

# 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. Ařırı internet kullanımını nedeniyle aile, okul, iř ve arkadaş çevresiyle sorunlar yařama, eđitim 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?

- 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 oğunlukla 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 Alınabilececek 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...***