

Kidea

ÇOCUKLARIN
DÜNYASINDA
TEKNOLOJİNİN GERÇEK
ANLAMI

ARAŞTIRMA RAPORU

KidZania



Kidea



Kidea

A group of children, including a boy with brown hair and a girl with blonde hair, are looking at a tablet together. The scene is brightly lit, and the children appear to be engaged in a learning activity.

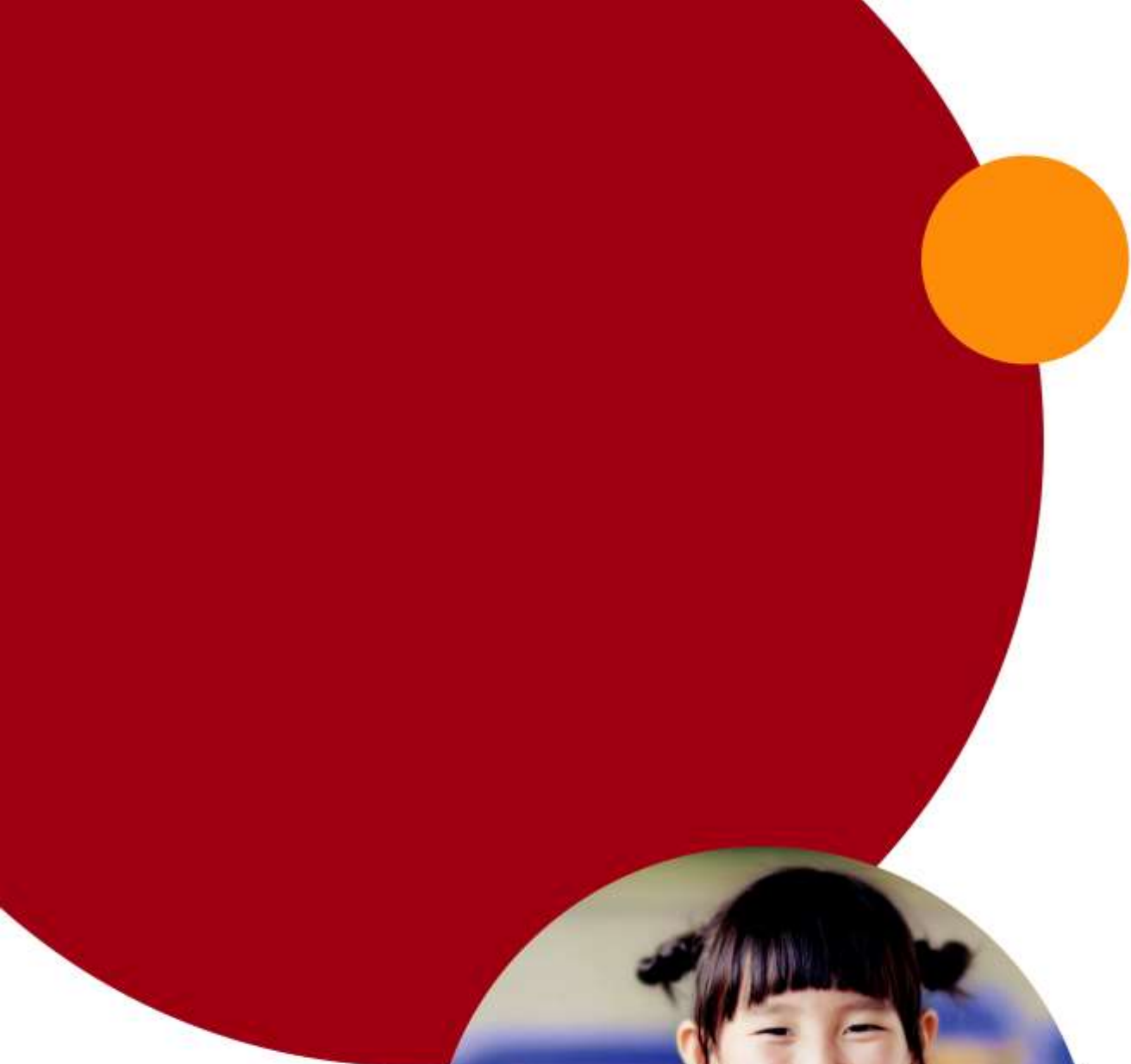
**ÇOCUKLARIN
DÜNYASINDA
TEKNOLOJİNİN
GERÇEK
ANLAMI**

İÇİNDEKİLER





Giriş.....	07
Bağımsız çocuklar için Dijital Dünya ve öğrenme etkileri	09
Sonuçlar	44



1.0 GİRİŞ

Bu araştırma, 7 ile 12 yaşlarındaki çocukların Dijital Dünyaya bakışlarını anlamak ve bunun öğrenme ve bağımsızlık alanlarındaki etkisini ortaya koymak üzere KidZania tarafından hazırlandı.

