T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI
EĞİTİM PROGRAMLARI VE ÖĞRETİM
TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

COVİD-19 PANDEMİSİ UZAKTAN EĞİTİM SÜRECİNDE ORTAOKUL 7. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN TEKNOLOJİ KULLANIM DENEYİMLERİ

KÜBRA ÖZDEMİR
18706021

TEZ DANIŞMANI
Prof. Dr. MEHMET GÜROL

İSTANBUL
2021

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI
EĞİTİM PROGRAMLARI VE ÖĞRETİM
TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

COVİD-19 PANDEMİSİ UZAKTAN EĞİTİM SÜRECİNDE ORTAOKUL 7. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN TEKNOLOJİ KULLANIM DENEYİMLERİ

KÜBRA ÖZDEMİR
18706021

ORCID NO: 0000-0003-4213-9513

TEZ DANIŞMANI
Prof. Dr. MEHMET GÜROL

İSTANBUL
2021

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI
EĞİTİM PROGRAMLARI VE ÖĞRETİM
TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

COVİD-19 PANDEMİSİ UZAKTAN EĞİTİM SÜRECİNDE ORTAOKUL 7. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN TEKNOLOJİ KULLANIM DENEYİMLERİ

KÜBRA ÖZDEMİR
18706021

Tezin Savunulduğu Tarih: 29.07.2021
Tez Oy Birliği ile Başarılı Bulunmuştur

Unvan Ad Soyad

Tez Danışmanı : Prof. Dr. Mehmet Gürol
Jüri Üyeleri : Dr. Öğr. Üyesi Bünyamin Bavlı
: Dr. Öğr. Üyesi Seda Kerimgil

İSTANBUL
TEMMUZ 2021

ÖZ

COVİD-19 PANDEMİSİ UZAKTAN EĞİTİM SÜRECİNDE ORTAOKUL 7. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN TEKNOLOJİ KULLANIM DENEYİMLERİ

Kübra Özdemir
Temmuz, 2021

Bu araştırmanın amacı Covid-19 pandemisi uzaktan eğitim sürecinde ortaokul 7. sınıf öğrencilerinin teknoloji kullanımına yönelik tecrübelerinin incelenmesidir. Covid-19 pandemisi ile birlikte değişen eğitim öğretim ortamının dijitalleşerek öğrencilerin teknoloji kullanımlarını arttırdığı görülmektedir. Bu amaçla katılımcılardan elde edilen veriler çözümlenerek Covid-19 pandemi sürecinde öğrencilerin teknoloji kullanım amaçları, teknoloji kullanım deneyimleri ve buna bağlı olarak teknolojiye yönelik tecrübeleri araştırılmıştır. Araştırma nitel araştırma desenlerinden durum çalışması deseni ile yürütülmüştür. Araştırmada amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme tercih edilmiştir. Araştırma örneklemini, 2020-2021 eğitim-öğretim yılı içerisinde Marmara Bölgesi'nde bir devlet ortaokulunda yabancı dil sınıfına giden 11 ortaokul 7. sınıf öğrencisi, 5 branş öğretmeni ve 9 veli olmak üzere toplam 25 katılımcı oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak uzman görüşü alınan yarı yapılandırılmış görüşmeler ile odak grup görüşmesi kullanılmıştır. Elde edilen veriler içerik analiz yöntemiyle çözümlenmiştir. Covid-19 salgını sebebiyle görüşmeler sosyal mesafe çerçevesinde sağlık önlemleri kapsamında video konferans ve telekonferans şeklinde gerçekleştirilmiştir. Katılımcılarla yapılan derinlemesine görüşmeler sonucunda elde edilen veriler içerik analizi yöntemi kullanılarak çözümlenmiş ve analiz sonucunda "Teknoloji Kullanımı", "Psikolojik Faktörler", "Akademik Etki" başlığı altında üç tema elde edilmiştir. Araştırmanın bulgularına göre; Covid-19 Pandemi sürecinde öğrencilerin teknoloji kullanım amaçlarının; sosyalleşme aracı, eğlence amaçlı, akademik gelişim, bireysel gelişim, zorunluluk ve kabul görmek için olduğu görülmektedir. Teknoloji ile geçirilen vaktin günlük olarak en az 5 saat en fazla 13 saat olduğu tespit edilmiştir. Aşırı teknoloji kullanımının bağımlılık, sosyal izolasyon ve akademik ilgisizliğe sebep olduğu düşünülmektedir. Diğer taraftan teknoloji kullanımının Covid-19 pandemi sürecinde motivasyon sağladığı, kişisel beceri ve yetenekleri geliştirdiği de düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Covid-19 Pandemisi, Ortaokul, Öğrenci, Teknoloji Kullanımı, Uzaktan Eğitim,

ABSTRACT

USE OF TECHNOLOGY EXPERIENCE OF MIDDLE SCHOOL 7th GRADE STUDENTS IN THE COVID-19 PANDEMIC DISTANCE EDUCATION PROCESS

Kübra Özdemir
July, 2021

The study intends to examining the views on the use of technology of middle school 7th grade students in times of the Covid-19 Pandemic. The Covid-19 epidemic has altered the educational learning/teaching environment. Due to this, students' usage of technology has risen. In this purpose, the data obtained from the participants were interpreted and students' technology usage purposes, technology usage experiences and as a result their attitudes on technology were researched during the Covid-19 Pandemic. In the study, qualitative case study design was adopted. Criterion sampling, one of the purposeful sampling techniques, was used for sampling method. A total of 25 participants consists of 11 middle school 7th grade students attending a foreign language class in a public middle school in the Marmara Region in the 2020-2021 academic year, 5 subject area teachers and 9 parents. To obtain data in the study, semi-structured interview protocol with expert opinion and a focus group interview was managed as a data collection tool. Data obtained were analyzed by content analysis method. Interviews were performed via video-conference and teleconference in the context of health measures within the framework of social distance caused by the Covid-19 Pandemic. Three themes were created under the title of "Technology Use", "Psychological Factors", "Academic Impact". The findings of the study indicated that in times of the Covid-19 Pandemic, students' technology usage purposes were socialization, entertainment, academic development, individual development, obligation and acceptance. The time spent with technology was at least 5 hours and at most 13 hours a day. Excessive use of technology was thought to cause addiction, social isolation and academic indifference. On the other hand, findings also revealed that the use of technology provided motivation and developed personal skills and abilities of the 7th grade students in times of the Covid-19 Pandemic.

Key Words: Covid-19 Pandemic, Distance Education, Middle School, Student, Use of Technology

ÖN SÖZ

Kendimizi tanıdığımız, kaybettiğimiz, bilmediğimiz yönlerimizle yüzleştiğimiz, keşfettiğimiz, vazgeçip tekrar başladığımız Covid-19 pandemi süreci hayatlarımızda pek çok iz bıraktı. Küçücük ekranlardan hasret giderip, endişelerimizi ve kaygılarımızı bir kenara bırakarak teknoloji sayesinde vakit geçirebildik. Bu yoğunlukta bir kullanımın her yaştan birey için sonuçları elbet olacaktır. Bu çalışmada da ortaokul 7. sınıf öğrencilerinin Covid-19 pandemisi uzaktan eğitim sürecinde teknoloji kullanımına yönelik tecrübeleri ele alınmıştır.

Tezim boyunca beni destekleyen, engin bilgilerini paylaşan değerli danışmanım Prof. Dr. Mehmet GÜROL'a gönülden teşekkürlerimi ve minnetimi sunuyorum.

Yüksek lisans sürecim boyunca kendisinden çok değerli bilgiler edinme şansı bulduğum, samimiyeti ve özverisiyle her daim yanımda olan değerli hocam Dr. Öğr. Üyesi Bünyamin BAVLI'ya, en karanlıkta hissettiğim ve zorlandığım dönemlerde yoluma ışık tutan, motive eden ve vaktini esirgemeyen değerli hocam Doç. Dr. Ahmet BAŞAL'a bu süreçte beni destekledikleri ve yanımda oldukları için sonsuz teşekkür ederim.

Tez yazma sürecim boyunca nazımı çeken, beni yetiştirip bugünlere gelmemi sağlayan canım annem Nesrin ÖZDEMİR'e, arkamda her daim bir dağ gibi duran canım babam Ertan ÖZDEMİR'e, varlıklarıyla bana destek veren, motive eden her anımda yanımda olan canım ablam Merve ÖZDEMİR ve canım kardeşim Talha Ahmet ÖZDEMİR'e bana her zaman güvendikleri ve sabırla destek oldukları için teşekkür ederim. Eğer şu hayatta bir başarım varsa tamamen onlarındır, minnettarım.

Araştırma sürecim boyunca manevi desteğini esirgemeyen, zorlandığım her anımda yanım olan canım dostum Reyyan Münire YAVUZ'a, dostluğu ve desteği ile yanımda olan Hatice MARAŞLI'ya, her çalışmamda destek olan kıymetli velim Özlem Özdemir MARANGOZ'a, tez sürecim boyunca ilim arkadaşlığı yaptığım, manevi desteğini her daim hissettiğim Hatice Uslu KOCABAŞ ve Özlem PULAT'a teşekkür ederim.

Ve

İlim yolculuğumun başlamasına vesile olan, eğitim öğretim hayatımın her basamığında yanımda yer alarak hayatımı şekillendiren, zor zamanlarımda destek olan manevi desteğini benden esirgemeyen kıymetli hocam Hüseyin TAMGÜNEY'e hayat yolculuğumda beni yalnız bırakmadığı için teşekkür ederim.

İstanbul; Temmuz, 2021 Kübra Özdemir

İÇİNDEKİLER

ÖZ ..... **iii**
ABSTRACT ..... **iv**
ÖN SÖZ ..... **v**
İÇİNDEKİLER ..... **vi**
TABLOLAR LİSTESİ ..... **ix**
KISALTMALAR ..... **x**
1. GİRİŞ **1**
1.1. Problem Durumunun Belirlenmesi 1
1.2. Araştırmanın Amacı 2
1.3. Araştırmanın Önemi 3
1.4. Varsayımlar 3
1.5. Sınırlılıklar 4
1.6. Tanımlar 4
2. KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR **5**
2.1. Teknoloji 5
2.2. Teknoloji Kullanımı 6
2.2.1. Teknolojik Araç Kullanımı 8
2.2.2. Sosyal Medya 10
2.2.3. Dijital Oyunlar 12
2.3. Eğitimde Teknoloji Kulllanımı 14
2.4. Covid-19 Pandemi Süreci Eğitim ve Teknoloji Kullanımı 15
2.5. Teknoloji Kullanımının Çocuklar Üzerindeki Olumsuz Etkileri 17
2.6. Ortaokul Öğrencilerinin Teknoloji Kullanımı ile İlgili Araştırmalar 21
2.6.1. Ortaokul Öğrencilerinin Teknoloji Kullanımı ile İlgili Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar 21

2.6.2. Ortaokul Öğrencilerinin Teknoloji Kullanımı ile İlgili Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar 23

3. YÖNTEM 27

3.1. Araştırma Deseni 27

3.2. Çalışma Grubu 28

3.2.1. Bağlam 31

3.3. Verilerin Oluşturulması 31

3.3.1. Yarı Yapılandırılmış Görüşme 32

3.3.2. Odak Grup Görüşmesi 33

3.4. Veri Analizi 34

3.5. Geçerlik ve Güvenirlik 35

3.5.1. Pilot Görüşme 36

3.6.Etik 37

4. BULGULAR 38

4.1. Teknoloji Kullanımı 38

4.1.1. Teknoloji Kullanım Araçları 38

4.1.2. Teknoloji Kullanım Amacı 41

4.1.3. Teknolojik Zorluk 44

4.1.4. Aşırı Teknoloji Kullanımı 46

4.1.5. Güvenlik Tehdidi 52

4.2. Psikolojik Faktörler 53

4.2.1. Olumsuz Tutum Geliştirme 53

4.2.2. Psikolojik Baskı 53

4.2.3. Kaygı 54

4.3. Akademik Etki 54

4.3.1. İlgi Kaybı 54

4.3.2. Başarı Kaybı 55

4.3.3. Derse Devam 55
4.3.4. Motivasyon 55
4.3.5. Araştırmaya Yönelme 56
4.3.6. Çaba 56
5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER 58
5.1. Sonuç ve Tartışma 58
5.2. Öneriler 68
5.2.1. Araştırmacılara Yönelik Öneriler 68
5.2.2. Velilere Yönelik Öneriler 68
5.2.3. Eğitimcilere Yönelik Öneriler 69
KAYNAKÇA 70
EKLER 84

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1: Çalışmaya Katılan Öğretmenlerin Demografik Bilgileri.....29

Tablo 2: Çalışmaya Katılan Öğrencilerin Demografik Bilgileri.....30

Tablo 3: Çalışmaya Katılan Velilerin Demografik Bilgileri.....31

KISALTMALAR

EBA	: Eğitim Bilişim Ağı
EDROOF	: Educational Roof
BİT	: Bilgisayar İletişim Teknolojileri
MEB	: Millî Eğitim Bakanlığı
TDK	: Türk Dil Kurumu
TÜİK	: Türkiye İstatistik Kurumu
UNESCO	: Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Kurumu (United Nations Educational Scientific and Cultural)
WHO	: Dünya Sağlık Örgütü (World Health Organization)

1. GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problem durumu, araştırmanın amacı ve alt amaçları, araştırmanın önemi, araştırmanın sınırlılıkları, araştırmanın varsayımları ve araştırmada bahsedilen kavramların tanımları yer almaktadır.

1.1. Problem Durumunun Belirlenmesi

Bilim ve teknolojinin hızlı bir ivmeyle ilerlemesi, domino etkisine yol açarak diğer alanlarda olduğu gibi eğitim alanının da etkilenmesine yol açmıştır. Teknolojideki bu gelişim sonucunda öğrenme-öğretme sürecinde de değişim kaçınılmaz olmuştur. Teknolojinin eğitim ortamlarında kullanılmasıyla birlikte okulun işlevi, öğretim programının içeriği, öğretmenin eğitimdeki rolü ve öğrencilerin profili bu gelişime uyarak değişmeye başlamıştır (Hsu, 2011; Kurtoğlu, 2009). Teknoloji ile birlikte 'dijital dünyanın' günlük eylemlerimiz ve etkileşimlerimizle bütünleşmiş ve iç içe geçmiş olduğu görülmektedir (Feenberg, 2019). Nitekim, ortaokul seviyesindeki öğrenciler için teknoloji kullanımının öğretmenleri aracılığıyla ders içi materyaller olarak ve evde aile üyelerinin cihazlarını kullanmaktan ibaret olduğu görülmektedir.

Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Kurumu'nun (UNESCO) verilerine göre (Haziran, 2020) dünya üzerinde, tüm eğitim seviyelerinden 1,089,749,858 kişinin eğitim hayatı Covid-19 pandemisinden etkilenmiştir. Devlet tarafından alınan önlemler çerçevesinde okulların kapatılması ile birlikte öğrencilerin teknolojiyi kullanarak dijital ortamlarda eğitim görmesi söz konusu olmuştur. Devlet tarafından alınan önlemler çerçevesinde okulların kapatılması ile birlikte öğrenciler teknolojiyi kullanarak dijital ortamlarda eğitim görmektedir. Böylelikle dijitalleşmeye başlayan eğitim ortamına hızlı bir geçiş söz konusu olmuştur.

Teknoloji ve medya kullanımı, tüm gereksinimlerin teknolojik araç gereçlerle karşılandığı ve bireyleri eğitim hayatlarına teknolojik ortamda devam etmek mecburiyetinde bırakan Covid-19 pandemisi döneminde daha yoğun bir biçimde hissedilmektedir. Covid-19 pandemisi sürecinde tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'de de mevcut eğitim sistemlerinin olağanüstü koşullara hazırlıksız olduğu anlaşılmıştır

(Bozkurt, Sharma, 2020). Bu süreçte devletler, öğrencilerin eğitim öğretim hayatlarına devam edebilmesi için acil uzaktan eğitim kapsamında teknolojiyi kullanarak çözümler sunmaya çalışmıştır (Bozkurt, 2020). Eğitimin içerisinde sıklıkla kullanılan yöntemlerden biri olan canlı ders uygulamaları, teknolojik araç gereçler ile erişim sağlanabilecek çevrimiçi uygulamaların bu süreçte acil uzaktan eğitim yöntemi olarak kullanıldığı görülmüştür. Dünya genelinde milyonlarca öğrencinin bir anda teknoloji kullanmaya başlaması ve teknolojik araç gereçlere sahip olması öğrencilerin bu süreçte teknoloji kullanım deneyimlerini ve teknolojiye olan bakış açılarını değiştirmektedir. Eskiden oyun oynamak, ödev yapmak için kullanılan teknolojinin artık bir yaşam alanı olduğu görülmüştür.

Bu doğrultuda Covid-19 pandemisinin ortaya çıkışında ortaokul 6. sınıf kademisinde olan ancak pandemi sürecinin devam etmesi ile birlikte ortaokul 7. sınıfın tamamını Covid-19 pandemi sürecinde uzaktan eğitim kapsamında teknoloji kullanarak geçiren ortaokul yabancı dil 7. sınıf öğrencilerinin teknoloji kullanımına yönelik deneyimlerine ulaşılmak istenmektedir.

1.2. Araştırmanın Amacı

Covid-19 salgını dolayısıyla alınan önlemler kapsamında, ülkemizde de Mart 2020 itibariyle eğitim ve öğretim uzaktan öğretim modeliyle yapılmaktadır. Her yaştan ve sosyo-ekonomik altyapıdan öğrenci, bu durumdan etkilenmiştir. Bu sebeple öğrencilerin teknoloji ve medya kullanımı giderek artmıştır. Buna göre bu araştırmanın genel amacı öğrencilerin teknoloji kullanımına yönelik tecrübelerini belirlemektir.

Teknoloji kullanımına yönelik olarak yapılan bu çalışmada ortaokula giden ve yabancı dil sınıfında eğitim gören 7. sınıf öğrencileri, branş öğretmenleri ve veliler ile yapılan görüşmeler sonucunda genel amaca bağlı olarak araştırmada cevabı aranan alt sorular şöyle sıralanabilir;

1. Covid-19 pandemi döneminde 7. sınıf öğrencilerinin teknoloji kullanım tecrübeleri nelerdir?
2. Covid-19 pandemi döneminde 7. sınıf öğrencilerinin teknoloji kullanımına yönelik psikolojik olarak tecrübeleri nelerdir?
3. Covid-19 pandemi döneminde 7.sınıf öğrencilerinin teknoloji kullanımının akademik hayatlarına yönelik tecrübeleri nelerdir?

1.3. Araştırmanın Önemi

Günümüzde, teknoloji hayatımızın her alanına nüfuz ederek yaşamımızın vazgeçilmez bir unsuruna dönüşmüştür. Teknoloji; sosyal, kültürel, ekonomik, eğitim, siyaset gibi pek çok alanda toplumları etkileyerek dönüşümlerini sağlamaktadır. Özellikle teknolojik araçların yaygınlaşması ve kolay erişilebilir olması ile birlikte internetin her an her yerden ulaşılabilir hale gelmesi gün geçtikçe yaşam standartlarımızı ve alışkanlıklarımızı değiştirmektedir. Teknoloji bu gücü ile birlikte insanoğlunu her alanda sıkı sıkıya kuşatmıştır. Bu alanlardan bir olan eğitim ve öğretimde teknolojinin gücü hissedilmektedir. Gelişen teknolojik araçlar ile birlikte eğitimin dijitalleşmesi ve etkileşimli öğrenmeye dönüşmesi kaçınılmaz olmuştur.

Covid-19 pandemi dönemi ile birlikte eğitimde teknoloji kullanımının önemi bir kez daha gündeme gelmiştir. Eğitimin devamlılığı ve kesintiye uğramaması için kullanılan teknolojik araçlar ve etkileşimli sosyal medya araçları sayesinde, öğrencilerin bilgiye ulaşması ve bilgiyi paylaşması sağlanmıştır. Bu çalışmada, Covid-19 pandemi sürecinde teknoloji kullanımına hazırlıksız bir şekilde geçen ve ortaokul 7. Sınıfın tamamını uzaktan eğitim kapsamında teknoloji kullanarak geçiren yabancı dil sınıfındaki öğrencilerin teknoloji kullanımına yönelik tecrübeleri incelenmiştir. Alanyazın incelendiğinde ortaokul öğrencilerinin teknoloji kullanımına yönelik pek çok araştırma bulunduğu görülmüştür. Ancak yabancı dil sınıfında okuyan ortaokul öğrencilerine dair bir araştırmaya rastlanmamıştır. Bununla birlikte Covid-19 pandemisinin öğrencilerin günlük teknoloji kullanımlarını ve teknolojiye dair deneyimlerini değiştirdiği düşünülmektedir. Bu çalışmanın; değişen teknoloji kullanım alışkanlıklarına göre, öğrencilerin teknolojiye dair tecrübelerini inceleyerek alanyazına katkı sağlayacağına inanılmaktadır.

1.4. Varsayımlar

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen görüşmelerde katılımcıların tüm sorulara samimi ve doğru cevaplar vereceği varsayılmıştır.

1.5. Sınırlılıklar

Araştırma;

1- 2020-2021 eğitim-öğretim yılında bir devlet okulunda yabancı dil sınıfında öğrenim gören 11 öğrenci, 5 branş öğretmeni, 9 veli,
2- Örnekleme alınan öğrenciler, öğretmenler ve velilerin görüşleri,
3- Veri toplama araçlarındaki sorular ile sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Aşağıda verilen tanımlar, araştırmada kullanılan anlamıyla verilmiştir.

Teknoloji Kullanımı: Bu araştırmada teknolojiden kastedilen, ders esnasında ve dışında kullanılan bilgisayar, tablet, internet, akıllı telefon gibi bilgi ve iletişim teknolojileri ile Zoom, Instagram, Whatsapp, TikTok, Youtube gibi sosyal medya araçlarıdır.

Covid-19: İlk olarak Çin'in Wuhan Eyaleti'nde aralık ayının sonlarında solunum yolu belirtileri (ateş, öksürük, nefes darlığı) gelişen bir grup hastada yapılan araştırmalar sonucunda 13 Ocak 2020'de tanımlanan bir virüstür. (T.C. Sağlık Bakanlığı)

2. KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde araştırmanın problemi ile ilgili konulara dair literatür taraması yer almaktadır. Buna göre teknoloji kullanımı, eğitimde teknoloji kullanımı, Covid-19 pandemi sürecinde teknoloji kullanımı ve teknoloji kullanımının olumsuz etkileri ile ilgili araştırmalara yer verilmiştir.

2.1. Teknoloji

Teknoloji için yapılan pek çok tanımda teknolojinin araç anlamına değinilmektedir. Türk Dil Kurumu'nun (TDK) online sözlüğünde teknoloji tanımı "İnsanın maddi çevresini denetlemek ve değiştirmek amacıyla geliştirdiği araç gereçlerle bunlara ilişkin bilgilerin tümü." olarak açıklanmaktadır (TDK, 2021). Teknoloji bir eser, bir ürün ve bir araçtır. Belli problemleri çözme kapasitesine sahiptir, ancak belirli problemlerle bağlantılı olmadıkça bu kapasite gerçekleşmezken; teknoloji kullanımı bu kapasiteyi pratik bir problemle bağlama sürecidir (Lei, Zhao, 2007). Heidegger (1977), teknoloji için iki ifadeden bahsetmektedir; ilki teknoloji bir amaca ulaşmak için bir araçtır. Diğeri ise teknoloji bir insan aktivitesidir. Heidegger'in belirttiği teknolojinin bu iki tanımı birbirine aittir. Çünkü amaçları ortaya koymak, araçları temin etmek ve kullanmak insani bir faaliyettir. Teçhizatın, aletlerin ve makinelerin üretimi ve kullanımı, üretilen ve kullanılmış şeylerin kendileri ve hizmet ettikleri ihtiyaçlar ve amaçlar, hepsi teknolojinin ne olduğuna aittir. Heidegger, teknolojiyi araçsal bir tanımla açıklarken bu tanımın teknolojinin özünü göstermediğini de ifade etmektedir. Bu nedenle "Teknoloji sadece bir araç değildir. Teknoloji bir açıklama yoludur" olarak tanımlamaktadır (Heidegger, 1977, 12). Pacey'e (1999) göre, teknoloji uygulamasının en önemli yönünün insan zihninin nasıl çalıştığı ve bireylerin nasıl davrandığı ile ilgili olduğudur. Bireyden, kültürden ve doğadan etkilenen teknolojinin (Petrina, 2007), farklı ortamlarda farklı anlamları vardır (Peyton, Bruce, 1993).

Shneiderman (2002, 2) teknoloji tanımını yaparken, "yeni bilgi işlem" çağına girdiğimizi belirterek;

> "Eski bilgi işlem, bilgisayarların neler yapabileceğiyle ilgiliydi; yeni bilgi işlem, kullanıcıların neler yapabileceğiyle ilgilidir. Başarılı teknolojiler, kullanıcıların ihtiyaçlarıyla uyumlu olan teknolojilerdir. Kullanıcıların deneyimlerini zenginleştiren ilişkileri ve etkinlikleri desteklemelidirler."

Günümüzde teknolojiyi yalnızca kullanmıyor ya da hayranlık duymuyoruz; onunla yaşıyoruz. İster büyülenmiş olalım ister kayıtsız kalalım, teknoloji olağan günlük deneyimimize derinden gömülüdür. Teknolojiyle olan etkileşimlerimiz duyguları, değerleri, idealleri, niyetleri ve güçlü duyguları içerebilmektedir. Bu nedenle interaktif teknolojiler olağan günlük deneyimlerimizin bir parçası haline gelmektedir (McCarthy, Wright, 2004).

Teknolojinin her alanda gelişmesi insanların teknoloji olmadan yaşamasını zorlaştırmaktadır (Yavuz, Coşkun, 2008). Bu nedenle teknolojiye olan ilginin artması kaçınılmaz görülmektedir. Teknoloji ihtiyaç halinde gerektiği gibi kullanılsa da kimi zaman insanların gündelik hayatlarının bir dakikasını bile teknolojiden uzak geçiremedikleri görülmektedir (Choliz ve diğ., 2012; Lee ve diğ., 2014).

2.2. Teknoloji Kullanımı

Teknoloji kullanımı, pratik sorunları çözmek için bir teknoloji işlevinin uygulanmasıdır. Farklı problemleri çözmek veya farklı hedeflere ulaşmak için farklı kişiler tarafından ve farklı bağlamlarda farklı şekillerde kullanılabilmektedir (Zhao, 2003). Burbules ve Callister (2000), teknolojilerin iyi veya kötü kullanılabileceğine ve bunların avantajları ve sınırlamaları olduğuna işaret ederek, teknoloji kullanımıyla ilgili temel konunun, teknolojinin nasıl, kim tarafından ve hangi amaçlarla kullanıldığının öneminin altını çizmektedir.

İngiltere merkezli global sosyal medya ajansı We Are Social (Biz Sosyaliz) ile Hootsuite ajansı işbirliğiyle yayınlanan, tüm dijital kanalların kullanımı ile ilgili ülkeler bazında detayların sunulduğu "Digital 2020" raporuna göre dünya nüfusunun %59'u yani 4,57 milyar kişi internet kullanıcısıdır. Geçen yılın aynı dönemine göre bu rakamın %7 (301 milyon) arttığı görülmektedir. Yine dünya nüfusunun %49'u sosyal medya kullanıcısıdır. Geçen yıla oranla bu rakamın %8,7 (304) milyon arttığı ulaşılan sonuçlar arasındadır. Dünya internet kullanım istatistiklerine bakıldığında ise günlük ortalama 6 saat 39 dakika internet kullanımı olduğu görülmektedir (Digital in 2020,

2020). Türkiye İstatistik Kurumu 2020 verilerine göre ise; 2020 yılında internet kullanım oranı %3,7 artarak %79 olmuştur. Hanelerin ise %90,7'sinin evden internete erişim imkanına sahip olduğu gözlenerek geçen yıla oranla %2,7 arttığı görülmektedir (TÜİK, 2020).

Günümüzde bilgi ve iletişim teknolojileri özellikle çocukların okul veya günlük hayatlarından çok ev ortamına dâhil olmuştur. Başka bir deyişle evler, çocukların bu teknolojileri kullandığı en önemli mekânlardan birisi haline gelmiştir. 9-16 yaş aralığındaki internet kullanıcılarının %49'unun internete kendi odalarından, %33'ünün cep telefonu veya mobil teknolojiler aracılığı ile büyük çoğunluğunun (%87) ise evlerinden girdiği görülmektedir (Livingstone ve diğ., 2011).

21. yüzyılın öğrencilerinin teknolojiye yükledikleri anlam ve teknolojinin onlar için ne ifade ettiği, bazı araştırmalara inceleme konusu olmuştur. McMahon ve Pospisil (2005) yaptıkları çalışmalarda öğrencilerin %66'sının teknolojiyle birlikteyken kendilerini daha iyi ve rahat hissettiklerini, %75'inin yeni teknolojilerin çıkmasını merakla beklediklerini, %99'unun derslerde en son teknolojilerin kullanılmasını istediklerini ve %99'unun dizüstü bilgisayarlarının kendilerinin başarılı olmalarında önemli bir etken olduğunu dile getirmektedir. Teknoloji ve sosyal medya kullanımının son on yılda artan bir ivme ile gündelik yaşamın ayrılmaz bir parçası haline geldiği görülmektedir (Valkenburg, Peter, 2013). Çocukların ve gençlerin özellikle aktif medya ve teknoloji kullanıcıları olduğu (Rideout ve diğ., 2010), sosyal medya ortamlarını "zaman geçirmek" ve "çevrimiçi sohbet ve bilgi alışverişi" amaçlı kullandıkları ve temelde "eğlence ve paylaşım" amaçlı kullanımın yoğun olduğu görülmektedir (Vural, Bat, 2010). Gelişen teknoloji ve sosyal medya kullanımının bireylerin kullanımının arasında yaygınlaşması ile birlikte televizyonlar, bilgisayarlar, akıllı telefonlar, internet ve internetin sunmuş olduğu Facebook, Twitter, Instagram gibi interaktif sosyal medya platformları, video oyunları gibi çeşitli medya ve teknolojilerinin hayatın içine dahil olduğu görülmektedir (Tang, Patrick, 2018).

Amerika merkezli Pew Araştırma merkezinin 2018 yılında yapmış olduğu araştırmaya göre 13-17 yaş aralığındaki gençlerin %95'inin bir akıllı telefona sahip olduğu, gençlerin yarısından fazlası (%54) cep telefonlarında çok fazla zaman geçirdiklerine inanırken, (%41) sosyal medyada çok fazla zaman geçirdiklerini ve yaklaşık dörtte birinin aynı şeyi video oyunları için söylediğini ifade etmektedir (Auxier ve diğ., 2019). Aynı ajansın 2021 yılında sosyal medya kullanımı üzerine yapmış olduğu

araştırmaya göre 18-29 yaş aralığındaki gençlerin %81'inin youtube, %69'un facebook kullandığı görülmektedir. Benzer şekilde Instagram, Pinterest, LinkedIn, Snapchat, Twitter, WhatsApp, TikTok gibi sosyal medya platformlarının da kullanıldığı görülmektedir (Auixer, Anderson, 2021).

2.2.1. Teknolojik Araç Kullanımı

Prensky (2001), bilgi ve iletişim teknolojilerinin hızla geliştiği ve ilerlediği bu dönemde dünyaya gelen neslin dijital bir çağa doğduğunu belirterek; bu neslin bilgisayarlar, video oyunları, cep telefonları ve dijital çağın araç gereçlerini kullanarak bunlarla çevrili bir yaşam sürdürdüklerini belirtmektedir. İnsanlar gün içinde arkadaşlarının fotoğraflarına bakmak, arkadaşlarının paylaşımlarını kontrol etmek, iletişim kurmak veya oyun oynamak gibi birçok teknolojik faaliyetle vakit geçirmektedir (Khang ve diğ., 2013). Mao (2014), araştırmasında öğrencilerin genellikle evde bilgisayar kullandığını (%74,4), yarısından fazlasının internete bağlanmak için cep telefonu kullandığını (%57,8) ve (%35,3) iPod, iPod Touch, tablet, Xbox gibi araçlar kullandığını ifade etmiştir. Gençlerin internete bağlanırken kullandıkları araçların başında cep telefonu ve bilgisayarlar daha sonra taşınabilir bilgisayarlar yer almaktadır (Akbulut, 2013; Günlü, Ceyhan, 2017; Yıldırım, 2017; Dokumacı, 2018; Topaloğlu, 2020).

Shneiderman (2002), kullanıcıların deneyimlerini zenginleştiren ilişkileri ve etkinlikleri desteklemede başarılı teknolojiler olarak cep telefonlarının sağladığı metin mesajlaşmasına, elektronik postaya ve internet sohbetine işaret etmektedir. Cep telefonları, son birkaç yıl içinde yaşanan teknolojik gelişmeler, sosyal etki ve artan kullanım oranları ile en çok ilerlemeyi gösteren BİT arasında yer almaktadır (Choliz, 2012). Bireylerin günlük olarak en yakın temasta bulundukları, akıllı telefon adını alan cep telefonları bir iletişim aracından daha fazlası olmaktadır (Lee ve diğ., 2014). Akıllı telefonlar internet bağlantısına sahip bir bilgisayar gibi işlev görerek; internet üzerinden bilgiye erişim sağlamanın yanı sıra yeni materyallerin paylaşılmasına ve üretilmesine de olanak tanımakta ve kullanıcıya iletişim kurma, video/fotoğraf görüntüleme ve paylaşma, sosyal etkileşim, medya dosyalarını oluşturma gibi olanaklar sağlamaktadır. Aynı zamanda bir oyun konsolu görevi görerek video oyunlar oynama imkânı sağlamaktadır (Chóliz, 2012; Kwon ve diğ., 2013; Lepp ve diğ., 2014).

Bu özellikler, hayatımızda neden bu kadar önemli olduklarının en büyük kanıtıdır (Skierkowski, Wood, 2012).

Dünya'da ve Türkiye'de teknolojik araç kullanımına olan erişim ev ortamında gün geçtikçe artmaktadır. Bu durum daha fazla sayıda öğrencinin evlerinden teknolojik araçlara erişimine olanak sağlamaktadır (Ersoy, Yaşar, 2002). NTT Docomo (2015) tarafından Japonya'da ve yedi Avrupa ülkesinde (Belçika, Danimarka, İrlanda, İtalya, Portekiz, Romanya, Birleşik Krallık) çocukların mobil telefon ve internet kullanımı üzerine yapılan bir araştırmada, büyük çoğunluğu 10-12 yaş aralığında olan çocukların %34'ünün tablet ve %69'nun mobil telefon kullandığı görülmektedir. Türkiye'de ise 6-15 yaş grubu çocukların %60,5 bilgisayar kullanırken bu yaş grubunun %24'ünün kendilerine ait bilgisayarı bulunmaktadır. Bu yaş grubunun internete bağlanmak için en çok masaüstü bilgisayarları tercih ettiği görülmüştür. 6-10 yaş grubuna göre 11-15 yaş grubundaki gençlerin tablet ve cep telefonu sahipliğinin daha fazla olduğu buna göre de interneti, daha çok taşınabilir cihazlardan kullandıkları görülmektedir (Güler ve diğ., 2017).

