

Bölüm 4

DİJİTAL DÜNYANIN TEHLİKELERİ VE FIRSATLARI KARŞISINDA ÇOCUK OLMAK: DİJİTAL OKURYAZARLIK

Nazire Burçin HAMUTOĞLU¹
Simge SÜLLÜ DURUL²

GİRİŞ

İçinde bulunduğumuz teknoloji çağının akıl almaz bir ivme ile ilerlemesi zorunlu bir göç kavramını da beraberinde getirmektedir. Bu göç her ne kadar bir yer veya yurt değiştirme gibi ifade edilmese de aslında fiziksel bir ortam değişikliğinin ta kendisi olduğu söylenebilir. Öyle ki, bu ortam değişikliği teknolojik gelişmişlik ile birlikte her geçen gün ilerlemekte; yazının mağara duvarlarından tutun da kalemin kağıt üzerindeki serüveninden ve sonrasında da dijital ortamlardaki ilerleyişine kadar köklü bir yer değiştirmesi ile ele alınabilmektedir. Söz konusu bu göç, teknolojik gelişmeler temelinde gerçekleşirken bu gelişmişliğin içerisine doğan çocukların farklı psiko-sosyal ve kültürel gelişimsel özellikler gösterdiği de kaçınılmaz bir gerçek olarak karşımıza çıkmaktadır. Alanyazında dijital yerli olarak tanımlanan yeni nesil çocukların özellikleri; bilgiye anında erişebilen (Oblinger & Oblinger, 2005), cep telefonu, bilgisayarları ile anlık mesajlaşan ve hayatının bir parçası olan (Burhanna, Seeholzer & Salem, 2009), bilgiye ulaşmanın kolay olduğunu düşünen (Selwyn, 2009), üst düzey teknoloji kullanma öz-yeterliliğine sahip ve teknolojiyi bozmaktan korkmayan (Bennett, Maton & Kervin, 2008) şeklinde açıklamaktadır. Prensky (2005) yeni nesil çocukların fikirlerini ifade etmek için akranlarıyla sürekli iletişimde olmak istediklerini ifade etmektedir. Söz konusu dijital dünya çocuklarının sahip oldukları bu özelliklerin sosyal ağ ve mobil araçları tercih etme sebepleri üzerinde etkili olduğunu ifade eden Teo (2013), bu araçların çocukların öğrenmeleri ve gelişimleri üzerinde avantaj sağladığını ortaya koymaktadır. Her ne kadar günümüz çocuklarının genetik kodları ile uyumlu olduğu ve gelişimleri üzerinde oldukça önemli avantajlar sağladığı düşünülse de dijital ortamların bilinçsiz bir şekilde kullanımının dezavantajlı durumları da

¹ Dr., Eskişehir Teknik Üniversitesi, nbhamutoglu@eskisehir.edu.tr

² Dr., Anadolu Üniversitesi, simgesullu@anadolu.edu.tr

kademede dijital okuryazarlık eğitimlerinin yaygınlaştırılması gerekmektedir. Bu noktada her ne kadar ülkemizde de dijital okuryazarlığı artırma ile ilgili yapılan projeler söz konusu olsa da, alanyazında gelişmiş ülkeler ile kıyaslandığında halen farklılıklar olduğu görülmektedir. Bu noktada yapılan çalışmaların yaygınlaştırılması önerilmektedir. Ayrıca Eğitim Fakültelerinin Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi (BÖTE) bölümünden mezun öğretmenlerin diğer branş öğretmenleri ile işbirlikli çalışmalarının dijital okuryazarlık eğitiminin yaygınlaştırılması ve süreklilik kazanması açısından önemli olduğu düşünülmektedir. Öyle ki, alanyazın incelendiğinde BÖTE bölümünde öğrenim görmekte olan öğretmen adaylarının diğer bölümlerde öğrenim görmekte olan öğretmen adaylarına göre bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanma konusunda daha yetkin olduğu görülmektedir. Zira, BÖTE bölümü öğrencilerinin ders içerikleri bilgi ve iletişim teknolojilerinden oldukça fazla yararlanmaya uygun bir şekilde tasarlanmıştır. Bununla birlikte, diğer branşların öğretim içeriğinin de teknoloji ile bütünleştirilmesi gerekmektedir. Etkili ve verimli bir şekilde gerçekleştirilecek teknoloji entegrasyonunun eğitim fakültelerinden mezun öğrencilerin bilgi ve iletişim teknolojilerini yetkin bir şekilde kullanabilmesi öngörülmekte olup, hemen her düzeyde verilecek dijital okuryazarlık eğitimlerinde sürecin aktif bir parçası olacağı düşünülmektedir. Gerçekleştirilecek etkili ve verimli teknoloji entegrasyonunun, teknoloji entegrasyonu sürecinde yaşanan engelleri minimize etmede oldukça önemli olduğu söylenebilir ki teknoloji engellerinin dijital okuryazarlık açısından önemine yer veren çalışmaların alanyazına kazandırılması gerekmektedir.