Bu konuları inceleyebilmek üzere, çocukların her bir konuyu nasıl yorumladıklarını ve farklı alanlar arasında bir çakışma olup olmadığını belirlemek için konseptler özelinde ayrı analizler yapıldı. Bağımsızlık ve özgürlük, öğretme ve öğrenme ve Dijital Dünya konuları, bu kavramların çocuklara ne ifade ettiğini anlamak üzere çalışmada ayrı ayrı ele alındı. Daha sonra, bu kavramlar arasında bir ilişki olup olmadığını ve hayatlarını nasıl etkilediklerini tespit etmek üzere bir arada analiz edildi.

Dijital Dünya kavramının çocuklar tarafından anlaşılmasının zor olmasından dolayı araştırma sürecini kolaylaştırmak için teknoloji kelimesi kullanıldı. Bu raporu okurken teknoloji denildiğinde 'Dijital Dünya' kavramından bahsedildiği hatırlanmalıdır.

Araştırma sürecinde, doğal olarak, yeni sorular da ortaya çıktı: Teknoloji öğrenmeyi kolaylaştırabilir mi? Yetişkinler, çocukların bağımsızlık potansiyelinin farkında mı? Dijital Dünya'da çocukları ne cezbediyor?

Yukarıdaki soruların cevaplarını ararken, araştırma sürecini destekleyecek konuyla ilgili, anlamlı bilgiler elde etmek için ilk olarak 7 ile 12 yaşları arasındaki çocukların bakış açısını derinlemesine anlamamızı sağlayan tümdengelim yöntemi kullanıldı.

Üç ülkede dört KidZania şehrinde, CongreZZ çocuklarının katıldığı 24 odak grup çalışması yapıldı: Malezya (Kuala Lumpur), Meksika (Santa Fe, Cuicuilco ve Monterrey), Birleşik Arap Emirlikleri (Dubai) ve Hindistan (Bombay). Grup dağılımı her şehirde farklılık göstermekle birlikte cinsiyet oranı ve yaş dağılımı (7-9 ve 10-12) aynı tutuldu.

2.0

BAĞIMSIZ ÇOCUKLAR İÇİN DİJİTAL DÜNYA VE ÖĞRENME ETKİLERİ



KidZania

Tarihsel olarak bakıldığında, her nesil kendisinden önceki nesillerden bir şekilde farklılaşmasına neden olan olaylar yaşıyor. Bu olaylar sadece moda ve müzik gibi en bariz fark edilen konularda değil, her bir nesli tanımlayan tarihi, sosyal ve kültürel alanlarda da ortaya çıkıyor.

Bugünün çocukları (2000 yılından günümüze kadar olan zaman diliminde doğanlar) Z Kuşağı olarak adlandırılıyorlar; Doğuştan Dijital olarak tanımlanan bu çocuklar en büyük teknolojik gelişmelere tanıklık edilen bir dönemde yaşıyorlar. Teknolojide yaşanan hızlı gelişmeler bu çocukların (özellikle yaşça küçük olanların) içinde buldukları dünyayı dijital olarak anlamlandırmalarına yol açıyor. Teknoloji Z Kuşağı için yenilikçi bir kavram olarak algılanmıyor.

Bu çocuklar için, teknoloji doğdukları andan itibaren vardı ve tüm hayatları boyunca teknoloji ile etkileşim içindeydiler: teknoloji hayatlarının bir parçası; teknoloji ile bağlantılı olmayan bir dünyayı kavrayamıyorlar. Ayrıca teknoloji, kimliklerinin bir parçası, onlara kolaylık sağlayan, amaç ve yön veren bir unsur olarak hayatlarına entegre olmuş durumda.





Bir yandan teknolojik gelişmelerinin olumlu ve olumsuz yanları ve herkesin rahatlıkla erişebildiği dijital platformlar ve sosyal ağların yönetimi ile ilgili tartışmalar devam ederken, kesin bir şey var ki bu erişilebilirlik Dijital Dünyayı çocuklar için tehlikeli kılıyor. Ancak aynı zamanda da yeteneklerinin potansiyelini ortaya çıkarmasında güçlü bir araca sahip olma fırsatı sunuyor.

Çocuklar İnternet'te karşılaştıkları her 5 içerikten 3'ünün 'uygunsuz içerikler' olduğunu belirtiyor.

Öğrenme, çocukların gelişiminde ve yetişkin bireyler olmaları yolunda önemli bir rol oynuyor. Diğer yandan da, bağımsızlık ve özgürlükleri ile alakalı.

Çocukların dünyasında, mevcut olan ortam şartları dahilinde (teknolojik gelişmeler), bu kavramlar arasındaki ilişkiyi ve ortak noktaları bulmak çok önemli, çünkü çocuklar dünyayı bu kavramlar çerçevesinde algılıyorlar.



Eđitim, öğretim ve öğrenmenin birbirleri ile olan ilişkisini ve çocukların bu kavramları nasıl kavradıklarını anlamak çok önemli. Genel olarak, bu senaryoların her birine çocukların hayatlarının içinde bakmak gerekiyor. Eđitimin, daha çok, çocukların yetiştirilmesi, yönlendirilmesi ve öz değerlerinin oluşturulması ile alakalı olduğunu görüyoruz.

Eđitim kibar olmak demek, evde öğretilen bu, terbiyeli olmak (MONTERREY)





Öğretim, başkalarına bir konsept ya da fikirler, değerler, prensiplerin anlatılmasıdır.