Bragdon ve Dowler (2016) yaptıkları çalışmada gençlerin, 2.570,6 dakika (42,8 saat) bir tür teknolojiyle meşgul olduklarını ve bu toplam miktarın 583.8 dakikasını (haftada 24,3 saat) okulu veya özel etkinliklerini tamamlamak için bilgisayar başında geçirdiklerini tespit etmiştir. Bu zamanın %75'inden fazlasının boş zaman amaçları için kullanıldığı görülmüştür. Alanyazın incelendiğinde Türkiye'de 6-15 yaş grubunun neredeyse yarısının her gün interneti kullanmak için çeşitli teknolojik araçlar kullandığı ve günlük 3-5 saat kadar çeşitli teknolojik araçları kullanarak internette vakit geçirdikleri görülmüştür (Bedir, 2016; Günlü, Ceyhan, 2017; Güler ve diğ., 2017; Topaloğlu, 2020). Araştırmalar, teknolojinin artık çocukların gündelik yaşantısına iyice yerleştiğini ve çocukların teknoloji ile birlikte internete girme yaşının giderek düştüğünü göstermektedir (Livingstone ve diğ., 2012; Ofcom, 2018).

İnternete bağlanarak bilgisayar, tablet gibi teknolojik araçlarda zaman geçirmek öğrencilerin öğrenme çıktılarını arttırmalarına yardımcı olabilse de bu teknolojik araçlarda çok fazla zaman geçirmenin zararlı olabileceği de görülmektedir. Teknoloji kullanımının öğrenciler tarafından ne kadar değil; nasıl tanımlandığı sorusu bu noktada önemlidir. Geçmişte insanlar araştırma yapmak, iletişim kurmak veya basit oyunlar oynamak gibi farklı amaçlar için teknolojiyi kullanırken günümüzde akıllı telefonlarını veya diğer çeşitli teknolojik cihazlarını hareket halindeyken bile

kullanabilmektedirler (Leftwich, Sabir, 2014; Salehan, Negahban, 2013). Örneğin, internetin iletişimi destekleme kapasitesi vardır ve e-posta gönderme, çevrimiçi sohbet, video/sesli konferans ve tartışma panolarına mesaj gönderme, bu işlevin farklı uygulamalarıdır ve dolayısıyla internetin farklı kullanımlarıdır. Öğrenciler bilgisayarlarda aynı süreyi geçirseler bile, bilgisayarı ne için kullandıkları, bilgisayarlardan yararlanıp yararlanmadıkları sürecin sonunda görülmektedir (Lei, Zhao, 2007). Alanyazın incelendiğinde teknoloji kullanımının öğrenciler üzerinde çeşitli olumsuz etkileri görülmektedir. Bu etkilere bölüm 2.5'te yer verilecektir.

2.2.2. Sosyal Medya

Shneiderman (2002), teknolojinin insanlara halihazırda yapmayı sevdikleri şeyi yapmanın, alternatif yollarını sunduğu için başarılı olduğunu savunmaktadır. Bu başarının yolunun iletişimden geçtiğini ifade ederek; teknolojinin insanların iletişim ve ilişkilerini önemli olarak ele alan bir değer sistemi olduğunu ve iletişim kurma becerilerini artırdığını ifade etmektedir.

Araştırmalar, ergenlerin dijital medyayı çoğunlukla akranlarıyla iletişim kurmak için kullandığını göstermektedir. Medya kullanımı, gençlerin sosyal, duygusal ve bilişsel gelişimi için önemli bir yere sahiptir (Rideout ve diğ., 2010). Dolayısıyla teknolojiyle etkileşim artık insanların ne hissettiğiyle de ilgili olmaktadır. Özellikle gençler, tam olarak ne hissettiklerini ve alıcı tarafından anlaşılacağını düşündüklerini aktaran kısa mesajlar oluşturmak için çok çaba sarf etmektedir. Bir mesaj oluştururken diğer kişiyi, o kişinin nasıl düşündüğünü ve hissettiğini anımsatıyor gibi görünmektedir (McCarthy, Wright, 2004).

BİT gelişmesiyle birlikte bireyler çeşitli teknolojik araçlar vasıtasıyla sosyal ağlarda sıkça vakit geçirmektedir. Bununla birlikte sosyal medya için pek çok farklı tanıma rastlanmaktadır. Sosyal ağ platformları, insanların ilgilendikleri alanlarda paylaşım yaparak etkileşimde bulunduğu ya da sadece gezinme amacıyla bir araya gelerek vakit geçirdiği sanal topluluklardır. Bu platformlar aracılığıyla bireyler sesli, görüntülü konuşma, anlık mesajlaşma, fotoğraf ve video paylaşımı, bloglar gibi farklı araçlarla etkileşim kurabilmektedir. Bu toplulukların üyeleri sesli, görüntülü konuşma, anlık mesajlaşma, video konferans, bloglar ve sitenin sunduğu farklı servisler aracılığı ile birbirleriyle ya da arkadaşlarıyla haberleşebilmektedir (Murray, Waller, 2007). Evans (2008)'a göre sosyal medya, kullanıcılar tarafından içeriğin hazırlanarak; müzik,

resim, animasyon, video ve podcastlerin web siteleri aracılığıyla sunulduğu interaktif medya ortamlarıdır. Comm ve Burge (2009) ise sosyal medyayı kullanıcılar tarafından oluşturulan içerik olarak tanımlarken, Palmer ve Lewis (2009), oluşturulan içeriğin sunulması, iletişimi amaçlayarak bilginin paylaşılmasını sağlayan medya platformları ve interaktif uygulamalar olarak tanımlamaktadır. Kim ve diğ., (2010) ise sosyal medyayı, içeriği katılımcılar tarafından oluşturulan ve sunulan sanal topluluklar olarak tanımlamaktadır. Bütün bu tanımlamaların ortak paydasını sosyal medyanın etkileşimli yapısının oluşturduğu görülmektedir. Sosyal medya, insanların sanal ortamda çevrimiçi iletişim kurarak düşüncelerini, fikirlerini, yaşadığı anları paylaştığı bir yapı olarak dikkat çekmektedir (Borges, 2009). Katılımcı ve izleyicilerine sağladığı bu imkanlarla kişilerin kendilerini ifade etme, iletişim kurma, etkileşime geçme, gruplara dahil olma ve sosyalleşebilmelerine katkı sağlamaktadır (Evans, 2008). Bu özellikleri ile son yıllarda hızla yaygınlaşan ve popülerlik kazanma açısından en büyük gelişimi gösteren medya türü olarak karşımıza çıkmaktadır (Pempek ve diğ., 2009). Gençlere yönelik ilgi çekici yeni içerik ve faaliyetlerin geliştirilmesi, beraberinde çocuklar ve gençler arasında bilgisayara, medya kullanımının ve internet erişiminin artmasına neden olmaktadır (Rideout ve diğ., 2010).

Common Sense Medya Ajansının farklı medya etkinliklerine harcanan zamanın analizine dayanarak çocuklar için hazırlamış olduğu altı medya profili bulunmaktadır; video oyuncuları, sosyal medya kullanıcıları, yoğun mobil oyuncular, yoğun okuyucular, yoğun TV ve video izleyicileri ve hafif medya kullanıcılar (Delaney, McClain-Delaney, 2015). Mao (2014), çalışmasında öğrencilerin %58'inin sosyal medya hesaplarına günde birçok kez giriş yaptıklarını bildirmektedir. Sosyal medya araçları arasında en popüler olanların ise Facebook (%48,3), Twitter (%12,8) ve Tumblr (%10,4) olduğu görülmektedir. Ardından Instragram (%9), YouTube (%6,2) ve Xbox Live (%5,9) gelmektedir. Zhang (2016), Çinli öğrencilerle yaptığı çalışmasında artan yaşla birlikte daha fazla çocuğun cep telefonuna sahip olduğunu ve bu sayede çeşitli uygulamaları kullanabildiklerini ifade etmektedir. 9-10 yaşındakilerde %38,6 olan telefon sayısı 13-14 yaşındakilerde %77,8'e yükselmektedir. 13-14 yaş grubundaki çocukların (%47,3) yüzyüze iletişimdense Çin'in kullandığı QQ ve WeChat gibi uygulamalar aracılığıyla mesajlaştıklarını ve bu yaş grubundakilerin %91,8'inin bir hesaba sahip olduğunu ve çocukların (%41,2) sıklıkla çevrimiçi mesaj yayınladıklarını belirtmektedir. Paylaşım ve ifade için en

popüler çevrimiçi halka açık platform olan Weibo, artan yaşla birlikte bunlar arasında kademeli olarak popülerlik kazanmaktadır. Tuğlu (2017), yaptığı araştırmaya göre ortaokul öğrencilerinin %40,8 kadarının her gün internete bağlandığını, %53'ünün her gün bir kereden fazla, %76'sının ise her gün en az bir kere sosyal medya ağlarını ziyaret ettiğini ifade etmiştir. Dienlin ve Johannes (2020), ABD'de gençlerle yapılan bir ankette en yaygın kullanılan sosyal medya platformlarının YouTube (%85) olduğunu, onu Instagram (%72) ve Snapchat (%69) takip ettiğini ifade etmektedir. Özellikle, iki farklı sosyal medya türü vardır; Instagram veya TikTok gibi sosyal ağ siteleri ve WhatsApp veya Signal gibi anlık mesajlaşma programları. Pew Araştırma Merkezi'nin 2021'de sosyal medya kullanımı üzerine yaptığı araştırmada Covid-19 ile birlikte Youtube kullanımının arttığını, Instagram, Snapchat, TikTok gibi uygulamaların gençler tarafından tercih edildiğini belirtmektedir. Kullanıcıların bu siteleri aktif olarak kullandığı ve her gün bu platformları ziyaret ettiklerini ifade etmektedir.

2.2.3. Dijital Oyunlar

Dijital oyunlar, masaüstü bilgisayarlar, dizüstü bilgisayarlar, cep telefonları, gelişen teknoloji ile birlikte playstation, Xbox vb. teknolojik araçlar ile oynanabilmektedir. Gençler kimi zaman internet erişimi ile online oyunlar oynarken, kimi zaman ise satılan oyunlar aracılığıyla oynama eylemini gerçekleştirmektedir. Kirriemuir (2002, 1-2) dijital oyun çeşitlerini şu şekilde sınıflandırmaktadır;

1. Oyun konsolu gibi araçların yardımı ile televizyona bağlanarak oyun oynamak
2. Televizyon aracılığıyla, bir uydu veya dijital abonelik tabanlı sistemler aracılığıyla indirilebilen, erişilebilen oyunlar
3. Bir bilgisayar ya da Macintosh kullanarak oynanan oyunlar
4. Ateri salonlarında bulunan jetonla çalışan oyun makineleri (Arcade vb.)
5. Taşınabilir gameboy cihazlar
6. Cep telefonu, tablet gibi elektronik cihazlar kullanarak oynan oyunlar

Çocukluktan itibaren erken ve orta ergenlik döneminde (11-14 yaş) medya kullanımındaki artışlar, büyük ölçüde televizyon izleme ve dijital oyunları oynamaya harcanan zamanın artmasından kaynaklanmaktadır (Rideout ve diğ., 2010). Teknolojik

araçların ulaşılabilirliği ve internet erişiminin yaygınlaşmasıyla birlikte bilgisayar oyunlarına ya da dijital oyunlara her ortamdan erişebilmek mümkün olmaktadır Yalnızca çocukların ve gençlerin değil, yetişkin bireylerin de ilgisini çeken pek çok dijital oyun kullanıcılara sunulmaktadır (Çukurluöz, 2016). Alanyazın incelendiğinde erkeklerin kızlardan daha çok oyun ile vakit geçirdiği gözlenmektedir (Doruk, 2007; Gentile, 2009; Jackson, 2008; Jackson ve diğ., 2012).

Günlü ve Ceyhan (2017), gençlerin günlük olarak ortalama en az 15 dakika ile en yüksek 11 saat aralığında oyun oynadıklarını bunun ortalamasının ise günlük 1,74 saat olduğunu, Tang ve Patrick (2018) ise gençlerin haftalık 3-9 saat aralığında video oyunlar oynadığını ifade etmektedir.

Yeh (2015), dijital oyunları oynamanın yalnızca bilişsel olarak zorlayıcı olmadığı aynı zamanda duygusal olarak bir uyarıcı olduğunu belirtmektedir. Dijital oyunlar, oyuncuların çeşitli duygusal durumları ortaya çıkarmak için duygusal bir uyarıcı olarak kullanılmaktadır (Saari, 2009). Bunun yanı sıra dijital oyunlar motive etme, merak uyandırma, ilgi çekme gibi özelliklere sahiptir (Yalçın, Bertiz, 2019). Alanyazında dijital oyunların bilinçli kullanımı ile sağlanan olumlu davranışlar dikkat çekmektedir. Dijital oyunlarda problem çözme yaygın bir aktivite olarak kabul edilmektedir (Gee, 2005). Bu nedenle video oyunları, oyuncuları zorlu problem çözme etkinliklerine maruz bırakan araçlar olarak görülebilir. Bu problem çözme etkinlikleri oyun ilerledikçe daha da zorlaşmakta ve problem çözmeye tekrar tekrar maruz kalmak vicdanlılığı, açıklığı ve akademik problem çözme becerilerini birçok yönden etkilemektedir (Ventura ve diğ., 2012). Ayrıca dijital oyunların çocuklarda hayal gücü, otokontrol, konsantrasyon ve diğer davranışsal mekanizmalar üzerinde etkisi görülmektedir (Çavuş ve diğ., 2016; Tarhan, 2007). Alanyazında video oyunların olumlu etkilerinin yanı sıra olumsuz etkilerine de sıkça yer verilmektedir. Bu etkilere bölüm 2.5'te yer verilecektir.

2.3. Eğitimde Teknoloji Kulllanımı

Teknoloji kullanım araçlarının ve internetin sunduğu önemli fırsatlardan bir tanesi, iletişim ve bilgiye hızlı erişimin yanı sıra gençlerin bireysel görüşlerini paylaşarak toplumun içinde yer almalarına katkı sağlamasıdır. İnternet, toplum içerisinde kendisini ifade edemeyen ya da söz hakkı bulamayan gençlere, seslerini duyurma fırsatı veren bir araçtır bu bağlamda internetin kritik bir toplumsal işlevi de bulunmaktadır (Cockburn, 2005; Valaitis, 2005). İnternetin eğitimde sağladığı fırsatlar sayesinde, farklı yerlerde bulunan katılımcılar ihtiyaçlarını yazılı, sözlü veya görüntülü iletişim ile karşılayabilmektedir. Öğretmenler ve öğrenciler arasındaki bu etkileşim, öğrencilerin katılımını arttırırken; internet destekli eğitim ise dünyanın farklı bölgelerindeki eğitim kurumlarına, derslere ve uzmanlara ulaşabilme ve etkileşim kurabilme gibi avantajlar sağlamaktadır (Kaya, 2002). Prensky (2001), yeni neslin düşünme biçimlerinin değişerek dijitalleştiğini ve geleneksel öğrenme biçimlerine direnç gösterdiğini ifade etmektedir. Bu nesil; görsel okuryazarlığı yüksek, tümevarımcı bir akıl yürütme ile anında ve sık sık içerikle etkileşime geçerek, bilginin çoklu akışını istemektedir (Van Eck, 2006).

BİT ilerlemesi ile birlikte mobil cihazların taşınabilir olması, etkileşimi arttırarak kişilerarası iletişimi sağlamaktadır. Mobil cihazlar bu yönüyle birlikte öğrenme ortamlarına girerek, öğrenen kişiler arasındaki iletişimi sağlayan, kaynaklara ulaşımı ve bu kaynakların aktarılmasında yer alan önemli birer araç olmaktadır (Chen ve diğ., 2008). Eğitim ortamlarındaki eski dönemlerde öğrenci-öğretmen arasındaki ilişki yüz yüze gerçekleşmekteydi. Günümüzde teknolojinin geldiği noktada, eğitimci ile öğrenen aynı ortamda bulunmadan da eğitim-öğretim işlevini yerine getirebilmektedir (Yıldırım, 2017).

Teknolojinin eğitimin içine girerek bir bütün haline gelmesiyle birlikte Türkiye'de eğitim teknolojilerini etkin kullanmak adına, Millî Eğitim Bakanlığı tarafından Eğitim Bilişim Ağı sistemi kurularak hem öğrencilerin hem de öğretmenlerin kullanabildikleri sosyal bir eğitim ağı kurmuştur. EBA sistemiyle sınıfa veya derse yönelik olarak eğitsel amaçlı aramalar yapılabilmektedir. Öğrenciye özel 'bireyselleştirilmiş öğrenim yönetim sistemi' geliştirilmiştir. (MEB, 2015).

> EBA, "…gerek öğretmenlerin gerekse öğrencilerin kullanabileceği eğitim araçlarının yanı sıra, eğitsel içeriklerine de yer veren bir sistemdir. EBA içerisinde, yazı, ses ve resim özelliğindeki kaynakların yanı sıra video anlatımı biçimindeki kaynaklar da yer almaktadır. Dosya yükleme

ve dijital alan sağlama, yarışmalar düzenleme, değişik seviyelere uygun dersler, duyurular yapılması ve kullanıcılar tarafından paylaşımların yapılabilme olanağı EBA sistemini zenginleştiren özelliklerden bazılarıdır." (Aktay ve Keskin, 2016, 28)

2.4. Covid-19 Pandemi Süreci Eğitim ve Teknoloji Kullanımı

12 Mart 2020'de Dünya Sağlık Örgütü (WHO), SARS-COV-2 virüsünün neden olduğu ve ilk olarak Çin'in Wuhan kentinde tespit edilen koronavirüs hastalığı (COVID-19) salgınının, küresel bir pandemi seviyesine çıktığını ilan etti (WHO, 2020). Bir haftadan kısa bir süre sonra, 18 Mart 2020'de UNESCO, salgın nedeniyle tahmini 107 ülkenin tüm okulları kapattığını bildirdi (UNESCO, 2020). Bu okul kapanışlarından, dünya çapında okul çağındaki nüfusun neredeyse yarısını temsil eden yaklaşık 862 milyon okul öğrencisinin etkilendiği belirtilmiştir (Abuhammad, 2020). Türkiye'de ise okullar ilk aşamada 16 Mart 2020 tarihinden 30 Nisan 2020 tarihine kadar tatil edilerek ilköğretim ve ortaöğretim düzeyinde açık ve uzaktan eğitim uygulamaları kapsamında 3 TV kanalı ve EBA üzerinden eğitimlerin sürdürülmesine karar verilmiştir (MEB, 2020).

Covid-19 salgınının yayılmasıyla birlikte kalan tek seçenek olarak okulların, kolejlerin ve üniversitelerin süresiz olarak kapatılması nedeniyle çevrimiçi öğretime yönelik bir hareket olmuştur (Martinez, 2020). Covid-19 pandemi sürecinde zorunlu eğitimin devamı için öğrencilerin aniden, dijital araçları profesyonelce kullanarak eğitimlerine devam etmeleri gerekmekteydi. Toplumun her kademesinden, eğitimin aksamadan devam etmesi için düzenlemeler yapması beklendi. Dijital araç deneyimi olmayan öğrenciler ve gerekli dijital araç gereçlere sahip olmayan veliler için bu yeterliliklere ve kaynaklara sahip olmak bireyler için bir yüke sebep olmaktadır (Livari ve diğ., 2020). Bu süreçte kurumlar ve öğretmenler beklenmeyen bu ani dijitalleşmeye öncülük etmek zorunda kalmıştır (Papagiannidis ve diğ., 2020; Vial, 2019). Eğitimde yaşanan sorunlara yönelik olarak teknoloji odaklı çözümlerin sunulması pandemi sürecine yönelik özgü bir durum olmamaktadır. Covid-19 krizinin ardından çevrimiçi eğitim, geleneksel yöntemden sınıftan Zoom'a, kişiselden sanala ve seminerlerden web seminerlerine, modern öğretme-öğrenme yaklaşımına pedagojik bir geçiş haline gelmiştir. (Mishra ve diğ., 2020). Etkili çevrimiçi eğitimler için; çevrimiçi öğretme ve öğrenmeden, çeşitli araştırma çalışmalarının, ilkelerin, prototiplerin, teorilerin, etik ve kaliteli çevrimiçi kurs tasarımı, öğretme ve öğrenme konusundaki kıyaslama

konsantrasyonlarının değerlendirilmesinden oluşmaktadır (Hodges ve diğ., 2020; Bozkurt, Sharma, 2020).

Okulların kapatılması sırasında, yalnızca dijital olmakla birlikte öğrenmeye yönelik öğretmen desteği uzaktan devam etmiştir. Ancak, öğrenme deneyiminin kalitesinin örgün eğitimden farklı olduğu görülmektedir. Bu süreçte okulların öğrencilerin ihtiyaçlarını dengelemekte zorlandığı ifade edilmektedir. Çocuklar için sağlanan evde öğrenme kaynakları ne kadar kapsamlı olursa, bazıları o kadar çok geride kalabilir ve yine de bunları sağlayabilmek ya da sağlayamıyor olmak okullar arasındaki boşlukları ortaya çıkarmaktadır. Her iki durumda da daha düşük sosyoekonomik geçmişe sahip çocuklar orantısız bir şekilde bu durumdan etkilenmektedir (Ziauddeen ve diğ., 2020). 22 Mart 2020'de Teacher Tapp yaptığı bir araştırmada 6360 öğretmenin devlet ilkokulları için; %51'i çevrimiçi bir dijital platform kullanarak, %49'u fiziksel çalışma sayfaları veya kitaplar kullanarak öğretim verdiğini ifade etmektedir (Teacher Tapp, 2020). Türkiye'de de ilkokul, ortaokul ve lise düzeyinde eğitim gören 18 milyon öğrencinin ilk etapta daha çok TV odaklı, tek yönlü ve kitlesel bir eğitim aldıkları görülmektedir. EBA üzerinden açık ve uzaktan eğitim etkinliklerine erişimin sınırlı kaldığı, tüm derslere yönelik uygulamaların yer almadığı, tüm öğretim kademelerinde öğretmenlerin açık ve uzaktan eğitim sistemine dahil edilmedikleri görülmektedir (Can, 2020).

Covid-19 pandemi sırasındaki çağdaş çevrimiçi eğitim deneyiminin etkili çevrimiçi eğitim olarak değil, acil uzaktan öğretim olarak kabul edilmesi gerektiği fikri ortaya çıkmaktadır (Bozkurt, Sharma, 2020; Hodges ve diğ., 2020; Vlachopoulos, 2020). Hodges ve diğ., (2020), krizi önlemek için sunulan kurslardan yeterince planlanmış çevrimiçi öğrenme deneyimlerini farklılaştırmaktadır. Bu araştırmacılar, bu salgın sırasında çevrimiçi eğitime "acil durum uzaktan öğretimi" adını vererek planlanmış çevrimiçi öğrenmeden ayırmaktadır. Kriz anında dönüştürülen dijital eğitimin, planlanan çevrimiçi öğrenme yöntemleri ile kalite ve etki açısından çeliştiğini ifade etmektedir. Covid-19 pandemisiyle birlikte acil uzaktan eğitime geçiş sürecinde pek çok eğitmen, ders içeriklerini çevrimiçi ortama taşımak zorunda kalmıştır. Pandemi sürecinde çevrimiçi ortamlarda eş-zamanlı (Henriksen ve diğ., 2020; Sidpra ve diğ., 2020) ve eşzamansız (Lowenthal ve diğ., 2020) içerik sunumu sıklıkla kullanılmakla beraber her ortamın gereklilikleri farklıdır ve ortamın gerekliliklerine göre tasarım yapmak gerekmektedir. Joshi ve diğ., (2020), öğrenenler, öğrenmek üzere olanlar ve

öğretenler arasında yüz yüze ilişkinin olmamasına neden olduğu için çevrimiçi öğrenmede öğretimsel başarının tartışılabilir olduğu sonucuna varmıştır. Dünya genelinde yapılan uygulamalara bakıldığında her ne kadar dijital/çevrimiçi teknoloji odaklı uygulamalar ağırlık kazansa da daha geleneksel radyo, televizyon ve basılı içeriklerin de kullanıldığı uygulamalar mevcuttur (Bozkurt ve Sharma, 2020). Sadece ülkeler veya toplumlar bağlamında değil, kurumlar bağlamında da dijital bölünmenin etkisi hissedilmiş, örneğin aynı şehirlerde farklı kurumlarda kayıtlı olan öğrenenler dijital bölünmeden etkilenmiştir (Zhong, 2020). Covid-19 pandemisi ile eğitimin dijitalleşmesi beraberinde çeşitli sorunları da getirmektedir. Bu süreçte en çok kullanılan araçlardan birisi olan Zoom'a ithafen Zoom yorgunluğu (Degges-White, 2020; Wiederhold, 2020) şeklinde ifade edilen ve öğrenenlerin hem bilişsel hem de fiziksel hazırbulunuşluklarını etkileyen durumlar gözlenmiştir. Teknolojik araç kullanımı ve teknoloji tabanlı öğrenmede yaşanan erişim ve altyapı sorunları, okulların kapatılması ve eğitime ara verilmesi ile birlikte eğitim-öğretim programlarında yaşanan değişikliklerin okul ve sınav takvimlerinin ertelenmesine sebep olması, çocukların ve gençlerin sosyal etkileşimini azaltarak sosyal izolasyona sebep olması gibi etkiler söz konusu olmaktadır (Chang, Satako, 2020). Karadağ ve Yücel (2020), bu süreçte Türkiye'de öğrencilerin sadece %63'ünün evinde internet bağlantısı, %66'sının bilgisayar veya tableti bulunduğu; %64'ü acil uzaktan eğitimlerini bilgisayar veya tabletlerinden; %32'si akıllı telefonlarından sürdürdüklerini; %23'ü ise uzaktan eğitimlerini sürdüremediklerini ifade etmektedir.

2.5. Teknoloji Kullanımının Çocuklar Üzerindeki Olumsuz Etkileri

Bireyler, hayatımızın ayrılmaz bir parçası olan teknoloji kullanım araçlarını ve beraberinde gelen sosyal medya platformlarını çeşitli amaçlarla ve sebeplerle kullanmaktadır. Kullanıcılarına geniş bir kullanım amacı sunan bu platformlar, bireylere cazip ortamlar sunarak, buralarda geçirdikleri zamanın artmasına yol açmaktadır. Teknoloji kullanım araçlarının artması ve internete erişimin kolaylaşması ile birlikte bireylerin bu ağları kullanım sıklıkları ve ekran karşısında geçirdikleri süre de artmaktadır. Teknolojinin gerçek amacı dışında kullanılması ile birlikte yapılan işlerin ertelenmesi veya yetiştirilememesi gibi durumlar söz konusu olmaktadır. Gülnar ve diğ., (2010), çalışmalarında Facebook, Youtube gibi sosyal medya platformlarının kullanım amaçlarına yönelik olarak 7 farklı motivasyon kaynağı

sıralamaktadır. Bunlar; "narsisizm ve benlik sunumu", "medya alışkanlığı ve performans", "boş zaman değerlendirme", "bilgi arama", "kişisel statü", "ilişki sürdürme", "eğlence" şeklinde sıralanmaktadır. İnterneti yanlış kullanan öğrencilerin görevlerini yerine getiremediği; ödevlerini tamamlayamadığı için düşük notlar aldığı ve sınavlarda başarısız olduğu görülmektedir (Young, 1998).

Teknoloji kullanım araçlarının yaygınlaşması ile birlikte internete her an her yerden bağlı kalmak mümkün olmaktadır. Bu durumdan gündelik hayatımızın nasıl etkilendiğini sorduğumuzda internet kullanımının diğer sosyal aktivitelerin ve araçların yerine geçme potansiyeli olduğu görülmektedir (Robinson, 2011). Medya ve teknolojilerini hayatın her anında ve alanında vazgeçilmez bir parçaya dönüştürmektedir. Bazı öğrencilerin derse girmek yerine bu medyalarda zaman geçirmeyi tercih ettiği görülmektedir (Walsh ve diğ., 2013). Bugün çoğu sosyal medya platformunun öğrencilere cazip gelen doğası nedeniyle, akademik aktiviteler yerine herhangi bir sosyal medya platformuna daha fazla zaman ayırabileceği öne sürülmektedir (Lau, 2017). Bu durumun bir sonucu olarak bireylerin teknoloji kullanım araçları, internet ve sosyal medya platformları ile geçirdiği süre arttıkça diğer aktiviteler için ayırdıkları zamanın azaldığı görülmektedir (Shim, 2007). Literatür incelendiğinde teknolojinin kontrolsüz kullanımından dolayı akıllı telefon bağımlılığı (Choliz ve diğ., 2012; Van Deursen ve diğ., 2015), internet bağımlılığı (LaRose ve diğ., 2003; Dawe, Loxton, 2004; Günüç, 2009), sosyal medya bağımlılığı (LaRose, Eastin, 2004; Tutgun-Ünal, 2015), dijital oyun bağımlılığı (Kuss, Griffiths, 2012; Arslan, Kırık, Karaman, Çetinkaya, 2015) gibi çeşitli bağımlılıkların ortaya çıktığı görülmektedir.

Aşırı internet kullanımı ve video oyunlarının çocukların uyku kalitesini (Lam, 2014), duygu düzenleme yeteneğini (Gentile ve diğ., 2011), öz kontrol ve öz disiplini (Gentile ve diğ., 2011) ve zihinsel sağlığına olumsuz etkisi olmaktadır. Bu da çocukların öğrenme etkinliklerine katılımını azaltarak, çocukları okulda öğretmenleri ve akranlarıyla anlamlı ilişkiler kurmaktan yalıtabilir ve okul ortamına karşı olumlu duygu ve tutumlarını engelleyebilmektedir (Anderson ve diğ., 2017). Eğlence için aşırı kullanım, çocukları okul etkinliklerine katılmaktan daha fazla uzaklaştırırken (Gentile ve diğ., 2011) kötü çalışma alışkanlıklarını normalleştirmekte ve düşük akademik performansa neden olmaktadır (Busch ve diğ., 2014, Marker ve diğ., 2018). Bu

nedenle öğrencilerin eğitim amaçları dışındaki internet kullanımları akademik performanslarını da olumsuz yönde etkilemektedir.

Bugün çeşitli sosyal medya uygulamalarında giderek artan sürelerde zaman harcamak, zaman yönetimi problemini de beraberinde getirmiştir. Bir alanda harcanan vakit arttıkça diğer alanlara ayrılan vaktin göz ardı edildiği görülmektedir (Lee, Kuo, 2002). İnternette çok fazla zaman harcamak sosyal aktiviteleri, ilişkileri, sağlıkla, işle ya da okulla ilgili görevleri ihmal etmek, uyku ve yemek yeme alışkanlıklarının olumsuz şekilde değişmesi gibi olumsuz sonuçları da ortaya çıkarmaktadır (Spada, 2014). Çok fazla teknoloji kullanan öğrenciler ertesi gün uykusuz ve bitkin olarak derse katılmaktadır (Young, 1998). Teknolojinin aşırı kullanımına bağlı olarak günümüzde yeni hastalıklar ortaya çıkmaktadır (Yılmaz ve diğ., 2010). Yeni nesilde boyun, bel ağrısı gibi fiziksel sorunlar ile diksiyon gibi konuşma sorunlarının ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Dil işlemeyi içeren beyin işlevini ve öğrenme görevleri için gerekli olan dikkat ve yürütücü işlevleri de azaltmaktadır (Takeuchi ve diğ., 2018). Aynı zamanda beyni tembelliğe alıştırıp zihinsel olarak tembelleşmeye neden olmaktadır (Fidan, 2019). Özellikle cep telefonlarının aşırı kullanımı, bireylerin günlük yaşamındaki diğer aktivitelerinin aksamasına neden olabilmekte, kişilerarası ilişki kurallarını değiştirebilmekte ve hatta kullanıcının sağlığını veya refahını etkileyebilmektedir (Choliz ve diğ., 2012). McGrath (2012) çalışmasında yeni medya teknolojilerinin ev halkı içindeki sosyal etkileşimi olumsuz etkilediğini belirtmiştir. Buna ek olarak, evdeki yeni medya teknolojilerinin, toplumsal izolasyona ve ev halkı içinde yaşayan insanların bireyselleşmesine yol açtığı sonucuna ulaşmıştır. Teknoloji kullanımı nedeniyle ailesiyle sorun yaşayan öğrenciler sosyal çevrelerinden teknoloji kullanım süreleriyle ilgili çok sayıda şikâyet duymaktadır. Ancak teknolojisiz bir hayat istemediklerini ifade eden gençler sosyal medyayı çok yoğun kullandıkları ve her anlarını paylaşma ihtiyacı hissettiklerini ifade etmektedir (Biçen, Arnavut, 2015).

Gençlerde teknolojinin aşırı kullanımın en önemli nedenlerinde birisi oyun oynama olup; oyun oynama bozukluğu açısından risk altında oldukları belirtilmektedir (Kuss, Griffiths, 2012). Oyun bağımlılığının ciddi etikleri görülmektedir. Sosyalleşme, aile ile zaman geçirme, uyku, egzersiz ve spor faaliyetleri gibi birçok alanda kişiyi etkileyerek okul başarısının düşmesi, davranışsal problemlerde artma ve yaşam kalitesinde azalma gibi etkilerle ortaya çıkmaktadır (Brunborg ve diğ., 2014). Dijital oyunların, uykusuzluk, kısa uyku süresi ve düşük kaliteli uyku gibi uyku sorunlarına

neden olduğu ve buna bağlı olarak, depresyon gelişimine yol açtığı görülmektedir. Oyunların, oyunculardaki stres ve endişe yarattığı; bu yönüyle doğrudan depresyona sebep olabilecek kosulları hazırladığı görülmektedir. İnternet kullanımı açısından, özellikle ergenler arasında yapılan araştırmalar, en yaygın amacın oyun oynamak olduğunu göstermektedir (Lam, 2014). Oyun bağımlılığının en önemli sebeplerinden birisinin, kişinin yaşadığı ortam ve yaşadığı başarısızlıkların olduğu söylenmektedir. Özellikle çocukların moral bozuklukları, ailevi sorunları ya da psikolojik rahatsızlıkları görüldüğünde video oyunlarına yöneldikleri görülmektedir (Yalçın, Bertiz, 2019).

Yapılan araştırmalar, dijital oyunların sanıldığı kadar masum olmadığına, bağımlılığa yol açtığına, video oyunlarının çocukların kültürel çevresine zarar verdiğine, beyin gelişimlerini olumsuz etkileyerek saldırgan davranışlara yönlendirdiğine dikkat çekmektedir (Doğan, 2006). Özellikle, stratejik oyunları küçük yaşlarda oynayan çocuklarda şiddet eğiliminin daha fazla olduğu görülmektedir (Gürcan ve diğ., 2008). Öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları arttıkça oyunda geçirdikleri süre de artmaktadır. Bu durum öğrencileri her geçen gün aileleri ve arkadaşlarıyla yüz yüze iletişimden uzaklaştırmaktadır (Yalçın, Bertiz, 2019).

