



# DİPNOT

SAYI 4



## DİJİTAL DÜNYADA ÇOCUK OLMAK

KASIM 2020





Değerli Dipnot Okuyucularımız;

Yayın ekibimizin gayretli çalışmalarıyla siz değerli okuyucularımıza bilinçli teknoloji kullanımı konusunda farkındalık oluşturmak amacıyla hazırladığımız e-dergimizin Kasım sayısını sizlerle paylaşmaktan büyük mutluluk duymaktayız.

Pandemi süreci ile birlikte zorunlu olarak yaşadığımızda birçok değişikliklerle beraber, İnternet hayatımızda daha çok var olmaya başladı. Teknolojik gelişmeler ve internet kullanımı günlük yaşantımızı her alanda kolaylaştırırken, aynı zamanda bizi yalnızlaştırarak teknolojiye bağımlı hale getirmeye başladı. Ayrıca teknolojinin olumlu kullanımı çocuklarımızın gelişiminde birçok fayda sağlarken denetimsiz ve bilinçsiz kullanımı durumunda tehlikeleri beraberinde getirip çeşitli mağduriyetlere ve sorunlara sebep olabilmektedir.

Yarınlarımızın teminatı olan çocuklarımızın eğitiminde, bilinçli teknoloji kullanımı konusuna katkı sağlamak amacıyla hazırlanan dergimizin öğretmen, öğrenci ve velilerimize hayırlı olmasını diler, emeği geçen çalışma arkadaşlarıma teşekkür ederim.

Ömer POLAT  
Besni RAM Müdürü



# DİPNOT

SAYI 4

KASIM 2020

## SAHİBİ

Adıyaman/Besni

Rehberlik ve Araştırma Merkezi Adına

Ömer POLAT

Kurum Müdürü

## EDİTÖR

Aysel KATARCI

Rehberlik ve Psikolojik Danışma

Hizmetleri Bölüm Başkanı

## YAYIN EKİBİ

Aysel KATARCI

Serap ÜNAL

Fatma BAYKAL

Hüseyin KARTAL

Sercan BOZKURT

## DİZGİ - LOGO - TASARIM

Ali METİN

## ADRES

Yenibesni Mah. Kurdini Sokak Besni

Eğitim Vakfı İlkokulu 1. Kat 02300/

Besni/Adıyaman

Telefon : 0416 318 2060

Fax : 0416 318 2060

Web : <http://besniram.meb.k12.tr>

Dergimizde yazısı yayınlanan yazarlar, yazısının içeriğinden, yazısında kullandığı görsellerden kendisi sorumludur.

# İÇİNDEKİLER

## 09

Dijital Teknoloji  
Kullanımının  
Çocukların Gelişimi  
ve Sağlığı Üzerine  
Etkileri

## 05

Sosyalleşmenin Yeni  
Yolu ; Dijital  
Teknolojiler

## 21

Dijital  
Mecralarda “Çocuk  
İstismarı” Hangi  
Yöntemlerle  
Gerçekleşiyor?

## 31

Özel Eğitim  
Uygulamalarında  
Teknoloji Kullanımı

## 39

İNCELEME ;  
MEDİANERAS(Yan  
Pencere) Filminin  
Günümüz “Teknoloji  
Bağımlılığı” Sorunu  
Bağlamında  
Değerlendirilmesi



# DİPNOT

## SOSYALLEŞMENİN YENİ YOLU : DİJİTAL TEKNOLOJİLER

Mağara duvarlarına resim çizilmesiyle başlayan insanın sosyalleşme yolculuğu günümüzde dijital teknolojinin hayatımızdaki varlığını güçlendirmesiyle birlikte farklı bir devre doğru ilerliyor. Teknoloji devri olarak adlandırdığımız bu dönemde teknoloji ve teknolojinin getirdiği imkanlar insan hayatını birçok yönde etkiliyor. Günümüzde her ne kadar insan "ben" duygusunu öne



çıkarak kendi başına olabileceğini düşünse de "biz" duygusuyla bir başkasının varlığına ihtiyaç duymaktadır. Bunun en yakın örneğini Covid-19 Salgın Hastalık Sürecinin getirdiği karantina uygulamaları ve "Evde Kal" çağrılılarıyla gördük. Karantina dönemlerindeki haberlere ve yaşadıklarımıza baktığımızda kapının önünde sosyal mesafeyle kahve içenler, sosyal ağlar üzerinden yapılan mezuniyet, kız isteme vb törenler, balkondan balkona yapılan konuşmalar, sağlık çalışanlarının alkışlanması, milli günlerde balkonda okunan İstiklal Marşı, canlı dersler, çevrimiçi yapılan etkinlikler, plastik poşetlerden yapılan sarılma eldiveni ... Sosyal mesafeye dikkat

edilmesi gerektiği söylenen günümüz şartlarında dahi insanın sosyalleşmeye duyduğu ihtiyacın ve çabanın örnekleri olarak gösterilebilir. Bu ihtiyaç ve çabanın bir başka örneği ise artan teknoloji kullanımı ile hayatımızda yer edinen yeni sosyalleşme şeklimiz sosyal ağlar ve çevrimiçi uygulamalar. Kültür teorisyeni Scott Bukatman, "Teknoloji ve insanların artık hiçbir şekilde kopuk olamayacağı bir sosyal çevre oluşmaktadır." diyerek teknoloji ve buna bağlı değişen sosyalleşme şeklini net bir biçimde ifade ediyor. Yüz yüze kurulan iletişim dijitalde veya dijitalde başlayan iletişim yüz yüze olarak devam etmektedir. Dijital teknoloji ve sosyalleşmeyi birbirinden ayrı kavramlar olarak ele almak artık imkansız haline gelmektedir. Kabul etmemiz gerekiyor ki yeni sosyalleşme şeklinde dijital teknolojilere, sosyal ağlara ve çevrimiçi uygulamalara yer var.



*"Teknoloji hem yararlı bir hizmetçi hem de tehlikeli bir ustadır."*

*Christian Louise Lange*

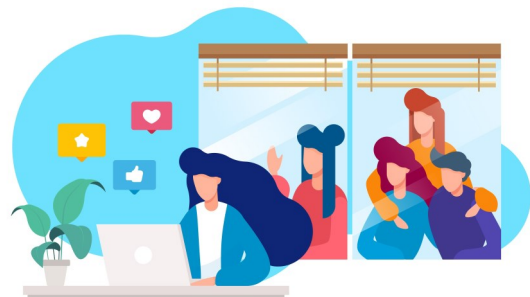


UNİCEF (2017), Dünya Çocukları üzerinde yaptığı araştırmada gençlerin (15–24 yaş grubu) internete en çok bağlanan grup, Dünya genelinde toplam nüfusun yüzde 48'i internete bağlanırken gençlerin yüzde 71'i çevrimiçi olduğunu bulmuştur. Aynı araştırmada bulgular; çocukların giderek daha küçük yaşlardan itibaren internete girdiğine işaret etmektedir. Bazı ülkelerde 15 yaşından küçük çocuklar; interneti 25 yaşından büyük yetişkinler kadar kullanabilmektedir. Çocuk ve ergen yaş grubunun dijital teknolojiler içinde doğduğunu düşündüğümüzde en çok tercih eden grup olmasının şaşırtıcı olmadığı söylenebilir. Bu kadar çevrimiçi olmak onları nasıl etkiliyor? İnternet kullanımının çocuk ve ergenler için bu kadar yaygın olması faydaları ve riskleri de beraberinde getirmektedir.



**Dünya genelinde toplam nüfusun yüzde 48'i internete bağlanırken gençlerin yüzde 71'i çevrimiçi olduğunu bulmuştur.**

**Faydaları ele alacak olursak;** Dünya sosyal ağlar ve çevrimiçi uygulamalar sayesinde kocaman bir köy haline geldi. Dolayısıyla Dünya üzerinde yaşayan herkes birbirinden haber alabilmektedir. Türkiye'den bağlanan biri yurtdışındaki biriyle kolayca iletişim kurabilmekte, onun yaşamı hakkında fikir edinebilmektedir. Sosyal çevresi bulunduğu yer ile sınırlı kalmayıp farklı yer ve ülkelere kolayca ulaşabilmektedir. Sosyal kaygı yaşadığı için kaygılarını azaltabilecek deneyimler sunabilmektedir. Arkadaş edinmeyi kolaylaştırmaktadır. Var olan arkadaşlıkları sürdürbilmeyi, mesafeleri anlamsız haline getirebilmektedir. Öğrenme olanakları kendi okuluyla sınırlı kalmayıp Türkiye hatta Dünya geneline ulaşabilmektedir. Çevrimiçi öğrenme ortamlarından faydalanabilmektedir. Bireysel özelliklerine göre öğrenme olanağı bulunmaktadır. Kendini daha fazla kişiye anlatma ve ifade etme olanağı bulunmaktadır. Bilgi ve paylaşımı artırmaktadır. Farklı hobi ve etkinliklere yönelik deneyimleri artırabilmektedir.



**Riskleri ele alacak olursak ;** siber zorbalık ve istismara açık hale gelinebilmektedir. Ekran ve teknoloji bağımlılıkları artış göstermektedir. Uzun süreli kullanımdan dolayı fiziksel rahatsızlıklar olabilmektedir. Dikkat dağınıklığı, akademik başarının düşmesi, okula devamsızlık gibi öğrenmeye yönelik olumsuz etkileri bulunmaktadır. Şiddet içerikli oyunlar, videolara bağlı olarak şiddete meyil ve agresif davranışlar artmaktadır. Olumsuz rol modeller edinilebilmektedir.

Yeme-uyku bozuklukları, depresyon gibi ruhsal bozukluklar ile karşılaşabilmektedir. İnsanlar kendilerini olduğundan farklı gösterebildiği için hayata yönelik yanlış düşünceler edinebilmektedir. Aile içi iletişimi olumsuz etkileyebilmektedir.

Faydalar ve riskler genel olarak bu şekilde ifade edilmektedir. Riskler yönüyle de dijital teknoloji çocuk ve ergenler için tehlikeli kabul edilip kullanımı kısıtlanmaktadır. Oysa 5, 6, 7 ve 8.sınıfa giden çocuklar üzerinde yapılan araştırmada hangi motivasyonlarla dijital teknolojileri kullandıklarına yönelik 4 sebep belirlenmiştir. Bu sebepler tercih sıralarına göre; eğlence-boş zaman aktivitesi, sosyalleşme, bilgi edinme, araştırma yapma-



etkileşimdir. Bu kapsamda çocukların bu teknolojileri en çok eğlence – boş zaman aktivitesi olarak gördüğü *“Sosyal ağları kullanarak arkadaşlarımla kolayca ve sürekli iletişim kurabilirim”* düşüncesiyle hareket ettikleri görülmektedir. Bu da çocukların

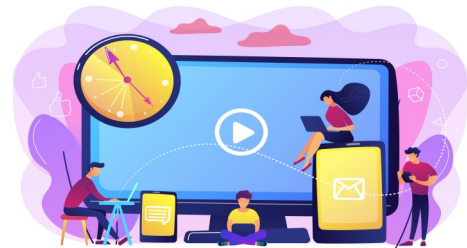


eğlence de dahil pek çok süreçlerinde sosyalleşmenin etkisi olduğunu göstermektedir (Korkmaz,2019). 9, 10,11 ve 12.sınıfa giden ergenler üzerinde yapılan araştırmada ise

benzer bir sonuç bulunmaktadır. Dijital teknolojileri kullanım amaçları öncelikle araştırma ve iletişim kurma olarak bu-



lunmaktadır (Bircan,2019). Araştırmalarda da görülüyor ki dijital teknolojiler çocuk ve ergenler için sosyalleşme aracı kabul edilmektedir. Ailelerin bu yönde yapacağı kısıtlamalar ise aileler ile olan iletişimi zedeleyebilmektedir. Çocuk ve ergen yaş grupları için dijital teknolojilerin sosyalleşmede önemli bir yeri olduğu kadar yetişkin ve yaşlı yaş grupları için de bir sosyalleşme aracı haline gelmektedir. Covid-19 Salgın Hastalık Süreci ile birlikte eğitim , sosyal ve iş hayatımız olarak dijital teknolojilere taşınmasıyla süreç hızlanmaktadır. Dijital teknolojiler ile sosyalleşmek her yaş grubu için normal hal gelmektedir.



Dijital teknolojilerin, sosyal ağların ve çevrimiçi uygulamaların kullanımının riskleri olduğu kadar faydaları olduğunu bilmek, herkes için bilinçli kullanımı öğretmek, çocuk ve ergenler için dijital okuryazarlık eğitimler vermek, riskleri bilip bunların azaltılmasına yönelik önlemler almak ve çalışmalar yapmak doğru olacaktır.



Kısıtlama çözüm olmayacak, yeni sorunlara yol açacaktır. Hepimiz için riskler azaltılıp güvenli hale getirilebilir ve güvenli sosyalleşme sağlanabilir.