“Okul farklı konuların bize öğretildiği yerdir.”
(SANTA FE, CUICUILCO)

“Bir şeyi nasıl yapacağını öğretirler ve sonra kendi başına yaparsın.”
(KUALA LUMPUR)

“Okulda bilim veya matematik öğretilir.”
(BOMBAY)





Dolayısıyla, öğrenme, öğretim ve eğitimin arasındaki ilişkiden doğar sonucuna varabiliriz. Öğrenme, bireyin fikirleri, prensipleri ya da kuralları öğrendiği ve bunların pratikteki uygulamasını kavradığı karmaşık ve bireysel bir süreçtir.



“Aklını
kullan”
(KUALA
LUMPUR)

Bu durum KidZania deneyimi ile doğru orantılı, çünkü öğretimin, çocuklara yönelik olmayan konularda bile, daha dikey olmadan ve yönlendirmeden olabileceğini gösteriyor. Çocuklar eğlence merkezinin çocukların oynayarak öğrenme motivasyonunu korumalarına imkân sağladığını ifade ediyorlar.



Çocuklar öğrenme, öğretim ve eğitim kavramları arasında yakın bir ilişki olduğunu hemen fark ediyor ve bu kavramları üç alanla ilişkilendiriyorlar: **okul, ev ve sosyal hayat.**

“Hepsi birbiriyle alakalı çünkü eğitilmiş olmanız için size bir şeyler öğretmeleri ve sizin de onları öğrenmeniz gerekiyor.”
(SANTA FE, CUICUILCO)

“Kendi kendine öğren”
(KUALA LUMPUR)

“Nasıl davranmamız gerektiğini öğrenmeliyiz”
(BOMBAY)





Bu üç alanı ve her bir alandaki ana oyuncuları net bir şekilde tanımlayabiliyorlar. Hatta her bir alanda karşılaştıkları zorlukların da farkındalar. Ama çocukların bu kavramlara nasıl yaklaştığında belirgin bir ayırım görülüyor: öğrenme formel ve enformel (daha deneyimsel) olmak üzere ikiye ayrılıyor.

Formel ve enformel öğrenme arasındaki en belirgin fark bilginin nasıl alındığıyla ilgili.

Formel bilgi bir dış faktörden alınıyor, bir başkası tarafından empoze ediliyor. Başkalarının çocukların öğrenmesini istediği şeyler olarak tanımlanıyor. Enformel bilginin ise içgüdüsel bir çıkış noktası var; çocuğun yeni ve ilgi çekici bir şey öğrenmek için olan merakından kaynaklanıyor.

Çocukların %95'i, öğretim yöntemi eğlenceli olduğunda daha fazla ve daha iyi öğrendiklerini söylüyor.

FORMEL

ENFORMEL

OKUL

EV

SOSYAL

Araştırma, KidZania'nın sunduğu deneyimsel ortamın, çocukların eğitimle ilgili düşüncelerine en uygun yer olduğunu gösteriyor: enformel, deneyimsel ve eğlenceli.



Bu arařtırmanın en önemli bulgularından biri çocukların öğrenmeyi sevdiđi, öğrenmenin kıymetini bildikleri ve daha iyi bir insan olmak için onlara yardımcı olduđunun farkında oldukları oldu. Ayrıca öğrenmenin kendi yeteneklerini keřfetmeye ve yeni bilgilere açılan bir kapı olduđunun farkındalar. Keyif aldıkları veya ilgi duydukları konularda daha fazla řey bilmelerine ve ebeveynlerinden farklı olarak kendilerini bađımsız bireyler olarak keřfetmelerine olanak verdiđini biliyorlar. Çocuklar için günlük aktivitelerine uyarlayabilecekleri bilgiler çok daha ilgili çekici oluyor çünkü bunlardan keyif alıyor, bunları tercih ediyorlar ya da bunlara ihtiyaç duyuyorlar.

Çocukların %60'ı, akademik fayda sağlayacak konular için bir başkasının desteđini tercih ediyor.

“Eđer öğrenmezsek zeki olamayız ve hiç bir řey bilemeyiz”
(KUALA LUMPUR)

“Eđer daha fazla řey bilersen uzman olursun ve bu aptal olmaktan daha havalı; okulda, arkadaşlarımla ve YouTube'da öğrenmeyi seviyorum.”
(KUALA LUMPUR)

“Annemle Walmart'a
gittiğimizde nasıl tasarruf
yapacağımı öğrenmek için
fiyatlara dikkat ediyorum”
(SANTA FE, CUICUILCO)

“Bilmek önemli,
öğrenebildiğin
kadar
öğrenmelisin”
(BOMBAY)



Bununla birlikte, kullanılan formel eğitim yöntemlerinin dinamik olmadıkları, yetişkinler sabırlı olmadığı ve kendilerini şartlanmış hissettikleri için en iyi yol olmadığını düşünüyorlar.