KAYNAKLAR

- Aktaş, C. (2007). Türkiye’de Bilgisayar ve İnternet Kullanımının Yaygınlaştırılmasında İnternet Kafelerin Rolü. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (27).
- Anderson, C., Gentile, D. & Katherine, B. (2007). *Violent video game effects on children and adolescence: Theory, research, and public policy*. Oxford University Press, Inc. New York.
- Aral, N. & Dogan Keskin, A. (2018). Examining 0-6 Year Olds’ Use of Technological Devices from Parents’ Points of View. *ADDICTA*, 5, 317-48.
- Ardıç E. (2019). Çevrim İçi Oyun Tehditlerine Karşı Çözüm Önerileri: Mavi Balina Oyunu. *Uluslararası Sosyal Bilgilerde Yeni Yaklaşımlar Dergisi (IJONASS)*, 3(1), 57-75.
- Aydoğan, S. K. & Guney, Z. (2019). K-12 Düzeyindeki Çocukların Dijital Oyun Oynama Süreçlerine İlişkin Ebeveyn Görüşleri: Nitel Bir Çalışma. *Akdeniz Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 13(29), 252-274. doi: 10.29329/mjer.2019.210.14
- Bayzan, Ş. (2009). *Türkiye ve Dünyada İnternet Yasaklarına, Sansüre ve Zararlı İçeriğe Karşı Yaptırım ve Uygulamalara Genel Bir Bakış*. Akademik Bilişim 2009, 11 - 13 Şubat 2009, Harran Üniversitesi, Şanlıurfa.
- Beach, A., Gartrell, M. & Han, R. (2009). Solutions to security and privacy issues in mobile social networking. In *Computational Science and Engineering, 2009. CSE’09. International Conference on* (Vol. 4, pp. 1036-1042), IEEE. Buck, A. (2012). Examining digital literacy practices on social network sites. *Research in the Teaching of English*, 9-38.