Teknoloji kullanımının artması beraberinde pek çok olumsuzlukla birlikte güvenlik endişesini de getirmektedir. Özellikle çocuklar için endişe verici durumların başında, internet ortamının güvenliği ve riskleri gelmektedir (Johnson ve diğ., 2012). Ebeveynlerin çoğu, çocuklarının eğitim ihtiyaçlarını karşılamak için teknolojik araç kullanımını ve interneti desteklese de çocuklarının interneti ev ödevleri veya araştırmaları için kullanmadıklarını fark etmektedir. Alanyazın incelendiğinde öğrencilerin eğitim ihtiyaçları yerine arkadaşlarıyla anlık mesajlaştıkları, çevrimiçi oyunlar oynadıkları, yabancılarla konuştukları görülmektedir (Yang, Tung, 2007; Ceyhan, Ceyhan, 2011; Beder, Ergün, 2015). Özellikle Covid-19 döneminde teknoloji tabanlı bir eğitim ortamında çocukların birden fazla tarayıcı kullanarak ders esnasında farklı pencereler aracılığıyla internetin sunduğu sohbet özelliğini kullanmaları, çeşitli online oyunlara girmeleri, eğlence platformları arasında hareket etmeleri ve ders dışı faaliyetler ile ilgilenmeleri söz konusu olmaktadır. Bu durumun ders esnasında gerçekleşiyor olması ebeveynlerin çocukların kullanımını izlemesini zorlaştırdığı görülmektedir (Anthony ve diğ., 2021). Öğrencilerin ders adı altında özgür teknoloji kullanımları esnasında ne yaptıkları denetim altında olmamaktadır. Kontrolsüz

kullanımın getirdiği sonuçlardan birkaçı; çevrimiçi yeni insanlarla tanışmak, uygun olmayan materyallere erişmek veya paylaşmak, çevrimiçi tartışmalara dahil olmak gibi durumlardan oluşmaktadır (Şendağ, Odabaşı, 2006). Yalçın (2006)'a göre bu gibi durumlarda kalmamak için en iyi denetimin ailede gerçekleşmesi gerekmektedir.

2.6. Ortaokul Öğrencilerinin Teknoloji Kullanımı ile İlgili Araştırmalar

2.6.1. Ortaokul Öğrencilerinin Teknoloji Kullanımı ile İlgili Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar

TÜİK, 2013 (TÜİK, 2020) yılı nisan ayında ilk defa 'Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması kapsamında 06-15 yaş grubu çocukları da içeren bir araştırma yapmıştır. 06-15 yaş aralığında internete giren çocukların %65,6'sının internete daha çok evden girdiklerini, bu oranın 06-10 yaş aralığında %76,5, 10-15 yaş aralığında ise %59,3 olduğunu belirtmektedir. Daha düşük yaşlarda evden internete bağlanma oranının, ileri yaşlara göre daha yüksek olduğu fark edilmektedir. TÜİK'in araştırması, 6-15 yaş grubundaki çocukların yüzde 24,4'ünün kendi kullanımına ait bilgisayara sahip olduğunu ortaya koydu. Araştırmaya göre, çocukların yüzde 13,1'inin kendine ait cep telefonu, yüzde 2,9'unun oyun konsolu olduğunu ifade etmektedir. 6-15 yaş grubu çocuklar interneti yüzde 84,8 oranıyla en çok ödev veya öğrenme amacıyla kullanırken, bunu yüzde 79,5 ile oyun oynama, yüzde 56,7 ile bilgi arama, yüzde 53,5 ile sosyal medya ağlarına katılma takip etmektedir.

Erol ve Taş (2012), çalışmalarında, öğrencilerin yaptığı çalışmalar esnasında kullanmış oldukları bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanma sıklıkları ile yaratıcılık algılarını incelemeyi amaçlamaktadır. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin, bilgiye erişim noktasında öğrencilerin işini kolaylaştırdığı 6 ve 7. sınıf öğrencilerinin yaptıkları çalışmalarda bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanmaları yaratıcılıklarını arttırdığı sonucu görülmektedir.

Akbulut (2013), çalışmasında, çocuk ve ergenlerin bilgisayar ve interneti nasıl kullandıklarını tartışmaktadır. Buna göre ergenlerin teknolojiyi daha çok bilgisayarları aracılığıyla internete bağlanarak okul ile ilgili görevleri için kullandığı, oyun oynamak, çeşitli videoları ve klipleri izlemek, yaşıtları ile sosyal medya platformlarından paylaşım yapmak ve iletişim kurmak gibi amaçlarda kullandığı görülmektedir.

Biçen ve Arnavut (2015), çalışmalarında 2234 öğrenci ile teknolojik araç kullanım alışkanlıklarının sosyal yaşam üzerindeki etkisini incelemektedir. Yoğun telefon ve internet kullanımlarından dolayı aileleri ile problem yaşayan öğrenciler çevrelerinden de pek çok şikâyet duymaktadır. Bu nedenle öğrencilerin arkadaşlık seçimlerinde kendileri gibi teknoloji kullanan kişilerle iletişime geçtiği görülmektedir. Teknolojik cihazların hayatlarını kolaylaştırdığını ifade eden öğrencilerin; akıllı telefonları olmadığında kendilerini endişeli, yalnız ve rahatsız hissettikleri görülmektedir.

Şahan (2017), yüksek lisans tez çalışmasında ebeveynlerin çocukların teknoloji kullanımına yönelik görüşleri ile teknoloji kullanım amaçlarını incelemektedir. Buna göre ebeveynlerin çocukların teknoloji kullanımına yönelik bakış açılarının olumlu olduğu belirtilmektedir. Teknolojinin zararları konusunda ise çocukların sosyalleşmesini olumsuz etkileyeceği ve vücut sağlıklarını bozacağı yönde kaygı taşıdıkları görülmektedir.

Durak ve Seferoğlu (2018), 156 ortaokul öğrencisi ile gerçekleştirdikleri çalışmalarında akıllı telefon kullanımları ve bağımlılık düzeylerini incelemektedir. Buna göre öğrencilerin 2-3 saatte bir akıllı telefonlarını kontrol ettikleri, sosyal medya ortamlarına erişimi sağlamak için kullandıkları görülmektedir. Kullanım amaçlarının iletişim kurmak, pek çok fonksiyona sahip bir aracı elinde bulundurmak ve sınıf içerisinde pahalı bir telefona sahip olmanın prestij arttırımı olarak görülmesi olarak ulaşılmaktadır. Öğrencilerin yaptığı işlemlere bakıldığında oyun oynamaü müzik dinleme, bilgi arama gibi işlemleri gerekleştirdiği görülmektedir.

İpek (2019), yüksek lisans tez çalışmasında 314 sekizinci sınıf öğrencisi ile TEOG başarısının, sosyo-demografik özellikler ve teknoloji kullanımına göre öz-düzenleme stratejileri ve motivasyonel inançlarının değişimini incelemektedir. Bir teknoloji platformu olan EBA'nın öğrencilerin öğrenimlerini kolaylaştırabileceği, öğrencinin güçlü ve zayıf yönlerini fark ederek, öz düzenlemeli öğrenme becerisini geliştirebileceği görülmektedir. Eğitim amacıyla teknoloji ile geliştirilen öğrenme ortamlarını kullanan öğrencilerin; teknolojiyi kullanmayan öğrencilere göre TEOG' da daha başarılı olduğu görülmektedir. Benzer şekilde eğitim amacıyla sosyal medyayı kullanan öğrencilerin sosyal medyayı kullanmayan öğrencilere göre daha başarılı olduğu sonucuna ulaşılmaktadır.

Çakar, Kılınç ve Sıvacı (2019), çalışmalarında 99 ortaokul öğrencisi ile teknoloji kullanımı ve risklerine yönelik farkındalık düzeylerini incelemektedir. Alanyazında yapılmış olan diğer çalışmalarla benzer olarak öğrencilerin teknoloji kullanım aracı olarak televizyon, tablet, bilgisayar, cep telefonu ve playstation gibi oyun araçlarını kullandıkları görülmüştür. Ergenlerin teknoloji kullanımlarının can sıkıntısı, oyun, eğlence ve bağımlılık gibi sebeplerle tercih ettiği görülmektedir. Öğrencilerin teknoloji kullanımları nedeniyle derslerini ihmal ettikleri, aile içi tartışma yaşadıkları ve arkadaşları ile iletişim sorunu yaşadıkları görülmektedir.

Topaloğlu (2020), yüksek lisans tez çalışmasında 8 öğrenci, 8 veli ve 5 öğretmen olmak üzere toplam 21 görüşme ile; ilkokul öğrencilerinin internet bağımlılığı sürecini incelemektedir. Öğrencilerin internete bağlanmak için kullandıkları teknolojik cihazların sık kullanım sırasına göre cep telefonu, tablet, bilgisayar ve dizüstü bilgisayarlar olduğu görülmektedir. Öğrencilerin günlük internet kullanım sürelerinin 3-5 saat aralığında olduğu ve hafta Sonu kullanımlarının hafta içi kullanımlarına göre artış gösterdiği ifade edilmektedir. Öğrencilerin teknoloji kullanımları dışında sosyal aktivitelerinin olmadığı, internete erişimleri olmadığı durumda iletişim kurabilecekleri arkadaşlarının yeterli olmadığı sonucuna ulaşılmaktadır.

Yaman, Çubukçu, Küçükali ve Yurdakul (2020), Türkiye genelinde ortaokul düzeyindeki 8140 ve lise düzeyindeki 7281 öğrenci ile sosyal medya kullanımı ve dijital oyun oynama durumlarını incelemektedir. Buna göre ortaokul öğrencilerinin Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat, Whatsapp ve Youtube kullandıkları görülmektedir. Erkek öğrencilerin yalnızca Snapchat kullanımında kız öğrencilerin gerisinde olduğu belirlenirken diğer sosyal ağlarda kızlardan daha fazla kullanımları olduğu görülmektedir. Ortaokul öğrencileri ile lise öğrencilerinin dijital oyun oynama süresinde fark belirlenmemesiyle birlikte ortaokul öğrencilerinin lise öğrencilerinden daha fazla oyun oynadığı ifade edilmektedir.

2.6.2. Ortaokul Öğrencilerinin Teknoloji Kullanımı ile İlgili Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar

Mao (2014), çalışmasında ABD'de yaşları 14-17 arasında değişen 166 öğrencinin öğrenme için sosyal medyaya kullanımı ve teknolojiye bakış açılarını incelemiştir. Katılımcılarının çoğunun evde bilgisayar kullandığı görülmektedir. Teknolojiyi daha çok çevrimiçi oyun oynamak, arkadaşları ve aileleri ile bağlantı kurmak, gündemi

takip etmek gibi sebeplerle kullandıkları belirtilmiştir. Aynı zamanda öğrencilerin yüzde elli sekizi sosyal medya hesaplarına günde birçok kez giriş yaptıklarını bildirerek; sosyal medya araçlarını arkadaşları nedeniyle kullandıklarını ifade etmektedir. Sosyal medyayı öğrenme için kullanabileceklerini ifade eden öğrencilerin bunu nasıl gerçekleştireceklerini bilmedikleri de görülmüştür.

Brunborg, Mentzoni ve Froyland (2014), çalışmalarında 13-17 yaş arasındaki 1928 Norveçli öğrenci ile video oyunları oynamanın etkilerini incelemiştir. Alanyazında bulunan diğer araştırmaların aksine; bu çalışmada interaktif teknoloji kullanım miktarının test puanlarıyla ilgili olmadığı kaydedilmiştir. Benzer şekilde video oyun bağımlılığının depresyon, düşen akademik başarı ve davranış sorunlarıyla ilgili olduğu görülmüştür. Ancak bu çalışma video oyunlarına güçlü bir şekilde bağlı kalmanın, zorunlu olarak olumsuz sonuçlarla bağlantılı olmadığı ve araştırmacıların oyunlarla güçlü etkileşim arasında ayrım yapması gerektiği fikrini destekleyen araştırmaları desteklemektedir.

Tang ve Patrick (2018), çalışmalarında ABD'de 8. Ve 10. Sınıflardan 40.389 öğrencinin teknoloji ve etkileşimli sosyal medya kullanımını incelemektedir. Öğrencilerin televizyon, video oyunları, bilgisayar gibi teknolojik ortamlarda vakit geçirdiği görülmektedir. Gençlerin daha çok mesajlaşma, görüntülü sohbet, telefonda konuşma ve sosyal medya için kullanımları olduğu görülmektedir. Erkek öğrencilerin daha çok video oyunları oynamak için zaman harcadığı görülürken kız öğrencilerin sosyal medyada ve okul için bilgisayar kullanımında zaman harcadığı sonucuna ulaşılmaktadır.

Anderson ve Jiang (2018), çalışmalarında 13-17 yaş arasındaki Amerikalı gençlerin sosyal medya ve teknoloji kullanımlarını incelemiştir. Gençlerin sıklıkla tercih ettiği sosyal medya platformları sırasıyla Youtube, Instagram, Snapchat, Facebook, Twitter ve diğerleri olmaktadır. Gençlerin %95'nin bir akıllı telefona sahip oldukları ve %45'inin sürekli olarak çevrimiçi oldukları görülmüştür. Katılımcıların %90'ı her türden video oyunu oynadıklarını (bilgisayar, oyun konsolu veya cep telefonunda) belirterek bu oranın erkeklerde daha yüksek olduğu görülmüştür.

Ofcom (2018), raporuna göre 5-15 yaşlarındaki on çocuktan 9'unun herhangi bir cihaz kullanarak çevrimiçi olduğu ve her 5-15 kişiden altısı tablet veya dizüstü bilgisayar ya da internete girmek için cep telefonu kullandığı görülmektedir. Tv izleme oranlarının

geçmiş yıllara göre düştüğü, 12-15 yaş arasındaki gençlerin Youtube'da vloggerları izlediği bu oranın geçmiş yıla göre %40'tan %52'ye yükseldiği görülmektedir. yine 12-15 yaş aralığındaki gençlerin haftalık 13 saat 48 dakika harcadığı, %58'inin ise oyunlardaki çevrimiçi sohbet özelliğini kullanarak iletişim kurduğu görülmektedir.

Komünist Gençlik Birliği Merkez Komitesi Gençlik Haklarını Koruma Bakanlığı ve Çin İnternet Ağı Bilgi Merkezi ortaklaşa "2019 Ulusal Küçüklerin İnternet Kullanımı Araştırma Raporu (2020), ilkokul, ortaokul, lise ve ortaokullardan 34.661 öğrencinin katılımı ile internet kullanım verilerini açıklamaktadır. Cep telefonları, küçükler tarafından en çok kullanılan internet aracıdır. İnternet kullanıcılarının oranlarının cep telefonları (%93,9), TV'ler (%56,7), masaüstü bilgisayarlar (%45,0), dizüstü bilgisayarlar (%31,5) ve tablet bilgisayarlar (%28,9) olduğu bulundu. Reşit olmayan netizenler arasında, %74,0 kendi internet cihazına ve %63,6'sının kendi cep telefonu olduğu görülmektedir. Öğrenmek, müzik dinlemek ve oyun oynamak ilk üç çevrimiçi etkinlik arasındadır.

Gromada (2019), çalışmasında 10 Avrupa ülkesindeki dördüncü sınıf öğrencileri ile teknoloji kullanımının akademik başarıya etkisini incelemiştir. Günde 2 saatten fazla video oyunu oynama ve internet kullanım faaliyetlerinin akademik başarı üzerinde olumsuz etkisi olduğu görülmektedir. Bunun yanı sıra çevrimiçi okuma yetkinliğinin, çevrimiçi ortamlarda vakit geçirmeyen çocuklar bakımından edinilme olasılığının düşük olduğu; temel bir teknolojik yetkinlik olduğu görülmüştür.

OECD (2019), raporuna göre 12-15 yaş arasındaki geçlerin %83'ünün akıllı telefona, %50'sinin ise kendi tabletine sahip olduğu görülmektedir. %69'u sosyal medya profiline sahip, %76'sı ise oyun oynamaktadır. 15 yaşındaki sıradan bir çocuğun 10 yaşından itibaren internet kullandığı ifade edilirken, dijital ekran kullanımı ile birlikte gençlerde anksiyete ve depresyon görüldüğü vurgulanmaktadır. Bununla birlikte kaygı ve depresyona sosyal medya kullanımının da neden olduğu varsayılabilmektedir. Avrupa ülkelerinde dezavantajlı öğrencilerin avantajlı öğrencilere kıyasla internet bağlantısı olmadan kendilerini kötü hissettikleri, kızların ise internet bağlantısı olmadığında erkeklere göre daha fazla kötü hissettikleri görülmektedir.

Coyne ve McCoy (2020), İrlanda'da her grupta ortalama 5 öğrenci olmak üzere 10 okulda 32 odak grup görüşmesi yaparak teknolojinin yararları, dezavantajları ve potansiyeli hakkında öğrenci görüşlerini incelemektedir. Öğrenciler internet bağlantılı

cihazların, araştırma ve öğrenme aracı olarak etkili olduğunu ifade etmektedir. Öğrencilerin tablet ve bilgisayar kullanımlarına karşı olumlu görüşlerine rağmen evde ve okulda kaliteli internet bağlantısı ihtiyacı ve teknolojik araçların maliyetleri konusunda endişelendikleri görülmektedir.

Salzano ve diğerleri (2021), çalışmalarında İtalya'da 12-18 yaş arası 1860 gençle Covid-19 salgını nedeniyle karantina döneminde teknolojinin önemini incelemektedir. Bu dönemde sosyal medya platformlarının, sosyalleşmeyi sürdürmek ve geliştirmek için bir temel olduğu görülmektedir. Karantina sürecini teknoloji aracılığıyla yeni beceriler kazanmak için kullandığını ifade eden katılımcıların, bu süreçte günlük kullanım sürelerinin 4-6 saat olduğu ifade edilmektedir. Tüm katılımcıların Instagram, Facebook, TikTok, Twitter, Snapchat, Ask.fm gibi sosyal medya platformlarından en azından birine sahip olduğu görülmektedir.

Anthony, Zhu ve Nower (2021), çalışmalarında Çin'de ortalama 13,5 yaşındaki 9949 ortaokul öğrencisi ile etkili teknoloji kullanımının eğlence, okul performansı ve katılımına etkisini incelemiştir. Öğrencilerin internet kullanımı ve video oyunları için hafta içi harcadıkları sürenin, günlük en az 2 en fazla 4 saat olduğu görülmektedir. Teknoloji kullanımı eğlence ve okul dışı faaliyetler için olan öğrencilerin, bir yıllık takipte diğer öğrencilere göre Çince, matematik ve İngilizce gibi zor derslerde düşük puanlar aldığı görülmektedir. Eğlence amaçlı ve video oyunları için teknoloji kullanan öğrencilerin derslerinde daha dikkatsiz olduğu, okuldan kaçma istekleri olduğu, okuldan sıkılma ve sınıfta konsantrasyon eksikliği yaşadığı görülmektedir.

Auxier ve Anderson (2021), 30 yaş altındaki Amerikalı katılımcılarla yapmış olduğu çalışmasında 2021 yılında sosyal medya kullanımını incelemiştir. 18-29 yaş arasındaki katılımcıların Instagram ve Snapchat kullandıkları belirtilmektedir. Kullanıcısı gün geçtikçe artan bir sosyal medya platformu olarak Tiktok'un da gençler arasında yaygınlaştığı ve kullanıcıların %55'inin bu platformda paylaşım yaptıkları görülmektedir. 18-29 yaş arasındaki gençlerin günlük olarak Instagram, Snapchat ve Facebook platformlarını ziyaret ettikleri görülmektedir.

3. YÖNTEM

Bu bölümde; araştırmanın modeli, araştırmanın çalışma grubu ve grubun demografik özelliklerine yer verilmiştir. Ayrıca bu bölümde çalışma grubunun bağlı bulunduğu okul ortamı hakkında kapsamlı bilgi verilerek çalışma grubu okuyucuya tanıtılmaya çalışılmıştır. Daha sonra sırasıyla verilerin toplanması, verilerin analizi, araştırmanın geçerlik ve güvenirliği ve etik aşamalarına yer verilmiştir.

3.1. Araştırma Deseni

Bu araştırmada nitel araştırma yaklaşımı benimsenmiştir. Nitel araştırma, var olan doğal ortamı olabildiğince koruyarak, incelediği probleme yönelik sorgulayıcı, yorumlayıcı ve sosyal olguları anlamaya, açıklamaya yardımcı olan bir yöntemdir (Guba, Lincoln, 1994; Merriam, 2009, Klenke, 2016). Yin'e göre (2011) nitel araştırma, insanların sosyal koşullarını açıklamaya yardımcı olabilecek, mevcut ve ortaya çıkan kavramlara yeni bakış açıları sağlamaktadır. Nitel araştırma sayısal verilerden ziyade yazılı metinler, görsel ve işitsel materyaller, rapor ve dokümanları anlamlandırma ile alakalı bir yaklaşımdır (Denzin, Lincoln, 2018). Bireylerin değişken duygu, düşünce ve zihin yapıları ile sosyal hayatlarındaki dinamik ilişkilere karşı verdikleri farklı tepkiler dikkate alındığında bireylerin bütüncül bir bakış açısıyla açıklanmasının uygun olacağı düşünülmektedir (Merriam, Grenier, 2019). Buna göre nitel teknikler kullanmayı tercih eden araştırmacılar, bireylerin kendilerine ve başkalarına dair deneyimleri ile oluşturdukları anlamı nasıl yorumladıkları, kendi dünyalarını nasıl inşa ettikleri ve bu dünyada edindikleri tecrübeleri nasıl anlamlandırdıklarıyla ilgilenirler (Merriam, 2009; Berg, Lune 2012). Netice itibariyle belli bir gruba dair ne kadar derinlemesine bilgi sahibi olduğunuz o grubun özgünlüğünü ne kadar iyi kavradığınızla doğru orantılıdır (Berg, Lune 2012). Araştırmacı, vaka ve olguların hakikatini bozmadan sunmakla yükümlüdür; vaka ve olgular kendi hakikatlerinden ya da bağlamından ayrılmadığı için oluştukları özgün halleri ile aktarılmaya çalışılmaktadır (Miles, Huberman, 1994).

Bu araştırma durum çalışması deseninde, bütüncül tek durum deseninden amaçlı örnekeleme yöntemi ile gerçekleştirilmiştir. Durum çalışması, sınırlı bir sistemin derinlemesine bir tanımı ve analizi olarak görülmektedir (Bogdan, Biklen, 2011; Creswell, 2013; Patton, 2015; Stake, 2005). Creswell'e göre (2013), durum çalışmaları zaman içinde sınırlı bir sistemi veya çoklu sınırlı sistemleri birden fazla bilgi kaynağını kullanarak var olan durumun derinlemesine keşfedilmesini içeren nitel bir araştırma desenidir. Yin ise (2018), durum çalışması yöntemini bir olgunun gerçekliği içinde incelenmesi olarak tanımlamaktadır. Durum çalışmalarında katılımcıların davranışları kontrol edilemeyeceği için "nasıl" ve "neden" soruları oldukça önemlidir (Miles, Huberman, 1994). Bir durumun ya da olayın derinlemesine incelenmesi ve açıklanması durumu söz konusu olmaktadır.

Yin'e (2011) göre bütüncül tek durum deseninde ayırıcı gücü yüksek olan, özgün ve tekrarı olmayan ya da nadiren gerçekleşebilecek durumlar incelenmektedir. Bu desen sayesinde araştırma konusuna yönelik derinlemesine veri elde etme imkânı elde edilmiştir. Mevcut çalışmada, benzer özelliklere sahip, yabancı dil sınıfında bulunan ve ilkokul ortalaması 95 ve üzeri öğrencilerden seçilmiş 7. Sınıf öğrencilerinin Covid-19 pandemi sürecinde teknoloji kullanımlarına yönelik görüşleri üzerine yürütülmüştür.

3.2. Çalışma Grubu

Bu çalışmada "amaçlı örnekleme yöntemi" kullanılmıştır. Genellikle küçük gruplarla ve az örneklemlerle yürütülen nitel araştırmalarda, araştırmacılar çok büyük gruplarla çalışmadıkları için amaçlı örneklemeyi kullanmaları onların derinlemesine çalışmalarda zengin durumlar seçebilmesine olanak sağlamaktadır (Neuman, Robson, 2014; Patton, 2014). Amaçlı örneklemelerde benzer özellikleri taşıyan birey ya da gruplar çalışmaya dahil edilmektedir. Bu çalışmada da araştırma amacına uygun olarak amaçlı örnekleme yöntemi olan ölçüt örnekleme tercih edilmiştir (Patton, 2014). Bu örnekleme bağlı olarak katılımcılar Marmara Bölgesi'nde bir ortaokuldan seçilmiştir. Çalışma grubunda 11 öğrenci (öğrenciler arasında iki ikiz bulunmaktadır), 9 veli ve 5 branş öğretmeni bulunmaktadır. Katılımcı öğretmenlerden Türkçe öğretmeni öğrencilerin sınıf öğretmenidir. Bu çalışmada çalışmaya katılan öğrencilerin not ortalamaları ölçüt olarak alınmıştır. Dolayısıyla not ortalaması belli bir değer aralığında (85-100) olan öğrenciler seçilmiştir. Öğrencilerin not ortalamaları ve

evlerinde bulunan teknolojik araç gereçler ölçüt olarak belirlenmiştir. Çalışma grubunda yer alan öğrenci, öğretmen ve velilerin profili tablo 3.1, 3.2 ve 3.3' de gösterilmiştir.

Tablo 1: Çalışmaya Katılan Öğretmenlerin Demografik Bilgileri

Yaş	Cinsiyet	Mesleki Deneyim	Eğitim Durumu	Branş
Öğrt 1: 40	Erkek	17	Lisans	Türkçe
Öğrt 2: 32	Erkek	8	Lisans	Fen Bilimleri
Öğrt 3: 35	Erkek	9	Lisans	Sosyal Bilgiler
Öğrt 4: 38	Erkek	17	Lisans	Matematik
Öğrt 5: 42	Kadın	20	Lisans	İngilizce

Tablo 2: Çalışmaya Katılan Öğrencilerin Demografik Bilgileri

Öğr	Yaş	Cinsiyet	Not Ortalaması	Teknolojik Araç-gereçleri	Sosyal Medya ve Diğer Platformlar	Günlük Ekran Süresi (saat)
Öğr 1:	12	Erkek	90	Dizüstü Bilgisayar Telefon, Tablet	Instagram, Whatsapp Facebook, Youtube	7
Öğr 2:	12	Erkek	90	Dizüstü Bilgisayar Telefon, Tablet	Instagram, Youtube Facebook, TikTok, Youtube	13
Öğr 3:	12	Erkek	85	Masaüstü Bilgisayar Telefon	Instagram, Youtube Whatsapp	11
Öğr 4:	12	Erkek	85	Masaüstü Bilgisayar Telefon	Whatsapp, Youtube	10
Öğr 5:	12	Kız	95	Masaüstü Bilgisayar Telefon	Instagram, Youtube Whatsapp	8

Öğr 6: 12 Erkek	85	Masaüstü Bilgisayar Telefon	Youtube (video çekiyor) Whatsapp	12
Öğr 7: 12 Erkek	90	Masaüstü Bilgisayar Telefon	Whatsapp, Youtube	7
Öğr 8: 12 Kız	95	Masaüstü Bilgisayar Dizüstü Bilgisayar Telefon	Whatsapp, Youtube	5
Öğr 9: 12 Erkek	95	Masaüstü Bilgisayar Telefon	Instagram, Whatsapp Youtube	7
Öğr 10: 12 Kız	95	Tablet, Telefon	Instagram, Snapchat Whatsapp, youtube	7
Öğr 11: 12 Kız	85	Masaüstü Bilgisayar Telefon, Tablet	Snapchat Whatsapp, Youtube	9

Çalışmaya katılan öğrencilerden Öğr1 ve Öğr2 ile Öğr3 ve Öğr4 ikiz kardeşlerdir.

Tablo 3: Çalışmaya Katılan Velilerin Demografik Özellikleri

Yaş	Cinsiyet	Eğitim Durumu	Teknoloji Araç-gereçleri	Sosyal Medya ve Diğer Platformlar
Veli 1: 38	Kadın	Üniversite	Masaüstü Bilgisayar Telefon	Instagram, Facebook
Veli 2: 36	Kadın	Lise	Dizüstü Bilgisayar Telefon	Instagram, Facebook
Veli 3: 39	Kadın	Lise	Masaüstü Bilgisayar Telefon	Instagram, Fecabook

Veli 4: 42	Kadın	Lise	Masaüstü Bilgisayar Telefon	Instagram, Facebook
Veli 5: 43	Kadın	Lise	Masaüstü Bilgisayar Telefon	Instagram, Facebook Twitter
Veli 6: 39	Kadın	Lise	Masaüstü Bilgisayar Telefon, Tablet	Instagram, Facebook
Veli 7: 46	Kadın	Ön Lisans	Masaüstü Bilgisayar Telefon, Tablet	Instagram, Facebook
Veli 8: 37	Kadın	Yüksek Lisans	Telefon	Instagram, Twitter
Veli 9: 36	Kadın	Lise	Telefon	Instagram

3.2.1. Bağlam

Çalışma grubunun seçildiği okul Marmara Bölgesi'nde bulunan bir devlet ortaokuludur. Bu okulda yer alan sınıflar özelliklerine göre iki gruba ayrılmaktadır. Birinci grup dil eğitimi alan yabancı dil sınıfları, ikinci grup ise standart sınıflardır. Yabancı dil sınıfları, ilkokul ortalaması 90 ve üzeri olan öğrencilerden oluşmaktadır. Çalışma grubunda yer alan öğrenciler yabancı dil sınıfında bulunmaktadır. Bu öğrenciler, ilkokul not ortalaması 95 ve üzeri olan 30 öğrenciden oluşmaktadır. Covid-19 Pandemi süreci ile birlikte okulların kapatıldığı ilk dönem okul Eba eğitim sistemini kullanmıştır. Ancak 2020-2021 eğitim öğretim yılı için Edroof sistemi ile anlaşılarak derslere Edroof aracılığıyla zoom uygulaması üzerinden erişim sağlanmıştır. Buradan hareketle öğrenciler farklı bir teknolojik platform üzerinden eğitimlerini gerçekleştirmektedir.

3.3. Verilerin Oluşturulması

Araştırmanın verileri, öğretmenler, öğrenciler ve velilerle yapılan birebir görüşme tekniği ve velilerle yapılan odak grup görüşme tekniği ile oluşturulmuştur. Görüşmeler, çalışmaya dair katılımcıların düşüncelerini, gözlemlerini, olayları

anlamlandırmalarının keşfedilmeye ve yorumlanmaya çalışıldığı durumlarda etkili bir veri toplama aracıdır (Berg, Lune 2012).

3.3.1. Yarı Yapılandırılmış Görüşme

Katılımcılardan veri elde etmek için yapılandırılmış, yarı yapılandırılmış ve odak grup görüşmesi olarak çeşitli görüşme yöntemleri bulunmaktadır. Derinlemesine görüşmeler birkaç aşamadan oluşmaktadır. Genel anlamda araştırmacıların görevi, katılımcıları günlük, sosyal düzeyden ziyade belirli bir konu veya bir dizi konuya odaklanabilecekleri daha derin bir düzeye indirmek ve daha sonra katılımcıyı tekrar günlük düzeye getirerek görüşmeyi sonlandırmaktır (Ritchie, Lewis, 2003). Bu çerçevede "Araştırmacı, birinci şahıs anlatısı toplamak amacıyla bir kişiyle kapsamlı görüşmeler yapar" (Bogdan, Biklen, 2011, 63). Bu durum dikkate alınarak çalışmada katılımcılardan veri elde edebilmek için yarı yapılandırılmış görüşme protokolü hazırlanmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşmelerde kullanılacak formlar; araştırmacı tarafından geliştirilerek, ilgili konuların önceden sınırlandırılıp çok sayıda farklı insanla yapılacak olan görüşmelerde kapsamlı, sistematik ve derin olmasının yanı sıra soruların kolaylıkla anlaşılması, katılımcıların yönlendirilmeden yanıtlayabileceği şekilde olmasına yardımcı olur (Bogdan, Biklen, 2011; Patton, 2015). Böylece yapılan görüşmeler daha esnek bir yapıya sahip olurken görüşmenin akışına bağlı olarak planda olmayan yeni alt sorulara yer verilerek bireyin yanıtlarının detaylandırılması sağlanabilmektedir.

Yarı yapılandırılmış görüşme protokolü açık uçlu sorular olarak öğretmenler, öğrenciler ve veliler için ayrı ayrı hazırlanmıştır. Görüşme soruları öğretmenler ve veliler için altı demografik sorudan öğrenciler için ise beş demografik sorudan oluşmaktadır. Ayrıca öğretmenler için sekiz soruluk, veliler için yedi soruluk ve öğrenciler için altı soruluk görüşme formları hazırlanmıştır. Hazırlanan görüşme formları sonucunda katılımcılarla bireysel görüşmeler yapılmıştır.

Görüşmelerin amacı, katılımcıların iç dünyasına erişerek onların özgün yorumlamalarını, konu ile ilgili duygu, düşünce ve görüşlerinin belirlenmesidir (Merriam, 2009). Böylece araştırmacılar, dünyaya görüşme yaptığı kişilerin bakış açıları ile bakma imkânı bulmaktadır (Lune, Berg, 2012).

Araştırmacının görüşme yapacağı dönemde Covid-19 salgını sebebiyle görüşmelere sosyal mesafe çerçevesinde sağlık önlemleri kapsamında video konferans ve

telekonferans şeklinde 2020-2021 eğitim öğretim yılı içerisinde gerçekleştirilmiştir. Buradan hareketle her katılımcının müsait olduğu tarih ve saat belirlenerek, nasıl görüşüleceği hakkında gerekli bilgilendirme yapılmıştır. Katılımcıların uygun oldukları tarih ve saatte görüşme protokolünde yer alan görüşme soruları aracılığıyla her bir katılımcıyla 35 ila 50 dakika arasında, tercihlerine göre telekonferans veya video konferans aracılığıyla görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler esnasında katılımcılara daha önceden bilgi verildiği gibi ses kaydı alınmıştır. Her bir katılımcıya görüşme öncesinde katılımcı rıza formları elektronik ortamdan ulaştırılmış, sözlü ve yazılı izinleri alınmıştır. Öğrenciler, reşit olmadıkları için velilerinden katılımcı rıza formları alınmış ve görüşmeler velilerin izinleri dahilinde gerçekleştirilmiştir. Görüşme öncesinde katılımcıların görüşme ile ilgili her türlü sorusuna ayrıntılı olarak yanıt verilmiş ve tereddütleri ortadan kaldırılmıştır. Katılımcılara görüşmelerden istedikleri zaman mazeret beyan etmeksizin ayrılabilecekleri ifade edilmiştir.