“Başlangıçta zor
ama sonra
kolaylaşıyor”
(MONTERREY)

“Sadece kitaplardan
öğrenmeyi sevmiyorum
çünkü sıkıcılar ve
öğrenmiyorsun bile.
Ama bize her zaman
bunu yapmamızı
söylüyorlar ve bu beni
üzüyor”
(MONTERREY)

İşte bu nedenle çocuklar,
KidZania'nın güven, sabır,
değerlerin desteklenmesi
gibi açılardan onların
öğrenme tutkusunu ve
isteğini beslemesine değer
veriyorlar. Bu da sonuç
olarak onların daha iyi bir
çocuk ve insan olması için
açık bir davet niteliği taşıyor.





Daha önce belirtildiği gibi, okul, ev ve sosyal hayat çocuklar için **üç öğrenme ortamı** olarak ortaya çıkıyor. Çocuklar doğal bir şekilde her birinin karakteristiğini, aralarındaki farkı ve her birinin olumsuz yanını ifade ediyorlar. Bir yanda, okulda ve evde aldıkları formel eğitim ve öğretimi daha katı ve hatta daha koşullu olduğu için çocuklar tarafından monoton ve sıkıcı bulunuyor. Diğer yanda, arkadaşlarla yapılan sosyal etkileşim yoluyla öğrenme, çocukların ilgi alanlarına ve deneyimlerine dayandığı için daha ilgi çekici olmakla birlikte hata yapma ihtimalinin varlığı şüphe ve korkularını tetikleyebiliyor.

Yine, daha önce de belirtildiği gibi, günümüzde çocukların içinde bulunduğu ortam yoğun olarak teknolojiden etkileniyor ve dijital platformlar öğrenme kaynağı olarak temel bir rol oynuyor.

Her 5 çocuktan 1'i kitaplardan bilgi alırken, yarısından fazlası ise akıllı telefon, bilgisayar veya tablet gibi dijital platformlara başvuruyorlar.





Çocuklar büyük gelişmelerin olduğu ve sürekli değişen teknoloji dünyasında yetiştikleri bir nesle aittir. Bu nedenle, uyum sağlamaları, öğrenme tempoları ve çevrelerindeki ile etkileşimleri eşit ölçüde hızlı. Onlar öğrenmenin ev, okul ya da arkadaşlarla kısıtlı olmadığı çocuklar.

Dolayısıyla, geleneksel öğrenme platformları artık yeterli olmamakla birlikte çocuklar, Dijital Dünya'nın getirdiği avantajlardan bağımsız olarak, bazı şeylerin yerinin doldurulamayacağını ve geleneksel yöntemlerin de belli avantajlarının olduğunu farkındalar.

Çocukların %90'ı için okul ve ev, İnternette de önce gelerek, temel öğrenme kaynaklarını oluşturuyor. Bununla birlikte, yaklaşık yarısı için 'sokak' ortamı en az bilgiye ulaşılan yer olarak öne çıkıyor.

Çocuklar bunun farkındalar; toplumun ve gerçek dünyanın gelişimleri ve öğrenimleri için ihtiyaçları olduğunu dile getiriyorlar. Çocuklar günlük hayat pratiklerinden ve deneyimlerinden öğrenmek için heyecan duyuyorlar.

“Sokakta bazı şeyleri öğrenebiliyorsun ve sonra bunları başkasına öğretebiliyorsun”
(SANTA FE, CUICUILCO)

“Açık havada aktiviteler yapıyoruz ve bu şekilde öğreniyoruz”
(KUALA LUMPUR)

“Her zaman bir şeyler öğreniyoruz. Olan her şey birbirinden farklı ve sana farklı bir şey öğretiyor”
(KUALA LUMPUR)

“Evde de işlerim var,
balığımı, tavşanımı ve
köpeğimi beslemeliyim”
(KUALA LUMPUR)

“iPad’imden YouTube
videolarını izleyip yeni şeyler
öğendiğimde kendimi
özgür hissediyorum”
(DUBAİ)



Geleneksel yöntemlerin yukarıda belirtilen faydaları olduğunun farkında olsalar da, hem çocuklar hem de ebeveynler için, sürekli güncellendiği, dinamik olduğu ve herkes tarafından erişilebildiği için dijital araçlar öğrenme platformu olarak çok daha cazip geliyor.

5 çocuktan 3'ü internet'i günlük olarak bilgi aramak için kullanıyor.

“Müziği seviyorum. Sanatçıların hayatlarını, müzik türlerini, konserleri hakkında bilgileri, yapılan şakaları ve şarkıları web sitelerinden öğreniyorum”
(SANTA FE, CUICUILCO)

“Bilgisayar kullanarak çok fazla şey öğrenebiliyorsun”
(BOMBAY)

“Uygulamalar, oyunlar ve hepsi”
(KUALA LUMPUR)





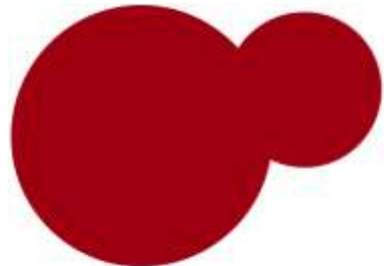
Dijital Dünya (DD) nosyonu çocuklar bir fikirden çok teknolojik bir panoramayı ifade ediyor. DD hakkında düşünmek, gelecek ve teknolojinin sağladığı fırsatları düşünmek anlamına geliyor. Yetişkinlerde olduğu gibi, çocuklar da DD nosyonunu değişim ve gelişme ile ilişkilendiriyorlar.