Fatma BAYKAL

Psikolojik Danışman / Kesmetepe Ortaokulu

**“Çocukluk yıllarında yaşanan olumsuz yaşam olaylarının sayısı arttıkça ilerleyen yıllarda ruhsal ve fiziksel hastalık yaşama ihtimali artıyor.”**

#### KAYNAKÇA

UNİCEF, (2017). Dünya Çocuklarının Durumu 2017: Dijital Bir Dünyada Çocuklar <http://humanistburo.org/dosyalar/humdosya/Dunya%20Cocuklarinin%20Durumu%202017%20-%20Yonetici%20Ozeti.pdf>, (Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 08.11.2020

Bircan, N.E. (2019). *Lise öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılıkları ile sosyal ağ kullanım amaçları arasındaki ilişki*. Yüksek Lisans Tezi. Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.Konya.

Korkmaz, Z. (2019). *Dijital teknolojileri kullanım alışkanlıkları ve sosyalleşme: ilkököl öğrencileri üzerine bir araştırma*. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.İstanbul.



## DİJİTAL TEKNOLOJİ KULLANIMININ ÇOCUKLARIN GELİŞİMİ VE SAĞLIĞI ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ



Teknolojinin hayatımızın ayrılmaz bir parçası olduğu ve birçok alanda işlerimizi kolaylaştırdığı hepimizin bildiği bir gerçek. Çok eskiye gitmeye gerek yok. İnternet'in daha kullanılmadığı dönemlerde, bilgi edinmek ve araştırma yapmak için kütüphanelerin yolunu tutmak ya da konunun uzmanıyla görüşmek gerekirdi. Teknolojinin gelişmesi ve internetin tüm sorularımıza cevap vermeye başlaması sayesinde, evimizden çıkma gereksinimi

dahi duymadan merak ettiğimiz her şeyi internete yazıp aratarak öğrenebiliyor ve bunu diğer insanlarla paylaşabiliyoruz. Tüm bu şartlar altında teknolojinin çocuk gelişimine etkisi konusu da incelenmesi gereken bir başlık olarak ön plana çıkıyor. Teknoloji, doğru yerde ve gerektiği kadar kullanıldığında, yani ölçüsü kaçırılmadığında çocukların gelişimine önemli katkılar sağlar; ancak kontrolsüz, sınırsız ve ölçsüz kullanımı birçok problemi ve sorunu beraberinde getirir.

### TEKNOLOJİ KULLANIMINI NASIL ZARARLI HALE GETİRİYORUZ?

#### (KÖTÜYE KULLANIM)

- ⇒ Denetimsiz, sınırsız ve amaçsız,
- ⇒ Gündelik yaşamın sorumluluklarını aksatacak şekilde,
- ⇒ Uzun süreli ve uygun olmayan içeriklerle,
- ⇒ Fiziksel, sosyal, psikolojik ve zihinsel gelişimi olumsuz etkileyecek biçimde kullandığımızda, teknoloji bize ve sevdiklerimize zarar vermeye başlar.



**Kötüye kullanma aşağıdaki gelişim düzeylerini olumsuz etkiler:**

Fiziksel  
Gelişim

Psikolojik  
Gelişim

Sosyal  
Gelişim

Zihinsel  
Gelişim

Manevi  
Gelişim

## 1.FİZİKSEL GELİŞİM

**Uyku düzeni bozulabilir.** Gençler daha fazla televizyon seyredebilmek, daha fazla internete girebilmek, daha fazla dijital oyun oynayabilmek ya da arkadaşlarıyla cep telefonları üzerinden daha fazla mesajlaşabilmek için daha az uyumaktadırlar. Uyku düzeni bozulduğunda ve ihtiyacı olan 6-8 saat uykuyu alamadığında kişinin;

- Saldırganlığı ve dürtüsel davranışları artar:
- Dikkat eksikliği artar ve böylece öğrenme süreci olumsuz etkilenir.

**Beslenme sorunları oluşabilir.** Teknolojiye bağımlı yaşayan kişilerde zamandan kazanmak için şekerli gıdalar (abur cubur vs.) ve fast food tüketimi çok fazladır. Bu durum dengesiz ve sağlıksız beslenmeye ve kişinin aşırı kilo almasına neden olur. Ayrıca şeker, vücutta bağımlılık oluşturan bir maddedir ve vücutta ihtiyaçtan fazla enerji verir. Bu enerji atılmadığında dürtüsellığı artırır.

**Hareketsiz yaşam hem sağlık için, hem de zihinsel ve psikolojik açıdan zararlıdır.** Var olan enerji sporla faydalı bir şekilde atılmazsa kişi sakin kalamayabilir, dikkatini yoğunlaştırıramayabilir.

## 2-PSİKOLOJİK GELİŞİM

Psikolojik gelişimde bireyin kendini ilgileri, yetenekleri ve kabiliyetleri doğrultusunda tanınması, artılarının eksilerinin farkında olması, eksik yönlerini geliştirmesi ve kendisiyle barışık olması beklenebilir. Teknolojinin amaçsız ve sınırsız kullanımıyla birey kendine psikolojik gelişim için gerekli olan bu soruları sormayabilir, bu zamanı bulamayabilir ve bu ihtiyacı hissetmeyebilir. Bunlar olmadan da duygularını peşinden gidebilmesi çok zor olur hatta hiç mümkün olmaz.



Psikolojik gelişimde 5 önemli ihtiyaç vardır. Teknoloji bağımlılığı oluştuğunda psikolojik gelişim zarar görür ve bu 5 ihtiyaç sağlıklı bir şekilde giderilemez:

- **İrade:** İnsanın kendine söz geçirebilmesidir. Teknolojik aletler, kişinin iradesini yavaş yavaş ele geçirir.



- **Kahraman:** Örnek alınacak kişi ve karakterlerdir. İnternet ortamında ve oyunlardaki kahraman özellikli modeller, olumsuz özellikleri olan modellerdir. Sağlıklı kahraman rol modelleri, internet ortamında yok denecek kadar azdır.



- **Rehber:** Bireyin, bir yetişkin ile konuşabilmesi, ona kendini anlatabilmesi ve gerektiğinde ondan yardım alabilmesi önemlidir. Teknolojiye bağımlılık yalnız kalmayı ve bu ihtiyacı internet ortamında gidermeyi beraberinde getiriyor.

- **Refik (Yol Arkadaşı):** Hedef arkadaşı demektir. Psikolojik gelişimde sağlıklı akran ilişkileri çok önemlidir. Sağlıklı bir akran ilişkisi ve hedefleri ortak akranlarla iletişim, psikolojik gelişimi olumlu etkileyecektir. Teknoloji bağımlılığında birey sağlıklı hedef arkadaşlarını internet



ortamında bulamayabilir.

- **Hedef:** Kişinin kendisi, bugünü ve geleceği ile ilgili hedefleri olmalıdır. İnternet ortamında uzun zaman geçiren ve bağımlı hale gelen kişilerin gerçek hayatta hedef koymakta zorlandıkları gözlemlenmektedir.

### 3-SOSYAL GELİŞİM

Bireyin yakın çevresiyle düzenli ve derinlikli, uzak çevresiyle de seviyeli ve mesafeli bir ilişki kurması, sağlıklı sosyal gelişim için önemli bir kriterdir. Birey, hem yakın çevresiyle ilişkisinde ve iletişimde, hem de uzak çevresiyle ilişkisinde ve iletişimde duygularını, düşüncelerini ve ihtiyaçlarını kırımdan ve kırılmadan ifade edebilmelidir. Sağlıklı sosyal becerilere sahip olmak isteyen bir kişi toplumun içerisinde yer alarak, toplumun kültürünü, gelenek ve göreneklerini, toplumun kabullerini ve retlerini bilerek ilişkilerini şekillendirmelidir.



Teknolojinin kötüye kullanımında sosyal gelişim için gerekli, düzenli ve derinlikli ilişki ihtiyacı giderilememektedir. Bu durum da sosyal gelişimi olumsuz etkilemektedir.

### 4-ZİHİNSEL GELİŞİM

Zihinsel gelişimin sağlıklı olabilmesi için aşağıdaki tutum ve davranışlara ihtiyaç vardır:

- Bilgiyi sevmek
- Doğru ve faydalı bilgi kaynaklarına yönelmek
- Okumak, görmek, düşünmek
- Bilgi kanallarını doğru kullanmak
- Zihni temiz tutmak



Şayet teknoloji kullanımı, kişinin zihinsel kapasitesini boşa kullanacak şekilde gereksiz bilgiyle doldurmasına sebep oluyor ve bilgi o kapasitenin içerisinde kendine yer bulamıyorsa, yanlış ve zararlı bilgiler kişinin hayat kalitesini olumsuz etkiliyorsa veya zihin seyredilip unutulmuş eğlence görüntüleriyle dolmuş ve bilgi sevgisi kaybedilmiş ise teknolojinin kötüye kullanımı söz konusudur.



*Teknoloji kullanım süresi arttıkça çocuk ve gençlerde düşünce süreçlerinin bozulduğu, kişiler arası duyarlılıkların azaldığı, genel sağlık düzeyinin düştüğü gözlenmektedir.*

### 5-MANEVİ GELİŞİM

Teknoloji bağımlılığı bireyin manevi gelişimine de zarar verebilir. Gerçek hayattan uzaklaşmak ve sanal hayatı, hayatın merkezine koymak aşağıdaki ve benzeri zararları beraberinde getirebilir.

Çocuklarda özellikle;

- Teknoloji bağımlılığı, çocukların iç dünyasının ve hayal gücünün fakirleşmesine neden olabilmektedir. Bu durum, manevi gelişimin zarar görmesine ve çocukların büyüme süreçlerinin yavaşlamasına sebep olmaktadır.
- Tam olarak ne istediğini bilmeyen ama "ısrarla bir şeyler isteyen" çocukların maymun iştahları ölçsüzce beslendiğinde, yaşamlarının ilerleyen yıllarında, ne istediğini bilmeyen tatminsiz yetişkinlere dönüşürler ve o yetişkinler, neler satın alsalar da içlerinde giderilemeyen bir boşluk hissiyle, yani manevi açlıkla yaşamlarını sürdürürler.



Ayrıca;

- Değerlerin zarar görmesi,

- Aile ilişkilerinin zarar görmesi,
- Yalnızlık duygusunun artması ve gerçek ilişkilere ihtiyaç duyulmaması gibi zararlar gözüküyorsa manevi gelişim zarar görüyor demektir ve bu durumda teknolojinin kötüye kullanımından bahsedilebilir.

Teknoloji kullanım süresi arttıkça çocuk ve gençlerde düşünce süreçlerinin bozulduğu, kişiler arası duyarlılıkların azaldığı, genel sağlık düzeyinin düştüğü ve obsesif, depresif, kaygılı, düşmanca, fobik, paranoid düşüncelerin arttığı gözlenmektedir. Yoğun bir şekilde internet kullanan ve bilgisayar oyunları ile zamanını geçiren çocukların, sosyal gelişimlerinin önemli ölçüde gerilediği, özgüvenlerinin düşük, sosyal kaygı düzeylerinin ve saldırganlık davranışlarının ise yüksek olduğu tespit edilmiştir. Yapılan araştırmalar, internette fazla zaman geçiren çocuk ve gençlerin giderek yalnızlaştığını ve yüz yüze ilişki kurmakta güçlük yaşadıklarını ortaya çıkarmıştır. Bilgisayar oyunları ise bağımlı kullanım olduğu takdirde zarar açısından internetten daha masum değildir. Uzmanlar bilgisayar oyunlarının zihinsel fonksiyonlarda bozulmaya yol açtığını düşünmektedirler. Nitekim yapılan araştırmalarda, bilgisayar başında fazla zaman geçiren çocukların beyinlerindeki temporal dopaminerjik aktivitede artış olduğu ve bu çocukların hiperaktivite bozukluğu kriterlerini taşıdıkları belirlenmiştir.



## TEKNOLOJİ BAĞIMLILIĞI VE DİĞER PSİKOPATOLOJİLER

İnternet bağımlılığıyla ilgili yapılan araştırmalar bu hastalığın diğer psikolojik hastalıklar ile birlikte görülebileceğini ortaya koymaktadır. İnternet bağımlılarının % 50'sinde başka bir psikiyatrik bozukluk daha görülmektedir. İnternet bağımlılığı ile birlikte görülen en sık psikiyatrik bozuk-

luklar şöyle sıralanabilir: Anksiyete bozukluğu % 10 Psikotik bozukluk % 14 Depresyon veya distimik bozukluk % 25 Duygudurum bozukluğu % 33 Madde kullanımı % 38 Ayrıca dikkat eksikliği, hiperaktivite bozukluğu, sosyal fobi, hafif depresyon varlığında veya ailede bağımlılığa yatkınlık söz konusu olduğunda riskli internet kullanımı görülebilmektedir.

