**AD SOYADI:** NİTSHONA SAPORTA

**ÖĞRENCİ NUMARASI:** 20991

**PROJENİN KONUSU:** TEKNOLOJİK ARAÇLARIN ÇOCUKLAR ÜZERİNDEKİ ETKİSİNİN DETAYLI OLARAK İNCELENMESİ

**SABANCI ÜNİVERSİTESİ**

**SANAT VE SOSYAL BİLİMLER FAKÜLTESİ**

**TEKNOLOJİK ARAÇLARIN ÇOCUKLAR ÜZERİNDEKİ ETKİSİ**

Yapmayı planladığım projenin ana konusu, 6-12 yaş aralığındaki ilkokul çağındaki çocukların sokaklarda arkadaşlarıyla oyun oynamak ve sosyalleşmek yerine bilgisayar, tablet ya da cep telefonlarında bulunan sanal oyunlara yönelmesinin altında yatan sebepleri incelemektir. Ayrıca sanal ortamda harcadıkları vakitlerin nasıl azaltılabileceğini ve bu yaş grubunu daha duyarlı, bilgili ve karşılaştıkları problemlere karşı çözüm üretebilen başarılı bireyler olarak hayata kazandırmak için neler yapılabileceğini detaylı olarak incelemeyi amaçlıyorum. Tabii ki bu çalışmadaki amacım, teknolojiyi tamamen hayatlarından söküp atmak değil gerektiği kadar ve doğru şekilde kullanmalarını sağlayacak bir şekilde, derlemek olacaktır. Alternatif olarak eğlenebilmelerini sağlayacak bazı öneriler geliştirmeyi de amaçlıyorum. Bu projede genel olarak ilkokul çağındaki çocuklara yönelmiş olma sebebim ise onların öğrenmeye ve yeniliklere daha açık olduklarından, sunacağım önerileri beraberce daha rahat uygulayıp, sonuçlarını daha kısa sürede görebileceğime inanıyor olmamdır. Buna ek olarak, o yaş aralığındaki çocukların daha büyük yaştaki çocuklara göre algılarının daha açık olduğu ve daha kolay arkadaş ortamlarına ayak uydurdukları çeşitli araştırmalarla kanıtlanmıştır. Bu grupta teknolojik araçları gerektiği düzeyde kullanmaları sağlandığı takdirde, sosyalleşme ve sokaklarda oyun oynayabilme oranının artacağını düşünüyorum.

Bu projede odaklanacağım ana soru ise “Neden günümüzde çoğunlukla ilkokul çağındaki ( 6-12 yaş aralığındaki) çocuklar teknolojiyi bir araç değil ihtiyaç olarak görmektedirler? Bunun altında yatan sebepler nelerdir ve bu sebeplere nasıl çözüm bulunabilir?

Bu soru için odaklanacağım alt başlıklar ise;

1. Teknolojik araçların ilkokul çağındaki çocuklar için yararları ve zararları nelerdir?
2. Çocuklar teknolojik araçlarla nasıl tanıştırılıyorlar?
3. Teknolojik araçlar çocukların bir yerde sakince oturmaları için mi kullanılıyor?
4. Aileler neden susturmak amaçlı çocuklarına teknolojik araçları veriyorlar? Bunun yerine nasıl bir davranış sergilenmelidir?
5. Teknolojik araçların çocukları toplumdan ve sokaklardan giderek uzaklaştırmasının altında yatan ana sebepler nelerdir?

Bu soruları cevaplayabilmek için;

* Çocukların daha küçük yaşlarda nasıl ve ne sebeple teknolojik araçlarla tanıştırıldıkları ile ilgili bir araştırma yapacağım.
* Çocukların hangi teknolojik araçları tercih ettiklerini inceleyeceğim
* Kullandıkları teknoloji araçlarında hangi özellikleri daha çok kullandıklarını bulup, bunların yerine alternatif olarak getirilebilecek sanal olmayan oyun fikirleri üreteceğim.
* Okullarda mı buna karşı daha yoğun bir aşılama söz konusu yoksa ailenin çocuklara dayattığı bir mekanizma mı onun incelemesini yapacağım.
* Çocukların etraflarında yaşanan olaylardan tamamen uzaklaşmasında ve haberdar olmamalarında teknolojik araçlar ne kadar büyük bir rol oynuyor?
* Çocuklar neden anı yaşamak yerine dışarda bile teknolojik araçları ellerinden hiç düşürmüyorlar?
* Teknolojik araçların ilkokul çağındaki çocukların sağlığında ne gibi etkileri oluyor?
* Teknolojinin göründüğü zararların yanı sıra yararlı bir şekilde kullanmak için neler yapılabilir bunu inceleyeceğim.
* Teknolojik araçların kullanımını minimuma indirmek için ne gibi alternatif araçlar geliştirebilir bunu inceleyip uygulamaya geçirilebilir olanlarla ilgili araştırma yapacağım.
* Çocukların birbirlerinden oyunlar konusunda ne kadar etkilendiğini belirlemeye çalışacağım.

