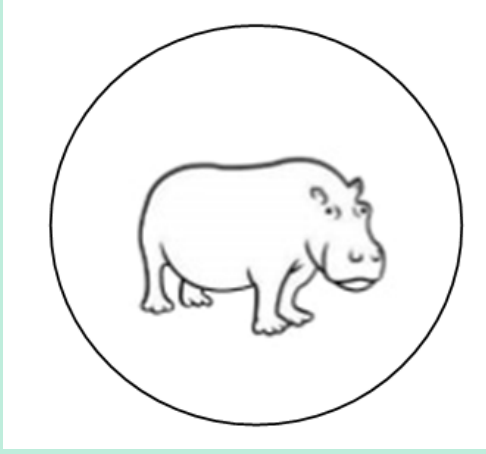
1.Öğretmen “Evimizde ihtiyaçları karşılayacak birçok değişik teknolojik alet var. Bu aletler bizim için önemlidir. Hayatımızı kolaylaştıran, işlerimizin süresini kısaltan teknolojik aletler neler olabilir?” diyerek etkinliği başlatır.

Öğretmen, öğrencilerin verdiği cevapları alarak onaylar. Çalışma kağıdında yer alan görselleri göstererek “Acaba bu resimlerden hangileri teknolojik alettir?” diye sorar. Öğrencilerin bu aletleri göstermesini (söyleyebilirlerse ismini söylemesini) ister. Öğretmen, yanlış gösterildiğinde ya da isimlendirildiğinde gerekli düzeltmeyi yapar, doğrusunu söyler.

Öğretmen, çalışma kağıtlarını her öğrenciye dağıtır. Öğrencilere makas vererek teknolojik alet olan resimleri uygun şekilde kesmesini ister. Kesmekte güçlük çeken öğrenciye öğretmen yardım eder.

Öğretmen “Teknolojik aletler hayatımızın bir parçası haline geldi. Değişik amaçlar için kullanılan bu aletler hayatımızı kolay ve keyifli hale getirir.” diyerek etkinliği sonlandırır.

ÇALIŞMA KAĞIDI



# **BİLİNÇLİ TEKNOLOJİ KULLANIMI**

**VELİ SEMİNERİ**

---

# 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 geçirdiği zaman, gün içinde yaşadığı olaylar ve hissettiği duygular hakkında konuşmaya çalışın.
  - Arkadaşlarını ve ailelerini tanımaya çalışın. Onları evinize davet ederek birlikte zaman geçirmelerini sağlayın.
-

- 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, çocuğa bunu baştan söylemek ve sürenin bitişinden 5-10 dakika öncesinde çocuğa tekrar bunu hatırlatmak iyi olacaktır.
  - Zaman kavramını henüz tam olarak anlamasa dahi bitişe kendini hazırlaması için önemlidir.
  - Aynı şey evden çıkarken, yemeğe 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 Veli Broşürü

01

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

02

Teknoloji kullanımı konusunda çocuğunuzun zamanını sınırlandırın.

03

"Bugün okulda en mutlu olduğun olay neydi?" Gibi sorularla gün içinde yaşadıklarını ifade etmesini sağlayın.

04

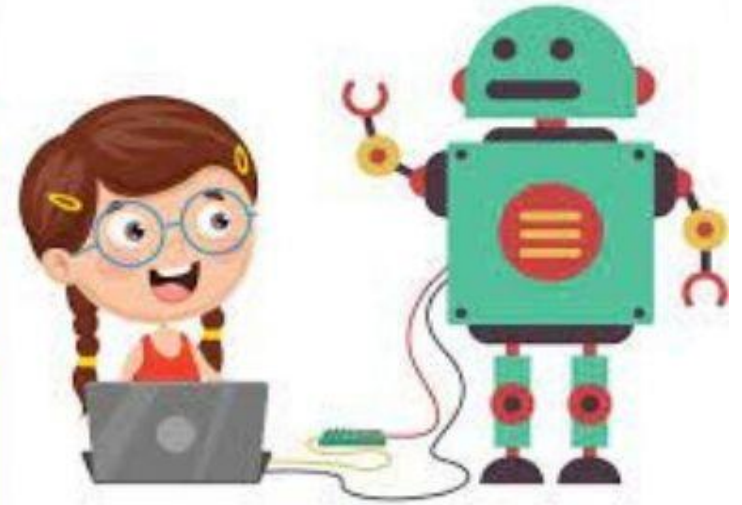
Ev içi sorumluluklar edinmesi için ona görevler verin.

05

Birlikte oyun oynayın. Oyununuzda kuralları birlikte belirlemeye özen gösterin

06

Kendi yaşamınızla çocuklarınıza model olduğunuzu unutmayın.







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.

# DIJİTAL 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, eđitim 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 verdiğinden çocukların oyun oynaması isteęi 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 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 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...***