*İnternet bağımlılarının % 50'sinde başka bir psikiyatrik bozukluk daha görülmektedir.*

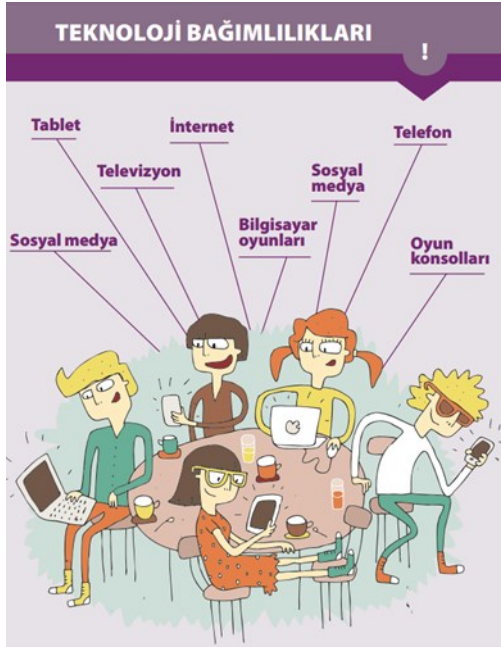


## ÇOCUĞUNUZUN TEKNOLOJİ İLE İLİŞKİSİ NASIL OLMALI

Teknolojideki gelişmeler geçmiş zamanda çocukların sokaklarda, parklarda arkadaşlarıyla birlikte geçirdikleri zamanın büyük bir kısmını bilgisayar ve televizyon ekranının karşısına taşımıştır. Ekran (televizyon, bilgisayar, tablet, video oyunları, sosyal medya vb.) günümüz çocuklarının günlük yaşamlarının neredeyse vazgeçilmez bir par-

çası... Bugün birçok anne babanın, çocuklarının ekran karşısında geçirdikleri süreyle ilgili bazı şüpheleri bulunmaktadır. Anne babalar, çocuklarının uygunsuz sitelere girmelerinden, şiddet içeren oyunlar oynayıp saldırgan davranmalarından, bilgisayarla çok zaman geçirip derslerini ihmal etmelerinden, çocuklarının yalnızlaşmalarından, bilgisayar ve bilgisayar oyunlarına bağımlılık geliştirmelerinden çekinmektedirler. yetişmelerini istemektedirler.

Ancak aynı zamanda çocuklarının ihtiyaç duydukları bilgiye kolayca ulaşabilmelerini, sürekli değişen toplum şartlarına uyum sağlayabilecek her türlü soruna yeni çözümler getirebilecek bir birey olarak yetişmelerini istemektedirler.



Teknoloji, nasıl kullanıldığına bağlı olarak çocuk gelişimini olumlu ya da olumsuz yönde etkileyebilir. Buradaki en temel husus çocuğun ekran karşısında geçirdiği süreyi sınırlı tutmaktır. Diğer bir önemli husus ise çocuğun ekran karşısında pasif kalmasına izin vermemektir. Bunun için çocuğun yaşına uygun olarak dinlediği müzikle dans ettirmek, ekranda görülen nesnelerin adlarını tekrar ettirmek, dinlediği veya gördüğü şeyler hakkında yorum yaptırmak gibi etkinliklerle aktif bir seyirci olması kolaylaştırılabilir. Öte yandan konu ile ilgili yapılan araştırmalar, doğru seçilmiş bilgisayar oyunlarının etkili ve kalıcı

öğrenmeler için uygun öğrenme ortamları olduklarını ortaya koymaktadır. Doğru seçilmiş bilgisayar oyunları, değerlendirme yapmak, yargılama, bilgi işleme, mantıklı düşünme, seçenekleri göz önüne alma, plan yapma, farklı sonuçların etkileşimi üzerinde düşünme, görselleştirme, deneyim, yaratıcılık ve eleştirel düşünme, strateji kullanma gibi yetenek ve becerileri uyararak zenginleştirmektedir. Bu durumda anne babalar çocuklarının bilgisayarla ne kadar ve ne türde oyunlar oynamaları gerektiğiyle ilgili bilgilenmeye ihtiyaç duymaktadırlar. Anne babalar, bilgisayar oyunlarını seçerken çocuklarının yaşlarını, oyunun türü ve amacını ve çocuklarının bu oyunu ne kadar süre oynayacağını dikkate almalıdırlar. Oyunların mümkünse güvenilir sitelerden seçilmesine ve psiko-pedagojik değerlendirmeden geçmiş olmasına dikkat etmelidir.

*Teknoloji, nasıl kullanıldığına bağlı olarak çocuk gelişimini olumlu ya da olumsuz yönde etkileyebilir.*

### ÖNLEYİCİ FAKTÖRLER

- Güçlü ve pozitif aile bağları
- Ebeveynlerin çocuklarının arkadaşlarından ve neler yaptıklarından haberdar olması
- Aile içi kuralların açık olması ve herkesin bunlara uyması
- Ebeveynlerin, çocuklarının yaşamlarına ilgili olmaları
- Ebeveynlerin, çocukları sorumluluk almaya teşvik etmesi
- Çocukların spor ve sanat faaliyetlerine yönlendirilmesi
- Bağımlılık yapan maddelerin kullanımıyla ilgili doğru bilgilenme

## ÇOCUĞUNUN TEKNOLOJİ İLE İLİŞKİSİNDE DENGE KURMASINI İSTEYEN EBEVEYNLERE ÖNERİLER

- İlk çocukluk yıllarında, hem kendinizin hem de çocuğunuzun televizyonda ne seyredeceği konusunda seçici olun.
- Özellikle ilk çocukluk çağındaki çocuğunuz televizyon seyredirken veya bilgisayar, tablet vb. başındayken mutlaka yanında bir yetişkin olmasını ve ona seyrettikleriyle ilgili sorular sormasını temin edin.
- Televizyonun veya bilgisayarın ailece birlikte geçirilen zamanların ya da oyun saatlerinin yerini almasına izin vermeyin.
- Problemlerini şiddet kullanarak çözen karakterlerin yer aldığı programlardan, şiddet içeren oyunlardan çocuğunuzun uzak tutun.
- Çizgi film karakterlerinin insanların asla yapamayacakları şeyleri yaptıklarını uygun bir dille çocuğunuza anlatın.
- Çocuğunuza izlediği filmlerde veya oynadığı oyunlarda yer alan belli karakterleri niçin sevdiğini sorun, bu konu üzerinde karşılıklı konuşun. Çünkü çocuklar çeşitli yaş dönemlerinde bu karakterleri rol modeli olarak alabilirler.
- Çocuğunuza televizyon programlarıyla reklamlar arasında sıkı bir bağ olduğunu fark ettirin. Bunun için “Sence bu programı yapanlar sana ne aldırmaq istiyorlar? Bu ürün hakkında ne hissediyorsun?” gibi sorular sorabilirsiniz.
- Ergenlik çağındaki çocuğunuza televizyonda gördüklerine eleştirel yaklaşabilmesi için seyrettikleriyle ilgili sorular sorun. Örneğin “Gerçek yaşamda bu karakter gibi davranan birini tanıyor musun? Bu karakterin yerinde olmak ister miydin? Hangi sebeplerle bu karakterin yerinde olmak isterdin?” vb.
- Çocuğunuzdan televizyon, bilgisayar ve tablet olmadan birlikte yapabileceğiniz eğlenceli etkinliklerin listesini hazırlamasını isteyin. Listedeki etkinliklerden uygun olanlarını zaman içinde fırsat buldukça gerçekleştirmeye çalışın.
- Çocuğunuzun severek oynadığı bir oyunu siz de kendi kendinize oynayın, seyrettiği filmleri seyredin, takip ettiği sitelere girin. Böylece çocuğunuzla üzerinde konuşabileceğiniz ortak bir konunuz olacaktır. Örneğin çocuğunuzla oynadığı bir oyunun içeriği ve amaçları hakkında konuşabilir, bu oyunun ona ne hissettirdiğini sorabilirsiniz.
- Çocuğunuzun kendi film veya oyun karakterlerini yaratması için teşvik edin.



*Sıfır teknoloji  
değil, sınırsız  
teknoloji değil,  
yeterince  
teknoloji.*

- Önce siz örnek olun ve varsa diğer bağımlılıklarınızı kontrol edin. (Tv bağımlılığı vs.)
- Çocuğunuzla birlikte televizyon, bilgisayar, tablet vb. kullanımının kurallarını belirleyin.



- Çocuğunuzun ekran başında geçireceği günlük süre için mutlaka bir zaman sınırlaması getirin. Bu süre asla iki saati geçmesin.
- Çocuğunuzun oynayacağı oyunların pedagojik ilkeler gözetilerek hazırlandığından ve güvenilir kaynaklardan geldiğinden emin olun.
- Televizyon, bilgisayar vb. araçları asla çocuk bakıcısı olarak kullanmayın.
- Yasaklarla sonuca ulaşmaya çalışmayın. Çocuğunuz televizyon veya bilgisayara fazlaca düşkünlük gösteriyorsa yasaklamak yerine ona daha cazip gelecek seçenekler sunmayı tercih edin.
- Bilgisayar, tablet vb. kullanımını disiplin aracı hâline getirmeyin. Bilgisayar, tablet vb. başında geçirilecek vaktin ödül ve ceza olarak kullanılması durumunda bunlar çocuğun hayatında çok fazla önem taşımaya başlar.
- Çocuğunuzun yaratıcılığını geliştirebileceği, sanatsal faaliyetlerde bulunabileceği sitelerle tanıştırın.
- Çocuğunuza sosyal medyada kişisel bilgilerini paylaşmaması gerektiğini gerekçeleriyle açıklayın.
- Çocuğunuza göndericisi bilinmeyen e-postalara şüpheyle yaklaşması gerektiğini öğretin.
- İnternet ortamında insanları gerçekten tanımanın oldukça güç hatta imkânsız olduğunu çocuğunuza anlatın.

## TEKNOLOJİ BAĞIMLILIĞINDAN KURTULMAK İÇİN NE YAPMALI

Teknoloji bağımlısı olan ya da bundan şüphe duyan birey, kullanımda kontrolü eline alacak bazı uygulamalar geliştirmelidir.

### 1. Teknoloji kullanımını tam zıt saatlere kaydırmak

Teknolojinin günlük olarak kullanıldığı mekânlar ve zamanlar, bağımlılığa sebep olacak kadar uzun kullanıma müsait olduğu için bağımlılık oluşmuştur. Bu anlamda teknoloji kullanılan zamanları tam zıt saatlere kaydırmak ve mekânı değiştirmek ilk adım olarak faydalı olabilir. Mesela bir kişi en çok akşamları teknoloji kullanıyorsa sabah kullanmaya, odasında kullanıyorsa herkesin olduğu bir zamanda oturma odasında kullanmaya başlayabilir.



### 2. Dış durdurucular kullanmak

Zaman düzenlemesinin ardından yeni zaman düzeninde de bağımlılık oluşmasına engel olmak için kullanımın hemen ardından yapılması zorunlu bir iş planlamak faydalı olabilir.

### 3. Teknoloji kullanımıyla ilgili hedefler belirlemek

Ucu açık bir kullanım, bağımlılığı her halükârda tetikleyecektir. Bu nedenle mutlaka kullanıma makul bir zaman sınırlaması getirmek şarttır. Bu zaman sınırlaması, başta sık ama kısa süreli aralar vermeye başlar ve sonrasında günlük limit belirlenip buna uyulur.

### 4. Çok kullanılan belli işlevlerden uzak durmak

Teknolojinin en çok kullanılma sebebi olan belli işlevlerden uzak durmaya çalışmak önemli bir adımdır. Uzak durulamıyorsa sayı ve süre koymak işe yarayabilir. Mesela günde iki defa gireceğim ve yarım saat kalacağım gibi.

*teknoloji  
kullanılan  
zamanları tam  
zıt saatlere  
kaydırmak ve  
mekânı  
değiştirmek  
ilk adım  
olarak faydalı  
olabilir.*



### 5.Hatırlatıcı kartlar kullanmak

Teknolojinin bağımlı şekilde kullanımının neler kaybettiğini ya da bağımlı kullanım olmasa neler kazanılacağını ifade eden hatırlatıcı kartların evin belli yerlerine asılması faydalı olabilir.



**Güvenli internetle daha güçlüyüz!**

### 6.Kişisel defter oluşturmak

Teknoloji bağımlısı kişinin hep yapmak isteyip yapmaya vakit bulamadığını düşündüğü faaliyetleri teker teker yazıp sırayla yapmaya başlaması da uygulanabilecek bir yöntemdir.

### 7.Aile terapisine başvurmak

Aile ilişkilerinin bozulması teknoloji bağımlılığının sebebi de olabilir, sonucu da. Her halükârda sağlıklı aile ilişkileri bağımlılığın tedavisinde çok önemli bir unsurdur.

### 8.Hedefler koymak

Teknolojiden uzak kalmayla alakalı düzenli olarak uyulacak hedefler koymak da kişiyi güçlendiren ve tedaviyi destekleyen yöntemlerden biridir.

### 10.Bağımlı olunan teknolojik cihazı ailece kullanmak

Evde birden fazla televizyon, bilgisayar vb. bağımlılık konusu olan cihaz varsa, bunları azaltıp tek bir cihazı ortak kullanım alanında evin diğer üyeleriyle paylaşarak kullanmak da çözüme yardımcı olacaktır.

### 11.Spor yapmak

Spor yapmak vücutta biriken enerjiyi sağlıklı bir yolla boşaltabilmek için en uygun faaliyetlerden biridir. Düzenli sporun hayata girmesi bağımlılığın tedavi sürecini kolaylaştıracaktır.

### 12.Yardım istemek

Aile üyelerinden ve yakın arkadaşlardan sorunu saklamayıp yardım istemek hem sürekli destek mekanizması bulabilme anlamında hem de tedavi sürecini devam ettirebilme anlamında kullanılması gereken önemli bir yöntemdir.