İlerleme-yeni-teknoloji-gelecek-iyileşme-gelişim-evrim-yaratım-büyüme

“Dijital Dünya şu anda yaşadığımız dünyadır, teknolojinin olduğu Dijital Dünya”
(SANTA FE, CUICUILCO)

Çocukların %96'sı teknoloji kavramını gündelik aletler, inovasyon ve hayatı kolaylaştıran çözümlerle ilişkilendiriyorlar.

Çocuklar DD ve onunla birlikte gelen teknolojinin dünya tarihinde bir dönüm noktası olduğunun ve etkisinin hayatın her alanına yayıldığı farkındalar. Geçmişe kıyasla büyük bir değişimi tetiklediğini net bir şekilde anlıyorlar ve gelecek için potansiyelini de görebiliyorlar. DD olaylara farklı bakmak ve bir şeyleri farklı yapmak için yeni bir yolu temsil ediyor.



DD'nın getirdiklerini net bir şekilde tanımlayabiliyorlar: daha fazla ve daha iyi iletişim, tıbbi gelişmeler, güvenlik, evden çıkmadan başka yerlere erişebilme gibi.



"Bu gelişmeler sayesinde bir çok hastalığın çaresi ve tedavisi var"
(SANTA FE,

"Önemli çünkü diğer insanlarla iletişim kurmamızı sağlıyor. Mesela, acil bir durumda itfaiyeyi arayamıyorduk her şey yanıp kül olurdu."
(KUALA LUMPUR)



Çocuklar, doğduklarında halihazırda her şey teknoloji bazlı duruma gelmiş olduğundan, Dijital OLMAYAN Dünya'yı bilmemelerine rağmen DD'nin sosyal ağlardaki güvenlik problemi, çevreye olan olumsuz etkisi, insanlarla fiziksel temasın azalması, bazen ortaya çıkardığı izolasyon gibi olumsuz yanlarının olduğunu farkındalar.

3 çocuktan 2'si teknolojiye bağımlı hale gelmenin olumsuz sonuçlarını şöyle sıralıyor: insanlar arasındaki fiziksel temasın azalması, tehlikeli insanlarla karşılaşma ihtimali ve insanların işlerinin yerini alacak makinalar.



Araştırmaya katılan çocuklar KidZania'nın, dijitalleşmenin yol açtığı mesafeli etkileşim yerine sunduğu "gerçek" deneyimleri çok sevdiğini belirtiyor.





Çocukların DD'yi kendi deneyimlerinden ve temas noktalarından yola çıkarak tanımladıklarını göz önünde bulundurmak gerekiyor. Genellikle, hepsi teknolojinin ve teknolojik gelişmelerin ne olduğunu birden çok terimden oluşan bir buluttan tarif ediyorlar. Bazıları farklılıkları anlayamasa da hepsi bu bulutun içinde yaşıyorlar. Dijital Dünya, günlük hayatta yapılan birçok şeyi kolaylaştırdığı için, hepsinin temel referans ya da temas noktası; videolar, filmler izleyebiliyorlar, face-time, skype'ta görüşüyorlar, bilgi arıyorlar, eğitici içerikleri izleyebiliyorlar.

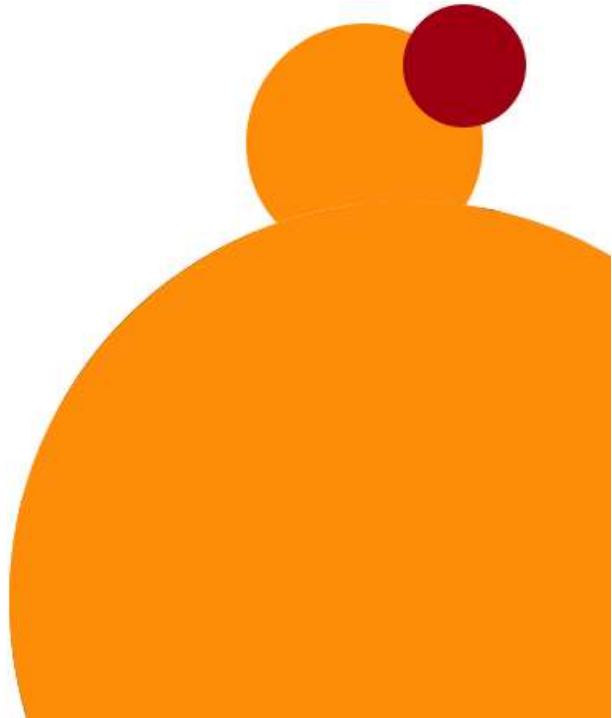
Çocukların %90'ı dijital medyayı diğer insanlarla iletişim kurmak, oyun oynamak, öğrenmek ya da işleri daha hızlı yapmak için kullanıyorlar.