3.3.2. Odak Grup Görüşmesi

Odak grup, oturum esnasında bir tartışma konusu hakkındaki etkileşimleri gözlemleyebilme yeteneğidir (Lune, Berg, 2012, 173). Odak grup görüşmeleri esnasında ortaya çıkan anlamlar ve cevaplar bireysel olmaktan ziyade sosyal olarak yapılandırılmakta ve bütünü oluşturmaktadır. Odak grubu, araştırmacıya, bireylerin toplu olarak bir durumu anlamlandırma ve onun etrafında anlamlar oluşturma yollarını inceleme fırsatı sunan genellikle en az dört kişiyi içeren bir görüşme yöntemidir (Bryman, 2008). Bu sürecin temel amacı, katılımcıların kendi görüşlerini başkalarının görüşlerini de dikkate alarak etkileşim içerisinde oluşturmasıdır. Katılımcılar kendi görüşlerini ve deneyimlerini aktarırken, aynı zamanda diğer katılımcıları dinleme imkânı bularak düşüncelerini gözden geçirip yeni noktalara değinme fırsatı bulmaktadırlar. Bu süreçte katılımcılar birbirlerine sorular sorarak açıklama isteyebilir, duydukları hakkında yorum yaparak başkalarını daha fazla açıklama yapmaya teşvik etmektedirler. Tartışma ilerledikçe daha derin, nitelikli ve düşünülmüş veri elde edilmektedir (Ritchie, Lewis, 2003; Bryman, 2008; Patton, 2015). Bu nedenle bir odak grubu, yalnızca araştırmacı aracılığıyla yönlendirilen yorumların olduğu bireysel görüşmelerden oluşan bir görüşme yöntemi değildir. Bu süreçte araştırmacının amacı; açık, etkileşimli tartışmayı teşvik ederken mümkün olduğunca çok ilgili tartışma üretilmesine izin vermek ve aynı zamanda araştırmanın amaçlarının karşılandığından emin olmaktır. Aynı zamanda araştırmacının oturuma herkesi dahil

etmesi, baskınlığı önlemesi ve grubu ilgisiz alanlardan uzaklaştırmak için yönlendirme yapmadan kontrol etmesi gerekmektedir (Ritchie, Lewis, 2003).

Bu çalışma kapsamında gerçekleştirilen odak grup görüşmesi 90 dakika sürmüştür. Katılımcılar odak grup görüşmesi yapmak isteyen istekli velilerden beş kişi olarak seçilmiştir. Görüşmeler 2020-2021 eğitim öğretim döneminde, hazırlanan yarı yapılandırışmış görüşme formları ile gerçekleştirilmiştir. Odak grup görüşmesi bireysel görüşmelerden sonra yapıldığı için katılımcılar konuya ve sorulara hâkim olarak görüşmeye katılmışlardır. Böylece görüşme esnasında katılımcılara rahat ve güvenli bir ortam sağlanmıştır. Katılımcıların soruları önceden bilmesi araştırmacıyı ve birbirlerini tanıması güvenli bir görüşme ortamının sağlanmasında etkili olmuştur. Katılımcılara yapılan görüşmeler yazılı hale getirilerek grup üyelerine metni onaylamaları için iletilmiştir. Bu araştırmada yapılan görüşmelerde moderatörlük görevini araştırmacının kendisi üstlenmiştir.

3.4. Veri Analizi

Araştırma sonucunda elde edilen veriler, nitel veri analizi yöntemlerinden içerik analizi yöntemi ile çözümlenmiştir. İçerik analizi ile veri elde edilen çalışmalarda analiz sürecinde belirli aşamalar takip edilmektedir. Bu aşamalar; ilk olarak elde edilen verilerin kodlanması, kodların bir araya getirilerek kategori ve temaların bulunması, elde edilen kod, kategori ve temaların düzenlenmesi ve son olarak da bulguların tanımlanması ve yorumlanmasıdır (Miles, Huberman, 1994; Creswell, 2013). Bu çerçevede nitel araştırmalarda araştırmacılar da çalışmanın bir parçası niteliğindedir. Araştırmacı görüşmeler esnasında notlar almış ve aldığı notlar ile kategori ve temalar oluşturmuştur. Saldaña'nın (2012) belirttiği gibi daha güvenilir olduğu ifade edilen elle kodlama yapılmış ve veri analizi programları kullanılmamıştır. Görüşmenin hemen sonrasında kayıtların yazımı gerçekleştirilmiş veri toplama yönteminden elde edilen tüm veriler öncelikle kodlanmıştır. Kodlanan veriler bir araya getirilerek uygun kod tabloları oluşturulmuştur. Oluşturulan kod tablolarında benzer ve ilişkili olan kodlar bir araya getirilerek kategoriler oluşturulmuş ve uygun temaların altında birleştirilmiştir.

3.5. Geçerlik ve Güvenirlik

Bilimsel araştırmaların en önemli basamağı geçerlik ve güvenirliğin sağlanmasıdır. Nitel araştırmalarda araştırmacının konu edindiği problemi olabildiğince tarafsız olarak tartışması ve açığa çıkarması gerekmektedir. Stake (2005, 455) 'in belirttiği gibi, bir araştırmada kazanılan bilgi "Yazıdan okumaya kadar tehlikeli bir geçişle karşı karşıyadır. Yazar, yolculuğu korumanın yollarını arar". Bu kapsamda araştırmanın türü ne olursa olsun, geçerlik ve güvenirlik, bir çalışmanın kavramsallaştırılmasına, verilerin toplanma, analiz edilme ve yorumlanma biçimine ve bulguların sunulma şekline dikkat edilerek yaklaşılabilen endişelerdir (Merriam, 2009). Bu endişeler göz önüne alındığında Lincoln ve Guba (2000, 178), bir çalışmanın bulgularının "yeterince gerçek olup olmadığını sorarak bu noktanın altını çizerler. . . bunların sonuçlarına göre hareket etme konusunda kendime güvenebilir miyim?" gibi sorularla araştırmanın iç geçerliğini arttırmaya çalışmaktadır. Bu bağlamda iç geçerlilik için inandırıcılık, dış geçerlilik için aktarılabilirlik, iç güvenirlik için tutarlılık, dış güvenirlik için ise teyit edilebilirlik ölçütleri sağlanmalıdır (Lincoln, Guba 1985). Bütün bunlar dikkate alınarak araştırmada geçerlik ve güvenirliğin sağlanması için birtakım önlemler alınmıştır. Derinlemesine veri elde etmek amacıyla açık uçlu sorulardan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formları kullanılmıştır. Böylelikle araştırmanın kapsam geçerliğine katkı sağlanması amaçlanmıştır. Görüşmelere başlamadan önce görüşme protokolüne yönelik alan uzmanı (EPÖ) iki akademik personelden ve EPÖ alanında yüksek lisans yapan ve çalışma grubu ile aynı yaş grubunda bir çocuğu bulunan uzmandan görüş alınmıştır. Uzman görüşü sonucunda sorulara son hali verilmiştir. İki pilot görüşme yapılarak soruların araştırmaya en uygun hale gelmesi sağlanmıştır. Pilot görüşmelerin ardından sorular nihai haline ulaşmıştır. Covid-19 sebebiyle görüşmeler yalnızca video konferans ve tele konferans şeklinde gerçekleştirilmiştir. Çalışmada katılımcı çeşitliliğinin maksimum düzeyde olması sağlanmış ayrıca, bireysel görüşmeler ve odak grup görüşmesi ile de desteklenerek görüşmelerin güvenirliği sağlanmıştır. Bu kapsamda öğretmenler, öğrenciler ve velilerden veri elde edilmiştir. Görüşmelere başlamadan önce görüşme protokolleri hazırlanmış ve uzman görüşü alınarak son hali verilmiştir. Görüşme protokolleri aracılığıyla katılımcıların rızası alınmış ve her türlü soruları yanıtlanarak endişelerinin giderileceği ifade edilmiştir. Görüşmeye başlamadan önce katılımcılara araştırmanın amacı, kapsamı, sınırlılıkları açıklanmıştır. Gönüllü olarak katılımcı olmak isteyenlere ne şekilde

görüşme yapmak istedikleri sorularak tahmini görüşme süresi açıkça ifade edilmiştir. Katılımcı öğrenciler reşit olmadığı için velilerinden gerekli rızalar alınarak görüşmeler yapılmıştır. Görüşmeler esnasında katılımcılara; gerçek isimlerinin kullanılmayacağı, görev yerlerinin belirtilmeyeceği, çocukların kimliklerini bildiren herhangi bir bilgi verilmeyeceği ifade edilmiştir. Görüşmeler esnasında katılımcılara sık sık "Bunu mu kast ettiniz?" veya "Sözlerinizden bunu mu anlamalıyım?", "Açıklar mısınız?" gibi ifadelerle katılımcı teyidi alınarak geçerlik arttırılmıştır. Bireyler, nitel araştırmaların veri toplama ve analiz sürecinin birincil aracı olduğu için, gerçekliğin yorumlarına doğrudan gözlemleri ve görüşmeleri yoluyla erişilmektedir. Dolayısıyla ilgi fenomenine dahil olanların bakış açılarını anlamak, insan davranışının karmaşıklığını bağlamsal bir çerçevede ortaya çıkarmak ve neler olduğuna dair bütüncül bir yorum sunmak önemlidir. (Merriam, 2009, 214-215). Görüşme sonrasında elde edilen verilerin yazıya geçirilmesi sonrası doğruluklarının teyit edilmesi amacıyla önceden belirtildiği üzere ses kayıtlarının birer kopyası katılımcılara gönderilmiştir. Katılımcıların görüşmeleri teyit etmesi ile birlikte analiz sürecine geçilmiştir. Analizden sonra ortaya çıkan kod, kategori ve temalar için alanında uzman akademik personelden görüş alınmıştır. Uzman görüşünün verdiği dönütler doğrultusunda gerekli düzenlemeler yapılarak veri analizinin nihai haline ulaşılmıştır.

3.5.1. Pilot Görüşme

Bireysel ve odak grup görüşme sürecinde kullanılacak olan görüşme sorularının, kayıt cihazlarının denenmesi amacıyla pilot çalışma yapılmıştır. Çalışma kapsamında iki adet pilot görüşme yapılmıştır. Pilot görüşmeler hem verilerin içeriğine hem de izlenecek prosedürlere göre veri toplama iyileştirilmesi ve soruların geliştirilerek birbiri ile ilişkilendirilmesini sağlamaktadır. Ayrıca araştırma tasarımı için bazı kavramsal açıklamaların sağlanmasına ve anlaşılmasına yardımcı olmaktadır (Yin, 2018). Pilot çalışma uygulamaları esas görüşmelerin provaları olarak düşünülebilir. Böylece görüşmeler esnasında ortaya çıkabilecek sorunların belirlenmesi ve ortadan kaldırılması mümkün olmaktadır (Creswell, Poth, 2018). Bu kapsamda yapılan ilk pilot çalışmasında öğrencilerin ve velilerin görüşme sorularına benzer cevaplar verdiği ve derinlemesine bilgi alınamadığı görülmüştür. Özelikle öğrencilerin teknoloji kavramını hangi bağlamda ele almaları gerektiğini anlamakta güçlük çektikleri fark edilmiştir. İlk pilot görüşmesi sonunda belirlenen sorunlara yönelik olarak uzman görüşü alınmış ve gerekli düzeltmeler yapıldıktan sonra ikinci pilot görüşmesi

yapılmıştır. İkinci pilot görüşmesinde ilk pilot görüşmesinde görülen sorunların çözüldüğü görülmüştür. Araştırma kapsamında yapılan pilot çalışma sürecinde görülen sorunlar ve eksiklikler düzeltilmiş ve görüşmelerin daha verimli geçmesi amaçlanmıştır.

3.6.Etik

Sosyal bilimsel araştırmaların en temel ilkesi çalışma ile araştırmacıya fiziksel ve duygusal (psikolojik) zarar vermemektir (Lune, Berg, 2012). Katılımcısı insan olan bir bilimsel çalışmanın en şaibeli yanı ise geçerlik ve güvenirlik faktörleridir. Bu bağlamda katılımcılara zararlı olup olmadığı, bilgilendirilmiş onam eksikliği olup olmadığı, mahremiyetin suistimal edilip edilmediği ve son olarak aldatmanın söz konusu olup olmadığını dört başlıkta incelemek gerekmektedir (Diener, Crandall, 1978; Akt: Bryman, 2008). Bu kapsamda çalışmada bu dört başlığa uygun olarak hareket edilmiştir. Araştırmanın geçerlik ve güvenirliğine katkı sağlayacak ve katılımcıyı koruyacak önlemler alınmıştır. Katılımcıların her birine önceden hazırlanmış ve uzman denetiminden geçmiş görüşme protokolleri sunularak çalışmanın amacı, kapsamı ve görüşmeler hakkında bilgi verilmiştir. Bununla birlikte araştırmacı kendisini ve yapacağı çalışmayı gerekçeleriyle birlikte katılımcılara açıklamıştır. Hazırlanan rıza formları ile birlikte araştırmanın katılımcının gönüllülük esasına dayandığı beyaz edilmiştir. Çalışmada reşit olmayan öğrenciler bulunduğu için velilerinden gerekli rızalar alınmış ve şayet dilerler ise görüşme esnasında eşlik edebilecekleri ifade edilmiştir. Katılımcıların sorulara cevap vermek zorunda olmadıkları ve açıklama yapmaksızın görüşmeyi sonlandırabilecekleri ifade edilmiştir. Araştırmalar tele konferans ve video konferans aracılığıyla yapılırken ses kaydı ve görüntü kaydı alınacağı katılımcılara ifade edilmiş ve hiçbir olumsuz dönüt alınmamıştır. Görüşmelerin ses kayıtları, ekran kayıtları yazıya aktarılırken ve analiz sürecinde katılımcıların demografik bilgilerinin ve verilerinin muhafaza edileceği garanti edilmiştir. Gerçek isimlere ve kurumlara kesinlikle yer verilmemiştir. Araştırma sonucunda elde edilene veriler yazılı olarak katılımcılara gönderilmiş ve çıkarmak istedikleri ifadelerin çıkarılabileceği ifade edilerek o verilere çalışmada yer verilmemiştir.

4. BULGULAR

7. Sınıf öğrencilerinin Covid-19 pandemi sürecinde teknoloji kullanımlarına yönelik tecrübeleri üzerine yapılan bu çalışmada, öğretmen, öğrenci ve veli görüşmelerinden elde edilen veriler doğrultusunda bulgular sunulmuştur. Elde edilen veriler "Teknoloji Kullanımı", "Psikolojik Faktörler" ve "Akademik Etki" olmak üzere üç farklı tema altında incelenmiştir. Çalışma kapsamında oluşan tema ve kategoriler Ek-8'de tablo olarak verilmiştir.

4.1. Teknoloji Kullanımı

Bu bölümde araştırma kapsamında yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen bulgulara göre; "Teknoloji Kullanımı" teması altında yer alan teknoloji kullanım araçları, teknoloji kullanım amacı, teknolojik zorluk, aşırı teknoloji kullanımı ve güvenlik tehdidi kategorileri ele alınacaktır.

4.1.1. Teknoloji Kullanım Araçları

Araştırmaya katılan katılımcıların ifadeleri incelendiğinde, teknoloji kullanım araçlarının iki unsuruna dikkat çekildiği görülmektedir. Bu unsurlardan biri, teknoloji kullanımı esnasında öğrencilerin yararlandığı araçlardır. Öğrenci ve velilerle yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen bulgulara göre öğrencilerin teknoloji kullanım aracı olarak daha çok bilgisayar ve telefon tercih ettiği görülmektedir. Bunun yanı sıra bazı öğrencilerin pandemi sürecinde bu araçlara sahip olduğu öne çıkan vurgular arasındadır. Örneğin Öğr1 pandemi sürecindeki teknolojik araç kullanımını ve bu araca yeni sahip olduğunu *"En başta telefonu kullandım. Pandemi sürecinde bana bilgisayar alındı o süreçten itibaren sadece bilgisayar kullanıyorum. Telefonu pek kullanmıyorum."* ifadeleriyle dile getirmiştir. Aynı noktaya değinen Öğr2 *"Açıkçası pandemiden önce bir telefonum yoktu. Pandemi ile birlikte bir telefonum oldu."* ifadelerini kullanmıştır. Benzer bir şekilde Öğr3'te *"Pandemi öncesinde bilgisayar kullanmıyordum. Bu süreçte bilgisayarım oldu."* ifadelerini kullanmıştır. Bu konu

hakkındaki benzer ifadelere veliler ile yapılan görüşmelerde de rastlanmıştır. Veli1 de *"Telefon, tablet ve bilgisayar kullanıyor. Telefon ve bilgisayarı pandemi sürecinde aldık."* ifadeleri ile öğrencinin bu süreçte sahip olduğu ve kullanmaya başladığı teknoloji kullanım araçlarına değinmiştir. Veli2 ise *"Telefon ve bilgisayar kullanıyor."* şeklinde ifade etmiştir.

Öğrencilerin teknoloji kullanım araçları noktasında katılımcı görüşlerinde vurgulanan bir diğer hususun da kullandıkları platformlar olduğu görülmektedir. Bu platformlar öğrenme platformları, youtube ve sosyal medya olarak ele alınacaktır.

Katılımcıların bulunduğu ortaokulda idare kararı ile pandemi sürecinde Edroof sistemi kullanılmasına karar verilmiş olup öğrencilerin eğitim sürecinde Edroof sistemini kullanarak Zoom uygulaması üzerinden derslerini takip ettiği elde edilen bulgular arasındadır. Bunun yanı sıra MEB'in öğrenciler için hazırlamış olduğu Eba ağı da kullanmış oldukları öğrenme platformları arasında bulunmaktadır. Buna göre öğrencilerin hepsi öğrenme platformu olarak Edroof sistemini ve Eba ağını kullanmaktadır. Bu sistem ile ilgili Öğrt3, öğrenme platformlarına yönelik olarak görüşlerini şu şekilde ifade etmektedir:

> *"Edroof ve eba bu süreçte aktif olarak kullandığımız uygulamalardı. Biz bu uygulamalardan ders anlattığımız için çocuklar bu uygulamaları kullandılar. Bu daha çok okulla ilgili bir durum oluyor. Tabi çocukların kendi kullandığı uygulamalar da var."*

Yine aynı hususta Öğr4 hem kullandığı öğrenme platformlarını ve neden kullanmakta olduğunu aşağıdaki gibi vurgulamıştır:

> *"İlk başlarda pek canlı ders olmadığı için televizyondan Eba paylaşımlarını yapıyorduk, yine Eba platformundan verilen ödevleri yapıyorduk. 7. Sınıf başladığında artık canlı dersler zorunlu hala getirildi ve onlara katılmaya başladık. Bu süreçte Eba'yı izlemeye bırakıp okulumuzun anlaştığı Edroof üzerinden derslerimi takip ettim."*

Öğrencilerle yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen bulgulara göre, öğrencilerin yalnızca okulun yönlendirmiş olduğu öğrenme platformlarını değil farklı platformları da eğitim amaçlı kullandıkları vurgulanmaktadır. Katılımcılardan Öğr5 kullandığı öğrenme platformlarını *"Program olarak teams gibi, discorde, zoom, edroof gibi uygulamalar kullandım."* şeklinde ifade etmektedir. Benzer bir şekilde Öğr6'da *"Skype'ı hiç kullanmıyordum şimdi kursum olduğu zamanlarda derslere oradan katılıyorum. Aynı şekilde Teams uygulamasından da derslere katılıyorum."* ifadeleriyle kullandığı öğrenme platformlarını vurgulamaktadır.

Öğrencilerin, pandemi sürecinde kullandıkları platformlardan bir diğerinin ise youtube olduğu görülmektedir. Yapılan görüşmeler sonucunda öğrencilerin hepsinin youtube

benzer veya farklı sebeplerle kullandığı elde edilen bulgular arasındadır. Öğr1 youtube kullanımının *"Youtube'dan Tonguç akademi izliyorum."* ifadeleriyle eğitim amaçlı olduğunu vurgulamaktadır. Benzer bir ifadeyi Öğr2'nin de şu şekilde *"Youtube girip eğitim alıyorum. Eğitim amaçlı videolar oluyor Tonguç Akademi gibi"* şeklinde vurguladığı görülmekledir.

Bunun yanı sıra öğrencilerin youtube yalnızca eğitim amaçlı değil ilgi alanları doğrultusunda araştırma amaçlı kullandıkları da açıkça görülmektedir. Öğr7 kullanımını şu şekilde *"Youtube çok sık kullanıyorum, çünkü her zaman dünyada farklı şeyler oluyor ve bunları izlemeyi seviyorum. Hem eğlenmeyi hem de araştırmayı seviyorum."* ifade etmektedir. Öğr8 ise kullanımını *"Youtube kullanıyorum. Oyun videoları izliyorum."* vurgulamaktadır.

Katılımcılarla yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen bulgulara göre, öğrencilerin sosyal medya platformlarını da sıklıkla kullandıkları görülmektedir. Öğrencilerin bu süreçte yeni sosyal medya hesapları açtıkları ve var olan sosyal medya platformlarını kullandıkları görülmektedir. Öğr9 kullanımını *"İnstagram hesabımı bu süreçte açtım. Normalde çok aktif olarak sosyal medya kullanmıyorum."* şeklinde ifade etmektedir. Benzer bir ifade Öğr8'in şu cümlelerinde de *"Tiktok yeni kullanmaya başladığım bir uygulama."* görülmektedir. Öğr11 ise kullandığı uygulamaları *"Pinterest ve instagram kullanıyorum"* şeklinde vurgulamaktadır. Öğrencilerin hepsinin whatsapp uygulamasını da bu süreçte aktif olarak kullanmaya başladıkları elde edilen bulgular arasındadır. Öğr2 kullanımı şu şekilde *"Açıkçası pandemiden önce bir telefonum, whatsapp'ım yoktu. Pandemi ile birlikte bir telefonum oldu. Onunla birlikte hayatıma whatsapp girdi"* ifade etmektedir.

Yapılan görüşmeler sonucunda ise bazı öğrencilerin ebeveynlerinin sosyal medya platformlarını kullandıkları vurgulanmaktadır. Öğr3 kullanımını *"Whatsapp hayatıma yeni girdi diyebilirim bir de annemin instagramını yeni yeni kullanmaya başladım."* şeklinde ifade etmektedir. Veli3'te kullanımı şu şekilde *"Oynadığı bir oyun var. Oyunla ilgili bir şeyler gerekiyormuş bu yüzde benim facebook hesabımı kullanıyor."* dile getirmektedir. Öğretmelerle yapılan görüşmelerde de öğrencilerin kullandıkları platformlara dair benzer bulgulara ulaşıldığı görülmektedir. Konu hakkında Öğr2 görüşlerini şu şekilde ifade etmektedir:

"Hepsi instagram, youtube, tiktok vb platformları kullanıyor. Hatta oralarda izledikleri ve kafalarına takılan şeyleri gelip derste sorabiliyorlar. Derste onları da tartışıyoruz. Bazen fen bilgisiyle ilgili şeyleri de izliyorlar ve derste konuşuyoruz."

Öğrencilerin teknoloji kullanım araçları ve kullandıkları sosyal medya platformlarına dair benzer ifadelere Öğrt4 ile yapılan görüşmelerde de rastlanmaktadır. Öğrt4 kullanımı şu şekilde vurgulamaktadır:

"Hepsinin cep telofunu ve tableti vardı. Bunları eğitsel amaçlı kullandıklarını düşünmüyorum genelde sosyal medya hesaplarını takip etmek için kullanıyorlar. Zaten çoğunun sosyal medyası var ve kullanıyor. Bazen derslerimizde tiktoktan, instagramdan izledikleri şeyleri konuşuyorlar."

Öğrt5 ise öğrencilerin dersleri için sosyal medya kullanımları hakkındaki görüşlerini şu sözlerle "*Instagramdan ders videolarını takip ederek soru çözenler oldu. Mesela bazıları İngilizce uygulamaları kullanarak İngilizcelerini geliştirmeye çalıştılar"* ifade etmektedir.

4.1.2. Teknoloji Kullanım Amacı

Katılımcılarla yapılan görüşmeler sonucunda, Covid-19 Pandemi sürecinde öğrencilerin teknoloji kullanım amaçlarının; sosyalleşme aracı, eğlence amaçlı, akademik gelişim, bireysel gelişim, zorunluluk ve kabul görmek için kullanıldığı görülmektedir.

Öğrencilerin bu süreçte teknolojiyi özellikle sosyalleşme aracı olarak kullandıkları görülmektedir. Sosyalleşme aracı olarak teknolojiyi kullandığını belirten Öğr2 kullanımını şu şekilde *"Whatsapp'ı hem okul için gruplarım da kullanıyorum hem de anlık mesajlaşma da kullanıyorum. Arkadaşlarımla malum görüşemediğimiz için Whatsapp'tan mesajlaşıyoruz."* ifade etmektedir. Benzer bir ifadeyi Öğr5'in şu şekilde *"Oyun oynamak ve sosyalleşmek için. Genellikle oyunlarda konuşma olduğu için arkadaşlık bağı kurabiliyorum. Bu dönemde sanal arkadaşlarım daha çok."* vurgulamaktadır. Öğr6 ise kullanımını *"Arkadaşlarımla bu süreçte daha çok yazışmaya başladığım için whatsapp kullanımım da biraz arttı."* şeklinde ifade etmektedir.

Velilerle yapılan görüşmelerde de ortak bir görüş ile öğrencilerin bu süreçte teknolojiyi sosyalleşme aracı olarak kullandıkları vurgulanmaktadır. Veli3 iletişim amacıyla teknoloji kullanımını *"Şu an ya whatsapptan grup kurup konuşuyorlar ya da zoomdan görüntülü konuşuyorlar"* şeklinde ifade etmektedir. Öğrencilerin pandemi sürecinde sosyal çevreleriyle yaşadıkları iletişim eksikliğini gidermek amacıyla,

teknoloji kullanarak iletişim kurdukları elde edilen bulgular arasındadır. Buna göre Veli2, teknolojinin sosyalleşme aracı olarak kullanımını şu sözlerle vurgulamaktadır:

> *"Pandemi sürecinde ise eve kapandıkları için sosyalleşme imkanları olmadı. İnternet aracılığıyla arkadaşlarıyla sosyalleşebildi. Mesela doğum gününü kutladık zoom üzerinden. Her yerden dostlarımız ve arkadaşları katıldı. Nasıl geçecek derken bir anda kocaman bir parti yapmış olduk. O da çok motive oldu".*

Yapılan görüşmeler sonucunda öğrencilerin eğlence amacı ile de teknolojiyi kullandıkları görülmektedir. Öğrencilerle yapılan görüşmelerde vakit geçirirken eğlenmek amacıyla teknolojiyi kullandıkları görülmektedir. Öğr5 *"Ben daha çok vakit geçirerek eğlenmek için kullanıyorum."* şeklinde ifade etmektedir. Öğr7 ise kullanımını *"Bence birçok insan eğlence için kullanıyor. Benim için hem eğlence hem de araştırma."* vurgulamaktadır. Benzer bir şekilde vaktini eğlenerek geçirmek amacıyla teknoloji kullandığını ifade eden Öğr1, kullanımını şu şekilde vurgulamaktadır: *"Youtube, bu uygulamayı 5-6 sene önce kullanmaya başladım. Pandemi sürecinde de video içerikleri üretmeye başladım. Can sıkıntısından başladım ve beni eğlendiriyor."* Öğrt2 de öğrencilerin bu kullanımını şu sözlerle açıklamaktadır:

> *"Dışarısı onlar için ilgi çekici değil, yürüyüşe gitmek bile onlar için külfet geliyor. Birçoğu sadece yatmak istiyor. Yattıkları yerden zamanı eğlenceli kılmak için bu platformları kullanıyorlar sanırım."*

Özellikle bu süreçte öğrencilerin eğlence aracı olarak online oyunlar oynadığı vurgulanmaktadır. Online oyunların yanı sıra online oyun videoları da izledikleri elde edilen bulgular arasındadır. Kullanımının oyunlar için olduğunu vurgulayan Öğr10 kendisini şu şekilde *"Oyunlar benim için bir sosyalleşme aracı, kendimi ben oyunlar konusunda geliştirmeye çalışıyorum. Çoğunlukla oyunlar konusunda teknoloji kullanıyorum."* ifade etmektedir. Öğr8 ise *"Video izlemek ve oyun oynamak için kullanıyorum. Genellikle oyun videoları izliyorum ve vlogları izliyorum."* ifadesi ile kullanım amacını vurgulamaktadır. Aynı zamanda öğrencilerin eğlence amaçlı kullanımları sonucunda zaman yönetim problemi yaşadıkları da görülmektedir. Öğr5 bu durumu şu şekilde *"Vaktimin çoğunu oyunlara gömdüğüm için ders çalışma sürem azalıyor. Derslerle ilgilenmem de azalıyor."* ifade etmektedir.

Öğrencilerin teknolojiyi online oyun amacı ile kullandığını ifade eden ikiz annesi Veli4 görüşlerini şu şekilde vurgulamaktadır:

> *"Sosyal medyayı sadece bir kitap aldıklarında fotoğrafını koymak için ya da oyunlarında çok zor bir bölümü geçtiklerinde paylaşmak için kullanıyorlar. O da 10-20 günde bir paylaşım yapıyorlar. Onların internet ve teknoloji dünyası eğlenmek için oynadıkları online oyunlardan ibaret."*

Öğretmenlerle yapılan görüşmelerde öğrencilerin ders esnasında da oyun oynadıkları vurgulanmaktadır. Öğrt4 bu durumu şu şekilde *"Biz kameralarını açtırmıyoruz bu esnada oyun oynayan ya da başka şeyle ilgilinen öğrenciler var"* vurgulamaktadır. Benzer ifadelere yer veren Öğrt2 ise, öğrencilerin teknolojiyi kendi amaçları doğrultusunda kullanımları hakkında şu ifadeleri vurgulamaktadır:

> *"Onun dışında bu dönemi de kendi lehine kullanıp bilgisayar başında ödev yapıyorum diyerek oyun oynayan öğrenciler oluyor. Onların zaten derse katılımları biraz daha düşük oluyor ya da derse giriyor gözüküp arka planda oyun oynuyorlar".*

Yapılan görüşmeler sonucunda öğrencilerin akademik gelişimleri ve bireysel gelişimleri için de teknolojiyi kullandıkları görülmektedir. Özellikle dersleri ve anlamadıkları konular için teknolojiyi kullanan öğrencilerin bu şekilde akademik gelişimlerini sağladıkları vurgulanmaktadır. Veli2 konu hakkındaki görüşlerini *"Dersleri için kullanıyor, anlamadığı konularda youtubedan faydalanabiliyor. Biz kızımın birçok şeyine yetişemiyoruz o açığı ise internetten videolar izleyerek kapatabiliyor."* ifade etmektedir. Teknoloji kullanımı hakkında benzer bir ifadeyi Öğr4' te şu şekilde *"Çoğunlukla canlı dersler ve ödevler olarak, onu dışında telefonla internetten kitap okuyorum. Bir web aracı var onun üzerinden kitap okuyorum."* vurgulamaktadır. Öğr11 ise *"Youtube kanallarını konuları tekrar etmek için kullanıyorum"* ifadeleriyle kullanımı belirtmektedir. Öğr2'de benzer ifadeler kullanarak kullanımını *"Derslerim bitince hocalarımın attığı ödevlere bakıyorum. İnternet üzerinden test çözüyorum."* vurgulamaktadır. Yapılan görüşmeler sonucunda öğrencilerin akademik gelişimlerinin yanı sıra bireysel gelişimleri için de teknolojiyi kullandıkları görülmektedir. Bu konuda Öğr2 *"Kendimi geliştirmek için eğitsel faaliyetlere katılıyorum. Mesela bilgisayardan resim videoları açıp onları yapmaya çalışıyorum."* ifadeleriyle gelişimini vurgulamaktadır. Benzer ifadeleri Veli2'de *"Kızım keman çalıyor ve bulamadığı notaları internetten bulabiliyor."* vurgulamaktadır.

Katılımcılarla yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen bulgulardan bir diğeri ise Covid-19 pandemi sürecinde öğrencilerin zorunlu kullanımları olduğu görülmektedir. Eğitim sebebi ile gerçekleşen zorunlu kullanımları hakkında Öğr9 görüşlerini şu şekilde *"Ben normalde çok fazla bilgisayar ve telefon kullanmazdım ancak pandemi dolayısıyla şu an derslerimizi online yapıyoruz ve sürekli bilgisayar başındayız"* ifade etmektedir. Benzer bir ifadeye yer veren Öğr11 ise zorunlu teknoloji kullanımı hakkında *"Önceden 5'te okuldan geliyordum dinlendikten ve ödev yaptıktan sonra*

teknoloji ile vakit geçiriyordum günlük 2 saat kadardı. Şimdi ise 7 saati buluyor. Bunun yaklaşık 4-5 saati online eğitimler olarak geçiriyor" ifadeleri ile vurgulamaktadır. Öğr3 ise uzaktan eğitim sonucunda teknolojinin zorunlu kullanım süresi hakkında şu ifadeleri *"Ekran başında 8 saat süre geçiriyorum ama bunun 6 saatini eğitim için mecburi kullanıyorum. 2 saatini ise pandemiden önce olduğu gibi kullanıyorum"* vurgulamaktadır.

Velilerle yapılan görüşmeler sonucunda da öğrencilerin zorunlu kullanımlarına yönelik olarak benzer ifadelere rastlanmaktadır. Veli3 konu ile ilgili olarak *"Zaten öğlene kadar dersi var, öğleden sonra da kursun dersleri oluyor. En kötü ihtimalle günlük 8 saati ekran karşısında geçiyor"* şeklinde vurgulamaktadır. Uzaktan eğitim sürecinde öğrencilerin eğitim öğretim hayatlarının devamlılığını sağlamak için kullandıkları teknolojiyi Veli5 şu sözlerle *"Gündüzleri öğlene kadar dersleri oluyor, öğleden sonra dershanesinin dersleri başlıyor. Neredeyse online dersler için 8 saat ekran başında. Basketbol kursuna gidiyor. Bu dersleri bile şu an online oluyor"* vurgulamaktadır.

Öğretmenlerle yapılan görüşmeler sonucunda öğrencilerin teknolojiyi arkadaş çevreleri tarafından kabul görmek için kullandığı vurgulanmaktadır. Buna yönelik olarak Öğrt2 görüşlerini şu şekilde ifade etmektedir:

> *"Bir de arkadaşlar arasında kabul görme, ben şunu izlemiştim sen izledin mi, şu çok komikti gördün mü gibi konuşmalardan geri kalmamak için kullanıyorlar. Çocuklar arasında bu bir trend olmuş. Sanki virüs gibi yayılmış ve hepsi bakmak zorunda hissediyor."*

4.1.3. Teknolojik Zorluk

Katılımcılarla yapılan görüşmeler sonucunda teknolojik aksaklıklar teması altında iki unsurun dikkat çektiği görülmektedir. Bunlardan birinin teknoloji kullanımı esnasında yaşanan bağlantı sorunları olduğu vurgulanmaktadır. Öğrencilerle ve öğretmenlerle yapılan görüşmeler sonucunda, katılımcıların genel olarak internete bağlanmada erişim sorunu yaşadıkları, online derslere katılım esnasında bağlanma sorunları yaşadıkları, ders esnasında bağlantı kopmaları ile ses ve görüntü kaybı yaşadıkları elde edilen bulgular arasında bulunmaktadır.