Bu konuda araştırmalarımı tamamladıktan sonra;

* İlkokul çağındaki çocukların ailelerine yönelteceğim bir anket hazırlamak
* Çeşitli ilkokullara gidip hem çocuklara hem de öğretmenlere bunların sebeplerini sormak ve çocuklara bu konudaki görüşlerini almak
* Çocukların görüşlerini aldıktan sonra bunları birleştirip genel bir tablo oluşturmak
* Farklı görüşteki psikologlarla röportaj yapıp bu konudaki görüşlerini öğrenip ortak noktalar ve farklı noktalara göre bir rapor hazırlamak
* Çocukların teknolojik araçların yerine neleri koyduklarını bir grafik altında toplamak

Bu projeye başlarken sırasıyla yapılması gerekenler;

1. Teknolojinin yararları ve zararlarıyla ilgili detaylı bir araştırma yapmak
2. Teknolojik araçların farklı yaş gruplarındaki çocuklar üzerindeki etkisi özellikle de ilkokul çağındaki çocuklar üzerinde ne gibi yan etkileri olduğunun araştırılması
3. Araştırmalar gerçekleştirildikten sonra farklı psikologların bu konuyla ilgili kaleme aldıkları makaleleri inceleyip temel olarak hangi konu üzerinde olacağına karar verilmesi
4. Çeşitli okullardaki öğrencilerle ve öğretmenlerle belirlenen alt başlıklar ile ilgili konuşarak onların fikirlerini göz önünde bulundurarak analiz çalışması yapılması
5. Öğretmenlerle ve çocuklarla konuştuktan sonra farklı görüşten birkaç çocuk psikoloğuyla görüşüp fikirlerini analiz edip teknolojik araçların çocuklar üzerindeki etkisini anlatan bir rapor oluşturmak.
6. Bütün bu görüşlerden baz alınarak teknolojik araçlara alternatif olarak çocukların eğlenmesini ve sosyalleşmesini sağlayacak neler geliştirilebilir bunun incelenmesi
7. Geliştirilecek malzemelerle ilkokul çağındaki çocukları nasıl tanıştırılabileceğinin araştırıp düşünülmesi
8. En sonunda hem geliştirilen araçlarla ilgili çocukların, onların ailelerinin, öğretmenlerinin ve farklı görüşlerdeki psikologların katılacağı bir anket düzenlenmesi
9. Bu ankete ek olarak teknolojik araçların da neden ve hangi amaçlarla çocukların kullanmasına teşvik edildiği ile ilgili daha önceden hazırlanmış ve uygulanmış anketle bu yeni yapılan anketin karşılaştırılması ve sonuca bağlanması.
10. En son olarak bütün araştırmaları, görüşleri ve alternatif yolları içeren teknolojik araçların çocuklar üzerindeki etkilerini konu alan bir sonuç raporunun oluşturulması şeklinde sıralanmış adımlar göz önünde bulundurularak uygulamaya geçilecektir.

Uygulanabilecek çözüm önerileri

1. Yeni oluşturulacak alternatif oyunlar bulunması ve maksimum ne kadar süre bunlarla vakit geçirebildiklerinin saptanması
2. Ailelerin çocukları susturmak için telefon, tablet gibi teknolojik araçları çocukların ellerine teslim etmek yerine farklı tutumlar sergilemelerinin sağlanması
3. Teknolojik araçlardan çocukları tamamen uzaklaştıramayacağımız için içindeki yararlı oyunların incelenip, onların oynanmasına aileler ve öğretmenler tarafından sevk edilmesi
4. Sokaklarda çocuklara ailelerin cep telefonu ya da tablet vermesinin en aza indirilmesini sağlayıp çocukların daha çok etrafla iletişim haline geçmesi
5. Sosyal medyada, Instragdam’da bu konularda farkındalık yaratacak paylaşımlarla çocukların ve ailelerinin ilgilerinin çekilmesi
6. Yeni oluşturulacak sloganlarla akılda kalıcılığın arttırılması
7. Çalışma yapılacak okullardaki o yaş grubundaki çocukların oyun zevklerinin araştırılması ve analizler yapılması
8. Eğitimin ve bilgilendirmenin tamamlanmasının ardından heveslenmelerini sağlamak için çocuklara sertifikalar hazırlanması
9. Zaman yönetimi konusundaki duyarlılığın, teknolojik araçları minimum kullanarak, oyunlarla öğretebilmenin sağlanması
10. Okulumuzun CIP ofisinden destek alınarak ilkokullarda bu araştırmaların gerçekleştirilebilir olması için onayların alınması için destek alınması

**Bütçe planlaması;**

Proje adı: Teknolojik Araçların Çocuklar Üzerindeki Etkisi

Yürütücüler (isim ve telefon):

Proje süresi:

Proje toplam maliyeti (TL):

Aşağıdaki tabloyu doldurun:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Harcama tarihi** | **Miktar (TL)** | **Amaç ve açıklama** |
|  | 500.- TL | Alternatif oyuncak bütçesi (50 kişi) |
|  | 100.- TL | Ulaşım bütçesi |
|  | 500.- TL | Yazılı ve basılacak dokümanlar için bütçe |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  | 1.100.- TL |  |