### 13.Düşünceleri kontrol etmek

Teknoloji bağımlılığına sebep olan ya da teknoloji bağımlılığını arttıran otomatik düşüncelerin incelenmesi ve bunların gerçek hayatta değerlendirilmesi de üzerinde durulması gereken bir yöntemdir.

### 14.Yeni sosyal becerilerin kazanılması

Sosyal beceri eksikliği de teknoloji bağımlılığının sebebi ya da sonucu olarak ortaya çıkabilir. Bu noktada yeni sosyal becerilerin kazanılması teknoloji bağımlılığının tedavisinde oldukça faydalı olabilir.

*Spor yapmak  
vücutta  
biriken  
enerjiyi  
sağlıklı bir  
yolla  
boşaltabilmek  
için en uygun  
faaliyetlerden  
biridir*

**UNUTMAYIN;  
DAHA BİLİNÇLİ VE GÜVENLİ  
İNTERNET KULLANICILARI OLMAK  
SİZİN ELİNİZDE**



Güvenli İnternet Kullanımı

Serap ÜNAL

Besni RAM Rehber Öğretmeni

### KAYNAKÇA

<https://tbn.org.tr/>

<https://blog.joker.com.tr/teknolojinin-cocuk-gelisimine-etkisi/>

## DİJİTAL MECRALARDA “ÇOCUK İSTİSMARI” HANGİ YÖNTEMLERLE GERÇEKLEŞİYOR?



*Dijitalleşmenin faydalarını göz ardı etmeden, fertler olarak yaşanan bu değişim karşısında sosyokültürel ve psikososyal olarak nasıl etkileniyoruz, ?*

Dijitalleşmenin etkisi hayatın her alanında giderek daha yoğun bir şekilde hissediliyor. İletişim kurma modellerinden, haber ve bilgi edinme biçimlerine; düşünce, inanç, davranış ve kültür formlarına kadar hızlı bir değişimin ve dönüşümün etkisi altın-

dayız. Dünyada ve ülkemizde dijital bir düzen kurulurken, bu dönüşümün bireyler ve toplumlar üzerinde etkilerinin neler olduğu en önemli konuların başında geliyor. Dijitalleşmenin faydalarını göz ardı etmeden, fertler olarak yaşanan bu değişim karşısında sosyokültürel ve psikososyal olarak nasıl etkileniyoruz, neleri kazanıyoruz, neleri feda ediyoruz, en önemlisi de nereye doğru gidiyoruz? Şu an tüm bu soruların yanıtları, en az teknolojik ilerlemelerden nasıl yararlanacağımız kadar önem kazanmış durumdadır.

Teknolojinin çocuklar, ergenler ve bütün bir toplum üzerinde olumlu ve olumsuz olmak üzere çift yönlü etkisi vardır. Bu iyicil ve kötücül etkilerden genel olarak bütün bireyler etkilense de, çocuklar ve ergenler daha fazla etkilinirler. Bilgisayar ve internet teknolojilerinin yaygınlaşması bilgi edinme, haber alma, iletişim vb. birçok yönden günlük hayatımıza katkı sağlarken, bir yandan da çocuklar ve gençler için tehdit edici bir unsur

oluşturmaya başlamış, bu da çevrim-içi ortamlarda çeşitli önemler alınması gerekliliğini ortaya çıkarmıştır. Ayrıca sosyal iletişim formlarının günlük hayatımızda daha fazla yer kaplaması ile birlikte çeşitli-değişik kullanım alışkanlıkları oluşmaktadır. Trendler, akımlar, modalar, paylaşımlar, meydan okumalar (**challenge**) bunlara örnek gösterilebilir. Giderek yaygınlaşan bu kullanım alışkanlıkları tehlikeli bo-

yutlara gelebiliyor ve bu tehlikeler ağına ne yazık ki çocuklar ve ergenler daha çok düşebiliyor.

Çocuk istismarcıları artık istismar etmek için sadece gerçek hayattaki çocukları hedef almıyorlar. İstismarcılar giderek artan bir şekilde kurbanlarını cinsel tacizden, çevrimiçi tacize katılmaya ikna ederek ne yazık ki dijital ortamda da istismar etmeye devam ediyorlar.

## ÇEVİRİMİÇİ İSTİSMAR (GROOMING) VEYA SİBER UŞAKLAŞTIRMA

İnternet sitelerindeki eğitsel amaçlı, bilgilendirici ve eğlendirici içerikler bilgi, resim, oyun vb. çocuklar için zengin ve etkileyici öğrenme ortamları haline gelmiştir. Bununla birlikte çocuklara ve gençlere zarar verebilecek içeriklere sahip internet siteleri de oldukça fazladır. Virüslü bağlantılar (linkler) yoluyla veya kandırarak çocuklarla iletişime geçen İnternet korsanları, çocukları adeta bir uşak-köle gibi kullanarak istismar edebiliyorlar. Yakın zamanda Mavi Balina ve Momo gibi akımlarda da görüldüğü gibi, bu durumun sonu

ölümle, intiharla ve çevrimiçi cinsel istismar gibi daha pek çok olumsuz durumla sonuçlanıyor. Çocukların sanal dünyada karşılaştıkları bu durumlar “**Siber Uşaklaşdırma (Grooming)**” olarak adlandırılıyor.



*Konuyla ilgili yapılan araştırmalar gösteriyor ki, Siber Uşaklaştırmada, genellikle savunmasız, öz güveni düşük ve ebeveyn denetiminin az olduğu ya da hiç olmadığı çocuklar hedef alınıyor.*

Konuyla ilgili yapılan araştırmalar gösteriyor ki, Siber Uşaklaştırmada, genellikle savunmasız, öz güveni düşük ve ebeveyn denetiminin az olduğu ya da hiç olmadığı çocuklar hedef alınıyor. Çocuğun güvenini kazanan saldırganlar çocuğun önce duygusal ihtiyaçlarını ve zaaflarını öğreniyorlar. Ekstra ilgi, sevgi ve hediyeler vererek çocuğun hayatında büyük ve anlamlı bir yer kaplamayı hedefliyorlar. İnternetin olası tehlikeleri yüzünden çocuklara internet kullanımını yasaklamak ise etkisiz ve yanlış bir davranış olacaktır. Ailelerin, internet kullanımı, internette kendilerini ve çocuklarını bekleyen tehli-

keler konusunda bilinçlenerek çocuklarını yönlendirmeleri bu açıdan büyük önem taşımaktadır.

Öyle ki, dijital dünyada var olan tehlikeler, gerçek hayatta bulunan tehlikeleri neredeyse geride bırakmış durumda. Gerçek dünyada bulunan riskleri biliyor ve alınması gereken tedbirleri alarak kendimizi ve çocuklarımızı koruyabiliyoruz. Fakat her geçen gün kullanımı artan internet ile etkinliği ve sayısı artan sosyal medya mecralarının sosyokültürel, psikososyal olarak bizi nasıl etkilediğini tam olarak biliyor olduğumuzu söylemek güç. İnternet ve yeni dijital teknolojiler büyük bir hızla ilerlerken, toplumun bu dijital teknolojileri farkındalıkla, sağlıklı ve doğru olarak kullanma ihtiyacı ise her geçen gün daha da artıyor.

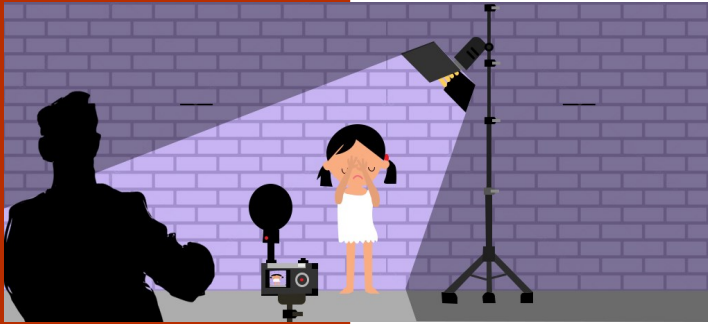


Günümüzde çocuklar İnternet ortamlarında değişik yollarla; gizliden veya açıktan, fiziksel, zihinsel, ekonomik ve cinsel olarak çok çeşitli istismarın ve ihmalin kurbanı olabiliyorlar. Çocuğun ebeveyni, yakını veya bir yabancı tarafından yapılabilen istismarlardan, zaman zaman basına yansıyan üzücü olaylarla da haberdar oluyor ve dijital platformlar yoluyla gerçekleşen bu istismarları daha net görebiliyoruz. Geçtiğimiz günlerde Amerika merkezli bir alışveriş sitesinde, çocuk kaçakçılığı

ve ticareti yapıldığına dair kanıtlar, iddiaları doğrular nitelikte idi. "Wayfair Skandalı" olarak çok konuşulan bu olay, yaşanan ilk vaka değil. Çocukların cinsel olarak istismar edildiği, şiddete uğradığı, Pedofillere pazarlandığı Pizzagate Olayı da, dünya çapında çok konuşulan çocukların çevrim içi yollarla nasıl istismar edildiklerini gösteren olaylardan. Bu haberler, çocuklarımızın bugün dijital ortamlarda nasıl tehlikelerle karşı karşıya kalabileceklerinin de en büyük kanıtlarından.

### Çocukların Ekonomik İstismarı

#### Sosyal Medyada Çocuk Fotoğrafi Paylaşan Fenomen Anneler!



Sosyal medyanın yoğun bir şekilde kullanılması ile hayatımıza giren "**fenomen**" kavramı bilinen pek çok ezberi de bozdu. Genç nesiller veya popüler tanımı ile neredeyse "her şey" yerine geçen "**fenomenler ve influencerlar**" maalesef bugün, gelecek nesilleri şekillendiren önemli rol modellerden biri haline geldi. Dijital platformlarda

ürün tanıtımı-ürün reklamı geçiren bu anneler, çocuk ile "para" ve "şöhret" kazandıran "sosyal medya fenomenliği" günden güne büyüyerek, gençlerin hayallerini süslemeye başladı. Sosyal medya fenomen ligi, "Gelecekte ne olmak istiyorsunuz?" sorusunun cevabını; doktorluktan, mimarlıktan, mühendislikten vb. çok "fenomen olmak istiyorum!" cevabına çevirecek kadar da popüler bir meslek haline geldi.

Bu durum sadece gençler için geçerli olmadı. Fenomen olma büyüsüne kapılanların arasında "anneler" de bulunuyor. "Instamom" olarak kavramsallaşan ve literatüre

geçen bu anneler, çocuklarının doğdukları andan itibaren her anını, sosyal medyada fotoğraf hikâye, video vb. yollarla kamuya açık olarak paylaşıyorlar. Sosyal medya platformlarında "fenomen" olma ve çocukları üzerinden ekonomik gelir elde etme yoluna gidiyorlar. Kendi çocuklarının fotoğraflarını paylaşarak, çocuk bedeni, sevimliliği üzerinden kolay yoldan para ve ün kazanmanın peşine düşen bazı ebeveynler, bilerek veya bilmeyerek çocuklarını ekonomik olarak istismar ediyor ve onları daha büyük ve başka tehlikelerin içine atıyorlar.



Fenomen anneler, sosyal medyada çocuklarının fotoğraflarını diğer paylaşımlara oranla daha fazla yapıyorlar. Annenin kendi ismiyle veya çocuğunun ismiyle kullandığı bu hesaplar, çocuk istismarcıları tarafından çocuklara ulaşabilmek için kullanılabilir. Sosyal medyada çocuğunun fotoğraflarını paylaşan anneler çocuklarını ekonomik istismara uğratmanın yanı sıra, çocuğun mahremiyet hakkını da ihlal ediyor. Çocuğun rızası ve bilinci dışında, anne tarafından yapılan bazı eylemler hem çocuk psikolojisi üzerinde hem de bu paylaşımı gören bireyler üzerinde olumsuz duygu ve düşüncelere sebep olabiliyor. Örneğin, kız çocuklarına yaşlarına uygun olmayan kıyafetler giydirmeye, onlara makyaj yapma, ağır ve abartılı bir

şekilde süsleme, sırf bu amaç için konsept oluşturma gibi davranışlar, çocuğu nesneleştirerek, bir pazarlama aracına dönüştürmektedir. Çocuğun pek çok açıdan istismar ve ihmal edildiğinin kamuya açık bir kanıtıdır.



### Çocuk İstismarı genel olarak dört şekilde meydana gelebiliyor:

- Fiziksel istismar,
- Cinsel istismar,
- Duygusal istismar,
- İhmal

İstismar olaylarının internet ortamlarında, dijital olarak gerçekleştirilmesi durumunda da, kavram "Çevrim içi Çocuk İstismarı" olarak adlandırılıyor. Çocukların ticari amaçlı sömürsüde istismar kapsamında değerlendirilebilmektedir. Ebeveyni dahi olsa, bir çocuğun özel görüntülerinin dijital mecralarda, kamuya açık olarak paylaşılması, kişi hak ve özgürlüklerine aykırı olmakla birlikte, mahremiyet hakkının ihlal edilmesine sebep olan bir tutumdur. Bütün bunlar fenomen anneler tarafından bazen bilinçsiz bir şekilde sadece takipçi artırma ve beğenilme (*like alma*) amacı için yapılırken çoğu zaman da bilinçli bir şekilde fenomen olmak için, reklam, tanıtım ve pazarlama stratejileri doğrultusunda, çocuğun masumiyeti ve bedeni üzerinden para kazanmak için yapılıyor. Böylece çocuklarını kazanç

kapısına dönüştüren pek çok sosyal medya fenomeni anne, para için çocuklarının masumiyetini, güvenliğini ve psikolojisini hiçe sayarak kendi çocuklarının geleceğini kendi elleriyle karartabiliyor. Fenomen anneler, çocuklarını, sonuçlarını büyüdükleri zaman daha net görebilecekleri pek çok zarara uğrattıyorlar. Öte yandan, çocuğun mahremiyeti ihlal edildiğinden bir hak ihlali olduğu için suç işlemiş oluyorlar.