Öğrencilerle yapılan görüşmeler sonucunda, pandemi sürecinin başında Eba'ya erişim noktasında sorun yaşadıkları ve bağlanamadıkları vurgulanmaktadır. Bu konuyu Öğr4 *"İlk başlarda canlı derslere katılma noktasında sıkıntı çekiyorduk. İlk 1-2 ay neredeyse Eba'yı hiç kullanamadık. Şu an daha iyi ama yine de internetin çekmediği*

oluyor." ve Öğr11 *"Okullar ilk kapandığı zaman ben Eba'ya hiç giremiyordum. Canlı derslerde kopmalar oluyor, kendi telefonumun interneti çekiyor wifi çekmiyor gibi sorunlar yaşıyorum."* ifade etmektedir. Öğretmenler ile yapılan görüşmelerde de Eba'ya erişim noktasında aksaklıklar yaşandığı ve bağlanamadıkları bulgusuna ulaşılmaktadır. Konu ile ilgili olarak Öğrt4 görüşlerini *"İlk başta mart ayında ebadan bağlanmaya çalıştık ve çok zorlandık. Bırakın mart ayını eylül ekim aylarında bile ebaya bağlanmak çok güçtü"* şeklinde ifade ederken benzer şekilde Öğrt3'te Eba'ya erişim noktasında yaşanan aksaklıkları şu sözlerle vurgulamaktadır:

> *"Pandeminin başında eba sistemi yoğunluklardan dolayı kullanılamıyordu, öğrenciler bağlanamıyordu ve derslerde aksamalar olmaya başlamıştı. Hatta ilk başlarda her okula belli bir kota veriliyordu ve bazı sınıflar hiç derse giremiyorlardı. Bunu çözmek için öğrencilerimizi zooma yönlendirdik" (Öğrt3).*

Öğrenciler ve öğretmenler, yaşanan erişim ve bağlanma sorunlarının yanı sıra ders esnasında dersten kopma veya görüntü ve ses kaybı yaşadıklarını da vurgulamaktadır. Öte yandan başka bir aksaklık ise internet firmalarının yeterli altyapıya sahip olmamaları ve internet hızının derse erişim ve bağlanma noktasında çıkardığı sorunlardan oluşmaktadır. Örneğin Öğr8 bu sorunu şu sözlerle "İnternet bizim orada pek iyi çekmiyordu bu yüzden site beni derslerden atıyordu." ifade etmektedir. Benzer ifadeleri Öğr7'de şu sözleriyle *"İnterneti kullandığımız firma ile bu süreçte çok sorun yaşadık. İnterneti dağıtan cihazımız eski olduğu için kopmalar olabiliyor bazen hiç bağlanmıyor."* ve Öğr 5 *"İnternet gittiği zaman derslere bağlanamıyoruz. Elektrikler gidiyor ve derslere giremiyoruz."* vurgulamaktadır. Konu ile ilgili olarak Öğrt5 *"İnternet kopmaları ve ses kopmaları yaşadık. Anlık olarak yaşanan sorunlardı."*, Öğrt4 ise *"İnternet sıkıntımız vardı sadece bu durumdan dolayı bazen ders yapamadığımız oldu. En büyük sıkıntımız internet alt yapısıydı."* ifadeleriyle yaşadığı aksaklıklardan bahsetmektedir.

Katılımcılarla yapılan görüşmeler sonucunda, teknolojik aksaklıklara dair diğer unsurun öğrencilerin çektiği teknolojik yoksunluk olduğu görülmektedir. Covid-19 pandemi sürecinin aniden öğrencilerin eğitim yaşantısını etkilemiş olması, bazı öğrencilerin bu sürece teknolojik cihazları olmadan başlamalarına neden olmuştur. Bu süreçte öğrencilerin derslere katılım sorunu yaşadığı vurgulanmaktadır. Öğr3 yaşadığı sorunu şu şekilde *"Pandemi öncesinde bilgisayar kullanmıyordum o yüzden ilk başlarda derslere katılmada sorun yaşadım."* cümleleriyle ifade etmektedir. Veli6 ise bu yoksunluğu şu sözlerle *"Bizim imkanlarımız vardı her şeye ulaşabildik ama aynı sınıfımızdan bir arkadaşımın kızı 1 ay boyunca derslere girmek için bize geldi."* ifade

etmektedir. Öte yandan Veli6 öğrencilerin ekonomik yoksunluk sebebiyle yaşadığı teknolojik yoksunluğa da değinerek cümlelerine şu şekilde *"Her çocuk ulaşamayabiliyor, baktığınızda internet paketleri 90-100 TL civarında, herkes alamayabiliyor."* devam etmektedir. Sosyal Bilgiler öğretmeni ise teknolojik cihaz yoksunluğu yaşayan çocuklar için şu cümlelerle *"Hala derse bağlanmayan çocuklar var ve bu durum o çocuklar için çok ağır."* durumu vurgulamaktadır.

4.1.4. Aşırı Teknoloji Kullanımı

Katılımcılarla yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen bulgulara göre, öğrencilerin günlük olarak 8-9 saat teknoloji kullandıkları görülmektedir. Aşırı teknoloji kullanımının öğrenciler üzerinde çeşitli etkileri olduğu görülmektedir. Bu etkiler; Sağlık sorunları, bağımlılık, teknolojik bıkkınlık, sosyal izolasyondur. Öte yandan öğrencilerin teknoloji yoksunluğunda hissettiği duygular ve kullanım sonucu elde ettikleri teknolojik avantajlar da vurgulanmaktadır. Bahsettiğimiz tüm bulgular bu bölümde açıklanmaktadır.

Öğrencilerle ve velilerle yapılan görüşmeler sonucunda, öğrencilerin teknoloji kullanımından kaynaklanan çeşitli sağlık sorunları olduğu görülmektedir. Sürekli ekrana bakan öğrencilerin göz sağlığının etkilendiği, bazı öğrencilerin bu süreçte gözlük kullanmaya başladığı, gözlük kullananların ise göz numaralarının yükseldiği vurgulanmaktadır. Öğr11 teknoloji kullanımı esanasında yaşadığı göz problemini *"Benim gözlerim bozuk değildi. Bu süreçte bozuldu"* şeklinde vurgularken, Öğr7 ise *"Gözüm pandemiden öncede bozuktu ama şu an uyandığımda ve yattığımda gözlerimde yorgunluk oluyor"* şeklinde ifade etmektedir. Pandemi sürecinde teknoloji kullanımı esnasında göz numarasının arttığını ifade eden Öğr2 bu durumu şu sözlerle *"Açıkçası ekran karşısında 7-8 saat durduğum oluyor. Bir çocuk için çok fazla. Bazen gözüm fazlası ile yoruluyor ve baş ağrısı yapıyor. Mesela benim gözlerim 0.50 iken şu an 1.75 oldu"* vurgulamaktadır.

Veliler ile yapılan görüşmelerde, sürekli ekran başında oturan öğrencilerin fiziksel hareketlerinin kısıtlandığı vurgulanmaktadır. Fiziksel hareketin kısıtlanmasının sonucu olarak öğrencilerin çeşitli sağlık sorunlarıyla karşılaştığı ifade edilmektedir. Veli4 bu durumu *"Şimdi ise sürekli bilgisayar başındalar ve çok gerginler aynı zamanda kilo alıyorlar."* cümleleriyle ifade etmektedir. Veli6 ise benzer bir ifadeyi vurgulayarak *"Sağlık olarak zarar veriyor, fiziksel hareketini kısıtlıyor. Yemek yiyor*

ve bilgisayar başına geçiyor. Bu süreçte çocukların kilo alımları arttı, boyun ve bel ağrıları olmaya başladı." fiziksel hareket kısıtlığına değinmektedir. Bu durumun yanı sıra öğrencilerin bu süreçte uyku kalitelerinin etkilendiği ve uyku düzenlerinin değiştiği de elde edilen bulgular arasındadır. Örneğin Veli7 bu durumu *"Bu kadar tabletti bilgisayardı, telefondu derken onların yaymış olduğu ışıklar benim çocuğumda uykusuzluğa sebep oldu."* cümleleriyle açıklamaktadır. Öğrencilerin uyku düzeninin değiştiğini ifade eden Matematik öğretmeni durumu şu şekilde *"Uyku düzenleri değişti. Çok geç yatıyorlar ve sabah derse geldiklerinde uykuları var. Ekrana bakarken uykuları geliyor. Çocukların fizyolojik dengeleri değişti."* vurgulamaktadır.

Katılımcılarla yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen bulgulara göre, aşırı teknoloji kullanımının en büyük etkisinin öğrencilerin bağımlılığı üzerinde olduğu vurgulanmaktadır. Günlük ekran süresi en az 5 en çok 11 saat olarak görülmektedir. Öğrencilerin ortalama kullanımına bakıldığında ise bu kullanımın 8-9 saat aralığında olduğu görülmektedir. Yapılan görüşmelerde öğrencilerin birçoğu kendisini bağımlı olarak tanımlarken bir kısmı bağımlı olmadığını vurgulamaktadır. Öte yandan veliler ve öğretmenler öğrencilerin bu süreçte bağımlı olduğunu ifade etmektedir. Kendisini bağımlı olarak tanımlayan Öğr5 *"Bağımlı gibi bir şey oluyoruz. Bence ben bağımlıyım."* ve Öğr7 "*Ben de eğlence konusunda teknoloji bağımlısıyım. Mesela bir araştırma videosu izlerim ve her şeyini öğrenene kadar deliye dönerim araştırmak için."* Öğr8 ise bağımlılığını şu şekilde *"Bağımlılık konusunda şunu söyleyebilirim ben bağımlı değilim bu işte tutkuluyum."* vurgulamaktadır. Veli7 ise aşırı kullanımı şu şekilde *"Mesela telefonu bırakıyorlar, bilgisayara geçiriyorlar. İkizimin biri resmen bağımlı hale geldi. Birini bırakıp diğerini alıyor."* vurgulamaktadır.

Yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen bulgulara göre öğrencilerin bütün gün ekran başında oldukları ve özelliklere oyunlar konusunda bağımlı oldukları görülmektedir. Bu konuyu Öğr1 *"Yemek yerken de oyun oynuyorum. Bilgisayarın başında oluyorum, arkadaşlarımla konuşuyorum."* şeklinde ifade etmektedir. Öğr10 ise kullanımını şu şekilde ifade etmektedir:

> *"Bence ben bağımlıyım. Bağımlılık sadece saatle ilgili ama sadece fazla vakit geçiriyorum. Kullanımım bu süreçte basbayağı arttı. Günümün çoğu bilgisayar başında geçiriyor. Günlük 10 saat ekran başındayım diyebilirim. Kendimi ben oyunlar konusunda geliştirmeye çalışıyorum."*

Öğrencilerin aşırı teknoloji kullanımları sonucu gelişen bağımlılıkları ile ilgili olarak veliler de benzer vurgular yapmaktadır. Veli8 yaşanan bağımlılığı *"Biz kaldırmasak*

bilgisayar başından kalkacağı yok. Yaklaşık 8 saat ekran başında" şeklinde ifade ederken, Veli9 ise yaşanan bağımlılıktan öğrencinin haberi olmadığını şu sözlerle *"Kendisini bağımlı olarak nitelendirmemiştir ama tam bir bağımlı. Daha fazla yasak koymamam için beni dinliyormuş gibi gözükerek bana sus payı vermek istiyor. Çünkü ipin ucu kaçtığında modemin fişini kestiğimi biliyor"* ifade etmektedir.

Velilerle yapılan görüşmeler sonucunda öğrencilerin bağımlılığına sıklıkla değinen veliler, özellikle oyunlar söz konusu olduğunda bağımlılığın ve kullanım süresinin arttığını ifade etmektedir. Veli7 kullanım süresinin farkında bile olunmadığına dikkat çekerek durumu şu şekilde *"Mesela ikizlerimden birisi geçen gün 5 saat telefonda vakit geçirmiş. Bunun çoğunluğu oyun. 2 saat tiktokta geçmiş 3 saat oyun oynamış. Sözel olarak uyarsak bile bu uygulamada çok mümkün olmuyor. İkizlerimden birisi bağımlı diğeri değil"* vurgulamaktadır. Özellikle oyun noktasındaki kullanım hakkında ifadelere yer veren Veli4 ise bağımlılık durumunu şu şekilde ifade etmektedir:

> "*Eskiden okul tam gündü ve daha az oyun oynuyorlardı şimdi 10 dakikalık teneffüslerde bile hemen oyun oynuyorlar. Sabah kalkıyorlar öğlene kadar dersleri var onun dışında da yatana kadar yine ekran başındalar. Günlük 10 saat ekran süreleri var diyebiliriz. Hayatlarının tek merkezi bilgisayar şu anda"*.

Öğretmenlerle yapılan görüşmelerde de öğrencilerin teknoloji bağımlılıkları vurgulanmaktadır. Öğrencilerin aşırı teknoloji kullanımına yönelik olarak İngilizce öğretmeni şunları vurgulamaktadır:

> *"Mesela öğrenciler anlaşarak bir grup oluyorlar ve online oyun oynuyorlar. Aileler bu durumdan şikayetçiler. Veliler birkaç öğrencinin 5-6 saat hiç kalkmadan oyun oynadığını ve öğrencilerin birbirlerini bu konuda desteklerini ifade ettiler. Bu durum artık öğrencilerin bağımlı olduğunu göstermektedir."*

Benzer ifadeler Öğrt1 ile yapılan görüşmelerde de görülmektedir:

> *"Özellikle canlı oyunlar çok tehlikeli ve bağımlı yapıyor. Bu oyunlarda duygularda var. Öfkelerini, şiddetlerini vs yansıtabiliyorlar bu oyunlara ve oyun kullanımları giderek artıyor. Önceden sosyal medya platformlarıyken şimdi oyun bağımlılığı durumu söz konusu."*

Katılımcılarla yapılan görüşmeler sonucunda, öğrencilerin aşırı teknoloji kullanımlarının bir noktada onları yorduğu ve bıktırdığı vurgulanmaktadır. Bu konu ile ilgili Öğr2 "*Biliyorsunuz Tiktok diye bir platform var. Daha öncesinde oradan videolar izliyordum. Daha sonra internetten eğitim almaya başladık. 7-8 saat ekran karşısında durunca artık Tiktok'a ihtiyacım kalmadı ve onu sildim çünkü sıkıcı gelmeye başlamıştı."* ifadelerini kullanmaktadır. Benzer şekilde öğretmenler de öğrencilerin aktif kullanımlarının onları bıktırdığını vurgulamaktadır. Öğrt4 *"Zaten*

çok fazla oyun oynuyorlar. Tabii ilk başta onlarda mutluydu ama şu an sıkılmış durumdalar.", Öğrt1 ise *"Şimdi zevk amaçlı kullanıyorlar ama önceden biz onlara yasaklıyorduk ve buna ulaşmaya çalışıyorlardı. Şimdi önlerine koyduk ve bundan kaçmaya çalışıyorlar. Epeyce bir bıkkınlık var."* ifadeleriyle öğrencilerin teknolojik bıkkınlarını vurgulamaktadır.

Araştırmaya katılan katılımcıların ifadeleri incelendiğinde Covid-19 pandemi sürecinde öğrencilerin teknoloji kullanımlarının sosyal izolasyona sebep olduğu vurgulanmaktadır. Velilerle yapılan görüşmeler sonucunda, öğrencilerin aileleriyle iletişiminin eskisi gibi olmadığı, ailelerin öğrencilerle iletişim kurmada güçlük çektiği görülmektedir. Öğrencilerin bu süreçte daha bireysel oldukları ve yalnızlıktan hoşlanmaya başladıkları görülmektedir. Katılımcılarla yapılan görüşmelerde elde edilen bulgulardan bir diğeri ise oyun oynayan öğrencilerin bu süreçte sanal arkadaşlar edinerek iletişim ihtiyaçlarını sanal platformlar üzerinden giderdikleri ve gerçek arkadaşları ile ilişkilerinin azaldığı görülmektedir.

Katılımcılarla yapılan görüşmelerde, öğrencilerin yalnızlaştığı ve daha çok bireyselleşerek aile bireyleriyle iletişimlerinin azaldığı vurgulanmaktadır. Çocuğuyla iletişimlerinin azaldığını ifade eden Veli9 durumu şu ifadeleriyle özetlemektedir:

> *"En büyük sorun ilişkiler aslında. Ergenlikte işin içine girince daha çok yalnızlaştı. Sabah bilgisayarını bir açıyor sabah, öğle bazen akşam yemeklerini dahi odasında ekran karşısında tek başına tüketiyor. Bizim yanımıza gelip sofraya oturmaya bile vakti kalmadı çokta istemiyor. Odasında kendisine bir hayat kurdu. Dersi var, arkadaşları burada, yaptığı her şey ekran başında. Süreç içinde beni en rahatsız eden şey bizden kopması oldu. Bazen yanımıza gelmesini istiyorum, onu özlediğimi söylüyorum fakat o yine vaktini odasında geçirmek istiyor."*

Benzer ifadeleri kullanarak çocuğu ile aralarındaki ilişkinin eskisi gibi olmadığını ifade eden Veli9 ise şu şekilde *"Normalde hep beraber oturup film izlerdik şimdi ikizlerimden bir tanesi sıkıldım diyerek gitmek istiyor, youtubedan kendi istediği videoları izlemek istiyor. Oyun videoları izlemek istiyor"* vurgu yaparak aralarındaki iletişimin ve zevklerin farklılaştığını ifade etmektedir. Veli4 ise pandemi sürecindeki teknoloji kullanımı esansında öğrencilerin oyun oynama alışkanlığı kazandığını bu durumun ise aile ilişkilerini zedelediğini şu cümlelerle ifade etmektedir:

> *"Şimdi onlar o oyun oynama hazzını aldılar. Oyunda olmadığı zaman geçirdiği sürede sizinle vakit geçirirken o kadar keyif almıyor. Onunla oyun da oynasanız sinema saati de yapsanız oyundan aldığı keyfi alamıyor. Bir de ergenlik süreci var bizden koptular tamamen"*

Yapılan görüşmelerde öğrencilerin bu süreçte yalnız kalmayı keşfettikleri elde edilen bulgular arasındadır. Konu ile ilgili olarak Öğr2 "Bu süreç kendimi tanımama faydalı

oldu. Yalnızlıktan hoşlandığımı fark ettim." diyerek durumu vurgulamaktadır. Öğr2, bu sürecin onu nasıl bireyselleştirdiğini şu sözleriyle açıklamaktadır:

> *"Babam da pandemi sürecinde evden çalıştı ve o genellikle salonda oturuyordu. Toplantılara katıldığı için annem kendi odasında oturmak zorunda kaldı. Ben zaten 7-8 saat kendi odamda ekran karşısındayım, yemeğimi kendi odamda yemek zorunda kaldığım oldu. Bu yüzden uzaklaştık."*

Benzer bir şekilde Öğr8'de teknoloji kullanımı için harcadığı zamanının aile ilişkilerini olumsuz etkilediğini şu sözlerle *"Bazen çok sohbet edemiyoruz. İletişimimizi olumsuz etkiledi. Ailemle olan iletişimimi olumsuz etkilemiş olabilir."* vurgulamaktadır. Öğr6'da bu konudaki görüşlerini şu şekilde belirtmektedir: *"Dürüst olmak gerekirse ailemle olan iletişimimin biraz azaldığını söyleyebilirim. Onlara ayırdığım vakit pandemi sonrasında azalmaya başladı. Bu süreçte teknolojinin bana arkadaş olduğu söylenebilir."*

Bu süreçte online oyunlar üzerinden sanal arkadaşlıklar kuran öğrencilerin iletişim ihtiyaçlarını bu arkadaşlıklar ile giderdiği ve gerçek arkadaşları ile iletişimlerinin azaldığı görülmektedir. Konu ile ilgili olarak Öğr5'in *"Mesela oyun çevresinde çok abiler, kardeşler var. Oyun çevresinde çok tanıştığım abilerim var. Sanal olmayan ilişkilerimi olumsuz etkiledi. Daha çok sanal arkadaşlarımla vakit geçirmeyi tercih ediyorum."* ifadesi durumu açıklamaktadır. Benzer ifadelere Öğr10'da şu sözlerle vurgulamaktadır:

> *"Genellikle oyunlarda konuşma olduğu için arkadaşlık bağı kurabiliyorum. Bu dönemde sanal arkadaşlarım daha çok. Arkadaşlarımla olan iletişimim ise azaldı. Onların kendi grupları var konuşuyorlar ama ben girmeyi tercih etmiyorum. Oyun falan oynuyorum, oyunda abilerim falan var onlarla konuşuyorum"*

Katılımcılarla yapılan görüşmelerde elde edilen bulgulara göre, öğrencilerin teknolojiye erişimi olmadığı noktalarda kendilerini sıkılmış, mutsuz ve boşluğa düşmüş hissettikleri görülmektedir. Öğrenciler, tekrar teknoloji erişimi olduklarında yapacakları ilk şeyin youtube girmek olduğunu vurgulamaktadır. Öğr4'ün konu ile ilgili *"Garip ve sıkılmış hissederim. Bir şeye erişimimi kısıtlamakla aynı şey neredeyse teknolojik aletleri benden esirgemeleri. Tekrar erişimim olduğunda yapacağım ilk şey biraz youtubeda video izlemek olur."* ifadeleri durumu açıklamaktadır. Benzer bir ifadeyi Öğ2'de şu sözlerle vurgulamaktadır: *"Biraz boşluğa düşmüş gibi hissediyorum. Elektrik yok ve internet olmayınca da ne yapacağım diye düşünüyorum. Olduğunda ise oh be deyip tablete sarılıyorum. Açtığım ilk uygulama Google ya da YouTube oluyor."* Benzer bir görüşü ise Öğr7 *"Çok az mutsuz hissederim. Çünkü ben teknolojiyi genellikle eğlence için kullanıyorum. Bunun dışında da eğlenebileceğim*

alanlar var ama ben genellikle teknolojiyi tercih ediyorum." ifadeleriyle vurgulamaktadır.

Katılımcılarla yapılan görüşmelerde, teknolojiye erişim imkânı olmadığında öğrencilerin derslerinden geri kalacağı kaygısı taşıdıkları ve bu yüzden kendilerini huzursuz hissettikleri de elde edilen bulgular arasındadır. Öğr9 konu ile ilgili olarak hissettiklerini şu şekilde ifade etmektedir:

> *"Dersten geri kalmış hissediyorum. Derse katılamadığım için eksik hissediyorum. Derslerimden geri kalırsam ve bu benim akademik başarımı etkilerse üzülürüm. Ders dışında düşünürsek yine üzülürdüm. Şimdi çoğu şey internet üzerinden olduğu için bu durum sosyal hayatımı ve arkadaş çevremi etkileyebilirdi. Kendimi dışlanmış hissederdim."*

Katılımcılarla yapılan görüşmeler sonucunda aşırı teknoloji kullanımının bir noktada teknolojik avantaja dönüştüğü vurgulanmaktadır. Öğrencilerin, Covid-19 pandemi sürecinin ikinci döneminde teknoloji kullanımlarının bir önceki döneme göre daha ilerlemiş olduğu ve kullanımlarının avantaja dönüştüğü ifade edilmektedir. Öğrt4, öğrencilerin teknolojiye yönelik bakış açılarının ve kullanımlarının değiştiği şu sözleler ifade etmektedir:

> *"Öncesinde akıllı tahta uygulaması ne demek bilmiyorlardı, kullanamıyorlardı. Şimdi ise teknolojiye bakış açıları olumlu anlamda değişti. Kendileri ekrana istediklerini yansıtabiliyorlar. Teknolojinin yalnızca oyun için değil eğitim için de kullanılabileceğini görmüş oldular"*

Benzer ifadelere yer veren Öğrt3 ise öğrencilerin, teknoloji kullanımlarının geliştiğini ve bu durumun bir öğrenme metodu olarak derslere yansıdığını şu sözlerler vurulamaktadır:

> *"Tabi ki geliştirdiler. Mesela çocuklara soru sorduğumuzda bir iki dakika duruyor. Ben anlıyorum ki çocuk internetten o soruyu araştırıyor ve cevap veriyor. Bunun kopya olduğunu düşünebilirsiniz ama bu bir öğrenme şekli. Çocuk böylece internetten araştırma yapmayı da öğrenmiş oluyor. Bazen yanlış cevaplar verdiklerinde bunları düzeltiyoruz. Bu durumda da öğreciler internette aradıkları her şeyin doğru olmadığını da görmüş oluyorlar. Evet bir araştırmayı öğreniyor ama her şeyin doğru olmadığını da görüyor"*

Velilerle yapılan görüşmeler sonucunda da öğrencilerin teknoloji kullanımlarının geliştiğini ve onlara avantaj sağladığı ifade edilmektedir. Konu ile ilgili olarak Veli7 şu ifadeleri vurgulamaktadır: *"Araştırma yaparken, ödev yaparken bilgisayara daha vakıflar. Önceden bilgisayara vakıf olmadıkları için bize ihtiyaç duyuyorlardı. Şimdi öyle bir durum yok. Mesela test çözerken anlamadığı konuyu youtubedan açarak tekrar edebiliyor. Teknolojiyi kendisini geliştirmek için kullanabiliyor".* Veli6 ise teknoloji konusundaki gelişimi şu ifadelerle vurgulamaktadır:

"Mesela kızımın anaokulu öğretmeni derse girememişti ve oğlum yardımcı olunca girdi. Bu çok hoşuma gitti. Bir yazılım vs tabi ki bekleyemem ama şu an olduğu durum hoşuma gidiyor. Şu an bilgisayarı çok iyi kullanabiliyor. Kullanım anlamında, teknik olarak iyi ilerliyor. Hiçbir şey bilmeden okul için program aldık ve kendisi her şeyini yapabildi" (Veli6).

4.1.5. Güvenlik Tehdidi

Yapılan görüşmelerde elde edilen bulgulara göre, öğrencilerin teknoloji kullanımlarında ve internet erişim noktalarında belirli bir güvenlik kodu veya paketi kullanılmadığı görülmektedir. Öğrencilerin güvenli teknoloji kullanımı noktasında velilerin; ebeveyn izni, süre kontrolü, kardeş rehberliği gibi önlemlerle güvenlik aldıkları görülmektedir. Özellikle büyük kardeşi olan öğrencilerin güvenli teknoloji kullanım kontrollerinin kardeş rehberliği aracılığıyla gerçekleşmektedir. Bunun yanı sıra velilerin kontrolü de söz konusu olmaktadır. Konu ile ilgili olarak Veli4 güvenliği sağlamak adına uyguladığı yöntemi şu sözlerle dile getirmektedir:

"Şöyle bir şey yapıyoruz, abileri var ve bir şeyler yapmadan önce ona soruyorlar. Mesela bir oyun indirmek istemişlerdi. Ancak oyunda masum kadınları öldürdükleri için abileri izin vermedi. Yine bir şey alacakları ya da izleyecekleri zaman abilerine soruyorlar. Youtubelarını da ben takip ediyorum düzenli olarak. Ne seyretmişler nelere bakmışlar takip ediyorum. Bizim kodumuz abimiz."

Pandemi sürecindeki teknoloji kullanımı esnasında güvenlik tehtiditlerini önelemek için velilerin profesyonel yardım almadığı bunun yerine güvenliği ebeveyn kontrolü aracılığıyla sağladıkları görülmüştür. Konu ile ilgili olaral Veli1 güvenlik önemlerini şu şekilde vurgulamaktadır:

"Güvenlik kodumuz yok. Sadece belirli sosyal medya uygulamalarına izin vermedim. Tabi ki izlediklerini, yaptıklarını takip ediyorum ama özel olarak kullandığımız bir güvenlik paketimiz yok. İnternet kısıtlamamız yok ama hafta içi ve hafta sonu kullanımı değişiyor. Şu kadar saat durabilirsin şeklinde olmasa da kontrollü kullanmasını sağlıyoruz. O anki programa göre bir düzenleme yapıyoruz. Ne kadar doğru ne kadar yanlış bilmiyorum ama biz güvenliği sağlamak için bu şekilde yapıyoruz".

Benzer şekilde diğer velilerin de güvenliği, kendi kontrolleri ile sağladıkları görülürken; soyal medyadaki kullanıcı hesaplarının kendilerine ait olduğunu ifade ederek bu sayede izleme geçmişlerini ve ilişkili oldukları kişileri takip ettiklerini ifade etmektedir. Konu ile ilgili olarak veliler şu vurguları yapmaktadır:

"Youtube hesabı bana ait, izlediği videoları takip edebiliyorum. Özel olarak kullandığımız bir güvenlik uygulamamız yok ama her zaman takip ediyoruz. Bir dönem oynadığı bir online oyun vardı ve oradan mesajlar geliyordu. Bunlar masumane mesajlardı ama biz o mesajların nerelere gidebileceğini konuştuk ve önüne geçmiş olduk" (Veli2).

4.2. Psikolojik Faktörler

Bu bölümde araştırma kapsamında yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen bulgulara göre; "Psikolojik Faktörler" teması altında olumsuz tutum geliştirme, psikolojik baskı ve kaygı kategorilerine yer verilmektedir.

4.2.1. Olumsuz Tutum Geliştirme

Katılımcılarla yapılan görüşmeler sonucunda öğrencilerin teknoloji kullanımları ile birlikte öfke, utangaçlık, yalan gibi olumsuz tutum geliştirdikleri vurgulanmaktadır. Veli5 teknoloji kullanımı sebebiyle daha sinirli olan çocuğu için şu ifadeleri *"Şimdi ise sürekli bilgisayar başındalar ve çok gerginler. Ayrıca online oyunlar üzerinden çok sinir sahibi oldular."* vurgulamaktadır. Benzer ifadeleri kullanan Veli9 ise ikizlerinin durumunu şu şekilde vurgulamaktadır:

> *"Ders dışındaki sürelerde ellerinden telefonu ya da bilgisayarlarını aldığımda birbirleriyle kavga ediyorlar. Evet, oyun oynuyorlar ama o oyun dövüş oyunları oluyor. Kavga gürültü olmasın, bir yerlerini acıtmasınlar diye bizde kabulleniyoruz. Bu durumu bildikleri için daha çok oyun oynamak ve bilgisayar başında kalmak adına bu durumu kullanıyorlar"*

Öğrencilerin teknoloji kullanımı esnasında çekingen ve utangaç olduklarını ise Türkçe öğretmeni şu sözlerle *"Kameralarını açmaya zorladığım, konuşmaya zorladığım öğrencilerde dönüştüler. Sınıfta daha atılgan ve konuşmayı seven çocuklardı. Belki kamera görüntüsünün verdiği sıkıntı ile daha utangaç oldular."* ifade etmektedir.

4.2.2. Psikolojik Baskı

Katılımcılarla yapılan görüşmeler sonucunda öğrencilerin bu süreçte teknoloji kullanımları ile birlikte psikolojik olarak baskı unsurunu hissettikleri görülmektedir. Öğrenciler arasında baskı altında kabul görme tutumu olduğu da elde edilen bulgular arasındadır. Konu ile ilgili olarak Fen Bilgisi öğretmeni baskı unsuru ve kabul görmeyi şu şekilde ifade etmektedir;

> *"Bir de arkadaşlar arasında kabul görme, ben şunu izlemiştim sen izledin mi, şu çok komikti gördün mü gibi konuşmalardan geri kalmamak için kullanıyorlar. Çocuklar arasında bu bir trend olmuş. Sanki virüs gibi yayılmış ve hepsi bakmak zorunda hissediyor."*

Fen Bilgisi öğretmeninin ifadelerine benzer bir vurguyu Veli1' de şu sözlerle ifade etmektedir; *"Bu süreçte o da sosyal medyadan faydalanmak ister gibi görünüyor. Çocuklar da arkadaşımın var ben neden açamıyorum gibi bir durum söz konusu oluyor. Arkadaşlarının olduğu için kendisi de açmak istiyor."*

Öğrencilerin teknoloji kullanımı esnasında hissettikleri baskıyı Öğr4 şu şekilde vurgulamaktadır: *"Genel olarak Edroof 'da yapılan çalışmaları daha az yapmak istiyorum, oradaki uygulamalar beni strese sokuyor. Çünkü orada süreli uygulamalar var ve süreli olması beni geriyor. Tabi mecburen yapıyorum."*

4.2.3. Kaygı

Katılımcılarla yapılan görüşmeler sonucunda öğrencilerin teknoloji kullanımı esnasında psikolojik olarak kaygı yaşadıkları görülmektedir. Öğr9 yaşadığı kaygı ile ilgili olarak şu ifadeleri *"Soruları bazen anlayamıyorum. Çünkü ekrandan okumamız geriyor ve önümde olmuyor bu durumdan kötü anlamda etkileniyorum"* vurgulamaktadır. Katılımcılarla yapılan görüşmeler sonucunda öğrencilerin yaşadığı erişim sorununun da kaygıya sebep olduğu bulgusuna ulaşılmaktadır. Konu ile ilgili olarak Öğr4 yaşadığı kaygıyı şu ifadelerle vurgulamaktadır;

> *"Genelde kaygılanıyorum. Aynı şey bugün de oldu mesela. İnternet gittiğinde ve bir derse giremediğimde sayfa kaçırırım, yeni konu işlenecek, ses dinletilecek ve ben kaçıracağım diye kaygılanıyorum. Bazen öğrenciler keyfi olarak derslere girmiyorlar benim de o yüzden girmediğimi düşünürler diye de kaygılanıyorum."*

4.3. Akademik Etki

Bu bölümde araştırma kapsamında yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen bulgulara göre; "Akademik Etki" teması altında yer alan ilgi kaybı, başarı kaybı, derse devam, motivasyon, araştırmaya yönelme kategorileri ele alınacaktır.