- BTK. (2017). Mavi Balina Uyarısı. <https://www.btk.gov.tr/File/?path=ROOT%2f1%2fDocuments%2fBas%C4%B1n+B%C3%BClteni%2fMavi+Balina+Uyar%C4%B1s%C4%B1.pdf>. Erişim Tarihi: 19 Temmuz 2019.
- Burhanna, K. J., Seeholzer, J. & Salem Jr, J. (2009). No natives here: a focus group study of student perceptions of Web 2.0 and the academic library. *The Journal of Academic Librarianship*, 35(6), 523-532.
- Burton, P. (2017). Risks and Harms for Children in the Digital Age. Background paper prepared for *The State of the World's Children 2017: Children in a Digital World*, United Nations Children's Fund: New York, NY.
- Byrne, J., Kardefelt-Winther, D., Livingstone, S. & Stoilova, M. (2016). *Global Kids Online Research Synthesis, 2015-2016*. UNICEF Office of Research Innocenti and London School of Economics and Political Science.
- Camilleri R.A., Aquilina K., Carabott V. & Seguna O, (2018). Dijital literacy. Ministry for Education and Employment. https://eskills.org.mt/en/digitaleducationinschools/Documents/Omar_Seguna_Digital%20Literacy%20eskills%20foundation.pdf sitesinden 15.02.2020 tarihinde erişilmiştir.
- Çağiltay, K., Karakuş, T., Kuşun, E., Kaşıkçı, D. N., Cankar, I. & Bayzan, S. (2011). *The Use Of Social Networks Among Children in Turkey*. Paper presented in EU Kids Online II Final Conference, London, UK, 22-23 September, 2011.
- Çalışkan, Ö. & Özbay, F. (2015). 12-14 yaş aralığındaki ilköğretim öğrencilerinde teknoloji kullanımını eksenli yabancılaşma ve anne baba tutumları: Düzce ili örneği. *Journal of International Social Research*, 8(39), 441-458.
- Deloitte, (2018). Global Mobil Kullanıcı Anketi. <https://www2.deloitte.com/tr/tr/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/global-mobile-consumer-survey-us-edition.html> adresinden 16.07.2019 tarihinde çevrimiçi olarak erişilmiştir.
- Denworth, L. (2019). Social Media Has Not Destroyed A Generation. <https://lydiadenworth.com/articles/social-media-has-not-destroyed-a-generation/> Erişim Tarihi: 12.02.2020.
- Elkind, D. (1999). *Çocuk ve Toplum: Gelişim ve Eğitim Üzerine Denemeler*. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Gillen, J. Matsumoto, M., Aliagas, C., Bar-lev, Y., Clark, A., Flewitt, R.S., Jorge, A., Kumpulainen, K., Marsh, J., Morgade, M., Pacheco, R., Poveda, D., Sairanen, H., Sandberg, H., Scott, F., Sjöberg, U., Sundin, E., Tigane, I., & Tomé, V. (2019) *A Day in the Digital Lives of Children Aged 0-3. Full report*. DiGiLitEY ISCH COST Action 1410.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. New York. John Wiley.
- Gültat, B. (2005). *Çocuk Gelişiminde Oyunun Önemi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, Hasan Ali Yücel Fakültesi, Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik Anabilim Dalı, İstanbul.
- Günüç, S., & Atlı, S. (2018). 18-24 aylık bebeklerde teknolojinin etkisine yönelik ebeveyn görüşleri. *ADDICTA: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 1-22.
- Gürcan, A., Özhan, S. & Uslu, R. (2008). Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri. *Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü*, 1-50.
- Hamutoğlu, N. B., Güngören-Canan, Ö., Uyanık-Kaya, G. & Erdoğan-Gür, D. (2017). Dijital okuryazarlık ölçeği: Türkçe'ye uyarlama çalışması. *Ege Eğitim Dergisi*, 18(1), 408-429.
- Hamutoğlu, N. B., Güngören-Canan, Ö., Kaya-Uyanık, G. ve Gür-Erdoğan, D. (2018). *Öğretmen Adaylarının Dijital Okuryazarlık Düzeyleri ve Sosyal Ağ Kullanma Amaçlarının Farklı Değişkenler Açısından İncelenmesi*. 27. Uluslararası Eğitim Bilimleri Kongresi (ICES/UEBK-2018), 18-22 Nisan 2018, Antalya.
- Hamutoğlu, N. B., Gemikonaklı, O., De Raffaele, C. & Gezgin, D. M. (2020). A Comparative Cross-Cultural Study in Digital Literacy. (In Process).