**"Çocuk istismarı her ne surette olursa olsun, doğrudan çocuk haklarının bir ihlalidir ve suçtur."**

## (Uluslararası) Pedofili ve Çocuk Pornografisi

Çocukların cinsel istismarında üzerinde durulması gereken bir diğer konu da Pedofili-dir. **Pedofili** ya da **sübyancılık**, yetişkin bir kimsenin ergenlik öncesi çocukları veya ergenliğe yeni girmişleri cinsel açıdan çekici bulması ve cinsel eğiliminin çocuklara yönelik olmasına neden olan psikoseksüel rahatsızlıktır. Bu rahatsızlığa sahip kişilere “pedofil” yada “sübyancı” denir.

Sübyancılar tipik olarak yetişkin cinsel ilişkiden zevk almakta güçlük çekerler, özgüvenleri eksik olabilir ve

çocuklarla ilişkiyi yetişkinlere nazaran daha az tehdit edici bulurlar. Sübyancının eğilimi karşı cinse veya kendi cinsine olabilir. Kayıtlara geçmiş sübyancıların büyük çoğunluğu erkektir. Bu sonuç “kadınlarda hiç görülüyor mu?” sorunu akla getirebilir. Tabi ki bu durum kadınlarda da çok nadir de olsa görülür. Pedofil kadınların kendilerini gizlemesi, sayılarının bilinmesini engellemektedir.

Pedofiliyi, psikoloji ve tıp alanına giren normal bir has-

talık olarak görmek mümkün değildir. Bugün Pedofili tehlikesini, içtimai ve kültürel etkenlerden ayrı değerlendirmek yanlış olacaktır. Çocuk Pornografisi ve Pedofili birbirinden beslenen ve birbirini üreten iki büyük tehlike olarak dijital ortamlarda çocuklarımızı tehdit etmektedir.

*Pedofili ya da sübyancılık, yetişkin bir kimsenin ergenlik öncesi çocukları veya ergenliğe yeni girmişleri cinsel açıdan çekici bulması ve cinsel eğiliminin çocuklara yönelik olmasına neden olan psikoseksüel rahatsızlıktır.*

Çocuk haklarına dair Birleşmiş Milletler Sözleşmesinin 32. maddesi uyarınca, taraf devletler, çocuğun bedensel, ruhsal, ahlaki ya da toplumsal gelişmesine zararlı olabilecek nitelikte çalıştırılmasına karşı koruma sağlayacaktır. Bu sözleşmenin 34. maddesine göre, Taraf devletler;

- Çocuğun yasadışı bir cinsel faaliyete girişmek üzere kandırılması veya zorlanmasını,
- Çocukların fuhuş ya da diğer yasadışı cinsel faaliyette bulundurulmasını sömürülmesini,
- Çocukların pornografik nitelikteki gösterilerde ve malzemede kullanılmasını önlemek amacıyla ulusal ve uluslararası düzeyde gerekli her türlü önlemi alırlar.”

İfadeleri geçmektedir.



Çocuğun istismarı suç olmakla birlikte görüntülerin sanal ortama yüklenmesine neden olmak, görüntülerin yayılmasına aracılık etmek de çocuğun cinsel istismarı suçunun kapsamında değerlendirilmekte olup, suçun ayrıntılı tanımı, yaş sınırı ve suçun işlenmesi halinde yapılacak adli iş-

lemler Türk Ceza Kanunu'nun Altıncı Bölümü'nde yer alan Cinsel Dokunulmazlığa Karşı Suçlar kısmında belirlenmiştir.

İnternet ve sosyal medya ortamlarında her zaman için istismarcıların, kötü niyetli kişilerin ve Pedofillerin bulunabileceği göz önünde bulundu-

rulmalıdır. Çocukların mahremiyetini ihlal eden paylaşımlar yapmaktan kaçınılmalıdır. Pornografi, fotoğraf ve görsel materyaller üzerine kurulu olduğu için; tehdit, sanal zorbalık ve röntgencilik unsuru olarak kullanılacağı de unutulmamalıdır.

### **Çevrim içi Çocuk İstismarına Karşı Ne Gibi Önlemler Alınabilir?**

Bilgisayar ve internet, bizler için olduğu kadar çocuklar için de vazgeçilmez teknolojiler artık. Çocukların teknolojiyi kullanırken herhangi bir olumsuzlukla karşılaşmaması için ailelere büyük görev düşüyor. *Hiçbir aile çocuğunun rahatsız edici, yaşına uygun olmayan bir içerikle karşılaşmasını, bunun sonucunda da maddi ve manevi zarara neden olacak bir deneyim yaşammasını istemez.*

***Cihazlar çocukları susturan bir mucize gibi görmekten kaçının.***

Genellikle aileler çocukların ellerine akıllı telefon ya da tablet tutuşturulduğunda veya bilgisayar başına oturtulduğunda sakinleşmesinden çok memnundur. Öyle ya, sorun çıkaran, mızızlanan bir çocuğu bir anda uslu bir çocuğa dönüştüren mucize gibi görülür dijital oyuncaklar.

***Odasında tek başına bırakmaktan kaçının.***

Bu durum hoşumuza gitse de o an çocu-

ğumuzun ekranında neler olup bittiğini bilmiyor olmak ciddi bir risktir. Bu nedenle eğer eline bir dijital oyuncak vereceksek çocuğumuzla iyi bir iletişim içinde olmalıyız. Bu aşamada yapılan en büyük hatalardan biri çocuğun ebeveynlerinden ayrı bir odada internete bağlı bir cihazla baş başa bırakılmasıdır. Riskleri minimize etmek için çocuğumuzla diyalog içinde olup, aynı ortamda bulunmaya özen göstermeliyiz.

***İnternet kullanım koşul ve sürelerini belirleyin***

Çocuklara teknolojik cihazların kullanımında sınırsızca özgür olduğu hissi vermemek gerekir. Belli saatlerde, belli günlerde ve sizin belirleyeceğiniz belli koşullarda bilgisayar, tablet ya da oyun konsolu kullanımı hakkı olduğu hakkında kendisiyle ikna edici ve sonu karşılıklı bir uzlaşmayla biten bir diyalog her zaman yararlı olacaktır.

***Cihazlar çocukları susturan bir mucize gibi görmekten kaçının.***

Denetimsizlik,  
hem çocuk için  
zararlı olabilecek  
uygulamalara  
erişim sağlar  
hem de sizden  
habersiz pahalı  
uygulamalar  
satın  
alınabileceği için  
maddi zarara yol  
açar.

### *Karşısına çıkan her bilginin doğru olmadığını anlatın*

İnternete bağlı cihazlar söz konusu olduğunda, özellikle internetten bilgi ve ödev araştırma gibi işlevler de devreye girdiğinde çocuğumuza internette karşımıza çıkan her bilginin doğru olmadığını anlatmalı, karşılaştırmalı araştırma yapmasını ve sorgulayıcı olmasını öğütleyin.

### *Uygulama mağazalarına dikkat edin( hem can hem cep yakar).*

Aileler akıllı telefonlarını ya da satın aldıkları tablet bilgisayarları birkaç oyun yükleyip çocuklarına verdiklerinde, çocuk zamanla daha fazla oyun talep edecektir. Bu da çocukları uygulama mağazalarından yeni oyunlar indirmeye yöneltecektir. Bu noktada yine çocukla iyi bir iletişim kurmanın önemi de öne çıkıyor. Çocuğunuzun yeni uygulama indirme talebini denetim altında tutmakta yarar vardır. Denetimsizlik, hem çocuk için zararlı olabilecek uygulamalara erişim sağlar hem de sizden habersiz pahalı uygulamalar satın alınabileceği için maddi zarara yol açar.

### *Sosyal medyada gizlilik ayarlarına dikkat edin*

Eğer çocuğunuz 13 yaşından büyükse ve sosyal medya hesapları varsa, gizlilik ayarlarını doğru şekilde yaptırmalarını için kendilerini bilgilendirin.

Hesaplarının herkese açık olmadığından emin olun ve sadece şahsen tanıdığı ve güvendiği kişilerden gelen arkadaşlık taleplerini kabul etmeleri gerektiğini öğretin. Ayrıca sizler de anne baba olarak sosyal medyadaki gizlilik ayarlarını doğru bir şekilde yapıp, durumunuzun herkese açık olmadığını onlara gösterin. Ayrıca kullandığı cihazların gizlilik ve güvenlik ayarlarını da kontrol etmekte yarar var.

### *Ebeveyn denetimli yazılım şart*

Çocuğunuza güvenseniz bile, onunla iletişim kuracak kişilere kesinlikle güvenemezsiniz. Bu nedenle reşit olana kadar çocuklarınızın kullandığı tablet bilgisayar, dizüstü bilgisayar ya da masaüstü bilgisayarda neler yaptığını gözlemleyecek ebeveyn yazılımları kullanmak gerekir. Bu aşamada cihazların üreticilerinin de çözümleri vardır. Örneğin tablet bilgisayarların bazılarında çocuk modu, dizüstü ve masaüstü bilgisayarlarda kullanılan işletim sistemlerinde ebeveyn denetimi yerleşik olarak gelmektedir.

### *Güvenlik yazılımı olmazsa olmaz*

Hem sizin hem de aile bireylerinin kullandığı tüm cihazlarda güvenlik yazılımı kullanmaya özen gösterin. Akıllı telefon, tablet, dizüstü ve masaüstü bilgisayarlarınıza yükleyerek kendinizi ve aile bireylerini internette gelebilecek risklere karşı koruyacak farklı yazılımlar var. Bu yazılımlar, çocuğunuz için oyun indirirken de bankacılık işlemlerinizi yaparken de sizi koruyacaktır.

Ayrıca;

- Çocukların uydukları odada, akıllı telefon, bilgisayar, tablet gibi başkalarıyla iletişim kurabilecekleri cihazlar bulunmamalıdır.
- Çevrim içi risklerden korunmak için, evde ortak bir cihazdan İnternet kullanma alışkanlığı oluşturulabilir.
- Çocuğun ziyaret edebileceği web siteleri ebeveynleri tarafından önceden belirlenmeli ve kontrol edilmelidir.
- Çocuk, erişim sağlayacağı web sitelerinin hangileri olabileceği, yaşına uygun olup olmadığı konusunda ebeveynleri tarafından bilgilendirilmelidir.
- İnterneti kullanım amaçları belirlenmelidir. Araştırma, eğitim, oyun vb.

gibi. Amaç dışı İnternet kullanımına sınır getirilmelidir.

- Çocuğa ebeveynleri tarafından mahremiyet bilinci aşılmalıdır.
- Çocuğa tanımadığı kişilerle web cam ile konuşmaması, fotoğraflarını ve kişisel bilgilerini paylaşmaması gerektiği anlatılarak uzlaşa sağlanmalıdır.
- Ebeveynler, çocuklarının dijital mecralar yoluyla edindikleri arkadaşlarının profillerinden ve yaşından haberdar olmalıdır.
- Ebeveynler çocukların cinsel istismarı konulu bir durumla karşılaştıklarında İnternet Bilgi İhbar Merkezi'ne <https://www.ihbarweb.org.tr/> ihbarda bulunabilirler.

**Çocuğun ziyaret edebileceği web siteleri ebeveynleri tarafından önceden belirlenmeli ve kontrol edilmelidir.**



Bilgi İhbar Merkezi, Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu tarafından 4/ 5/2007 Tarihli ve 5651 Sayılı İnternet Ortamında Yapılan Yayınların Düzenlenmesi ve Bu Yayınlar Yoluyla İşlenen Suçlarla Mücadele Edilmesi Hakkında Kanununun 10. Maddesinin 4. Fıkrasının (d) bendi uyarınca kurulmuştur.

- Ebeveynler, çocuklarını İnternet üzerinden gelebilecek zararlardan korumak için Aile ve Çocuk Profilinden oluşan "Güvenli İnternet Hizmetini" tercih edebilirler.
- Ebeveynler Güvenli İnternet Merkezi tarafından hazırlanan, çocukların dijital ortamlarda nasıl güvende kalacaklarını anlatan "Dijital Mahremiyet Rehberini" inceleyebilir, konuyla ilgili bilgi sahibi olabilirler





## Çocukları dijital dünyada koruma yükümlülüğü

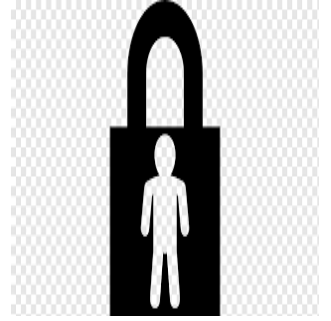
UNICEF Daha Güvenli İnternet Günü dolayısıyla yaptığı açıklama da çocukların ve dijital ortamdaki izlerinin korunması için acilen harekete geçilmesi çağrısında bulundu.