4.3.1. İlgi Kaybı

Katılımcılarla yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen bulgulara göre; öğrencilerin teknoloji kullanımı ile birlikte çeşitli sebeplerden dolayı derse karşı ilgisiz oldukları görülmektedir. Özellikle eğlence amaçlı kullanılan oyunların öğrencilerin derse karşı olan ilgisini azalttıkları görülmektedir. Öğrencilerin oyunlar sonucunda derse karşı ilgilerini kaybettiğini ifade eden Matematik öğretmeni konu ile ilgili olarak şu şekilde *"Biz kameralarını açtırmıyoruz bu esnada oyun oynayan ya da başka şeyle ilgilinen öğrenciler vardır"* vurgulamaktadır. Benzer ifadeleri kullanan fen bilgisi öğretmeni ise görüşlerini şu şekilde vurgulamaktadır;

> *"Bu dönemi de kendi lehine kullanıp bilgisayar başında ödev yapıyorum diyerek oyun oynayan öğrenciler oluyor. Onların zaten derse katılımları biraz daha düşük oluyor ya da derse giriyor gözüküp arka planda oyun oynuyorlar. Derse karşı ilgilerini yitirmiş durumdalar."*

4.3.2. Başarı Kaybı

Katılımcılarla yapılan görüşmeler sonucunda teknoloji kullanımının öğrencilerin başarısını olumsuz şekilde etkilediği görülmektedir. İkiz annesi olan Veli7, teknoloji kullanımının öğrencilerin başarısına olan olumsuz etkisini şu sözlerle ifade etmektedir; *"Notlarında öyle büyük bir düşüş yok. Ama teknolojiyi aktif kullanan çocuğumun notları biraz düştü. Mesela fenden matematikten daha yüksek notlar alırken şimdi daha düşük. Sözel derslerinde de aynı şey geçerli çünkü okumayı sevmiyor."*

Benzer ifadelere değinen Veli4 ise görüşlerini şu şekilde vurgulamaktadır;

> *"Akademik anlamda biraz düştüler tabii. Daha önceden kendi aralarındaki yarışları birbirini tetikliyordu şimdi ise daha rahatlar. Şu an tek dertleri oynadıkları online oyunlarda yarışmak ve birbirlerini geçmek. Akılları oyunda olduğu için dersleri düşünmeye yer kalmıyor."*

4.3.3. Derse Devam

Katılımcılarla yapılan görüşmeler sonucunda yabancı dil sınıfı öğrencilerinin normal sınıflara göre teknolojiyi daha verimli kullanarak derse devam ettikleri vurgulanmaktadır. Bu sınıflarda devamsızlığın diğer sınıflara göre daha az olduğu görülmektedir. Konu ile ilgili olarak Öğrt3 ders katılımını şu şekilde "*Yabancı dil olmayan sınıflarda 30 kişide 10 kişi derse katılıyor. Yabancı dil sınıflarında ise 30 kişide 27-28 kişi katılabiliyor"* ifade etmektedir. Öğrt1 ise katılımı şu şekilde *"Dil sınıfında 30 öğrenciden 27-28 öğrenci derse girerken diğer sınıflarda 5 kişi 10 kişi girebiliyor. Bu çocuklar beklenmedik şekilde teknolojiyi kullanımını özümsedi ve eğitime karşılık verdi"* vurgulamaktadır. Bu süreçte dil sınıfında yer alan öğrencilerin diğer normal sınıflarada yer alan öğrencilere göre derslerde daha aktif katılım gerçekleştirdikleri ve teknoloji daha hızlı kabullendikleri katılımcılar tarafından vurgulanmaktadır. Konu ile ilgili olarak Öğrt5 bu durumu şu sözlerle ifade etmektedir:

> *"Biz dil sınıflarında sanki hiç ara verilmemiş gibi akıllı tahtalı kitaplarımızı kullanarak ders işledik ve anında teknolojiye bir alışma durumu oldu. İngilizce sınıflarında 30 kişide 27-28 kişi katılım sağlarken diğer sınıflarda 5-6 kişilik katılım oldu. Gerçekten pandemiyi kabullendiğimiz ikinci bölümde bu sayı biraz daha arttı ve 15'e kadar yükseldi. Tabi baktığınızda yabancı dil sınıfındaki öğrencilerin teknolojiyi daha hızlı kabul ettiklerini söyleyebiliriz.*

4.3.4. Motivasyon

Katılımcılarla yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen bulgulara göre, teknoloji kullanımının öğrencilerin motivasyonlarını olumlu/olumsuz olarak etkilediği görülmektedir. Teknolojik araç kullanarak dersi işleyen öğretmenlerin, öğrencileri

derse karşı motive ettiği görülmektedir. Konu ile ilgili olarak Öğr5 görüşlerini şu şekilde *"Öğretmenlerimizden bazıları derste akıllı tahta kullanıyor. Ders kitaplarımızı ekrana yansıtabiliyor, anlamadığımız zamanlarda internetten videolar açıyor. Bu derse karşı motivasyonumu arttırıyor."* ifade etmektedir. Veli9 ise öğrencilerin derse karşı motivasyonlarının artmasını şe şekilde *"Mesela birkaç öğretmen teknolojiyi kullanıyor. Bir öğretmenimiz ekrana akıllı tahta gibi bir şey yansıtıyor ve soru çözüyor. O çok hoşuna gidiyor çünkü farklı geliyor."* vurgulamaktadır. Öğrt4 ise öğrencilerin motivasyonlarının iyi olduğunu şu sözlerle *"Motivasyon anlamında aktifler ve bu süreçte ne yapılması gerekiyorsa yapmaya çalışıyorlar. Motivasyonları iyi"* vurgulamaktadır. Öğr3 ise teknolojinin motivasyonunu şu şekilde *"Mesela motivasyon videoları, ders videoları ders çalışmamı sağlıyor. Beni motive ediyor. Ben teknolojinin bu konuda faydalı olduğunu düşünüyorum."* açıklamaktadır. Öğr2 ise bilgisayar ekranındaki ışıkların ve akışın motivasyonunu etkilediğini şu şekilde *"Arada bir dikkatim dağılıyor o yüzden pek verim aldığım söylenemez."* ifade etmektedir.

4.3.5. Araştırmaya Yönelme

Katılımcılarla yapılan görüşmeler sonucunda öğrencilerin teknolojik araçları kullanarak dersleri için araştırmalar yaptığı bulgusuna erişilmektedir. Konu ile ilgili olarak Öğrt5 şunları vurgulamaktadır.

> *"Teknolojinin şöyle de bir faydası oldu. Çocukları araştırmaya özendirdi. Siz dersi anlattığınızda sadece sizin anlattığınızı öğrenmiş oluyor. Kendisi araştırırsa sizin ondan bir bilgi istemiş oluyorsunuz o size beş bilgiyle geliyor. Ellerinin altında olduğu için kendi kendilerine çok hızlı öğrenebiliyorlar."*

Öğrt4 ise görüşlerini şu şekilde ifade etmektedir;

> *"Çocuklar bence oyuna yönelik çalışıyorlardı ya da birbirleriyle iletişim kurmak için teknolojiyi kullanıyorlardı. Şimdi biraz daha araştırmaya yönelik olarak kullanıyorlar."*

4.3.6. Çaba

Katılımcılarla yapılan görüşmeler sonucunda, öğretmenlerin bu süreçte öğrencilerin teknoloji kullanımlarını destekledikleri ve onlara teknolojiyi nasıl kullanmaları gerektiğini açıkladıkları görülmektedir. Bunun yanı sıra öğrencilerin kontrolsüz kullanımlarını önlemek için velilere çeşitli eğitimler verildiği görülmektedir. Konu ile iligli olarak Öğrt4 şu vurguyu yapmaktadır:

"Bu süreçte dersi keyifli kılmak için çocukları teşvik etmeye çalıştım, fikirlerini aldım, iyi davranmaya çalıştım böylece iyi bir süreç yaşadığımızı düşünüyorum. Ayrıca kontrolsüz bir kullanımları var. Bunun için okul tarafından ailelere özel seminerler, eğitimler verdirdik"

Benzer şekilde Öğrt5'te teknolojinin nasıl kullanılması gerektiği ile ilgili olarak eğitimler verildiğine dikkat çekmiş, öğrencilerin ve velilerin teknoloji kullanımı hakkında bilinçlendirildiğini şu sözlerle ifade etmiştir:

"Bizim okulumuz bununla ilgili bir seminer düzenledi. Ne kadarına dur demeli ne kadarına izin vermeliyiz ile alakalıydı. Teknoloji kullanımının öcü olmadığını, yararlı kullanabileceğimizi tabi bağımlı olmamaya dikkat etmemiz gerektiğiyle alakalı velilerimizi ve öğrencilerimizi bilgilendirmeye çalıştık" (Öğrt5).

5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

5.1. Sonuç ve Tartışma

Bu araştırmada; 7. sınıf öğrencilerinin Covid-19 pandemisinin beraberinde getirdiği teknoloji kullanımının, öğrencilerin teknoloji kullanımına yönelik görüşlerini nasıl şekillendirdiği ve teknoloji kullanımına olan bakış açıları incelenmiştir.

Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre, öğrencilerin Covid-19 pandemi sürecinde teknoloji kullanım araçlarına sahip oldukları, var olan teknoloji kullanım araçlarının yanına yenilerinin alındığı görülmektedir. Covid-19 pandemisinden önce, öğrenciler teknoloji kullanım aracı olarak ebeveynlerinin cep telefonlarını ya da ev içinde ortak kullanılan masaüstü bilgisayar, dizüstü bilgisayar veya tabletleri kullanırken Covid-19 pandemisiyle birlikte kişisel araçlara sahip oldukları görülmektedir. Bu süreçte öğrenciler arasında en çok kullanılan teknolojik aracın bilgisayarlar ve cep telefonları daha sonra tabletler ve laptoplar olduğu görülmektedir. Günlü ve Ceyhan (2017) ile Topaloğlu'da (2020) yaptıkları çalışmalarda öğrencilerin en çok bilgisayar ve cep telefonu ile tablet ve laptopları kullandıklarını ifade etmektedir. Bu durum yalnızca Türkiye'deki öğrenciler için değil dünyanın çeşitli bölgelerindeki öğrenciler için de görülmektedir. Anderson ve Jiang (2018), çalışmalarında Amerikalı gençlerin de %95'inin cep telefonuna ve bilgisayara sahip olduğunu belirtmektedir. Benzer şekilde Komünist Gençlik Birliği Merkez Komitesi Gençlik Haklarını Koruma Bakanlığı ve Çin İnternet Ağı Bilgi Merkezi'ne göre (CNNIC) (2019), cep telefonları ve masaüstü bilgisayarlar gençler tarafından en çok tercih edilen teknolojik araçlar olmaktadır. Bunu takip eden teknolojik araçlar ise laptop ve tablet kullanımlarıdır. Bu doğrultuda yapılan çalışmamalarla araştırma bulguları benzerlik göstermektedir. Covid-19 pandemi sürecinden önce yapılan araştırmalarda cep telefonu kullanımları bilgisayar kullanımlarına göre daha çok görülürken (Cengizhan 2013; Sarıkaya, Seferoğlu, 2013) mevcut araştırmada cep telefonu kullanımının yerini bilgisayarların aldığı görülmektedir.

Covid-19 pandemisi ile evden eğitim gören öğrencilerin derslerine katılmak için bilgisayar kullanmayı tercih ettiği bu süreçte, öğrencilerin kişisel teknoloji kullanım aracı olarak bilgisayar satın aldığı elde edilen bulgular arasında olmaktadır.

Covid-19 pandemi sürecinde öğrencilerin teknoloji kullanım aracı olarak yalnızca materyalleri değil aynı zamanda internetin sunduğu sosyal medya platformları ve eğitim platformlarını da kullandıkları elde edilen bulgular arasındadır. Bunun yanı sıra MEB'in okulları kapatmasının ardından öğrencilerin EBA sistemini ve Youtube üzerinden çeşitli eğitim kuruluşlarını takip ettikleri görülmektedir. Can'ın (2020) da çalışmasında ifade ettiği üzere ilk kapanmanın ardından ilkokul ve ortaokul kademesindeki öğrencilerin televizyon odaklı ya da EBA aracılığıyla eğitim aldıkları görülmüş ve EBA erişiminin yeterli olmadığı, tüm derslere yönelik uygulamaların bulunmadığı ve tüm öğretmenlerin dahil edilmediği ifade edilmektedir. Yaşanan bu aksaklıklardan dolayı eğitimi öğretimin devam etmesi adına çalışma grubunun bu süreçte Zoom platformu üzerinden derslerini takip ettikleri görülmektedir. 2020-2021 eğitim öğretim yılının girmesi ile çalışma grubunun bağlı olduğu devlet okulunun Edroof sistemi ile anlaştığı ve bu sistem aracılığıyla öğrencilerin eğitim öğretimlerinde aksama yaşamadan Zoom üzerinden derslerini takip ettiği görülmektedir. Bu sebeple mevcut çalışma grubunun hepsinin bu platformları kullandıkları görülmektedir. Degges-White, (2020) ile Wiederhold' da (2020) eğitimin dijitalleşmesi ile birlikte, Zoom kullanımının yaygınlaştığını ifade etmektedir. Bunun yanı sıra her kademeden öğrencilerin bu süreçte Youtube kullandıkları ve çeşitli eğitim platformlarını takip ettikleri görülmektedir. Salzano ve diğ., (2021) ile Auxier ve Anderson (2021) çalışmalarında Youtube'da kullanımının gençler arasında en çok tercih edilen ve kullanımı yaygınlaşan platform olduğunu ifade etmektedir. Yapılan bu çalışmalar göze alındığında Covid-19 pandemi süreci ile birlikte evden eğitimlerine devam eden öğrencilerin, eğitimin dijitalleşmesi ile birlikte teknoloji kullanımlarının çeşitli sosyal medya platformlarına doğru yön değiştirdiği ifade edilebilir. Bu süreçte öğrencilerin teknoloji kullanım aracı olarak yalnızca eğitim-öğretim için değil; kişisel kullanım adına da çeşitli sosyal medya platformlarını kullandıkları görülmektedir. Covid-19 pandemisinden önce sosyal medya hesabı bulunmayan ya da ebeveynlerinin hesaplarını kullanan öğrencilerin bu süreçte Instagram, TikTok, Facebook, Snapchat gibi uygulamaları kullanmaya başladıkları ve kişisel hesaplarını açtıkları görülmektedir. Tang ve Patrick' in (2018) çalışmalarında ifade ettiği üzere, sosyal

medya platformları 13 yaşındaki bir gencin hesap açmasına izin vermektedir. Livingstone ve diğ., (2013), Avrupalı çocuklar üzerinde yaptıkları araştırmalarında 13 yaşından küçük çocukların sosyal medya platformlarını yaygın olarak kullandıklarını ifade etmektedir. Mevcut çalışma grubunun da bu süreçte çeşitli sosyal medya hesaplarını kullandığı, belirli bir yaş sınırlaması isteyen uygulamaları ise aileleri aracılığıyla kullandıkları görülmektedir. Böylece, öğrencilerin Covid-19 pandemisi ile birlikte aktif bir sosyal medya kullanıcıları olduğu söylenebilir. Auxier ve Anderson (2021), araştırmalarında Covid-19 pandemi süreci ile birlikte yükselen sosyal medya platformları olarak TikTok, Instagram ve Snapchat kullanımlarına dikkat çekmektedir. Mevcut çalışma grubunun kullandığı sosyal medya platformları da bu çalışmalar ile benzerlik göstermektedir.

Araştırma sonuçlarına göre, öğrencilerin teknoloji kullanım amacı olarak "sosyalleşme aracı", "eğlence", "akademik gelişim", "bireysel gelişim", "zorunluluk" ve "kabul görme" olduğu görülmektedir. Covid-19 pandemi sürecinin pek çok kısıtlamayı beraberinde getirmiş olması ile öğrencilerin evlerinde zaman geçirmek için teknoloji kullanım araçlarına yöneldikleri görülmektedir. Bununla birlikte, ekran karşısında eğitim dışında da çeşitli sebeplerle vakit geçirdikleri görülmektedir. Covid-19 pandemisinin etkilerinden bir diğeri de kişilerin iletişimlerinin bu süreçte kısıtlanması ve çevre ile ilişkinin kesilmesi olmuştur. Bunun sonucu olarak öğrencilerin bu süreçte teknolojiyi bir sosyalleşme aracı olarak, arkadaşlarıyla iletişim için kullandıkları görülmektedir. Özellikle Covid-19 pandemisinden önce Whatsapp kullanmayan öğrencilerin bu süreçte iletişim kurmak için aktif bir şekilde uygulamayı kullandıkları görülmektedir. Bu süreçte, vakit geçirirken eğlenmek isteyen öğrencilerin teknoloji kullanım araçları aracılığıyla çeşitli online oyunlar oynadıkları; sosyal medya platformları aracılığıyla videolar izledikleri ve arkadaşlarının paylaşımlarını takip ettikleri görülmektedir. Bu duruma bağlı olarak öğrencilerin zaman yönetim sorunu yaşadıkları ve vakitlerini yeterince iyi yönetemedikleri görülmektedir. Lee ve Kuo (2002) ve Shim (2007) çalışmalarında, teknoloji için harcanan sürenin arttıkça diğer aktiviteler için gereken zamanın yetersiz kalacağını; bu sebeple kullanıcıların zaman yönetim sorunu yaşayacaklarını ifade etmektedir. Mevcut çalışmadan elde edilen bulgular bu çalışma ile tutarlılık göstermektedir. Covid-19 sebebiyle yitirilen zaman algısının teknoloji kullanımı ile yönetilemez olduğu söylenebilir. Öğrencilerin bu süreçte ortak gruplar kurarak iletişim kurduğu görülmektedir ve iletişimden

soyutlanmamak adına sosyal medya platformlarını takip ettikleri, çeşitli oyunlar oynadıkları ve dizi/film izledikleri görülmektedir. Bu da öğrencilerin arkadaşları tarafından kabul görmek, sohbete dahil olmak ve iletişimlerinin kopmaması için teknoloji kullandıklarını göstermektedir. Mao (2014), çalışmalarında öğrencilerin birbirlerini yönlendirerek teknoloji kullanımlarının ve sosyal medya platformu kullanmalarının arttığını ifade etmektedir. Bu doğrultuda yapılan çalışmalar mevcut çalışma ile tutarlılık göstermektedir. Covid-19 pandemi süreci ile eğitimin dijitale dönmesi, öğrencilerin bu süreçte ekran karşısından eğitim almalarına neden olarak; öğrenciler için zorunlu bir kullanıma dönüştüğü görülmektedir. Araştırmaya katılan öğrenciler yabancı dil sınıfında oldukları için, bu süreçte yabancı dillerini geliştirmek adına çeşitli web 2.0 araçları kullandıklarını ve dizi/filmleri altyazılı ya da kendi dilinde izleyerek bu süreci kişisel gelişimleri için kullandıklarını ifade etmektedirler. Genel olarak mevcut araştırmanın sonucuna ve alan yazındaki araştırmalara bakıldığında teknoloji kullanım amaçlarının tutarlılık gösterdiği görülmektedir. Buna göre öğrenciler için ilk önce eğlenmek, sosyalleşmek ve eğitim gelirken; daha sonra kabul görme, kişisel gelişim gelmektedir (Doruk, 2007; Gülnar ve diğ., 2010; Akbulut 2013; Wentworth, Middleton, 2014; Mao,2014; Günlü, Ceyhan 2017; Topaloğlu, 2020). Alanyazında belirtilmeyen ancak Covid-19 ile öğrencilerin teknoloji kullanım araçları aracılığıyla dijital platformlardan eğitim almalarının bu süreçte zorunlu kullanıma sebep olduğu görülmektedir. Bu zorunluluk durumunun haricinde öğrencilerin teknoloji kullanım amaçlarının Covid-19 pandemi öncesinde ve sonrasın değişmediği söylenebilir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin bu süreçte çeşitli teknolojik aksaklıklar yaşadığı görülmektedir. En sık karşılaştıkları sorunun Covid-19 pandemi sürecinde okulların kapanması ile EBA ağına bağlanma ve erişim sorunu olduğu görülmektedir. Öğrencilerin dersten atılmaları, derse hiç erişememeleri, ders esnasında ses ya da görüntü gibi sorunlar yaşamaları bu süreçteki öğrenimlerini ve motivasyonlarını etkilemektedir. Benzer şekilde öğretmenlerin de çeşitli nedenlerden dolayı erişim sıkıntısı yaşamaları, bağlantının yetersiz olması gibi sebeplerle öğrenciler derste olsalar dahi öğretmensiz kalmalarına sebep olduğu görülmektedir. Bu süreçte yaşanan erişim sıkıntıları, öğrencilerin teknoloji kullanım araçlarına olan motivasyonlarını ve kullanımlarını etkilemektedir. Nitekim Covid-19 ile birlikte pek çok eğitim kademisinden öğrencinin bu süreçte teknolojik araçlara sahip olduğu görülmektedir.

Öğrencilerin yaşadığı diğer sorunun ise teknolojik yoksunluk olduğu görülmektedir. Özellikle okulların kapandığı ilk dönemde teknolojik araç gereçlere sahip olmayan, internete erişimi olmayan öğrencilerin derslere katılamadıkları görülmektedir. Mevcut çalışma grubunda da Covid-19 pandemisi ile birlikte çeşitli teknolojik araç gereçler alan öğrenciler olduğu görülmektedir. Ziauddeen ve diğ., (2020) çocuklar için sağlanan teknolojik eğitim ne kadar iyi olursa olsun sosyoekonomik durumu diğerlerine göre daha düşük olan öğrencilerin bu durumdan etkileneceğini ve yeterli öğrenim göremeyeceğini belirtmektedir. Livari ve diğ., (2020) ise; dijital araç deneyimi olmayan öğrenciler ve bu kaynaklara sahip olmayan bireyler için, teknolojik araç kullanımının bu süreçte bir yük olduğunu ifade etmektedir. Araştırma sonuçları ile alan yazının yine bu noktada da benzerlik gösterdiği görülmektedir. Okulların kapandığı ve dijital eğitime geçildiği ilk dönemde öğrencilerin adapte olamadığı, teknolojiyi yeterince kullanamadığı görülürken; yaz tatili sonrasında 2020-2021 eğitim öğretim dönemi ile birlikte teknolojiye daha aşina oldukları ve kimseye ihtiyaç duymadan sorunlarını çözebildikleri görülmektedir.

Araştırma sonuçlarına göre, öğrencilerin aşırı teknoloji kullanımları olduğu bulgusuna ulaşılmaktadır. Yapılan görüşmeler sonucunda, Covid-19 pandemisinden önce günlük 1-2 saat hafta sonu ise 2-3 saat teknoloji kullanımı olan öğrencilerin, bir haftada 10-15 saat aralığında teknoloji kullandığı; Covid-19 pandemi döneminde ise günlük kullanımlarının ortalama 8-9 saate ulaştığı görülmektedir. Özellikle erkek öğrencilerin bu süreçte günlük 12-13 saat teknoloji kullandığı görülmektedir. Online eğitim için günlük 4-5 saat harcayan öğrencilerin, kişisel kullanımları için de 4-5 saat harcadıkları görülmektedir. Alan yazın incelendiğin Covid-19 pandemi dönemi öncesinde Bedir (2016), günlük 1-6 saat, Bragdon ve Dowler (2016), haftalık 42 saat, Topaloğlu (2020), günlük 3-5 saat, Gromada (2019), günlük 2 saat olarak ifade etmektedir. Araştırma sonuçlarına göre, Covid-19 pandemi döneminde öğrencilerin teknoloji kullanım sürelerinde %50 oranında bir artış görülmektedir. Bu artışın en büyük sebebinin ise öğrencilerin okulda teknoloji kullanım araçları olmadan geçirdiği süreyi evlerinde teknoloji ile geçirmeleri olduğu söylenebilir. Aşırı teknoloji kullanımın öğrenciler üzerinde çeşitli etkileri olduğu görülmektedir. Bu etkiler; sağlık sorunları, bağımlılık, teknolojik bıkkınlık, sosyal izolasyondur. Araştırma sonuçlarına göre öğrencilerin bu süreçte çeşitli sağlık sorunları ile karşılaştıkları görülmektedir. Covid-19 pandemisinden önce gözlük kullanmayan ya da göz ağrısı yaşamayan öğrencilerin

bu süreçte gözleri ile ilgili çeşitli sağlık sorunları yaşadığı bulgusuna erişilmektedir. Çalışma grubundaki öğrencilerin bir kısmının bu süreçte göz ağrısı ve göz yorgunluğu yaşadığı; buna bağlı olarak da gözlük kullanmaya başladıkları görülmektedir. Gözlük kullanan öğrencilerin ise göz numaralarının arttığı görülmektedir. Sürekli ekran ışığına maruz kalan öğrencilerin bu süreçte baş ağrısı problemi yaşadıkları, gece uyumada problem yaşadıkları ve uyku kalitelerinin düştüğü de elde edilen bulgular arasındadır. Bütün gün ekran karşısında sandalyede oturan öğrenciler hareketsiz kalmaları ve doğru şekilde oturmamalarından dolayı sırt ve kas ağrıları yaşadıkları da görülmektedir. Ekran karşısında çok fazla vakit geçiren öğrencilerin yemeklerini de bilgisayar başında yedikleri ve bunun sonucu olarak kilo aldıkları görülmektedir. Alan yazın incelendiğin mevcut çalışma grubunun karşılaştığı sağlık sorunlarına sıklıkla rastlanmaktadır. Harris ve Straker (2000) öğrencilerin en sık yaşadığı sorunun boyun, sırt, bilekler ve dizlerde görülen ağrılar olduğunu, yanı sıra görsel olarak ekrana odaklanan öğrencilerin gözlerinde acı, yanma, sulanma gibi şikayetleri olduğunu ifade etmektedir. Benzer şekilde Kuzu ve diğ., (2008) de en çok karşılaşılan rahatsızlıkların göz yorgunluğu, göz kızarıklığı; sırt ve boyun ağrısı, baş ağrısı, eklem ve kas ağrısı, yorgunluk ve uykusuzluk olduğunu belirtmektedir. Spada (2014) ise internette geçirilen çok fazla zamanın, yeme alışkanlıklarını etkileyerek sağlıksız ve yetersiz beslenmeye sebep olduğunu vurgulamaktadır. Young (1998) aşırı teknoloji kullanımının uyku düzenini etkilediğini ve yetersiz uykuya sebep olarak ertesi güne uykusuz ve bitkin başlandığını ifade etmektedir. Aşırı teknoloji kullanımının en büyük sonuçlarından birisinin bağımlılık olduğu görülmektedir. Mevcut çalışma grubundaki öğrencilerin %95'inin kendisini bağımlı olarak nitelendirdiği görülmektedir. Öğrencilerin sosyal medya, oyun, dizi/film gibi bağımlılıkları olduğu vurgulanmaktadır. Kuss ve Griffiths (2012), gençlerde teknolojinin aşırı kullanımının en büyük nedenlerinden birinin oyun oynamak olduğunu ve sonucunda ise bağımlılık durumunun söz konusu olduğunu vurgulamaktadır. Mevcut çalışma grubunda, özellikle erkek öğrencilerin oyun bağımlısı olduğu ve bunun farkında oldukları görülmektedir. Öğrencilerin ders dışında en çok zaman harcadıkları şeyin oyun oynamak ve sosyal medya platformlarında gezmek olduğu görülmektedir. Sosyal medya platformları olarak özellikle Instagram ve TikTok kullanan öğrencilerin yine benzer şekilde Youtube'dan çeşitli ünlülerin hesaplarını takip ettikleri ve sadece vakit geçirmek için kullandıkları görülmektedir. Oyun ile vakit geçiren öğrencilerin ise bu süreçte dijital/çevrimiçi oyunlar oynadığı görülmektedir. Bu öğrencilerin kendilerini

oyunlar konusunda geliştirmeye çalıştığı ve ileride profesyonel oyuncu olmak istedikleri bulgusuna ulaşılmaktadır. Kendilerini oyun dünyasına bu kadar çok kaptıran öğrencilerin bir noktadan sonra bağımlılıklarının ortaya çıktığı görülmektedir. Ailelerinin süre kısıtlaması ya da teknolojik araç kısıtlamasına karşılık olarak öfke, endişe ve kaygı gibi duygu durum bozuklukları ile kendilerini ifade ettikleri görülmektedir. Bu durumda aşırı teknoloji kullanımının bağımlılığa ve çeşitli duygusal bozukluklara sebep olduğu ifade edilebilir. Benzer şekilde Lam (2014), sürekli oyun oynayan öğrencilerin oyunlardan kaynaklı olarak stres, endişe ve sinir gibi duygu durum bozukluklarına sebep olacağını ifade etmektedir. Gürcan ve diğ., (2008) strateji oyunlarının çocuklarda şiddet eğilimine sebep olacağını ve çocukları daha agresif birine dönüştürdüğünü vurgulamaktadır. Ayrıca, öğrencilerin aşırı teknoloji kullanimi esnasında zamanın nasıl geçtiğini fark etmedikleri ve bunun sonucu olarak zamanı yönetemedikleri görülmektedir. Lee ve Kuo (2002) çeşitli medya kullanımlarında artan sürenin zaman yönetim problemine sebep olduğunu ve diğer alanlar için harcanacak zamanın da kullanıldığını ifade etmektedir. Aşırı teknoloji kullanımının sonuçlarından bir diğerinin ise, teknolojik bıkkınlık olduğu görülmektedir. Öğrencilerin bu süreçte sürekli teknoloji kullanımına maruz kalmaları ve hayatlarını teknolojik araçlar üzerinden yaşıyor olmalarının etkisi olarak teknoloji kullanmayı istememelerine sebep olmaktadır. Ancak araştırma sonuçlarına göre özellikle eğitimin teknoloji üzerinden zorunlu kullanımının buna sebep olduğu görülmektedir. Sosyal medya kullanımları ya da oyun oynama için aynı ifadeleri kullanmayan öğrencilerin söz konusu eğitim olduğunda teknolojiden yoruldukları ve sıkıldıkları görülmektedir. Aşırı kullanımın diğer bir etkisinin ise sosyal izolasyon olduğu görülmektedir. McGrath (2012), yeni medya teknolojilerinin ev içi iletişimi olumsuz etkilediğini ifade etmektedir. Alanyazında teknolojinin ve teknolojinin bir getirisi olan sosyal medya platformlarının iletişimi kısıtladığı, sosyal izolasyona sebep olduğuna dair pek çok çalışma bulunmaktadır (Choliz ve diğ., 2012; Akbulut, 2013; Biçen, Arnavut, 2015). Araştırma sonuçlarına göre öğrencilerin Covid-19 pandemi sürecinde arkadaş olarak teknolojiyi tercih ettikleri, sosyal ilişkilerinin ilk etapta daha yoğunken zaman geçtikçe ortadan kalktığı görülmektedir. Özellikle aile ile geçirilen sürenin azaldığı ve daha bireysel bir yaşama dönüldüğü görülmektedir. Öğrencilerin yemeklerini bilgisayar başında yemeleri, derslerini kendi odalarında bilgisayar başında dinlemeleri vb. faktörlerden dolayı giderek iletişimin kaybolmasına sebep olduğu görülmektedir. Bu süreçte online oyun oynayan öğrencilerin, gerçek arkadaşlıklar yerine, online

oyunlardan tanıştıkları sanal arkadaşlarını tercih ettikleri görülmektedir. İletişim ihtiyaçlarını sanal arkadaşları ile gideren öğrencilerin gerçek arkadaşlıklarından ve ailelerinden uzaklaştıkları görülmektedir. Brunborg ve diğ,, (2014) aşırı teknoloji kullanımının ve oyun bağımlılığının sosyalleşme, aile ile zaman geçirme, uyku gibi faaliyetleri olumsuz anlamda etkilediğini savunmaktadır. Biçen ve Arnavut (2015), aşırı teknoloji kullanımından dolayı öğrencilerin aileleri ile sorun yaşadıklarını ve bu durumun aile iletişimini etkilediğini ifade etmektedir. Chen ve Peng (2008) ise ekran karşısında daha çok vakit geçiren öğrencilerin yalnızlık, içe dönüklük gibi eğilimleri olduğunu ifade etmektedir. Araştırmada elde edilen bulgular ile alan yazının bu noktada tutarlılık gösterdiği görülmektedir. Covid-19 pandemi sürecinin teknoloji kullanımı artan öğrencilerin yalnız da vakit geçirebildiklerini keşfettikleri bir süreç olduğu söylenebilir. Bunun sonucu olarak öğrencilerin sosyal bir izolasyon tercih ettikleri görülmektedir. Bunun yanı sıra öğrencilerin yalnızlık, sosyal kaygı, benlik gibi duygular ile teknoloji ve internet kullanımlarının ilişkisi olmadığını belirten araştırmalar da bulunmaktadır (Gross, 2004; Law, 2004). Alan yazında oyunların olumsuz sonuçlarının yanı sıra olumlu sonuçların olduğuna dair araştırmalar da bulunmaktadır. Brunborg, Mentzoni ve Froyland (2014), oyunlara bağlı kalmanın olumsuz sonuçlara sebep olmadığını oyunlarla güçlü etkileşim arasında ayrım yapılması gerektiğini savunmaktadır. Ventura ve diğ., (2012) video oyunlarının problem çözme becerilerini geliştirdiğini, oyunlar esnasında sorunları çözmek için çaba ve motivasyon kullandıklarını; bunun da zekayı geliştirdiğini ifade etmektedir. Gee (2005) ise video oyunlarının, oyuncunun farklı hikayeleri ortaya çıkarmak için problemleri çözmesi gerektiğini bu da kişinin problem çözme becerisini geliştirdiğini ifade etmektedir. Araştırma sonuçları incelendiğinde mevcut çalışma grubu üzerinde oyun oynamanın olumlu bir etkisine rastlanmamıştır.

Teknoloji kullanımı noktasında en mühim hususlardan birinin de güvenlik olduğu görülmektedir. Mevcut çalışma grubunun yaş ortalaması küçük olduğundan dolayı internet kullanımı konusundaki güvenliklerinin ebeveynlerinin kontrolünde olduğu görülmektedir. Ebeveynler ile yapılan görüşmeler sonucunda öğrencilerin teknoloji ve internet kullanımlarına yönelik bir koruma paketi kullanmadıkları görülmektedir. Öğrencilerin internet kullanımı noktasında güvenliklerini sosyal medya platformlarını ve arama motorlarını takip ederek sağladıkları vurgulanmaktadır. Evde bulunan büyük kardeşlerden de bu konuda yardım alındığı ifade edilmektedir. Johnson ve diğ., (2012)

çocuklar için endişe verici durumların başında internet kullanımı geldiğini ifade etmektedir. Benzer şekilde ailelerin Youtube ve sosyal medya platformlarında çeşitli kelimelerin aranmasını yasakladıkları görülmektedir. Ebeveynler geceleri öğrencilerin gün içindeki kullanımlarını kontrol ettiklerini ifade etmektedir. Böylece öğrencileri internetin sınırsız ve riskli dünyasından korudukları ifade edilebilir.

Araştırma sonuçlarına göre öğrencilerin teknoloji kullanımı esnasında psikolojik olarak etkilendikleri görülmektedir. Bu süreçte öğrencilerin teknoloji kullanımı ile birlikte olumsuz tutum geliştirdikleri görülmektedir. Buna göre öğrencilerde öfke, utangaçlık ve yalan gibi tutumlar geliştiği görülmektedir. Özellikle öğrencilerin bu süreçte derslere katıldıklarını ifade edip katılmadıkları görülmektedir. Ders esnasında öğretmenleri dinliyor gibi gözükerek dersi sessize aldıkları ve arka planda çevrim içi oyun oynadıkları, mesajlaştıkları görülmektedir. Anthony ve diğ., (2021) online dersler esnasında öğrencilerin çeşitli çevrimiçi oyunlar oynadıklarını, eğlence platformalarını kullandıklarını, ders dışı faaliyetler ile ilgilenmelerinin söz konusu olduğunu ifade etmektedir. Covid-19 pandemi süreci öğrencilere sınırsız bir teknoloji kullanma imkânı vermektedir. Ebeveynleri tarafından kontrol edilmeyen öğrencilerin, derse karşı sorumluluklarını yitirdikleri ve görevlerini yerine getirmedikleri görülmektedir. Walsh ve diğ., (2013), öğrencilerin derse girmek yerine teknoloji ile vakit geçirmek istediğini belirterek öğrencilerin sorumluluklarını yerine getirmediğini ifade etmektedir. Araştırma sonuçlarına göre teknoloji kullanımı artan öğrencilerin, kaygı ve baskı hissettikleri görülmektedir. Özellikle arkadaşlarının kullanımı ile sosyal medya kullanmaya başlayan öğrencilerin geri kalma, yalnız hissetme gibi kaygılar yaşadığı ve bunun baskısı ile kabul görme ihtiyacı hissettiği görülmektedir. Arkadaşlarının çoğu online oyun oynayan, bir araya geldiklerinde bahsedilen konulardan geri kalmak istemeyen öğrencilerin gündemi takip etmek ve sohbet ortamlarından geri kalmamak adına teknolojiyi kullandığı görülmektedir.