"Dijital dünya çocuklar için de önemli çünkü öğrenmelerini geliştirebilir, mesela bir tabletle yapılabilir"
(KUALA LUMPUR)

"Cep telefonumu YouTube'da video izlemek, uygulamalarla oynamak, neredeyse her şey için kullanıyorum"
(DUBAİ)

"Oyalandım, bağlantı, zaman geçirmek, sıkılmamak, insanları tanımak"
(MONTERREY)

"Ödevlerimi daha hızlı yapmak, kütüphaneye gitmek zorunda kalmadan kitap okumak, şüphelerimi gidermek, bilgi dağarcığımı genişletmek"
(SANTA FE, CUICUILCO)



Çocuklar hayal bile edemedikleri şeyler öğrenebiliyor ve bu bilgiler ile etraflarındakileri şaşırtıyorlar. Bu da kendi kendilerine öğrenmeye devam etmeleri için onları yüreklendiriyor, motive ediyor.

“İnternete giriyorum ve öğrenebiliyorum ve okulda öğretilmeyen birçok şeyi biliyorum”
(SANTA FE, CUICUILCO)

“YouTube’da videolardan ve oyunlardan öğrenebilirsin. Mesela yemek yapma oyunu oynayarak yemek yapmayı öğrenebilirsin”
(KUALA LUMPUR)

Çocuklara göre DD sınırsız, arama yapma potansiyeli çok geniş; bir kez internete girdiklerinde platformlar otomatik olarak onları yönlendiriyor; bir sayfa diğer bir sayfaya götürüyor. Burada, önüne bir anda çıkan içerikler tarafından yönlendirildikleri hipnotize edici bir etki söz konusu.



Çocuklar, internette yaptıkları 3 gezintiden 2'sinde başlangıçta aradıklarına ek içeriklere erişiyorlar. Bunlar genellikle yetişkinlere sormaya çekindikleri sorularla ilgili oluyor.

Tüm aramalar sonsuza türüyor.



DD bugünün çocuklarını temsil ediyor. Bildikleri dijital şeylerle ilgili konuştuklarında, bu işin uzmanı olduklarını bildikleri için – ki gerçekten öyleler – önceki nesiller ile aralarındaki ayrımı rahatlıkla ortaya koyuyorlar. İşte bundan dolayı onlara bugünün çocukları deniliyor. Topluluk önünde bildiklerini ortaya koyduklarında, kimse bu yaşlardaki bir çocuğun o konuyu nasıl anladığına ve bildiğine anlam veremiyor.



“Babam cep telefonunu nasıl kullanacağını bilmiyor. Neden iPhone kullandığını anlamıyorum”
(SANTA FE, CUICUILCO)

“Bugün çocukların farklı bir çipi olduğu söyleniyor. teknoloji çipi”
(MONTERREY)

“Dünya teknoloji ile dolu”
(KUALA LUMPUR)



"Küçük kardeşlerim babamın bana doğum günümde hediye aldığı iPad'i kullanmak istiyorlar."
(DUBAİ)

Dijital neslin çocukları olmalarına rağmen, dijitalleşme dereceleri yaşlarına bağlı olarak değişiklik gösteriyor. Hızlı teknolojik gelişmeler nedeniyle, yaşları ne kadar küçük olursa teknolojik becerileri o kadar daha gelişmiş oluyor.

Benden büyük olan kuzenim Snapchat'in ne olduğunu bilmiyor.
(SANTA FE, CUICUILCO)

Dijital olan her şeyde çok iyiyim; annem her zaman benden yardım istiyor.
(SANTA FE, CUICUILCO)

Bu noktada, DD'dan bahsettiklerinde doğal olarak bağlantıdan, bağlantılı olmaktan bahsettiklerini belirtmek gerekiyor. Wi-Fi bağlantısının iyi olması ya da yetersiz olmasıyla ilgili konuşuyor ya da bunu eleştiriyorlar. Wi-Fi dünyalarının olması gerektiği gibi işlemlerini sağlıyor. Olmadığı durumlarda "bulut" seçeneklerinin hiçbiri onlar için ilgi çekici ya da kullanışlı olmuyor. Bağlantılı olmak onlara eğlence, bilgi ve iletişim gibi onlar için yaşamsal önemi olan platformlara erişim sağladığı için, bir kişinin bağlantılı olmamasını anlayamıyorlar.

Güçlü eğlence kaynaklarına erişimleri kısıtlandığı için, bağlantılı olmamak çok zor bir durumu ifade ediyor. Aslında, oyuncaklarla ya da seksek*

gibi geleneksel oyunları oynayarak kendilerini eğlendirebileceklerini bilmiyorlar. Çocuklar için oyun oynamak DD'nin sunduğu platformlarla ilişkilendirilmiş durumda. Eğlence ya da parka veya hayvanat bahçesine gitmek için ebeveynleri gibi bir dış faktöre ihtiyaçları olması durumu cihazlarında (cep telefonu, iPad, Xbox) herhangi bir tuşa basmaya ve Wi-Fi şifresine dönüştü.