NEW YORK, 6 Şubat 2018– UNICEF yaptığı açıklamada her gün 175 binden fazla sayıda çocuğun ilk kez internetle tanıştığını, bunun her yarım saniyede yeni bir çocuk anlamına geldiğini be-

lirtti. Dijital erişim bu çocuklara büyük yararlar ve fırsatlar sunduğu gibi bir dizi risk ve sakıncayı da beraberinde getirmektedir. Bu risk ve sakıncalar arasında zararlı içerik, cinsel sömürü ve istismar, siber zorbalık ve özel bilgilerin kötüye kullanımı da yer almaktadır.

UNICEF, çocukların dijital politikanın merkezine yerleştirilmesi

için hükümetler, sivil toplum, Birleşmiş Milletler kuruluşları ve en önemlisi özel sektör arasında yeni bir işbirliği yapılması ve durumun ivedilikle ele alınması çağrısında bulunarak, aşağıdaki önerileri sunmaktadır:



Çocuklara, özel yaşamlarına yönelik tehditler karşısında kendilerini nasıl koruyacakları öğretilmelidir.

### 1. Küresel, bölgesel ve ulusal girişimlerin eşgüdümüne kavuşturulması:

Teknoloji tasarımında güvenlikle ilgili ilkeleri yerleşik kılmak için kanun yapımcılar ve bunları uygulayanlar ile teknoloji sanayisi arasındaki işbirliğini derinleştirmemiz; yasa dışı ticari işlemlerle birlikte çocuk istismarının çevrimiçi diğer biçimlerine imkân tanıyıp bunları gizleyen dijital teknoloji karşısında çözümler bulmak için birlikte çalışmamız gerekmektedir.

### 2. Çocukların özel yaşamının güvence altına alınması:

Çocuklara ait verilerin korunması, bu verilerin kötü amaçlı kullanımının önlenmesi ve şifre-

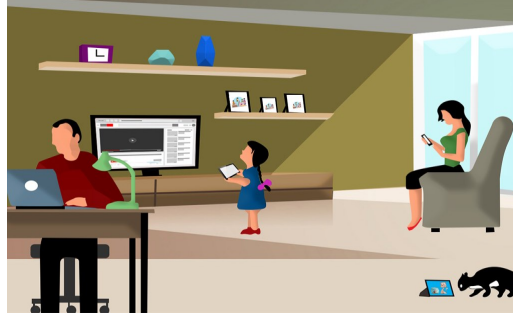
lemelere saygı için özel sektörün ve hükümetlerin konuyu daha fazla sahiplenmesi gerekmektedir. Çevrimiçi çocuklarla ilgili verilerin toplanması ve kullanılmasında uluslararası standartlar eksiksiz uygulanmalıdır. Çocuklara, özel yaşamlarına yönelik tehditler karşısında kendilerini nasıl koruyacakları öğretilmelidir.

### 3. Daha eşitlikçi erişim ve dijital okuryazarlıkla çocukların çevrimiçi ortamlarda güçlendirilmesi:

Çocuklara, çevrimiçi ortamlarda nasıl bilgi edinebilecekleri, bu ortamlardan nasıl yararlanacakları ve güvenliklerini nasıl sağlayacakları öğretilmelidir.

Bu amaca yönelik olarak ilkokuldan liseye uzanan süreçte bilgi platformları ve müfredat oluşturulmasında hükümetler ve teknoloji geliştiriciler arasında daha ileri düzeyde işbirliği gerçekleştirilmelidir. Çevrimiçi kütüphaneler desteklenmeli, kamu kütüphanelerinin dijital becerileri öğretme kapasitesi geliştirilmelidir. Dijital teknoloji alanında uzman öğretmenler yetiştirilmeli, çevrimiçi tehlikeler ve yanlış bilgiler karşısında kendilerini nasıl koruyacakları çocuklara öğretilmeli, dijital yurttaşlık dijital okuryazarlık eğitiminin temel bileşeni haline getirilmelidir.

**4. Özel sektörün kendine özgü rolünden yararlanılması:** Çocuklara yönelik riskleri azaltacak etik ürün tasarım ve pazarlaması da dâhil olmak üzere, çocukları çevrimiçi ortamlarda koruyacak ve kendilerine yarar sağlayacak veriler ile mahremiyetle ilgili etik standartların oluşturulması ve yaşama geçirilmesi acil bir ihtiyaç olarak görülmelidir.



**5. Çocukların erişimine, karşılaşabilecekleri çevrimiçi fırsat ve risklere ilişkin daha güçlü bulgular elde edilmesi:** Çocukların internete erişimi ve çevrimiçi etkinlikleri hakkında daha sağlam bulgulara ihtiyaç duyulmaktadır. Böylelikle çocukların özel ihtiyaçlarını ve haklarını gözeterek, dijital dünyanın getirdiği sorunları ele alırken küresel ölçekteki eşgüdümü ve bilgi paylaşımını güçlendiren, çocuk kuruluşlarıyla ortak çalışmalarını derinleştiren, politikaları ve yasaları belirleyenlerle daha sistematik ilişkiler kuran düzenleyici çerçeveleri ve politikaları belirlemek için bu bulgulardan yararlanılabilir.

Aysel KATARCI

Besni RAM Reh. Hiz. Blm. Bşk.

#### KAYNAKÇA

<https://mediatrend.mediamarkt.com.tr/cocuklarin-guvenli-teknoloji-kullanimi-icin-ailelere-oneriler/>

Akademik Bilişim'11 - XIII. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri 2 - 4 Şubat 2011 İnönü Üniversitesi, Malatya

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Pedofili>

<https://www.ihbarweb.org.tr/>

[https://www.unicefturk.org/yazi/\\_internetgunu](https://www.unicefturk.org/yazi/_internetgunu)

## ÖZEL EĞİTİM UYGULAMALARINDA TEKNOLOJİ KULLANIMI

Özel eğitime ihtiyacı olan bireylerin eğitim ihtiyaçları, bazı özelliklerine göre farklılaşabilmektedir. Her birey, yeterliliklerine ve yetersizliklerine bağlı olarak önemli derecede bireysel farklılıklar göstermektedir. Bu farklar göz önünde bulundurularak bireylere, en az kısıtlayıcı eğitim ortamlarında eğitim imkânı sunulmalıdır. En az kısıtlayıcı eğitim ortamlarının amacı; özel gereksinimli bireylerin normal gelişim gös-

teren akranları ile aynı eğitim ortamlarında eğitim alması esasına dayanan uygulamalardır. Bu noktada bireysel farklılıklar ve gereksinimler dikkate alınarak yardımcı teknolojiler ile zengin öğrenme ortamları oluşturulabilmektedir.



*bireysel farklılıklar ve gereksinimler dikkate alınarak yardımcı teknolojiler ile zengin öğrenme ortamları oluşturulabilmektedir.*




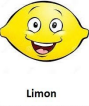





### Yardımcı Teknolojiler

Teknolojinin sınıf ortamına girmesi ile birlikte sınıf ortamında yürütülen öğretim süreçleri teknoloji destekli yürütülmeye başlanmıştır. Teknoloji farklı öğrenen bireylerin özelliklerine göre zengin materyallerin tasarlanmasına olanak sağlamıştır. Yardımcı teknolojiler özel eğitime ihtiyaç duyan bireylerin öğrenimini bireyselleştirmek, bağımsızlığını artırmak, yaşam kalitelerini yükseltmek, eğitim, meslek, günlük ve toplumsal hayatta karşılaşılabileceği güçlükleri en aza indirgenmeye çalışan hizmet ve yöntemlerdir.

### Düşük Düzeyde Teknolojiler

**Görsel kartlar/Resimli semboller:** Pek çok kavram ve beceri öğretiminin desteklenmesi için kullanılan resimli kartlar oldukça basit ve kolay uygulanabilir materyallerdir. Zihin yetersizliği, otizm spektrum bozukluğu ya da dikkat eksikliği olan bireylere akademik kavramlar (renk, nesne, şekil, zıtlık kavramları vb.), duyguları tanıma-ayrıtma, iletişim becerilerinin öğretiminde görsel kartlar sıklıkla tercih edilir. **Görsel çizelgeler:** Görsel çizelgeler,

resimli ya da yazılı olarak farklı şekillerde hazırlanabilen, belli bir zaman diliminin organize edilmesini sağlayan çizelgelerdir. Özel gereksinimi olan bireylerin yaşadığı en önemli sınırlılıklardan biri de akademik becerilerin öğrenmesinin yanı sıra boş vakitlerinde bir etkinlik başlatma veya gün içerisinde yapılması gereken etkinlikleri sırasıyla takip etme ve zamanı organize etmede zorlanmalarıdır.

Eğitici Kartlar	Meyveler	www.okuloncesihirney.net Okul Öncesine Dair Herşey
		
Portakal	Muz	Kiraz
		
Limon	İncir	Kavun
		
Erik	Şeftali	Böğürtlen

Bu bağlamda örneğin; okuma ve yazma becerilerinde yetersizlik gösteren otizm spektrum bozukluğu, zihin yetersizliği veya dikkat dağınıklığı olan bireylerde ev-sınıf-okul rutinleri veya kurallarının öğretiminde resim ve sembollerden oluşan görsel çizelgelerden yararlanılabilir. Görsel çizelgeler arasında sıklıkla kullanılan uygulamalardan biri de etkinlik çizelgeleridir. Etkinlik çizelgesi bireyi bir dizi etkinliği yerine getirmeyi yönelten kelime ve resim setlerinden oluşur ve bireyi, birisinin yardımı olmaksızın bağımsız hareket edebilmesine olanak sağlar. Etkinlik çizelgeleri aynı zamanda başkaları ile konuşma/

iletişim başlatma ve sohbet etmeyi de içerebilir. Bu çizelgeler farklı biçimlerde hazırlanabilir. Okuma-yazmada yetersizlik gösteren bireyler için fotoğraf ya da resim kullanılırken okuma yazma becerileri olan bireyler için yazılı ipuçları kullanılır. Örneğin; çizelgede ilk etkinlik sabah kalktığında ellerini yıkama ise el yıkama ile ilgili bir fotoğraf ya da "ellerini yıka" şeklinde bir yazı olabilir. Devamındaki etkinlikler de sırası ile çizelgede yer alır. Etkinlik çizelgeleri ile birçok farklı etkinlik, (Örn; oyun oynama, diş fırçalama, yemek yeme, taklit becerileri) farklı ortamlarda (ev-okul)planlanabilir.

**Okuma büyüteçleri, fosforlu işaretleyiciler ve kalemler:** Metin üzerinde önemli görülen noktaları, kelime, tümcelerini üzeri, üstü ya da altı yapıştırılarak veya çizilerek odaklanmayı kolaylaştırmak hedeflenir. Aynı şekilde okuma büyüteçleri metinlerin daha kolay görülmesini sağlar. Örneğin; az gören bireylerin okuma becerilerini desteklemek için okuma büyüteçleri kullanılabilir. Dikkat eksikliği ve odaklanma sorunu yaşayan bireyler için ise fosforlu işaretleyiciler ve kalemler ile metinlerin renkli bir şekilde işaretlenmesi daha çok dikkat çekicilik ve görsellik sağlayabilir.

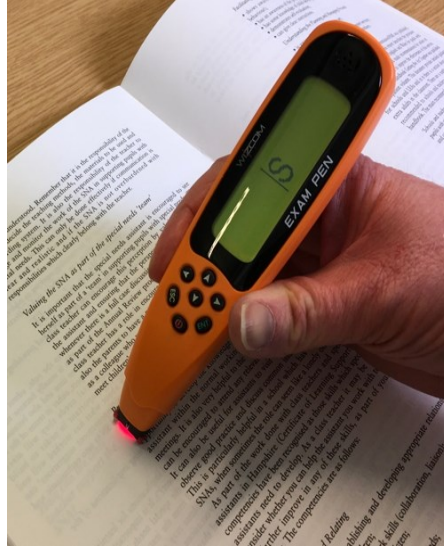
### Orta Düzeyde Teknolojiler

**Zamanlayıcılar:** Bir görev sırasında ne kadar zaman kaldığı konusunda ve görev için planlanan zamanın tümü hakkında görsel olarak bilgi sunan araçlardır. Görev için planlanan süre tamamlandığında zamanlayıcı sesli bir biçimde uyarı verir, bu anlamda kullanımı oldukça kolaydır. Örneğin; öğrenme güçlüğü yaşayan bir bireyin okuma metni süresi veya dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu yaşayan bir bire-

yin etkinliği tamamlama süresi zamanlayıcılar aracılığı ile kaydedilebilir.



**Okuma kalemleri:** Okunan metnin üzeri tarandıktan birkaç saniye sonra kalem üzerinde bulunan küçük ekranda sözcüğün yer alması ve ardından kalemin sözcüğü seslendirmesi şeklinde bilgi sunan araçlardır. Okuma kalemleri tek bir sözcüğü ve ya cümleyi seslendirmek için kullanılabilir ve taşınabilir özelliktedir. Özellikle görme yetersizliği bulunan bireyler için yardımcı bir teknolojik araçtır.