Araştırma sonuçlarına göre, teknoloji kullanımının en büyük etkilerinden birinin öğrencilerin akademik hayatları üzerine olduğu görülmektedir. Teknolojiyi aktif olarak kullanan öğrencilerin, akademik başarısının düştüğü görülmektedir. Alan yazın incelendiğinde teknoloji kullanımı arttıkça akademik başarının düştüğüne dair pek çok çalışma bulunmaktadır (Chen, Peng, 2008; Brunborg ve diğ., 2014; Wentworth, Middleton, 2014; Bedir, 2016; Dokumacı, 2018; Çakar, Kılınç ve Sıvacı, 2019; Anthony ve diğ., 2021). Mevcut araştırma alan yazındaki diğer araştırmalar ile

tutarlılık göstermektedir. Ancak burada ayrılması gereken en önemli faktörün Covid-19 döneminde öğrencilerin sınava tabi tutulmaması olduğudur. Covid-19 pandemi sürecinde öğrenciler derslerine devam etseler dahi, sınavlara girememiş ve bir nota tabi olmamışlardır. Buna göre öğrencilerin var olan durumda herhangi bir ilerleme göstermedikleri ve gelecek dönem için sınavlara girdiklerinde de başarılı olamayacakları ön görülmektedir. Buna etki eden en önemli faktörün öğrencilerin derslere karşı ilgisiz tutumu ve uzaktan eğitim sebebiyle dersleri anlamakta güçlük çekmeleri olduğu söylenebilir. Öğrencilerin ders esnasında dersleri dinlemedikleri ve ders dışı faaliyetler ile ilgilendikleri, ders esnasında arkadaşlarıyla çevrimiçi olarak konuştukları görülmektedir. Teknoloji kullanımının bu noktada öğrencilerin dikkatini dağıttığı ve derse karşı ilgilerini olumsuz etkilediği ifade edilebilir. Schill (2011, akt. Şişman-Eren, 2014) öğrencilerin %80'inin ders esnasında veya ödev yaparken mesajlaştığını ve bu olumsuz davranışın, dikkat dağınıklığına ve derse karşı ilgisizliğe sebep olduğunu ifade etmektedir. Teknoloji kullanımının akademik anlamda olumsuz etkilerinin yanı sıra Covid-19 pandemi sürecinde öğrencilerin araştırmaya yönelmelerine de destek olduğu görülmektedir. Bu süreçte öğrencilerin kişisel gelişimleri, akademik gelişimleri, ilgi alanları ve merak ettikleri doğrultusunda araştırmalar yaptıkları ve gelişime açık oldukları görülmektedir. Salzano ve diğ. (2021) Covid-19 pandemi sürecinde öğrencilerin teknolojiyi yeni beceriler kazanmak için kullandığını ifade etmektedir. Gromada (2019) ise çevrimiçi ortamlarda vakit geçirmeyen öğrencilerin dijitalleşen bu hayat içerisinde teknolojik becerilerinin gelişemeyeceğini ve çevrimiçi okuma yetkinliklerinin yetersiz kalacağını ifade etmektedir. Buna göre Covid-19 pandemi sürecinde teknolojinin aşırı kullanımının öğrencileri bağımlı hale getirdiği ve akademik olarak derslerden uzaklaştırarak eğitim öğretime karşı ilgisizleştirdiği söylenebilir. Benzer şekilde, öğrencilerin teknolojiyi kendi faydaları ve kişisel gelişimleri için kullandıkları da görülmektedir. Özellikle öğrencilerin bu süreçte teknoloji ile motive oldukları ve teknoloji kullanımı ile yeni ilgi alanları ve beceriler kazandıkları görülmektedir.

Araştırma sonuçlarına göre, bu süreçte öğretmenlerin ve okulun teknoloji kullanımı için öğrencileri destekledikleri görülmektedir. Covid-19 pandemisi sebebiyle okulların kapandığı ilk dönem içerisinde öğrencilerin EBA'ya ve çeşitli platformlara erişimi yokken öğretmenlerin teknolojik araç kullanımına yönelik eğitimler vermesi ile öğrencilerin teknolojiyi kullanmayı öğrendikleri görülmektedir. Bu süreçte

öğretmenler tarafından EBA, Zoom ve bilgisayarın nasıl kullanılması gerektiğini öğrencilere öğrettikleri ve teknoloji kullanımını destekledikleri görülmektedir. 2020-2021 eğitim öğretim yılı ile birlikte öğrencilerin teknoloji kullanım becerilerinin geliştiği görülmektedir.

Covid-19 pandemi döneminden önce teknolojiyi yalnızca ebeveynlerinin araçları ile kullanan ve kısıtlı kullanımları olan öğrencilerin Covid-19 pandemi dönemi ile birlikte şahsi araçlara sahip oldukları ve teknoloji okuryazarlıklarının arttığı da görülmektedir.

5.2. Öneriler

5.2.1. Araştırmacılara Yönelik Öneriler

Yapılan bu çalışma, İstanbul ilinde yer alan bir devlet ortaokulunda eğitim öğretime devam eden yabancı dil 7. Sınıf öğrencilerini kapsamaktadır. Covid-19 pandemi sürecinde teknoloji kullanımının farklı kademelerce de kullanıldığı göz önüne alındığında, benzer bir çalışmanın ilkokul, lise ve üniversite kademelerindeki öğrenciler için de yapılabileceği önerilmektedir.

Bu araştırma, nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması deseninde gerçekleştirilmiştir. Covid-19 pandemi sürecindeki teknoloji kullanımına yönelik yapılacak olan diğer araştırmalarda nicel araştırma yöntemleri kullanılarak daha geniş öğrenci kitlesine erişilerek farklı bakış açılarının değerlendirilmesi önerilmektedir.

Araştırmada not ortalaması yüksek olan yabancı dil sınıfı öğrencileri çalışma grubu olarak kullanılmıştır. Yabancı dil sınıfı olmayan diğer eğitim kademelerin de Covid-19 pandemi sürecinde teknoloji kullanımlarının araştırılması önerilmektedir.

Covid-19 pandemisinin devam eden bir süreç olduğu düşünüldüğünde, bu çalışma Covid-19 pandemisi nedeniyle kapanmanın gerçekleştiği ve öğrencilerin teknoloji kullanımlarının deneyimsiz olduğu dönemde yapılmıştır. Covid-19 pandemi sürecinin ardından eğitime okullarında devam eden öğrencilerin teknolojiye bakış açılarının hangi yönde değiştiğine dair bir çalışma yapılabileceği önerilmektedir.

5.2.2. Velilere Yönelik Öneriler

Covid-19 pandemisi ile birlikte kontrolsüz teknoloji kullanımına sahip olan öğrencilerin gerçek hayattan kopmamaları için aileleri ile daha sosyal ve iletişim merkezli ilişkiler kurması tavsiye edilmektedir.

İnternetin zararlı dünyasından öğrencileri korumak için, çeşitli güvenlik paketleri ve zararlı sitelere yönelik olarak veri kısıtlaması yapılması önerilmektedir.

Velilerin teknolojinin ve internetin doğru kullanılması konusunda kendilerini geliştirmeleri ve çocuklarına rol model olmaları önerilmektedir.

Online oyunlar ile sanal ilişkiler kuran öğrencilerin, bu ilişkilerden zarar görmemesi adına ebeveynleri tarafından bilinçlendirilmesi ve mutlak suretle takip edilmesi önerilmektedir.

5.2.3. Eğitimcilere Yönelik Öneriler

Covid-19 pandemi süreci ile birlikte teknoloji kullanımı artan öğrencilerin bundan sonraki süreçte teknolojiyi nasıl kullanmaları gerektiğine dair bilgilendirme yapmaları önerilmektedir.

Eğitimcilerin, Covid-19 pandemi sürecinde teknolojik araç kullanımları noktasında kendilerini geliştiren öğrencilerden geri kalmaları ve teknoloji kullanımı konusunda kendilerini geliştirmeleri tavsiye edilmektedir.

Covid-19 pandemisi ile birlikte eğitimin dijitalleşmesi söz konusu olmuştur. Teknolojik araçlar üzerinden eğitim gören öğrencilere yönelik olarak internetin ve teknolojinin sunduğu imkanların derslere yansıtılması ve öğrencilerin derse odaklanması için teknolojiden yararlanılması tavsiye edilmektedir.

KAYNAKÇA

Abuhammad, Sawsan. 2020. Barriers to Distance Learning During The COVID-19 Outbreak: A Qualitativereview from Parents' Perspective. **Heliyon.** C.6 s. 1-5.

Akbulut, Yavuz. 2013. Çocuk ve Ergenlerde Bilgisayar ve İnternet Kullanımının Gelişimsel Sonuçları. **Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi.** c. 3. S. 2: 53-68.

Aktay, Sayım, Tuba Keskin. 2016. Eğitim bilişim ağı (EBA) incelemesi. **Eğitim Kuram ve Uygulama Araştırmaları Dergisi.** c. 2. S. 3: 27-44.

Anderson, Emma Louise, Eloisa Steen, Vasileios Stavropoulos. 2017. Internet Use and Problematic Internet Use: A Systematic Review of Longitudinal Research Trends in Adolescence and Emergent Adulthood. **International Journal of Adolescence and Youth.** c.22 s.4: 430-454.

Anderson, Monica, Jingjing Jiang. 2018. Teens, Social Media & Technology 2018. **Pew Research Center.** https://www.pewresearch.org/internet/2018/05/31/teens-social-media-technology-2018/ [10.02.2021]

Auxier, Brooke, Monica Anderson. 2021. A majority of Americans say they use YouTube and Facebook, while use of Instagram, Snapchat and TikTok is Especially Common Among Adults Under 30. **Pew Research Center.** https://www.pewresearch.org/internet/2021/04/07/social-media-use-in-2021/ [12.04.2021]

Auxier, Brooke, Monica Anderson, Madhu Kumar. 2019. 10 tech-related trends that shaped the decade. **Pew Research Center.** https://www.pewresearch.org/fact-tank/2019/12/20/10-tech-related-trends-that-shaped-the-decade/ [15.03.2020].

Anthony, Wen Li, Yuhong Zhu, Lia Nower. 2021. The Relationship of İnteractive Technology 70s efor Entertainment and School Performance and Engagement: Evidence from a Longitudinal Study in a Nationally Representative Sample of Middle School Students in China. **Computers in Human Behavior.** c. 122: 106846.

Arslan, Ahmet, Ali Murat Kırık, Murat Karaman, Ahmet Çetinkaya. 2105. Lise ve Üniversite Öğrencilerinde Dijital Bağımlılık. **UHİVE: Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi.** Yaz, c. 8. S. 34-55.

Beder, Abdulkadir, Ertuğrul Ergün. 2015. Ortaokul Öğrencilerinin Güvenli İnternet Kullanım Durumlarının Belirlenmesi. **Journal of Educational Sciences & Practices**. c. 14. S. 27: 23-41.

Bedir, Abdullah. 2016. Sosyal Medya Kullanımının Üniversite Öğrencilerinin Akademik Başarılarına ve Tutumlarına Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Atatürk Üniversitesi. Erzurum.

Bicen, Huseyin, Ahmet Arnavut. 2015. Determining the Effects of Technological Tool Use Habits on Social Lives. **Computers in Human Behavior.** s. 48: 457-462.

Bogdan, C. Robert, Sarı. Biklen. 1997. **Qualitative Research for Education.** Boston, MA: Allyn & Bacon.

Borges, Bernie. 2009. **Marketing 2.0: Bridging the Gap Between Seller and Buyer through Social Media Marketing.** Published by Wheatmark.

Bozkurt, Aras. 2020. Koranavirüs (Covid-19) Pandemi Süreci ve Pandemi Sonrası Dünyada Eğitime Yönelik Değerlendirmeler: Yeni Normal ve Yeni Eğitim Paradigması. **Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi.** c. 6. S. 3: 112-142.

Bozkurt, Aras, Ramesh C. Sharma. 2020. Emergency Remote teaching in a Time of Global Crisis due to CoronaVirus Pandemic. **Asian Journal of Distance Education.** c. 15. S. 1: i-vi.

Bragdon, A. Rodney, Kristina Dowler. 2016. College Student Technology Use and Academic Performance. **International Journal of Humanities and Social Science.** c. 6. S. 1: 12-22.

Brunborg, Geir Scott, Rune Aune Mentzoni, Lars Roar Frøyland. 2014. Is Video Gaming, or Video Game Addiction, Associated with Depression, Academic Achievement, Heavy Episodic Drinking, or Conduct Problems? **Journal of Behavioral Addictions.** c. 3. S. 1: 27-32.

Bryman, Alan. 2008. **Social Research Methods.** 4. Bs. Newyork: Oxford University Press.

Burbules, C. Nicholas, Thomas A. Callister Jr. 2000. **Watch IT: The Promises and Risks of İnformation Technologies for Education**. Boulder: Westview

Busch, Vincet., Anne Loyen, Mandy Lodder, Augustinus J. P. Schrijvers, Tom A. Van Yperen, Johannes R. J. De Leeuw. 2014. The Effects of Adolescent Health-Related Behavior on Academic Performance: A Systematic Review of the Longitudinal Evidence. **Review of Educational Research.** c. 84. S. 2: 245-274

Can, Ertuğ. 2020. Coronavirüs (Covid-19) pandemisi ve pedagojik yansımaları: Türkiye'de açık ve uzaktan eğitim uygulamaları. **Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi.** c. 6. S. 2: 11-53

Ceyhan, Esra, Ceyhan, A. Aydoğan. 2011. **Çocuk ve Ergenlerde Bilgisayar ve İnternet Kullanımının Gelişimsel Sonuçları.** Ed. Abdullah Kuzu. Eskişehir: Açıköğretim Fakültesi Yayınları: 165–188

Chang, Gwang-Chol, Satoko Yano. 2020. How are Countries Addressing the Covid-19 Challenges in Education? A Snapshot of Policy Measures. Retrieved May. 4.

Chen, Gwo-Dong, Chih-Kai Chang, Chih-Yeh Wang. 2008. Ubiquitous Learning Website: Scaffold Learners by Mobile Devices with İnformation-aware Techniques. **Computers & Education.** c. 50 s. 1: 77-90.

Chen, Ying-Fang, Samuel S. Peng. 2008. University Students' Internet Use and İts Relationships with Academic Performance, İnterpersonal Relationships, Psychosocial Adjustment, and Self-Evaluation. **CyberPsychology & Behavior.** c. 11 s. 4: 467-469

Chóliz, Mariano. 2012. Mobile-phone Addiction in Adolescence: The Test of Mobile Phone Dependence (TMD). **Progress in Health Sciences.** c. 2. S. 1: 33-44

Chóliz, Mariano, Enrique Echeburúa, Francisco J Labrador. 2012. Editorial (Hot Topic: Technological Addictions: Are These the New Addictions?). **Current Psychiatry Reviews.** c. 8. S. 4: 290-291.

CNNIC. 2019. 《2019年全国未成年人互联网使用情况研究报告》发布 http://www.cac.gov.cn/2020-05/13/c_1590919071365700.htm [05.12.2020].

Cockburn, Tom. 2005. New İnformation Communication Technologies and the Development of a Children's 'Community of İnterest'. **Community Development Journal.** c. 40. S. 3: 329-342.

Comm, Joel, Ken Burge. 2009. **Twitter Power, How toDominateYour Market One Tweet at a Time.** Published by John Wiley & Sons., Inc. New Jersey.

Creswell, John. W. 2013. **Qualitative İnquiry & Research Design.** 3.bs. Thousand Oaks, CA: Sage.

Creswell, John. W., Cheryl N. Poth. 2018. **Qualitative Inquiry & Research Design Choosing Among Five Approaches.** 4.bs. Sage Publications.

Coyne, Bryan, Selina McCoy. 2020. Forbidden fruit? Student Views on the Use of Tablet PCs in Education. **Technology, Pedagogy and Education.** c. 29. 3: 347-360.

Çavuş, Selahattin, Bünyamin Ayhan, Mehmet Tuncer. 2016. Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması. **İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi.** s. 43. Güz: 265-289

Çukurluöz, Özgür. 2016. Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılıklarının İncelenmesi: Ankara İli Çankaya İlçesi Örneği. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.

Dawe, Sharon, Natalie J. Loxton. 2004. The role of İmpulsivity in the Development of Substance Use and Eating Disorders. **Neuroscience & Biobehavioral Reviews.** c. 28. S. 3: 343-351.

Degges-White, Suzanne. 2020. Zoom Fatigue: Don't Let Video Meetings Zap your Energy. **Psychology Today Website.** https://www.psychologytoday.com/us/blog/lifetime-connections/202004/zoom-fatigue-dont-let-video-meetings-zap-your-energy [17.01.2021]

Delaney, John, April McClain- Delaney. 2015. The Common sense Census: Media Use by Tweens and Teens

https://www.commonsensemedia.org/sites/default/files/uploads/research/census_researchreport.pdf [10.03.2021].

Denzin, Norman K., Yvonna S. Lincoln. 2018. **The Sage Handbook of Qualitative Research.** 5. Bs. Sage Publications.

Dienlin, Tobias, Niklas Johannes. 2020. The İmpact of Digital Technology Use on Adolescent Well-Being. **Dialogues in Clinical Neuroscience.** c. 22. S. 2: 135.

Digital in 2020. 2020. https://wearesocial.com/digital-2020 [17.12.2020].

Dirik, Kemalettin. 2016. Ergenlerde Akıllı Telefon Bağımlılığı ile Öz-Güven Arasındaki İlişkilerin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Gelişim Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Doğan, Filiz Öztütüncü. 2006. Video Games and Children: Violence in Video Games. **New/Yeni Symposium Journal.** c. 44. S. 4: 161-164.

Dokumacı, Özlem. 2018. Ergenlerin Medya ve Teknoloji Kullanımı ile Akademik Erteleme Davranışı ve Başarısı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elâzığ.

Doruk, Derya. 2007. Öğrenme İsteksizliğinin İnternet Kullanımıyla İlişkilendirilmesi. Yüksek Lisans Tezi. Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.

Durak, Hatice, Süleyman Sadi Seferoğlu.2018. Ortaokul Öğrencilerinin Akıllı Telefon Kullanımları ve Bağımlılık Düzeyleriyle İlgili Bir İnceleme. **Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama.** C. 8. S. 1: 1-23.

EBA TV Ders Yayını. [17.10.2020]. http://www.eba.gov.tr.

Eren, Esra. 2015. Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Eğitimde Tablet Bilgisayar Kullanımına İlişkin Algıları ile Görüşleri. **Journal of Kirsehir Education Faculty.** c. 16. S. 1: 409-428.

Erkut, Erhan. 2020. Covid-19 Sonrası Yükseköğretim. **Yükseköğretim Dergisi.** c. 10. S. 2: 125-133.

Erol, Osman, Sait Taş. 2012. MYO Öğrencilerinin Bilgi ve İletişim Teknolojilerini Kullanma Sıklıkları İle Yaratıcılık Algıları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi.

Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. c. 4. S. 7: 82-104.

Ersoy, Ali, Şefik Yaşar. 2002. İlköğretim 4. Ve 5. Sınıf Öğrencilerinin İnternet Kullanma Durumları. **Türk Eğitim Bilimleri Dergisi.** c.1. s. 4: 0-14

Evans, Dave. 2008. **Social Media Marketing An Hour A Day.** Wiley Publishing Inc, Indiana.

Feenberg, Andrew. 2019. Postdigital or predigital? **Postdigital Science and Education.** c. 1. S.1: 8-9.

Gentile, Douglas. A. 2009. Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18: A National Study. **Psychological science**. c. 20. S. 5: 594-602.

Gentile, Douglas A. Hyekyung Choo, Albert Liau, Timothy Sim, Dongdong Li, Daniel Fung and Angeline Khoo. Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. **Pediatrics.** c. 127. S. 2:319-329

Gromada, Anna. 2019. Internet USE and Educatıonal Achıevement of 10 Years Olds ın European Hıgh-Income Countrıes. Culture and Education: Social Transformations and Multicultural Communication. s. 427-434 http://conference-ifl.rudn.ru/wp-content/uploads/2019/08/427-434.pdf

Guba, Egon G., Yvonna S. Lincoln. 1994. Competing Paradigms in Qualitative Research. **Handbook of Qualitative Research.** ed. Norman K. Denzin, Yvonna S. Lincoln. Thousands Oaks, CA: Sage: 105-117

Güler, Hasan, Yunus Şahinkayası, and Hamide Şahinkayası. 2017. İnternet ve Mobil Teknolojilerin Yaygınlaşması: Fırsatlar ve Sınırlılıklar. **Kilis 7 Aralık Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi.** c. 7. S. 14: 186-207

Gülnar, Birol, Şükrü Balcı,Vedat Çakır. 2010. Motivations of Facebook, YouTube and Similar Web Sites Users. **Bilig.** C. 54. S. 161-184.

Günlü, Aykut, Aykut Aydoğan Ceyhan. 2017. Ergenlerde İnternet ve Problemli İnternet Kullanım Davranışının İncelenmesi. **Addıcta: The Turkısh Journal On Addıctıons.** c. 4. S.1: 75- 117

Gürcan, Ayşen, Serdar Özhan, and Rahmet Uslu. 2008. Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri. **Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü.** Ankara: 1-50.

Güzeller, Cem, and Özgen Korkmaz. 2007. Bilgisayar Destekli Öğretimde Bir Ders Yazılımı Değerlendirmesi. **Kastamonu Eğitim Dergisi.** c. 15. S. 1: 155-168.

Heidegger, Martin. 1977. **The Question Concerning Technology and Other Essays.** New York & Londan, Garland Publishing, INC.

Henriksen, Danah, Edwin Creely, and Michael Henderson. 2020. Folk Pedagogies for Teacher Transitions: Approaches to Synchronous Online Learning in the Wake of COVID-19. **Journal of Technology and Teacher Education.** c. 28. S. 2: 201-209.

Hodges, Charles, Stephanie Moore, Barb Lockee, Torrey Trust, Aaron Bond. 2020. The Difference Between Emergency Remote Teaching and Online Learning. Why IT Matters to Higher Education Educause Revıew. https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-difference-between-emergency-remote-teaching-and-online-learning

Hsu, Shihkuan. 2011. Who assigns the most ICT activities? Examining the relationship between teacher and student usage. **Computers & Education.** c. 56. S. 3: 847-855.

Fidan, İbrahim. 2019. İlkokul Çağı Öğrencilerinin Ders Çalışma Sürecinde Teknolojik Araç Kullanımına İlişkin Veli Görüşleri. Yüksek Lisans Tezi. Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Burdur.

İpek, Mahmure. 2019. Ortaokul 8. Sınıf Öğrencilerin TEOG Başarısının Yordayıcısı Olarak Öz-Düzenleme Stratejileri ve Motivasyonel İnançlarının Sosyo-Demografik Özellikler ve Teknoloji Kullanımına Göre Değişimi. Yüksek Lisans Tezi. Amasya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Burdur.

Jackson, Linda A. 2008. Adolescents and the Internet. **The Changing Portrayal of American Youth in Popular Media**. s. 377-410.

Jackson, Linda A., Edward A. Witt, Alezander Ivan Games, Hiram E. Fitzgerald, Alexander von Eye, Yong Zhao. 2012. Information Technology Use and Creativity: Findings from the Children and Technology Project. **Computers in Human Behavior.** c. 28. S. 2: 370-376.

Johnson, Jeff, Shipra Gupta, Les Carlson, Nora J. Rifon, Robert Larose. 2012. Adult and Teen Internet Safety Perceptions and Behaviors: A Comparative Protection Motivation Theory Examination. **2012 AMA Winter Educators' Conference.** c. 23. S:138-139

Joshi, Omkar, Binod Chapagain, Gehendra Kharel, Neelam C. Poudyal, Bryan D. Murray, Sayeed R. Mehmood. 2019. Benefits and Challenges of Online İnstruction in Agriculture and Natural Resource Education. **Interactive Learning Environments.** s. 1-12

Karadağ, Engin, Cemil Yücel. 2020. Distance Education at Universities During the New Type of Coronavirus Pandemic: An Evaluation Study within the Scope of Undergraduate Students. **Journal of Higher Education.** c. 10. S. 2: 181-192.

Kaya, Zeki. 2002. **Uzaktan Eğitim**. Ankara: Pegem A Yayınları.

Khang, Hyoungkoo, Jung Kyu Kim, and Yeojin Kim. 2013. Self-traits and Motivations as Antecedents of Digital Media Flow and Addiction: The Internet,

Mobile Phones, and Video Games." **Computers in Human Behavior.** c. 29. S. 6: 2416-2424.

Kim, Won, Ok-Ran Jeong, and Sang-Won Lee. 2010. On Social Web Sites. **Information Systems.** c. 35. S. 2: 215-236.

Kirriemuir, John. 2002. Video Gaming, Education and Digital Learning Technologies. **D-lib Magazine.** c. 8. S. 2: 7.

Klenke, Karin. 2016. **Qualitative Research in the Study of Leadership**. Emerald Group Publishing Limited.

Kurtoğlu, Meltem. 2009. İlköğretim Okullarında Görev Yapan Öğretmenlerin Bilgi ve İletişim Teknolojilerinin Öğretme-Öğrenme Sürecine Hakkındaki Görüşlerinin Yeniliğin Yayılımı Kuramı Temelinde İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Adana.

Kuss, Daria J., Mark D. Griffiths. 2012. Internet and Gaming Addiction: A Systematic Literature Review of Neuroimaging Studies. **Brain Sciences.** c. 2. S. 3: 347-374.

Kwon, Min, Joon-Yeop Lee, Wang-Youn Won, Jae-Woo Park, Jung-Ah Min, Changtae Hahn, Xinyu Gu, Ji-Hye Choi, Dai-Jin Kim. 2013. Development and Validation of a Smartphone Addiction Scale (SAS). **Plos One.** c. 8.

Lam, Lawrence T. 2014. Internet Gaming Addiction, Problematic Use of the İnternet, and Sleep Problems: A Systematic Review. **Current Psychiatry Reports.** C. 16. S. 4: 444.

LaRose, Robert, Carolyn A. Lin, and Matthew S. Eastin. 2003. Unregulated Internet Usage: Addiction, Habit, or Deficient Self-Regulation?. **Media Psychology.** c. 5. s. 3: 225-253.

LaRose, Robert, Matthew S. Eastin. 2004. A Social Cognitive Theory of Internet Uses and Gratifications: Toward a New Model of Media Attendance. **Journal of broadcasting & electronic media.** c. 48. s. 3: 358-377.

Lau, Wilfred WF. 2017. Effects of Social Media Usage and Social Media Multitasking on the Academic Performance of University Students." **Computers in Human Behavior** c. 68: 86-291.

Lepp, Andrew, Jacob E. Barkley, Aryn C. Karpinski. 2014. The Relationship Between Cell Phone Use, Academic Performance, Anxiety, and Satisfaction with Life in College Students. **Computers in Human Behavior.** c. 3: 343-350.

Lee, Yu-Kang, Chun-Tuan Chang, You Lin, Zhao-Hong Cheng. 2014. The Dark Side of Smartphone Usage: Psychological Traits, Compulsive Behavior and Technostress. **Computers in Human Behavior.** c. 31: 373-383.

Lee, Waipeng, and Eddie CY Kuo. 2002. Internet and Displacement Effect: Children's Media Use and Activities in Singapore. **Journal of Computer-Mediated Communication.** c. 7. s. 2.

Lei, Jing, and Yong Zhao. 2007. Technology Uses and Student Achievement: A Longitudinal Study. **Computers & Education.** c. 49. s. 2: 284-296

Lincoln, Yvonna S., Egon G. Guba. 2000. Paradigmatic Controversies, Contradictions, and Emerging Confluences. **Handbook of Qualitative Research.** ed. Norman K. Denzin, Yvonna S. Lincoln. 2. bs. Thousand Oaks, CA: Sage: 163-188.

Livari, Netta. Sumita Sharma, Leena Venta-Olkkonen. 2020. Digital Transformation of Everyday Life- How Covid-19 Pandemic Transformed The Basic Education of The Young Generaiton And Why Information Management Research Should Care? **International Journal of Information Management.** c. 55. s. 102183.

Livingstone, Sonia, Leslie Haddon, Anke Görzing, Kjartan Olafsson. 2012. Risk and safety on the İnternet: The Perspective of European Children: Full Findings and Policy Implications from the EU Kids Online Survey of 9-16 Year Olds and Their Parents in 25 Countries. EU Kids. http://eprints.lse.ac.uk/33731/

Livingstone, Sonia, Kjartan Olafsson. 2013. Risky Social Networking Practices among "Underage" Users: Lessons for Evidence-Based Policy. **Journal of Computer-Mediated Communication.** c. 18. s. 3: 303-320.

Lowenthal, Patrick. Jered Borup, Richard West, Leanna Archambault. 2020. Thinking beyond Zoom: Using Asynchronous Video to Maintain Connection And Engagement During The COVID-19 Pandemic. **Journal of Technology and Teacher Education.** c. 28. s. 2: 383-391.

Lune, Howard, Brucel L. Berg. 2012. **Qualitative Research Methods for the Social Sciences** 8. bs. Pearson Higher Ed.

Mao, Jin. 2014. Social Media for Learning: A Mixed Methods Study on High School Students' Technology Affordances and Perspectives. **Computers in Human Behavior.** c. 33: 213-223.

Martinez, Jacob. 2020. Take This Pandemic Moment to İmprove Education. **EduSource.** https://edsource.org/2020/take-this-pandemic-moment-to-improve-education/633500 [03.01.2021]

McCarthy, John, and Peter Wright. 2004. **Technology as Experience.** Cambridge, MA: MIT Press.

McMahon, Mark, and Romana Pospisil. 2005. Laptops for a Digital Lifestyle: Millennial Students and Wireless Mobile Technologies.**Proceedings of the Australasian Society for Computers in Learning in Tertiary Education.** c. 2: 421-431.

MEB. 2015. Millî Eğitim Bakanlığı 2015-2019 Stratejik Planı. Ankara: Millî Eğitim Bakanlığı.

MEB. 2020. Bakan Selçuk, koronavirüs'e karşı eğitim alanında alınan tedbirleri açıkladı. https://www.meb.gov.tr/bakan-selcuk-koronaviruse-karsi-egitimalaninda-alinan-tedbirleri-acikladi/haber/20497/tr [03.04.2020]

Merriam, Sharan B., Elizabeth J. Tisdell. 2015. **Qualitative research: A Guide to Design and İmplementation.** John Wiley & Sons, 2015.

Merriam, Sharan B., Robin S. Grenier. 2019. **Qualitative Research in Practice: Examples for Discussion and Analysis.** 2. bs. Jossey- Bass A Wiley Brand.

Miles, Matthew B., A. Michael Huberman. 1994. **Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook.** Sage

Mishra, Lokanath., Tushar Gupta, Abha Shree. 2020. Online Teaching-Learning in Higher Education During Lackdown Period of Covid-19 Pandemic. **International Journal of Educational Research Open.** c. 1. s. 100012 https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2020.100012

Murray, Kristine E., Rhonda Waller. 2007. Social Networking Goes Abroad. **International Educator.** c. 16. s.3: 56

Neuman, W. Lawrance, Karen Robson. 2014. **Basics of Social Research Qualitative and Quantitative Approaches.** Pearson Canada Toronto.

NTT Docomo. 2015. **Children's Use of Mobile Phones – A Special Report 2014.** GSMA and the Mobile Society Research Institute.

OECD. 2019. What Do We Know About Children and Technology? https://www.oecd.org/education/ceri/Booklet-21st-century-children.pdf

Ofcom. 2018. **Children and Parents: Media Use and Attitudes Report**. https://www.ofcom.org.uk/__data/assets/pdf_file/0024/134907/children-and-parents-media-use-and-attitudes-2018.pdf

Omotayo, Funmilola O., and AbdulRasaq Haliru. 2020. Perception of Task-Technology Fit of Digital Library among Undergraduates in Selected Universities in Nigeria. **The Journal of Academic Librarianship.** c. 46. s. 1: 102097.

Pacey, Arnold. 1999. **Meaning in Technology.** Cambridge, MIT Press.

Palmer, Adrian, and Nicole Koenig-Lewis. 2009. An Experiental, Social Network-Based Approachto Direct Marketing. **Direct Marketing: An International Journal**. c. 3. s. 3: 162-176.

Papagiannidis, Savvas, Jonathan Harris, David Morton. 2020. Who Led The Digital Transformation of Your Company? A Reflection of IT Related Challenges During The Pandemic. **International Journal of Information Management.** c. 55. s. 102166. https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102166

Patton, Michael Quinn. 2015. **Qualitative Research and Evaluation Methods.** 4.bs. Thousand Oaks, CA: Sage

Pempek, Tiffany A., Yevdokiya A. Yermolayeva, Sandra L. Calvert. 2009. College Students' Social Networking Experiences on Facebook. **Journal of Applied Developmental Psychology.** c. 30. s. 3: 227-238.

Petrina, Stephan. 2007. Justifying Technology Studies. **Advanced Teaching Methods for the Technology Classroom.** IGI Global. 186-222.

Peyton, Joy Kreeft, Bertram C. Bruce. 1993. Understanding the Multiple Threads of Network-Based Classrooms. **Network-Based Classrooms: Promises and Realities.** s. 50-64.

Prensky, Marc. 2001. Digital Natives, Digital İmmigrants. **From On the Horizon MCB Üniversty Press.** c. 9. s. 5 October.

Rideout, Victoria J., Ulla G. Foehr, Donald F. Roberts. 2010. Generation M 2: Media in the Lives of 8-to 18-Year-Olds. **Henry J. Kaiser Family Foundation.**

Ritchie, Jane, Jane Lewis. 2003. **Qualitative Research Practise a Guide for Social Science Students and Researchers.** Sage Publications.

Robinson, John P. 2011. IT, TV and Time Displacement: What Alexander Szalai Anticipated but Couldn't Know. **Social İndicators Research.** c. 101. s. 2: 193-206.

Saari, Timo. 2009. Emotionally Adapted Games as a Source for Positive Experiences. **2009 2nd Conference on Human System Interactions.** IEEE. Catania, Italy. 536-541.

Sabir, Najia, and A. T. Ottenbreit-Leftwich. 2014. Expanding the Classroom with Educational Technology: A Case Study of a Cuban Polytechnic High School. **World Journal of Educational Technology.** c. 6. s. 3: 249-264.

Saldaña, Johnny.2012. **The Coding Manual for Qualitative Research.** Londra: Sage.

Salehan, Mohammad, Arash Negahban. 2013. Social Networking on Smartphones: When Mobile Phones Become Addictive. **Computers in Human Behavior.** c. 29. s. 6: 2632-2639.

Salzano, Giuseppina, Stefano Passanisi, Francesco Pira, Lacrima Sorrenti, Giuseppa La Monica, Giovanni Battista Pajno, Maria Pecoraro, Fortunato Lombardo. 2021. Quarantine due to The COVID-19 Pandemic from the Perspective of

Adolescents: The Crucial Role of Technology. **Italian Journal of Pediatrics.** c. 47. s. 1:1-5.

Savi Çakar, Firdevs, Mustafa Kılıç, Sadık Yüksel Sıvacı. 2019. Ortaokul Öğrencilerinin Teknoloji Kullanımı ve Risklerine Yönelik Farkındalık Düzeylerinin İncelenmesi. **The Journal of International Education Science.** c. 21. s. 6: 71- 87.

Shim, Young Soo. 2007. The Impact of the Internet on Teenagers' Face-to-Face Communication. **Global Media Journal.** c. 6. s. 10: 1550-7525.

Shneiderman, Ben. 2002. **Leonardo's Laptop: Human Needs and The New Computing Technologies.** Mit Press.