* Yere, genellikle, içlerine 1'den 10'a kadar sayıların yazılı olduğu uçak şekline benzeyen kutuların çizildiği geleneksel çocuk oyunu. Oyunda amaç taşla ya da başka bir nesne ile işaret edilen engel kutusuna basmadan, tek ayak üstünde tüm şekil üzerinde ilerlemek. Dünyanın farklı bölgelerinden farklı isimleri var: İngiltere'de 'Hopscotch', Meksika ve İspanya'da 'Avión', Şili'de 'El Luche' ya da 'Tejo', Rusya'da 'klassiki' (классики), Çin'de 'tiàofángzi' (跳房子) veya Kore'de 'tangtamoki' (땅 따먹기) gibi.



Dedemlerde Wi-Fi yok.
Yapacak hiçbir şey
olmadığı için süper
canım sıkılıyor.
(SANTA FE,
CUICUILCO)

Burada internet
var mı?
Telefonlarımızda
kullanabiliyor
muyuz?
(DUBAİ)



DD çocukların ihtiyaç duydukları kendileri ve diğerleri ile – ama diğerleri ile birlikte olmadan – bağlantılı olma anlamına geliyor. Tam da bu nedenle DD büyük paradoks haline geliyor, çünkü hiç kimse doğru dengeyi kuramıyor:

“Sanal dünyada bağlantıdayım ama gerçek dünyada değilim”
(MONTERREY)

“Herkes uygulamalarına bakarsa kendini yalnız hissedebilirsin”
(KUALA LUMPUR)

Kendi DİJİTAL ÖZ'lerinden bahsederken bile bir şekilde dengesiz bir perspektiften yaklaşıyorlar. Diğer dünyaları keşfetmek için yarattıkları bir şey olmasına rağmen hayali olduğunun da farkındalar.

“Başka bir insan olabilirsin ve kimse seni tanımaz ama bu gerçek değildir, sadece oyunun bir parçasıdır”
(SANTA FE, CUICUILCO)

“Minecraft bir parçası olmak isteyeceğin gerçeklikler sunuyor”
(SANTA FE, CUICUILCO)

Bireysellik DD'nin doğal alanı. Ancak, Dijital Öz'lerindeki bireysellik, bir parçası olamayacakları senaryolar yaratacakları şekilde değişim geçiriyor. Liderlik edemedikleri oyunların, olmadıkları Avatar'ların olduğu durumları tecrübe ediyorlar. Oyun bittiğinde hatıralardan başka bir şey kalmadığını ve bir şey yaşadıklarını ama bunun gerçekten kendileri olmadığını onlar da biliyorlar. Olan ama gerçek ve somut olmayan 'diğer' benlerin içinde yaşıyorlar.



DD bir parçaları olmasına rağmen şimdi ve gelecek için korkularının da farkındalar. Arkadaşları ve aileleri ile irtibatı kaybetmek, analogik dünyayı kaçırmak, dokunmayı, oynamayı, öğrenmeyi, dünyayla gerçek bağ kurmayı kaçırmamanın korkusunu hissediyorlar. Yetişkinlerin bahsettiği, çevrelerinde her an yankılananlardan kaynaklı korkuları da var: yavaşla, sönük, endişeli ve kör...

"Xbox'ta arkadaşlarıyla sanal olarak oynayabiliyorsun ama takma isimler kullanıyorsun"
(SANTA FE, CUICUILCO)

"iPad'de hayvanları besliyormuşsun gibi yapmaktansa hayvanat bahçesine gitmek daha eğlenceli"
(SANTA FE, CUICUILCO)

"Cep telefonu kullanırken dünya olanlardan bir haber oluyorsun"
(SANTA FE, CUICUILCO)

"Bazen ebeveynler ne yapmamız gerektiğini söylüyorlar, bazen biz kendimiz seçiyoruz. Bu yüzden bazen özgürüz"
(DUBAİ)





Özgürlük ve bağımsızlık birbiriyle ilintili iki konsept. Özgürlük, insanların bir şekilde sergilediği davranışlar ve kararlarının sorumluluklarını almasıdır. Bağımsızlık ise daha çok dışarıdan müdahale ya da etki olmadan kendin için bir şeyler yapmak, hatta kurallar koymaktır.

Çocuklar bu konuda yetişkinlerin sözlerini tekrar ediyorlar.

“Başkasının özgürlüğünün başladığı yerde senin özgürlüğün biter”
(MONTERREY)



KidZania ile bu bağlamda ilişkilendirilen temel değerlerin, KidZania'nın çocukların ilgi alanlarıyla bağlantı kurabilmesiyle ilgili olduğu görülüyor. Çocuklar buranın deneyimledikleri, yarattıkları, oynadıkları bir alan olduğunu düşünüyorlar. Çocuklar, bu 'yapabilme' ve 'olabilme' hallerini doğrudan KidZania'nın değerleriyle ilişkilendiriyorlar: Olmak, bilmek, oynamak, yaratmak, özen göstermek, paylaşmak...