**Konuşan hesap makineleri:** Kolay, anlaşılır bir dil ile sayısal girdileri, hesaplamaları ve sesli bir konuşma çıkışı içeren araçlardır. Ses kontrolü ve susturma özelliğine sahiptir. Öğrenme güçlüğü ya da dikkat bozukluğu olan bireylerin matematik becerilerini desteklemek için yardımcı olan araçlardır.

**Konuşan sözlükler:** Kelimelerin anlamları, eş anlamlı ve zıt anlamlı kelimeler, heceleme ve yazma işlevlerini kullanmaya yarayan araçlardır. Özellikle öğrenme bozukluklarından disleksi (okuma güçlüğü) ve disgrafi (yazma güçlüğü) sorunu yaşayan bireylerin okuma ve yazma becerilerinin desteklenmesi için önerilebilir. Konuşma üreten araçlar.



**Voice-Output Communication Aide (VOCA):** Konuşma üreten araçlar bir sözcük ya da cümleyi temsil eden pek çok sembol içeren dijital ses çıktısı sunan taşınabilir elektronik araçlardır. Araçtaki herhangi bir sembole dokunarak bağlama uygun ses çıktısı sağlanabilmektedir. Örneğin; kalem sembolüne dokununca "Kalem", ya da "Kalem istiyorum." gibi bir sözcük ya da cümle üretilebilmektedir. Özellikle talep etme, bağlama uygun yanıt verme, seçim yapma, gibi becerilerde oldukça etkili olduğu belirtilmektedir.



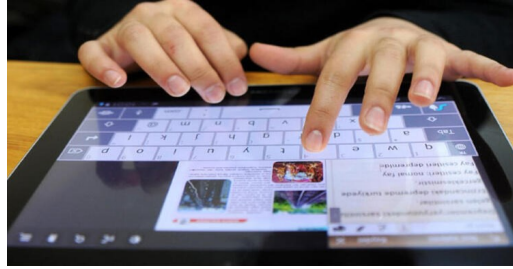
## Karmaşık ve Yüksek Düzeyde Teknolojiler

**Tablet bilgisayarlar:** Görsel ve işitsel özellikleri içeren dokunmatik ekran özelliğine sahip araçların birçok avantajı olması nedeniyle farklı yetersizlik türleri için sıklıkla kullanılmaktadır. Bu avantajlar şu şekilde sıralanabilir:

- Eğitsel öğrenme malzemelerini bireyselleştirmeye olanak sağlaması
- Çok sayıda uygulamaya erişim olanağının bulunması
- Taşınabilirliğinin kolay olması
- Geniş ekran arayüzüne sahip olması
- Bu araçlarla aktarılan ve sanal ortamda bulunan içerikle iletişimin dokunarak, yani daha somut bir iletişim biçimiyle yapılması
- Fiziksel ve sanal etkileşimin somut iletişim

şekilleriyle sağlanarak gerçek yaşam ile bağlantılarının daha iyi kurulması

Otizm spektrum bozukluğu, zihin yetersizliği, öğrenme güçlüğü, dikkat eksikliği olan bireylere hedeflenen pek çok becerinin öğretimini (sohbet etme, kendini tanıtmaya, kurallara uymaya ya da toplama, çıkarma, sayma, okuduğunu anlama vb. akademik beceriler) daha görsel ve eğlenceli kılmak için tablet bilgisayarlar dijital etkileşimli kitap ya da oyuna dayalı etkileşimli video uygulamaları görülebilir.



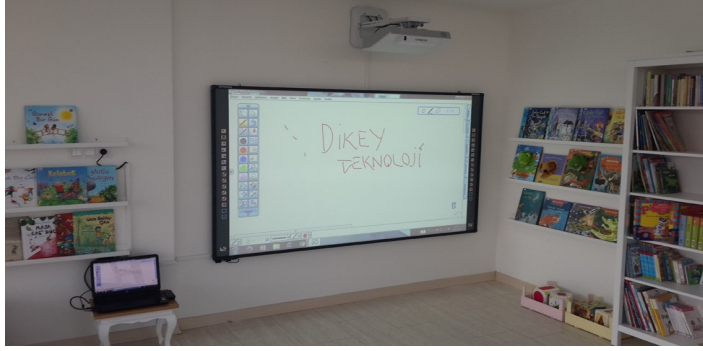
**Akıllı telefonlar:** Hayatımızın her alanında var olan ve gündelik yaşamımızın vazgeçilmez bir parçası haline gelen akıllı telefonlar ise yeni medya ortamlarının en önemli araçlarından biridir. Yeni medya ortamlarının sağladığı birçok özelliği bünyesinde barındırması ve en önemlisi taşınabilir olması ile akıllı telefonlar, kısa sürede çok geniş bir

kullanıcı ağına ulaşmıştır. Akıllı telefonlarda bilişsel, oyun, motor vb. etkinlikler için farklı gelişim alanına yönelik uygulama olanağı genişletir ve etkileşimli çoklu ortam uygulamalarının kullanımı için uygun bir ortam sağlanabilmektedir. Akıllı telefonlar ile farklı yetersizliği olan bireylere (otizm spektrum bozukluğu, zihin, işitme, serebral palsi, duyu ve

davranış bozukluğu, fiziksel yetersizlik) duyu ve düşüncelerini, isteklerini belirtme, seçim yapma, eşleme, motor beceriler gibi pek çok beceri eğlenceli bir ortam aracılığı ile çalıştırılmaktadır. Ancak batarya ömrünün bitmesi ve aktif olmadığı sürece ekranın kapanabilmesi gibi birtakım sınırlılıkları bulunmaktadır.

**Akıllı tahtalar:** Etkileşim özellikleri olan ve bilgisayara bağlı olarak çalışan, dokunmatik özelliğe sahip büyük bir ekrandır. Bu tahtaların yardımıyla yazı, ses, video, grafik gibi unsurları bir arada kullanarak eği-

ulaşılabilir. Akıllı tahta üzerindeki tüm yazı veya grafiklerin biçim, renk ve boyutları göze en iyi hitap edecek şekilde değiştirilebilir. Özellikle tahtadaki bilgilerin tutup çekilerek her yöne hareket ettirilebil-



timde etkileşim arttırmaktadır. Her öğrenenin farklı öğrenme stili olduğu göz önüne alınarak, bu etkileşimli tahta ile birlikte çoklu bir öğretim ortamı elde edilebilmektedir. Konu anlatılırken, ihtiyaç duyulursa veya konu ile ilgili olarak akıllı tahta yardımıyla internete bağlanıp bu kaynaklara

toplanan bilgilerin düzenlenebilmesi açısından büyük kolaylık sağlamaktadır. Akıllı tahtada içerik bağlamında yeni bir sayfa eklenip çalışmaya devam edilebilir. Akıllı tahta üzerinde oluşturulan tüm ders içerikleri kaydedilebilir ve istenildiğinde tekrar hızlı bir şekilde tahtaya yansıtılabilir. Bu işlem, öğretene zaman

kazandırdığı gibi öğrenenlerin dikkatinin dersten kopmasını da engellemiş olur. Akıllı tahta kullanılarak özel gereksinimi olan bireylere farklı beceri ve kavram öğretimi yapılabilir. Örneğin; zihinsel yetersizliği, otizm spektrum bozukluğu, işitme kaybı ya da fiziksel yetersizliği olan bireyler gibi farklı özelliklerdeki bireyler için tasarlanan bu uygulamadaki seçenekler ile metinlerin üzeri işaretlenerek, metnin rengi değiştirilerek okuma ve yazma hataları düzeltiler. Bu seçeneklerin kullanımını okuma, yazma, resim yapma ve bilgisayar kullanmayı kolaylaştırmaktadır.

**Dijital kitaplar:** Basılı kitaplar çok güçlü öğrenme malzemeleri olmasına rağmen, sınırlı erişilebilirlik seçeneklerinden dolayı özel gereksinimi olan birey-

ler için çoğu zaman etkili bir şekilde kullanılamamaktadır. Bununla beraber son yıllarda evrensel tasarım ilkelerine göre tasarlanmış, farklı erişilebilirlik

seçeneklerini sunan dijital kitaplar etkili öğrenme malzemeleri olarak kullanılabilmektedir.

Dijital kitaplar, hem farklı etkileşim türlerini desteklemesi hem de farklı erişilebilirlik seçenekleri sunabilmesi bağlamında



önemli yardımcı teknolojiler olarak değerlendirilebilir. Özellikle mobil cihazların yaygınlaşması, internet ağının ve hızının artması ile birlikte etkileşimli e-kitaplara video, ses, animasyon, oyun gibi çoklu ortam özellikleri

de eklenebilmesi basılı etkileşimli kitaplara göre daha çok tercih edilebilir kılmaktadır. Dijital etkileşimli kitaplar, öğrenme ortamında okuma zorluğu çeken veya fiziksel (işitme, görme vb.) yetersizliği olan bireylerin içeriğe erişimini kolaylaştırırken, öğrenme sürecine etkin biçimde katılmalarını da sağlamaktadır.

**Mobil uygulamalar:** Mobil markette milyonlarca uygulama çok farklı kullanıcı yelpazesine hitap etmektedir. Mobil uygulamalar birçok teknolojiyi bünyesinde barındırabilen uygulamalardır. Bilgisayar programlarının aksine kullanımları hemen hemen her düzeyde kullanıcı için kolaydır. Mobil

uygulamaların bu potansiyeli ise onları eğitim süreçlerinde kullanılabilir kılmaktadır. Özel eğitimde mobil uygulamaların etkili bir biçimde kullanılabilmesine yönelik çalışmalar vardır. Mobil uygulamaların özel eğitim sürecinde kullanımını uygulamaların farklı özel gereksinimi olan bireylerin

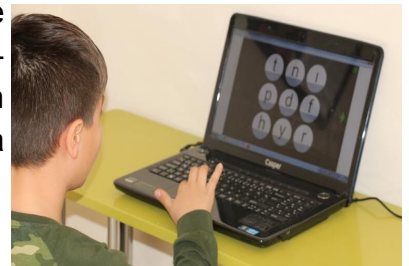
özelliklerine göre erişilebilirlik seçenekleri sunabilmesi, uygulamanın hızlı bir şekilde güncellenebilmesi, farklı etkileşim türlerine olanak verebilmesi ve belki de en önemlisi doğal kullanıcı arayüzü ile kullanılabilmesidir.



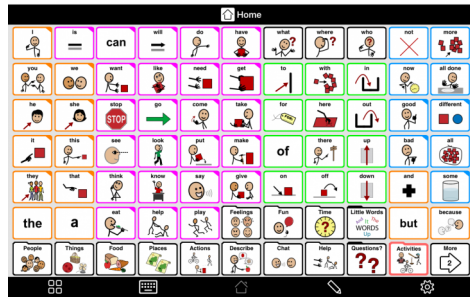
**Bilgisayar yazılımları:** Gelişen ve değişen teknoloji ile günümüzde özel gereksinimi olan bireylere pek çok beceri ve kavram (sosyal, akademik, motor vb.) öğretiminde bilgisayar veya taşınabilir araçlar aracılığı ile çeşitli yazılımlar tasarlanmaktadır. Örneğin; dil ve konuş-

ma bozukluğu olan çocuklar ve otizm spektrum bozukluğu olan çocukların temel yetersizlik gösterdikleri alanlar dil ve iletişim becerileri olduğundan bu alanlarda yazılımlara uygulamalara gerek duyulmuştur. Dil ve konuşma becerileri sınırlı olan bireyler için tasarlanan

yazılımlarda bu bireyler çeşitli semboller, resimler, insan sesleri özellikleri aracılığı ile kendi istek ve ihtiyaçlarını ifade edebilirler, kimi zaman cümle kurmaya olanak sağlayan programlar da kullanılabilir.



Bu tema altında yapılan çalışmalar kullandıkları yazılımların isimleri olan Proloquo2Go, Sign4Me, Picaa, My-Voice, MathDS ve daha birçok isim sıralanabilir. Yapılan çalışmalar yazılımların hangi özel eğitim gruplarında, ne amaçla ve nasıl kullanıldığının görülmesi amacıyla özetlenmiştir. Proloquo2Go Proloquo2Go uygulaması iPad, iPod Touch ve iPhone gibi IOS cihazlarında kullanılmak üzere,



konuşmada güçlük çeken bireylere yardımcı olmak için geliştirilmiş bir yazılımdır. Proloquo2Go IOS cihazlarında potansiyel olarak sınırsız sayıda ekran sayfası ve sembol barındıran bir SGD olarak kullanılmasına imkân verir. Sembollere dokunulması ile sembole karşılık gelen konuşma çıkışının üretilmesi için cihazın programlanmasını sağlar. Proloquo2Go uygulaması ile IOS cihazları tarafından sağlanan bazı avantajlar ve olanaklar vardır. Bunlar, daha büyük ikonların görüntülenmesi, hafif olması, kolayca kişiselleştirilmesi, kullanımını kolay, pratik ve toplumsal olarak kabul edilebilir bir ses çıkış elemanı sunan büyük bir dokunmatik ekran sunmaktadır. Sign4Me mobil

cihazlar için geliştirilmiş, metinleri insan modeli ile işaret diline çeviren bir yazılımdır. Yazılım İngilizce metinleri çevirebilmektedir. Yazılıma literatür taraması sırasında ulaşılmış fakat yazılımı anahtar kelime olarak tarayarak yapılan araştırmada kullanılan veri tabanlarında ve arama motorunda yapılan herhangi bir deneysel çalışmaya rastlanmamıştır. Uygulamanın incelenmesi sonucunda işitme engelli bireylerin eğitiminde kullanılabilirliği ve olumlu sonuçlar alınabileceği düşünülmektedir. Picaa, IOS



cihazları için geliştirilmiş bir yazılım ve öğrenme sürecinin ana aşamaları olan hazırlık, kullanım ve değerlendirmeyi kapsayan bir öğrenme platformudur. Eğitimciler tarafından içerik ve kullanıcı arabirimi düzeylerinde kişiselleştirilebilen dört eğitim etkinliği (Araştırma, Birleştirme, Bulmaca ve Sıralama) içerir. Çok yönlü becerilerin kazanımını desteklemektedir.