Sidpra, Jai, Celia Gaier, Nihaal Reddy, Neetu Kumar, David Mirsky, Kshitij Mankad. 2020. Sustaining Education in The Afe of COVİD-19: A Survey of Synchronous Web-Based Platforms. **Quantitative Imaging in Medicine and Surgery.** c. 10. s. 7: 1422-1427

Skierkowski, Dorothy, and Rebecca M. Wood. 2012. To Text or Not to Text? The Importance of Text Messaging among College-Aged Youth. **Computers in Human Behavior.** c. 28. s. 2: 744-756.

Stake, Robert. E. 2005. Qualitative Case Studies. The Sage Handbook of Qualitative Research. ed. Norman K. Denzin, Yvonna S. Lincoln. 3.bs. Thousand Oaks, CA: Sage: 443–466.

Spada, Marcantonio M. 2014. An Overview of Problematic Internet Use. **Addictive Behaviors.** c. 39. s. 1: 3-6.

Şahan, Duygu. 2017. Ebeveynlerin Çocukların Teknoloji Kullanımına İlişkin Görüşleri İle Teknoloji Kullanma Amaçları, İlgileri ve Yetkinlik Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi Yüksek Lisans Tezi. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Çanakkale

Şendağ, Serkan., H. Ferhan Odabaşı. (2006). İnternet ve Çocuk: Etik Bunun Neresinde? **6. Uluslararası Eğitim Teknolojileri Konferansı.** Gazimağusa, KKTC, 19-21 Nisan, 3: 1508-1515.

Takeuchi, Hikaru, Yasuyuki Taki, Kohei Asano, Michiko Asano, Yuko Sassa, Susumu Yokota, Yuka Kotozaki, Rui Nouchi, Ryuta Kawashima. 2018. Impact of Frequency of İnternet Use on Development of Brain Structures and Verbal İntelligence: Longitudinal Analyses. **Human Brain Mapping.** c. 39. s. 11:4471-4479.

Tang, Sandra, and Megan E. Patrick. 2018. Technology and İnteractive Social Media Use among 8th and 10th Graders in the US and Associations with Homework and School Grades." **Computers in Human Behavior.** c. 86: 34-44.

Tarhan, Nevzat. 2007. Çocuklar Bilgisayar Oyunlarından Etkilenir Mi? **Tefekkür Dergisi.** c. 19. s. 1.

TeacherTapp. 2020. https://teachertapp.co.uk/what-does-distance-learning-look-like-in-england-and-where-will-teachers-kids-be-today/ [12.04.2021].

Thorisdottir, Eva Ingibjorg, Rannveig Sigurvinsdottir, Bryndis Bjork Asgeirsdottir, John P. Allegrante, Inga Dora Sigfusdottir. 2019. Active and Passive Social Media Use and Symptoms of Anxiety and Depressed Mood among Icelandic Adolescents. **Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking.** c. 22. s. 8:535-542.

Topaloğlu, Bilge. 2020. İlkokul Öğrencilerinin İnternet Bağımlılığı Sürecine İlişkin Bir Durum Çalışması. Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.

Tuğlu, Burcu. 2017. Ortaokul Öğrencilerinin Sosyal Medyayı Kullanım Amaçları ve Sosyal Medya Kullanımlarına İlişkin Tutumları. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Sakarya.

Tutgun-Ünal, Aylin.2015. Sosyal Medya Bağımlılığı: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma. Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.

Türk Dil Kurumu. 2021. http://tdk.gov.tr. [10.03.2021].

Tüik. 2020. https://www.tuik.gov.tr/. [17.12.2020].

UNESCO. 2020. School Closures Caused by Coronavirus (Covid-19). https://en.unesco.org/covid19/educationresponse. [12.04.2021].

Valaitis, Ruta K. Computers and The Internet: Tools for Youth Empowerment**. Journal of Medical Internet Research.** c. 7. s. 5: e51.

Valkenburg, Patti M., and Jochen Peter. 2013. The Differential Susceptibility to Media Effects Model. **Journal of Communication.** c. 63. s. 2: 221-243.

Van Deursen, Alexander J.A.M., Colin L. Bolle, Sabrina M. Hegner, Piet A. M. Kommers. 2015. Modeling Habitual and Addictive Smartphone Behavior: The Role of Smartphone Usage Types, Emotional İntelligence, Social Stress, Self-Regulation, Age, and Gender. **Computers in Human Behavior.** c. 45:411-420.

Van Eck, Richard. 2006. Digital Game-Based Learning: It's Not Just the Digital Natives Who Are Restless. **EDUCASE Review.** c. 41 s. 2: 16.

Ventura, Matthew, Valerie Shute, and Yoon Jeon Kim. 2012. Video Gameplay, Personality And Academic Performance. **Computers & Education.** c. 58. s. 4: 1260-1266.

Vial, Gregory. 2019. Understanding Digital Transformation: A Rewiew And a Research Agenda. **The Journal of Strategic Information Systems.** c. 28. s. 2: 118-144.

Vlachopoulos, Dimitrios. 2020. COVİD-19: Threat or Opportunity for Online Education? **Higher Learning Research Communications.** c. 10. s. 1.

Vural, Z. Beril, Mikail Bat, 2010. Yeni Bir İletişim Ortamı Olarak Sosyal Medya: Ege Üniversitesi İletişim Fakültesine Yönelik Bir Araştırma. **Yaşar Üniversitesi Dergisi.** c. 20. s. 5:3348-3382.

Walsh, Jennifer L., Robyn L. Fielderü Kate B. Carey. 2013. Female College Students' Media Use and Academic Outcomes: Results From a Longitudinal Cohort Study. **Emerging Adulthood.** c.1. s. 3: 219-232.

WHO. 2020. WHO Director-General's opening remarks at the media briefing on COVID-19- 11 March 2020 https://www.who.int/dg/speeches/detail/who-director-general-sopening-remarks-at-the-media-briefing-on-covid-19---11-march-2020 [07.04.2020]

Wiederhold, Brenda K. 2020. Connecting through Technology During the Coronavirus Disease 2019 Pandemic: Avoiding "Zoom Fatigue". **Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking.** c. 23. s.7: 437-438.

Yang, Shu Ching, and Chieh-Ju Tung. Comparison of Internet Addicts and Non-Addicts in Taiwanese High School. **Computers in Human Behavior.** c. 23. s. 1: 79-96.

Yalçın, Seda, Yasemin Bertiz. 2019. Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığının Etkileri Üzerine Nitel Bir Çalışma. **Bilim Eğitim Sanat ve Teknoloji Dergisi.** c. 3. s. 1: 27-34.

Yaman, Fatih, Ahmet Çubukçu, Mustafa Küçükali ve Işıl Kabakçı Yurdakul. 2020. Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Sosyal Medya Kullanımı ve Dijital Oyun Oynama Durumları. Sakarya Üniversitesi **Eğitim Fakültesi Dergisi.** c. 20. s. 2: 160-174

Yavuz, Soner, Erdal A. Coşkun. 2008. Sınıf Öğretmenliği Öğrencilerinin Eğitimde Teknoloji Kullanımına İlişkin Tutum ve Düşünceleri. **Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi.** c. 34. s. 34: 276-286.

Yeh, Chloe Shu-Hua. 2015. Exploring The Effects of Videogame Play on Creativity Performance and Emotional Responses. **Computers in Human Behavior.** c. 53: 396-407.

Yıldırım, Mehmet Selim. (2017). Yeni Neslin Teknoloji Kullanımının Okul Ortamına Etkileri Hakkında Lise Öğretmen ve Öğrencilerinin Görüşleri. Yüksek Lisans Tezi. Mersin Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Mersin

Yilmaz, İdris, Hakkı Ulucan, and Sezer Pehlivan. 2010. Beden Eğitimi Öğretmenliği Programında Öğrenim Gören Öğrencilerin Eğitimde Teknoloji Kullanımına İlişkin Tutum ve Düşünceleri. **Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi.** c. 11. s.1: 105-118.

Yin, Robert K. 2011. **Qualitative Research From Start to Finish.** London: Guilford Publications.

Yin, Robert K. 2018**. Case Study Researchand Applications Design and Methods.** 6. bs. Sage Publications.

Young, Kimberly S. 1998. Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. **Cyberpsychology & Behavior.** c. 1. s. 3: 237-244.

Zhang, Haibo. 2016. Digital Literacy and Growth of Children in Urban China in the New Media Age. https://milunesco.unaoc.org/wp-content/uploads/Final-version-Digital-Literacyand-Growth-of-Children-in-Urban-China-in-the-New-Media-Age.pdf

Zhao, Yong. 2003. **What Should Teachers Know About Technology: Perspectives and Practices.** Information Age Publishing, Greenwich

Zhong, Raymond. 2020. **The Coronavirus Exposes Education's Digital Divide.** The New York Times. https://www.nytimes.com/2020/03/17/technology/china-schools-coronavirus.html

Ziauddeen, Nida, Kathryn Woods-Townsend, Sonia Saxena, Ruth Gilbert, Nisreen A. Alwan. 2020. Schools and COVİD-19: Reopening Pandora's Box? Public Health in Practice. c. 1. s. 100039. https://doi.org/10.1016/j.puhip.2020.100039

EKLER

Ek- 1 Öğrenci Görüşme Protokolü

Covid-19 Pandemi Sürecinde 7. Sınıf Öğrencilerinin Teknoloji Kullanımına Yönelik Görüşleri

I. Araştırmanın Amacı [Kapsam ve Bilgilendirme]

Bu araştırma lisansüstü eğitim, Yüksek Lisans tezi kapsamında uygulanan bir araştırmadır. Görüşme kapsamında araştırmaya gönüllü katılan öğrencilere **Covid-19 Pandemisi sebebiyle 7. Sınıf öğrencilerinin teknoloji kullanımına yönelik** birtakım sorular yönetilecektir. Sorulan sorulara vereceğiniz cevaplar ses kaydı yapılmak suretiyle kayıt altına alınacaktır. Araştırma kapsamında sunmuş olduğunuz bilgiler sadece bu araştırmada ve bilimsel amaçla kullanılacak olup başka bir amaçla kullanılmayacak, 3. kişilerle paylaşılmayacaktır. Görüşmeye gönüllü olarak katıldığınız kabul edilmekte olup, görüşme ortalama 30-40 dakika sürecektir. Görüşme esnasında mazeret beyan etmeksizin ayrılma hakkına sahip olduğunuzu belirtmek isterim. Vakit ayırdığınız ve değerli katkınız için teşekkür ederim.

Müsaadenizle görüşmeye başlamak istiyorum.

II.Demografik Bilgiler

Yaşınız:

Cinsiyetiniz:

Şahsınıza ait teknolojik araç-gereçleriniz nelerdir:

Sosyal medya araçlarınız nelerdir:

III. Görüşme Soruları

1. Teknoloji kullanımına yönelik genel (okulda, sınıfta, gündelik yaşamında)düşüncelerin nelerdir? Teknoloji senin için ne ifade etmektedir? Neden? Açıklar mısın?

   Alt soru: Günlük hayatta teknolojiyi hangi amaçla kullanıyorsun? Neden? Açıklar mısın?

2. Covid-19 pandemi sürecinde eğitim amaçlı hangi teknolojik araç-gereçlerden, platformlardan faydalandın? Neden? Açıklar mısın?

3. Covid-19 pandemi dönemi ve öncesini düşündüğünde teknoloji kullanımına dair neler söylemek istersin? Neden? Açıklar mısın?

   Alt soru: Covid-19 pandemi sürecinde hangi uygulamaları kullanmaya devam ettin? Neden? Açıklar mısın?

   - Covid-19 pandemi sürecinde yeni, farklı kullanmaya başladığın uygulamalar neler? Neden? Açıklar mısın?

- Bu süreçte ekranda geçirdiğin vakit arttı mı? (Ne kadar arttı?) Neden? Açıklar mısın?
- Teknolojinin eğitim öğretimde motivasyonunu etkilediğini düşünüyor musun? Neden? Açıklar mısın?
- Bu süreçte teknoloji kullanımının akademik başarın üzerinde etkisi olduğunu düşünüyor musun?
- Bu süreçte teknoloji kullanımı için harcadığın zamanın, ailenle ya da yakın çevrenle ilişkilerini etkilediğini düşünüyor musun? Neden? Ne tür etkileri oldu? Açıklar mısın?
- Bu süreçte teknoloji kullanımınla başka neleri ilişkilendirmek istersin? Neden? Açıklar mısın?

4. Teknoloji erişiminin olmadığı ya da kullanamadığın zamanlarda kendini nasıl hissediyorsun? Neden? Açıklar mısın?

Alt soru: Teknoloji kullanımı derslerin dışında kişisel, sosyal ve eğitsel faaliyetlere katılıyor musun? Neden? Açıklar mısın?

5. Covid-19 pandemi sürecinde teknoloji kullanımı esnasında sorun yaşadın mı? Açıklar mısın?

6. Covid-19 Pandemi döneminde teknoloji kullanımına yönelik olarak eğitim süreci hakkında, teknoloji kullanımı hakkında söylemek istediklerin, eklemek istediğin görüşlerin var mı? Lütfen belirtiniz.

EK-2 Öğretmen Görüşme Protokolü

Covid-19 Pandemi Sürecinde 7. Sınıf Öğrencilerinin Teknoloji Kullanımına Yönelik Algıları

I. Araştırmanın Amacı [Kapsam ve Bilgilendirme]

Bu araştırma lisansüstü eğitim, Yüksek Lisans tezi kapsamında uygulanan bir araştırmadır. Görüşme kapsamında araştırmaya gönüllü katılan öğretmenlere **Covid-19 Pandemisi sebebiyle 7. Sınıf öğrencilerinin teknoloji kullanımına yönelik** birtakım sorular yönetilecektir. Sorulan sorulara vereceğiniz cevaplar ses kaydı yapılmak suretiyle kayıt altına alınacaktır. Araştırma kapsamında sunmuş olduğunuz bilgiler sadece bu araştırmada ve bilimsel amaçla kullanılacak olup başka bir amaçla kullanılmayacak, 3. kişilerle paylaşılmayacaktır. Görüşmeye gönüllü olarak katıldığınız kabul edilmekte olup, görüşme ortalama 30-40 dakika sürecektir. Görüşme esnasında mazeret beyan etmeksizin ayrılma hakkına sahip olduğunuzu belirtmek isterim. Vakit ayırdığınız ve değerli katkınız için teşekkür ederim.

Müsaadenizle görüşmeye başlamak istiyorum.

II.Demografik Bilgiler

Yaşınız:

Cinsiyetiniz:

Kaç senedir öğretmenlik yapmaktasınız:

Eğitim durumunuz:

Branşınız:

Covid-19 Sürecinde kullandığınız teknolojik araç-gereçler, uygulamalar:

III. Görüşme Soruları

1. Genel olarak teknoloji kullanımına dair görüşleriniz nelerdir? Açıklar mısınız?
2. Eğitimde teknoloji kullanımını nasıl değerliyorsunuz? Neden? Açıklar mısınız?
3. Öğrencilerin Covid-19 pandemi öncesi genel/eğitsel olarak teknoloji kullanımına yönelik görüşleriniz nelerdir? Açıklar mısınız?

   Alt soru: Teknoloji kullanımının öğrencilerinize ne gibi etkileri olduğunu düşünüyorsunuz? Neden? Açıklar mısınız?
4. Covid-19 Pandemi sürecinde öğrencilerin teknoloji kullanımlarına dair neler söylemek istersiniz? Neden? Açıklar mısınız?

5. Covid-19 Pandemi sürecinde öğrencilerin eğitim-öğretim esnasında ne gibi teknolojik araç-gereçler, platformlar kullandığını gözlemlediniz?

Alt soru: Covid-19 Pandemi döneminde öğrencilerin teknoloji kullanarak eğitim hayatlarına devam etmesinin öğrenciler üzerinde teknoloji kullanımı bağlamında etkisi olduğunu düşünüyor musunuz? Neden? Açıklar mısınız?

6. Öğrencilerinizin Covid-19 Pandemi dönemi öncesi ve sonrası teknoloji kullanımlarına yönelik görüşlerinde bir değişim gözlemlediniz mi? Açıklar mısınız?

7. Covid-19 Pandemi döneminde teknoloji kullanımına maruz kalan öğrencilerinizin akademik gelişim süreci nasıl seyretmektedir?

Alt soru: Bu süreçte öğrenciniz psikolojik olarak ne gibi etkilerle karşılaşmaktadır? Açıklar mısınız?

- Teknoloji kullanmak öğrencilerde kişisel bir gelişim sağladı mı? Sizce neden ? Açıklar mısınız?
- Bu süreçte yaşadığınız aksaklıklar var mı? Sizce neden? Açıklar mısınız?

8. Covid-19 Pandemi döneminde öğrencilerin teknoloji kullanımına yönelik olarak eğitim süreci hakkında, öğrencilerin teknoloji algıları hakkında söylemek istedikleriniz, eklemek istediğiniz görüşleriniz var mı? Lütfen belirtiniz.

Ek-3 Veli Görüşme Protokolü

Covid-19 Pandemi Sürecinde 7. Sınıf Öğrencilerinin Teknoloji Kullanımına Yönelik Algıları

I. Araştırmanın Amacı [Kapsam ve Bilgilendirme]

Bu araştırma lisansüstü eğitim, Yüksek Lisans tezi kapsamında uygulanan bir araştırmadır. Görüşme kapsamında araştırmaya gönüllü katılan velilere **Covid-19 Pandemi sürecinde 7. Sınıf öğrencilerinin teknoloji kullanımına yönelik** birtakım sorular yönetilecektir. Sorulan sorulara vereceğiniz cevaplar ses kaydı yapılmak suretiyle kayıt altına alınacaktır. Araştırma kapsamında sunmuş olduğunuz bilgiler sadece bu araştırmada ve bilimsel amaçla kullanılacak olup başka bir amaçla kullanılmayacak, 3. kişilerle paylaşılmayacaktır. Görüşmeye gönüllü olarak katıldığınız kabul edilmekte olup, görüşme ortalama 30-40 dakika sürecektir. Görüşme esnasında mazeret beyan etmeksizin ayrılma hakkına sahip olduğunuzu belirtmek isterim. Vakit ayırdığınız ve değerli katkınız için teşekkür ederim.

Müsaadenizle görüşmeye başlamak istiyorum.

II.Demografik Bilgiler

Yaşınız:

Cinsiyetiniz:

Eğitim Durumunuz:

Hangi teknolojik araçlara ve sosyal medya araçlarına sahipsiniz:

Evde çocuğunuzun erişim imkânı olduğu teknolojik araçlar neler:

Covid-19 Sürecinde çocuğunuzun kullandığı teknolojik uygulamalar:

III. Görüşme Soruları

1. Genel olarak Teknoloji kullanımına dair düşünceleriniz nelerdir? Neden? Açıklar mısınız?

2. Çocuğunuz hangi teknolojik araçları kullanıyor ve sizin bu kullanıma yönelik görüşleriniz nelerdir? Açıklar mısınız?

   Alt soru: Çocuğunuzun güvenli internet kullanımına dair aldığınız önlemler var mı? Varsa neden güvenlik kodu kullanıyorsunuz? İnternet kısıtlamanız var mı? Neden internet kısıtlaması kullanıyorsunuz? Açıklar mısınız?

3. Teknoloji kullanımını çocuğunuzun eğitimi bağlamında değerlendirdiğinizde neler söylerdiniz? Neden? Açıklar mısınız?

Alt soru: Eğitim süreçlerinde teknoloji ve teknolojik araç kullanımını çocuğunuz özelinde değerlendirdiğinizde neler söylersiniz? Neden? Açıklar mısınız?

4. Covid-19 Pandemi döneminde çevrim içi eğitim hakkında teknoloji kullanımı bağlamında ne söylemek istersiniz? Açıklar mısınız?

Alt soru: Covid-19 Pandemi döneminde öğrencilerin teknoloji kullanarak eğitim hayatlarına devam etmesinin, çocuğunuzun üzerinde teknoloji kullanımı bağlamında etkisi olduğunu düşünüyor musunuz? Neden? Açıklar mısınız?

5. Covid-19 Pandemi dönemi öncesi ve sonrası teknoloji kullanımlarına yönelik olarak çocuğunuzda ne tür bir değişim gözlemlediniz? Neden? Açıklar mısınız?

Alt soru: Çocuğunuzun bu süreçte öğrenen motivasyonu, kendisini nasıl hissettiği, öğretmen ve ailesine karşı tutumu, arkadaşlık ilişkileri, eğitime yönelik tutumu, ekrana ve teknolojiye olan ilgisi, sosyal medya araçlarını kullanması noktasında gözlemleriniz nelerdir? Neden? Açıklar mısınız?

6. Covid-19 Pandemi dönemi eğitim sürecinde sık bilgisayar ve internet kullanımı çocuğunuzun akademik gelişim sürecini nasıl etkilemektedir? Açıklar mısınız?

Alt soru: Bu süreçte çocuğunuzda psikolojik olarak ne gibi etkilerle karşılaştınız? Açıklar mısınız?

Alt soru: Sürekli teknoloji kullanımı çocuğunuzda nasıl bir kişisel gelişime yol açmıştır? Sizce neden ? Açıklar mısınız?

7. Covid-19 Pandemi döneminde çocuğunuzun teknoloji kullanımına yönelik olarak eğitim süreci hakkında, çocuğunuzun teknolojik algıları hakkında söylemek istedikleriniz, eklemek istediğiniz görüşleriniz var mı? Lütfen belirtiniz.

Ek-4 Rıza Formu

KATILIMCI RIZA FORMU

Sayın Katılımcı,

Ben Kübra Özdemir. 2020-2021 öğretim dönemi Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Programları ve Öğretim Anabilim Dalı'nda yürütülen bir yüksek lisans tezi kapsamında Covid-19 Pandemi sürecinde 7. Sınıf öğrencilerinin teknoloji kullanımına yönelik görüşleri ile ilgili bir araştırma yürütmekteyim. Bu araştırma kapsamında siz değerli öğretmenlerimizin tecrübeleri elde edilecektir.

ÇALIŞMA NASIL YÜRÜTÜLECEK

İçinde bulunduğumuz koşullar dolayısıyla, araştırmanın 30-40 dakikalık online bir görüşme şeklinde gerçekleştirilmesi kararlaştırılmıştır. Bu süreçte sizlere araştırma konusuna yönelik açık uçlu sorular sorulacaktır. Görüşmede gönüllülük esas alınmaktadır ve bilimsel bir amaç güdülmektedir. Katılımcının ve görev yaptığı kurumun ismine çalışmada yer verilmeyecektir. Katılımcı mazeret belirtmeden görüşmeyi sonlandırma hakkına sahiptir.

ÇALIŞMADA YER ALMANIN RİSKLERİ

Çalışmada yer almanın hiçbir riski veya dezavantajı bulunmamaktadır. Yalnızca öğretmenlerin deneyimlerini paylaşmaları beklenmektedir. Görüşmede alınan ses kayıtları araştırmacı tarafından yazıya döküldükten sonra çalışmada yer verilecek yanlış bir ifadeden kaçınmak adına görüşme kaydının yazılı hali sizlerle paylaşılacak ve yazım doğruluğu konusunda teyit alınacaktır.

GÜVENCE BÖLÜMÜ

Bu araştırmada yer almak tümüyle sizin isteğinize bağlıdır. Araştırmada yer almayı reddedebilirsiniz ya da başladıktan sonra yarıda bırakabilirsiniz. Bu araştırmanın sonuçları bilimsel amaçlarla kullanılacaktır. Araştırmadan çekilmeniz halinde, sizinle ilgili veriler kullanılmayacaktır. Sizden elde edilen tüm bilgiler gizli tutulacak, araştırma yayınlandığında da varsa kimlik bilgilerinizin gizliliği korunacaktır.Araştırmada katılımcıların isimlerine yer verilmeyecek, katılımcıların görüşleri sayı veya rumuz verilerek paylaşılacaktır. Ses kayıtları yalnızca araştırmacı tarafından dinlenecek ve arşivde saklanmayıp veri analizinden sonra silinecektir.

ONAY BÖLÜMÜ

Bu koşullar altında, araştırma kapsamında elde edilen verilerin bilimsel amaçlarla kullanılmasını, gizlilik kurallarına uyulmak kaydıyla sunulmasını ve yayınlanmasını, hiçbir baskı ve zorlama altında kalmaksızın, kendi özgür irademle araştırmada yer almayı kabul ettiğimi beyan ederim.

HERHANGİ BİR SORUN DURUMUNDA NE YAPILMALI?

Görüşmeye dair herhangi bir şikayet veya endişe durumunda, direkt olarak benimle iletişime geçebilirsiniz.

İLETİŞİM BİLGİLERİ

Araştırmacı: Kübra Özdemir

Yıldız Teknik Üniversitesi Eğitim Programları ve Öğretim Anabilim Dalı

E-mail: ----------

Telefon: ----------

Danışman: Prof. Dr. Mehmet Gürol

ARAŞTIRMA KATILIM ONAYI

_____ olarak, bu formda belirtilmiş araştırma

çalışmasında katılımcı olarak yer almayı onaylamaktayım.

Katılımcının İmzası

Tarih

İmzalandıktan sonra, bu formun bir kopyası katılımcıda kalacaktır.

Ek-5 Veli Rıza Formu

VELİ RIZA FORMU

Sayın Veli,

Ben Kübra Özdemir. Yıldız Teknik Üniversitesi'nde Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Programları ve Öğretim anabilim dalında yüksek lisans yapmaktayım. Yüksek Lisans tezim kapsamında 7. Sınıf öğrencilerinin Covid-19 Pandemi döneminde teknoloji kullanımlarına yönelik algıları ile ilgi bir araştırma yürütmekteyim. Bu araştırma Veliler, öğretmenler ve 7. Sınıf öğrencilerini gözünden olmak üzere üç boyutla ele almayı amaçlamaktadır. 7. Sınıf öğrencilerinin teknoloji kullanımına yönelik algılarının araştırılacağı bu çalışmada, kendisini iyi ifade edebilen öğrencilerle yarı-yapılandırılmış görüşmeler yapılması planlamaktadır. İkinci aşamada veliler ile üçüncü aşamada ise öğretmenlerle görüşmeler yapılarak veri çeşitlemesi yapılacaktır.

ÇALIŞMA NASIL YÜRÜTÜLECEK?

Araştırma, çocuğunuzla yapılacak olan 20-30 dakikalık yüz yüze bir görüşme ile gerçekleştirilecektir. Görüşmede gönüllülük esas alınmaktadır ve bilimsel bir amaç güdülmektedir. Katılımcının ve kurumun ismine çalışmada yer verilmeyecektir. Ses kayıtları yalnızca araştırmacı tarafından dinlenecek ve arşivde saklanmayıp veri analizinden sonra silinecektir. Katılımcı mazeret belirtmeden görüşmeyi sonlandırma hakkına sahiptir.

ÇALIŞMADA YER ALMANIN RİSKLERİ

Çalışmada yer almanın hiçbir riski veya dezavantajı bulunmamaktadır. Yalnızca öğrencilerin teknoloji kullanımına yönelik görüşlerini paylaşmaları beklenmektedir. Görüşmede alınan ses kayıtları araştırmacı tarafından yazıya döküldükten sonra çalışmada yer verilecek yanlış bir ifadeden kaçınmak adına öğrencilerden tekrar teyit alınacaktır.

KATILIMCILARIN HAKLARI

Görüşme gönüllülük esasına dayanmaktadır ve katılımcı mazeret belirtmeden görüşmeyi sonlandırma hakkına sahiptir. Öğrenci görüşmeyi sonlandırma kararı alırsa hiçbir olumsuz durumla karşılaşmayacaktır.

GİZLİLİK

Araştırmada katılımcıların isimlerine yer verilmeyecek, öğrenci görüşleri sayı veya rumuz verilerek paylaşılacaktır. Ses kayıtları yalnızca araştırmacı tarafından dinlenecek ve arşivde saklanmayıp veri analizinden sonra silinecektir.

HERHANGİ BİR SORUN DURUMUNDA NE YAPILMALI?

Görüşmeye dair herhangi bir şikayet veya endişe durumunda, direkt olarak benimle veya aşağıda iletişim bilgileri verilmiş olan hocam Prof. Dr. Mehmet Gürol ile iletişime geçebilirsiniz.

Sorumlu Araştırmacı	**Yardımcı Araştırmacı**
KÜBRA ÖZDEMİR Yıldız Teknik Üniversitesi Eğitim Programları ve Öğretim Anabilim Dalı E-mail:---------- Telefon: ----------	PROF.DR. MEHMET GÜROL Yıldız Teknik Üniversitesi Eğitim Programları ve Öğretim Anabilim Dalı E-mail: ----------

ARAŞTIRMA KATILIM İZNİ

Velisi/yasal vasisi olarak, _____ 'nin bu formda belirtilmiş araştırma çalışmasında yer almasını onaylamaktayım.

Öğrencinin Doğum Tarihi

Velinin/Yasal Vasinin İmzası Tarih

İmzalandıktan sonra, bu formun bir kopyası veliye/yasal vasiye verilecektir.

Ek-6 Etik Kurul İzni

Evrak Tarih ve Sayısı :15.02.2021 - E.2102150021 Yazının Ekidir

YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
Akademik Etik Kurul

Toplantı Tarihi: 10.02.2021 **Toplantı No:2021/01**

AKADEMİK ETİK KURUL TOPLANTI KARARI

Yürütücülüğünü Üniversitemiz Eğitim Fakültesi öğretim üyelerinden Prof. Dr. Mehmet GÜROL'un danışmanlığında yüksek lisans öğrencisi Kübra ÖZDEMİR'in yapacağı **"COVID-19 Pandemi Sürecinde 7. Sınıf Öğrencilerinin Teknoloji Kullanımına Yönelik Görüşleri"** adlı çalışma ve bu çalışmada kullanılacak veri toplama araçları ve yöntemlerine ilişkin bilgilerde etiğe aykırı herhangi bir bulguya rastlanmamıştır.

Akademik Kurul Üyeleri

Prof. Dr. Belkız BİLGİN ERAN
Başkan

Prof. Dr. Erhan ALTAN
Üye

Prof. Dr. Kenan AYDIN
Üye

Prof. Dr. Muhammet ARICI
Üye

Prof. Dr. Nihan ÇETİN DEMİREL
Üye

Yıldız Kampüsü 34349 Yıldız /İstanbul ***Tel:*** *((0212) 260 21 99* ***Faks:*** *(0212) 258 51 40 , Tlx:26837 IYU*
E-posta: apry@yildiz.edu.tr ***Web:****http://www.yildiz.edu.tr*

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
http://ebys.yildiz.edu.tr/Dogrulama/Index?EvrakNo=E.2102150021&ErisimKodu=daa5d3cb

Ek-7 Valilik İzin Formu

T.C.
İSTANBUL VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-59090411-20-23104187
Konu : Anket ve Araştırma İzinleri

26/03/2021

VALİLİK MAKAMINA

İlgi : Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 21.01.2020 tarihli ve 2020/2 sayılı genelgesi.

Aşağıda bilgileri verilen araştırmaların; 6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanununa aykırı olarak kişisel veri istenmemesi, öğrenci velilerinden açık rıza onayı alınması, yüz yüze eğitime geçmiş olan kurumlarımızda, Covid-19 tedbirlerinin araştırmacı ve ilgili kurum idarelerince alınması, bilimsel amaç dışında kullanılmaması, bir örneği Müdürlüğümüzde muhafaza edilen mühürlü ve imzalı veri toplama araçlarının kurumlarımıza araştırmacı tarafından ulaştırılarak uygulanması, katılımcıların gönüllülük esasına göre seçilmesi, araştırma sonuç raporunun kamuoyuyla paylaşılmaması ve araştırma bittikten sonra 2 (iki) hafta içerisinde Müdürlüğümüze gönderilmesi, okul idarelerinin denetim, gözetim ve sorumluluğunda, eğitim ve öğretimi aksatmayacak şekilde, 2020-2021 eğitim ve öğretim yılında ilgi genelge esasları dâhilinde uygulanması kaydıyla Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamınızca da uygun görüldüğü takdirde olurlarınıza arz ederim.

Levent YAZICI
İl Millî Eğitim Müdürü

OLUR
26/03/2021
Dr. Hasan Hüseyin CAN
Vali a.
Vali Yardımcısı

Ek:
1- Yazılar ve Ekleri (85 Sayfa)
2- Genelge (3 Sayfa)

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Adres : Binbirdirek Mah. İmran Öktem Cad. No: 1 Sultanahmet Fatih İstanbul
Telefon : 0212 384 36 32
E-posta : stratejigelistirme34@meb.gov.tr
Kep Adresi : meb@hs01.kep.tr

1/7

Belge Doğrulama : https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys
Bilgi İçin : Aydın BALTA
Unvanı : Veri Hazırlama ve Kontrol İşletmeni
İnternet Adresi : http://istanbul.meb.gov. tr/

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. https://evraksorgu.meb.gov.tr adresinden cc88-e3bc-3551-9015-63f9 kodu ile teyit edilebilir.

Ek-8 Temalar, Kategoriler ve Kodlar

<table>
<tr><td rowspan="14">TEKNOLOJİ KULLANIMI</td><td rowspan="5">Teknoloji Kullanım Araçları</td><td rowspan="2">Araç</td><td>Telefon</td></tr>
<tr><td>Bilgisayar</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Platform</td><td>Youtube</td></tr>
<tr><td>Sosyal Medya Araçları</td></tr>
<tr><td>Öğrenme Platformları</td></tr>
<tr><td rowspan="5">Teknoloji Kullanım Amacı</td><td colspan="2">Sosyalleşme Aracı</td></tr>
<tr><td colspan="2">Zorunluluk</td></tr>
<tr><td colspan="2">Eğlence Amaçlı Kullanma</td></tr>
<tr><td colspan="2">Akademik Gelişim</td></tr>
<tr><td colspan="2">Bireysel Gelişim</td></tr>
<tr><td rowspan="5">Teknolojik Zorluk</td><td colspan="2">Kabul Görme</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Bağlantı Sorunu</td><td>Erişim Sorunu</td></tr>
<tr><td>Bağlanma</td></tr>
<tr><td>Kopma</td></tr>
<tr><td>Ses ve Görüntü Kaybı</td></tr>
<tr><td>Teknolojik Yoksunluk</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">Aşırı Teknoloji Kullanımı</td><td rowspan="3">Sağlık Sorunu</td><td>Göz Sağlığı</td></tr>
<tr><td>Uyku Kalitesi</td></tr>
<tr><td>Fiziksel Hareketi Sınırlandırma</td></tr>
<tr><td>Bağımlılık</td><td></td></tr>
<tr><td>Teknolojik Bıkkınlık</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>Yalnızlık</td></tr>
</table>

		Sosyal İzolasyon	İletişim Güçlüğü
			Bireyselleşme
		Teknoloji Yoksunluğunda Hissettikleri	Sıkılma
			Mutsuzluk
			Boşluğa Düşme
		Teknolojik Avantaj	
	Güvenlik Tehdidi	Ebeveyn İzni	
		Kardeş Rehberliği	
		Süre Kontrolü	
Psikolojik Faktörler	Olumsuz Tutum Geliştirme	Yalan	
		Utangaçlık	
		Öfke	
	Psikolojik Baskı		
	Kaygı		
Akademik Etki	İlgi Kaybı		
	Başarı Kaybı		
	Araştırmaya Yönelme		
	Motivasyon		
	Çaba		