- Hamutođlu, N. B., Savaşçı, M. & Sezen-Gültekin, G. (2019). Digital Literacy Skills and Attitudes towards E-learning. *Journal of Education and Future*, (16), 93-107.
- Haque, Y. A. & Falt, E. (2018). Why India should make online child safety a priority. <https://www.hindustantimes.com/analysis/why-india-should-make-online-child-safety-a-priority/story-o4gvxTu2Xe4bc326TluZ9H.html>. Erişim Tarihi: 15 Şubat 2020.
- Hazar, Z., Hazar, M. & Altun, M. (2016). 6-14 Yaş Çocukların Dijital Oyun Oynamalarına İlişkin Ebeveyn Görüşleri (Nitel Bir Araştırma). *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 4(12).
- Hürriyet, (2019). Telefonunuzdan hemen silmeniz gereken tehlikeli uygulamalar. <https://www.hurriyet.com.tr/galeri-telefonunuzdan-hemen-silmeniz-gereken-tehlikeli-uygulamalar-41155646/9> adresinden 15.02.2020 tarihinden çevrimiçi olarak erişilmiştir.
- Internet Social Networking Risks (2016). <https://www.fbi.gov/aboutus/investigate/counterintelligence/internet-social-networking-risks>.adresinden 18 Temmuz 2019 tarihinde alınmıştır
- İnal, K. (2011). Çocuklar Niçin Medya Okuryazarı Olmalı? (Ed. M.R. Şirin.) *Çocuk Hakları ve Medya*. Çocuk Vakfı Yayınları: İstanbul. 417-426.
- Kandemir, B. (2019). İ-Nesli Büyürken Ebeveyn Olmak: Çocuklar ve Dijital Medya Teknolojileri. <https://yenimedya.wordpress.com/2019/11/27/i-nesli-buyurken-ebeveyn-olmak-cocuklar-ve-dijital-medya-teknolojileri/> Erişim Tarihi: 12.02.2020.
- Karakuş, T., Çağıltay, K., Kaşıkçı, D., Kurşun, E. & Ogan, C. (2014). Türkiye ve Avrupa'daki çocukların internet alışkanlıkları ve güvenli internet kullanımı. *Eğitim ve Bilim*, 39(171).
- Keser, H. & Güldüren, C. (2015). Bilgi güvenliği farkındalık ölçeđi (BGFÖ) geliştirme. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(3), 1167-1184.
- Kılınç B. & Kılınç E.P. (2018) Yeni Medya Ortamında Çocuk Birey: Yeni İletişim Teknolojileri ve Medya Pedagojisinin Önemi. *Akdeniz İletişim Dergisi*,22. 9-23.
- Kolucki, B & Lemish, D. (2011). *Çocuklarla İletişim*. Y. Dede & M. Diler (Çev.) UNICEF.
- Livingstone, S. & Helsper, E.J (2009) Balancing opportunities and risks in teenagers' use of the Internet: The role of online skills and family context. *New Media & Society*, 12(2), 309-329.
- Livingstone, S., Mascheroni, G. & Staksrud, E. (2015). *Developing a Framework for Researching Children's Online Risks and Opportunities in Europe*. EU Kids Online: London.
- Marinos, L. (2013). *ENISA threat landscape 2013: Overview of current and emerging cyber-threats*. Heraklion: European Union Agency for Network and Information Security Publishing. ISBN 978-92- 79-00077-5 doi:10.2788/14231.
- Mustafođlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z. & Razak Özdiñler, A. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addiction*, 5, 227-247.
- National Human Development Report. (2018). *Planning the opportunities for a youthful population*. United Nations Development Programme, USA. 15 Şubat 2020 tarihinde http://hdr.undp.org/sites/default/files/reports/2843/978-92-1-126436-4_web.pdf adresinden erişildi.
- Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers & Education*, 59(3), 1065-1078.
- Oblinger, D. & Oblinger, J. (2005). Is it age or IT: First steps toward understanding the net generation. *Educating the net generation*, 2(1-2), 20.
- Ofcom (2020a). Children and Parents: Media Use and Attitudes Report 2019. https://www.ofcom.org.uk/__data/assets/pdf_file/0023/190616/children-media-use-attitudes-2019-report.pdf Erişim Tarihi: 13.02.2020
- Ofcom (2020b). Children's Media Lives - Wave 6. https://www.ofcom.org.uk/__data/assets/pdf_file/0021/190524/cml-year-6-findings.pdf Erişim Tarihi: 12.02.2020.