Otizm, down sendromu, kırılğan X sendromu, PDD ve hiperaktivite bozukluğu olan 39 kişi ile yaptıkları çalışmalarında Picaa'nın çok yönlü olma özelliği özel eğitim gereksinimli bireylerin öğrenmeye olan ilgisini arttırdığını ve öğrenmeyi kolaylaştırdığını tespit etmiştir. Çalışmada bu yazılımı iPad ve iPod cihazları içerisinde kullanmışlardır. Picaa içerisinde dil, matematik, çevre bilinci, özerklik ve sosyal becerileri geliştirme yönelik etkinlikler yapılmıştır. Öğrenciler çalışma öncesi ön teste, çalışma sonrası ise son teste tabii tutulmuştur. Bu testler karşılaştırılmıştır ve ön testten son teste puanların arttığı görülmüştür. Bu çalışmada yazılım ve cihazların özel eğitim gereksinimli bireylerin öğrenmelerini etkilediği sonucuna varılmıştır. Bu bireyleri bilişsel olarak desteklemektedir. Veri tabanları ve arama motorunda yapılan taramalarda başkaca bir Picaa çalışmasına rastlanmamıştır. MyVoice, Apple'ın IOS cihazlarda kullanılmak üzere özel eğitimde

bellek ve iletişim problemleri olan bireyler için geliştirdiği bir uygulamadır. Hızlı ve kolay iletişim sağlayarak bireylerin duygu, düşünce, eylem ve ihtiyaçlarını ifade etmesine yardımcı olmaktadır. MyVoice web tabanlı bir uygulamadır. Kullanıcılar sözcük veya cümle girdiğinde girdiler veri tabanında eşleşir. Eşlenen girdiler seslendirilir ve resimlerle ilişkilendirilir. GPS özelliği ile konuma bağlı duyarlı işlevsellik sağlar. My Choice Board Mytalk Mobile, Look2learn uygulamaları sosyal becerilerin geliştirilmesi, ortak dikkat, oyun, taklit becerilerinin geliştirilmesi üzerine tasarlanmış programlar bulunmaktadır. Bu beceriler için geliştirilmiş öyküler ile sosyal beceriler öğretilmektedir (Örn; Social Skills, Smile at me vb. uygulamalar). Toplumsal yaşam becerilerine ilişkin tanıtım ve sıralı olayların sunulduğu resimli ve videolu ipuçlarından oluşan programdır (Örn; Community Success vb. uygulamalar). Akademik beceriler için bilgiyi işle-

me, hatırd tutma ve transfer etme özel gereksinimi olan bireylerin en çok zorlandıkları bilişsel süreçlerdir. Bu bağlamda özellikle kaynaştırma ortamlarında eğitime devam eden özel gereksinimi olan bireylerin akademik becerilerinin desteklenmesi oldukça önemlidir. Teknoloji destekli birçok program aracılığı ile akademik beceriler öğretilbilir. Okuma-yazma, matematik ve fen alanlarına ilişkin birçok program bulunmaktadır. Bu programlar kimi zaman etkileşimli oyun formatında hazırlanabilmektedir. Örneğin; öğrenme güçlüğü, zihin yetersizliği, otizm spektrum bozukluğu olan bir bireye okuma yazma, işlevsel okuma öğretimi için veya matematik becerilerinin öğretilmesi amacı ile toplama, çıkarma vb. temel işlemlerinin yanı sıra rakam öğretimi, yapboz uygulamaları etkileşimli olarak oyun içine gömülebilir (Örn; Happy Little Farmer, Kidcalc 7-In-1 Math Fun vb. uygulamalar).

Sercan BOZKURT

Besni RAM Özel Eğitim Öğrt.



## İNCELEME; MEDIANERAS(YAN PENCERE) FİLMİNİN GÜNÜMÜZ “TEKNOLOJİ BAĞIMLILIĞI” SORUNU BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ



Film orijinal adı ile Medianeras. Türkçe karşılığı kimi çevirilerde Yan Pencere, kimi çevirilerde ise Yan Duvarlar. Arjantinli yönetmen ve aynı zamanda yazar olan Gustavo Taretto'nun 2011 yılında yönet-

menliğini yaptığı, ilk uzun metrajlı filmi. Yönetmen daha çok kısa filmleri ile tanınıyor. Yan Pencere filmi de aynı şekilde daha önce kısa film halinde çekmiş, sonradan film üzerine tek-rardan yoğunlaşan

Gustavo Taretto hayatın karmaşasını sade bir yöntemle anlatmış. Medianeras'ı kimi zaman fotoğraf kareleri ile kimi zaman monologlarla, kimi zaman diyaloglarla uzun metrajlı hali ile seyre sunuyor.

*İnşa ettiğimiz bu yapıların ve kentlerin içinde nasıl kaybolduk?*



Medianeras(Yan Pencere) filmi, yazarın doğum yeri olan Buenos Aires kentinde geçiyor. Filmin başlarında kent yapılanmaları, şehir betimlemeleri ve mimarı yapılar tasvir edilmektedir. Daha sonra kendi kendimize şu soruyu soruyor ve istemsizce soruya cevap bulmuş oluyorsunuz. **İnşa ettiğimiz bu yapıların ve kentlerin içinde nasıl kaybolduk?** Daha sonrasında iki du-

rum üzerinden devam eden filmde; birinci durum kent yaşamının çarpıklığına bağlı olarak yalnızlık duygusu işlenmekte, ikinci durumda ise ötekilerinin aşk arayışını görüyoruz.

Filmde herkesin kendinden bir parça bulabileceği, evrensel bir hikaye anlatılmış. Filmin ana karakterlerinden biri olan Martin

internet sitesi tasarımcısı. Martin köpeği ile beraber gerçek bir varoluşsal yalnızlık yaşamakta. Diğer karakter Mariana ise mesleğine dair mesafe alamamış bir mimar. İsteddiği işi yapamadığından, vitrin tasarımcılığı yapıyor. Martin gibi o da derin bir yalnızlık içinde. İlginç olan şu ki bu iki ana karakter Buenos Aires'te karşılıklı iki apartman dairesinde, birbirinden habersiz yaşamaktalar.

Filmde duygular, çelişkiler, yer yer anakronik öğeler, alegoriler, karmaşalar, karakterler, monologlar ve diyaloglar en saf ve sade hali ile anlatılmış. Kelimelerin telefon tuşlarına, yazışmalara hapsedildiği ve hatta yalnızlığı bile bizim seçemediğimiz,

aksine bizim için seçilen modern insanların yalnızlık öyküleri haline gelmiş, çarpıcı bir gerçeklik. Bu filmi izledikten sonra, yönetmenin binalarla insan yaşamlarını benzediğini ve bu yüzden bu insanların böylesine karmaşık ruhsuz binalar yaptığı-

nı, içerisindeki kara mizahı, arayışları, büyük boşlukları, yalnızlıkları gerçek bir gözlem yeteneğiyle bize sunduğunu görebiliyoruz.



Filmle ilgili bir diğer göze çarpan özellik ise yalnızlığı gidermek amacı ile oluşturulan yalnızlık metaforları. İki ana karakter yalnızlığını doldurmak amacı ile Martin'in köpeği ve Mariana'nın tasarımını yaptığı plastik mankenler ile yaptığı konuşmalar, bakışmalar...

Film 2005'te çekildi. O zaman bile böylesine iletişimsizlikten, şehir kaosundan ve bunun insanlar üzerinde yarattığı yapay yalnızlıktan yakınıp, sonucunda bu yakarışın filmi görmüş oluyoruz. Şu an 2020 yılındayız modernizm sonuçları (yalnızlık, teknolojik beraberlikler, salgınlar, küresel felaketler vs.) itibari ile daha da kötümser bir

bakış açısıyla gidiyor. Üstelik yaşadığımız şu son zamanlarda salgın neden ile filmi daha çok kavramış oluyoruz. Apartman kültürünü en derin şekilde anlamış olduk. Böylelikle Gustavo Taretto, Medianeras(Yan Pencere) filmi 2020 yılında bir kez seyrettirmiş oldu. Bu salgın sürecinde teknolojiye ve apartman dairemize o kadar hapsoldük ki doğanın, toprak kokusunun, kır yaşamının, dokunmanın, paylaşmanın, günlük rutinlerin, müstakil evlerin ve şehirlerden uzaklaşmanın ne denli önemli olduğunu görmüş olduk. Şu aralar kimi dinlesek pek rahatsız etmese de kişiyi küçük küçük rahatsız eden nur topu psikolojik rahatsız-

lıklardan dert yanan insanları görmekteyiz. Tüm bunları anlamak için hele ki şu salgın zamanında hastalığın kendisinden çok rahatsızlık veren psikolojik ruh halleri için tekrardan yaşam biçimimizi gözden geçirmemiz gerekiyor. Teknoloji kullanımını, yalnız yaşama ne kadar ihtiyaç duyduğumuzun dozunu ve sosyal medya kullanımını gözden geçirmenin tam zamanı.

Filmin ana karakterinin içinde bulunduğu apartman yalnızlığı ve ölçüsüzce kullandığı teknoloji ve sosyal medyanın kendilerinde oluşturduğu problemleri filmin başlarındaki şu monologtan anlıyoruz. İyi Seyirler...



### FİLMDEN ALINTILAR

“Buenos Aires kontrolsüz ve çarpık bir şekilde büyüyor.

Terk edilmiş bir ülkenin aşırı kalabalık şehri.

Bu şehirde binlerce bina gökyüzüne doğru yükseliyor.

Gelişigüzelce.

Uzun bir binanın yanında, kısa bir bina.

Orantılının yanında, orantısız.

Fransız tarzının yanında ise tarz yoksunu bir bina.

Bu çarpıklıklar muhtemelen mükemmel bir şekilde bizi temsil etmekte.

Estetik ve ahlâki çarpıklıklarımızı.

Hiçbir mantığı olmayan bu binalar, kötü planlamanın eseri.

Tıpkı hayatlarımız gibi.

Nasıl yaşamak istediğimize dair hiçbir fikrimiz yok.

Nasıl yaşamak istediğimize dair hiçbir fikrimiz yok.

Buenos Aires, sanki bir mola yeriymiş gibi yaşıyoruz.

Bir "kiracı kültürü" yaratmışız.

Binalar daha küçük binalara yer açmak için giderek küçülüyorlar.

Evler oda sayılarına göre ölçülüyor ve balkonu, oyun odası, hizmetçi odası ve kileri olan 5

odalılarla, ayakkabı kutusu olarak bilinen tek odalılar arasında değişiyor.

İnsan eli değen her şey gibi, binalar da bizi birbirimizden ayırıyor.

Bir ön giriş, bir de arka giriş var. Ferah ve basık evler var.

Seçkin insanlar A ya da bazen de B blokta oturuyorlar.

Harfler ilerledikçe, apartman kötüleşiyor.

Vaat edilen manzara ve ışık nadiren gerçeğe örtüşüyor.

Nehrine sırtını dönen bir şehirden zaten ne beklenebilir ki?

Ayrılıkların, boşanmaların, aile içi şiddetin, kablolu kanal sayısındaki patlamanın, iletişim eksikliğinin, umursamazlığın, uyuşukluğun, depresyonun, intiharların, asabiyyetin, panik atakların, obezitenin, gerginliğin, güvensizliğin, melankolinin, stres ve hareketsiz yaşam tarzının mimar ve mühendislerin suçu olduğundan adım gibi eminim.

İntihar hariç bu hastalıkların hepsi bende var.

İşte bu benim tek odalı evim. 120 metrekare ve nefes almayan bir akciğer için bir tane küçük penceresi var.”

Hüseyin KARTAL

Besni RAM Rehber Öğrt.

*Teknoloji hem yararlı  
bir hizmetçi hem de  
tehlikeli bir ustadır.*

*Christian Louise Lange*



#### İLETİŞİM

Besni Rehberlik Ve Araştırma Merkezi

Rehberlik Hizmetleri Bölüm Başkanlığı

Adres : Yenibesni Mah. Kurdini Sokak Besni Eğitim Vakfı

İlkokulu 1. Kat 02300/ Besni/Adıyaman

Telefon : 0416 318 2060

Fax : 0416 318 2060

Web : <http://besniram.meb.k12.tr>



@besniram