- Onursoy, S. (2018). Üniversite gençliğinin dijital okuryazarlık düzeyleri: Anadolu Üniversitesi öğrencileri üzerine bir araştırma. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 6(2), 989-1013.
- Orben, A., Dienlin, T. & Przybylski, A.K. (2019). Social media's enduring effect on adolescent life satisfaction. *Proceedings of the National Academy of Sciences May 2019*, 116(21), 10226-10228.
- Orben, A. & Przybylski, A.K. (2019a). Screens, Teens, and Psychological Well-Being: Evidence From Three Time-Use-Diary Studies. *Psychology Science*, 30(5), 682-696.
- Orben, A. & Przybylski, A.K. (2019b). The association between adolescent well-being and digital technology use. *Nature Human Behaviour*, 3, 173-182.
- Orhon, E.N. (2011). Çocuklar için Eleştirel Medya Okuryazarlığı. (Ed. M.R. Şirin.) *Çocuk Hakları ve Medya*. Çocuk Vakfı Yayınları: İstanbul. 379-394.
- Paker, K.O. (2015). Çocuk Temsilleri ve Medya Okuryazarlığı Eğitimi. (Ed. S.İ. Akçalı) *Çocuk ve Medya içinde*. Nobel: Ankara.
- Pehlivan, H. (2005). *Oyun ve Öğrenme*. Anı Yayıncılık, Ankara.
- Prensky, M. (2005). Listen to the natives. *Educational Leadership: Learning in the Digital Age*. 63(4), 8-13. Sağlam, M. (1990). Bilimsel ve teknolojik gelişmenin sosyal ve kültürel boyutları. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 5(1), 233-241.
- Selwyn, N. (2009). The digital native – myth and reality, *Aslib Proceedings*, 61(4), 364 - 379 Permanent link to this document: <http://dx.doi.org/10.1108/00012530910973776>. Sparks, J. R., Katz, I. R. & Beile, P. M. (2016). Assessing digital information literacy in higher education: A review of existing frameworks and assessments with recommendations for next-generation assessment. *ETS Research Report Series*, 2, 1-33.
- Teo, T. (2013). An initial development and validation of a Digital Natives Assessment Scale (DNAS). *Computers & Education*, 67, 51-57. TRT Haber, (2019). Dünya genelinde cep telefonu kullananların sayısı 4.5 milyarı geçti. <https://www.trthaber.com/haber/dunya/dunya-genelinde-cep-telefonu-kullananlarin-sayisi-45-milyari-gecti-402379.html> adresinden 16.07.2019 tarihinde çevrimiçi olarak erişilmiştir.
- Tuğrul, B., Ertürk, H. G. & Özen, Ş. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *International Journal of Social Science*, 27(1), 1-16.
- UNICEF (2017). *The State of the World's Children 2017: Children in a Digital World*. UNICEF: New York, NY.
- United Nations Children's Fund (2017) 'Freedom of Expression, Association, Access to Information and Participation', Discussion Paper Series: Children's Rights and Business in a Digital World, UNICEF Child Rights and Business Unit.
- United Nations Committee on the Rights of the Child. (2014). Report of the 2014 Day of General Discussion on Digital Media and Children's Rights.
- Ülker, Ü. & Bülbül, H. İ. (2018). Dijital oyunların eğitim seviyelerine göre kullanılma durumları. *TÜBAV Bilim Dergisi*, 11(2), 10-19.
- Ünver, M., Canbay, C. & Mirzaoğlu, A. G. (2009). Siber güvenliğin sağlanması: Türkiye'deki mevcut durum ve alınması gereken tedbirler. Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTK), Ankara.
- Üstündağ, M. T., Güneş, E. & Bahçivan, E. (2017). Dijital okuryazarlık ölçeğinin türkçeye uyarlanması ve fen bilgisi öğretmen adaylarının dijital okuryazarlık durumları. *Journal of Education and Future*, (12), 19-29.
- We Are Social ve Hootsuite (2019). Küresel İnternet Kullanım Hızları. <https://wearesocial.com/global-digital-report-2019> adresinden 16.07.2019 tarihinde çevrimiçi olarak erişilmiştir.
- Withrow, F. (2004). *Literacy in the digital age: Reading, writing, viewing, and computing*. Lanham,

MD: Scarecrow Education.

- Yan, Z. (2018). Child and adolescent use of mobile phones: An unparalleled complex developmental phenomenon. *Child Development*, 89(1), 5–16.
- Yılmaz, A. (2019). İnstagram'da” Çocuk ve Oyun” Etiketi İle Yapılan Paylaşımların İncelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 21(1-A), 7-22.
- Yurdakul, I. K., Dönmez, O., Yaman, F. & Odabaşı, H. F. (2013). Dijital ebeveynlik ve deęişen roller. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 12(4), 883-896.