Çocuklar için bu iki kavram arasındaki farkları açıklayabilmek çok kolay değil. Bağımsızlık nedir diye sorulduğunda kavrama aşına olmadıkları ve kendi kelimeleriyle ifade edemediklerini görüyoruz. Özgürlük çocuklar için daha fazla anlam ifade ediyor. Çocuklar için bu iki kavramla ilgili ana konu sınır koymak. Soruları da bununla ilgili oluyor. Özgürlük ve bağımsızlığı sonuçları olan bir şey olmasıyla ilişkilendiriyorlar ama henüz ikisi arasındaki farklılıkları algılayamadıkları için şüpheleri ve soruları oluyor. Sınırlar, sosyal büyüme sürecinin bir parçası olduğundan zaman ve deneyimle sahip olunabiliyor.



“Eğer biri canımı sıkarsa ona vurabilirim. Ama yapmamam gerektiğini biliyorum, çünkü bunun sonuçları olabilir”
(SANTA FE, CUICUILCO)

“Özgürlük hiç kimsenin kontrolü olmadan istediğini yapabilmektir. Bağımsızlık takım olarak birlikte çalışmak ve başarmaktır”
(KUALA LUMPUR)

Her iki kavram da çocuklara kuralların olmaması, özgürlük ve işleri kendi kendilerine yapabilme ihtimali gibi düşünceler çağırıyor.

Çocuklar iki kavramı da MAHREMİYET ile ilişkilendiriyorlar. Bireyselliğin olduğu, kendilerini ve içinde yaşadıkları dünyayı keşfettikleri bir dönemde olduklarından bu kavram onlar için sembolik bir anlam taşıyor.

Her 5 çocuktan 2'si yanlarında bir yetişkin olmadan İnternette dolaşıyorlar.

Kendilerini daha özgür hissedecekleri, bazı şeyleri kendi başlarına yapabilecekleri ve belirli açılardan sorumluluk üstlenecekleri özel alanlarda olmak istemelerinin nedeni bu.

Çocukların %75'i arkadaşlarıyla veya dışarıdayken kendilerini daha özgür hissettiklerini belirtiyorlar. Bununla birlikte, yaklaşık üçte biri okulda, evlerinde ya da kendi odalarında daha az özgür hissediyorlar.

“Evde, odamda istediğim her şeyi yapabildiğim için kendimi özgür hissediyorum”
(SANTA FE, CUICUILCO)

“Özgür olmanın en iyi yanı iPad'imle ne istersem onu yapabilmek ve ailemin bana hiçbir şey söylememesi”
(KUALA LUMPUR)

“Ailem evde olmadığımda kendimi özgür hissediyorum. KidZania'da da özgürüm, burada mutluyum”
(DUBAİ)

Bu çok önemli bir nokta, çünkü yalnız olabildikleri, kendilerini bağımsız ve özgür hissettikleri çok fazla yer yok. Hatta olsa bile bu alanlar her zaman evlerinin, okullarının içinde ya da sosyal alanlarda olabiliyor.

Çocuklar özgürlük kavramına, kendi odalarının olması, okul bahçesi ya da bir parti gibi farklı deneyimlerinden yola çıkarak, daha aşınalar. İnsanın doğasında olan bir kavram olması çocuklar için özgürlüğün daha anlaşılabilir olmasını sağlıyor. Kendilerini yakın hissettikleri ve hatta insan hakkı olarak kabul ettikleri bir sosyal konsept. Günlük hayatlarının bir parçası olan, milliyet, vatandaşlık gibi kavramlarla ilişkilendirdikleri bir nosyon.

KidZania çocuklar için 'koşullu özgürlük' alanı haline gelmiş durumda, çünkü onlara istediklerini seçme, öğrenme ve görece kendine yetebilme güveni veriyor. Görece kendine yetebilme çünkü ailelerinin orada olmaları güvende ve daha az savunmasız hissetmelerini sağlıyor.

Çocukların büyük çoğunluğu, arkadaşlarıyla birlikte olmanın, eğlenceli şeyler yapmanın ve hayal etmenin özgürlüğün en iyi tanımları olduğunu düşünüyor.

"Hepimiz özgürüz çünkü biz insanız
ve bu bizim hakkımız"
(MONTERREY)

"Köleler özgür değildi, hiçbir şey yapamıyorlardı.
Bu çok çirkin bir şey"
(SANTA FE, CUICUILCO)

"Özgürlüğün yoksa arkadaş
bulmak zor olur
(KUALA LUMPUR)

"Özgür olduğunda daha mutlu
olursun
(DUBAİ)

Öte yandan, bağımsızlık henüz tamamen farkında olmadıkları bireysel bir süreç olarak ortaya çıkıyor. Bunlar adım adım, artan mantıkla oluşan aşamalar: araçları tanıma, nasıl kullanacağını öğrenme, ne zaman ve nasıl kullanacağına karar verme ve son olarak onlara nasıl sahip çıkacağını öğrenme.

“Bebekken kendim giyinemiyordum. Şimdi kendi kıyafetlerimi seçebiliyorum, hatta ayakkabımın bağcıklarını bağlayabiliyorum”
(MONTERREY)

“Hala ailemin bana ne yapmam gerektiğini söyledikleri bazı durumlar oluyor”
(DUBAİ)

“Henüz kendi kendime sinemaya gidemiyorum. Çocuklara izin vermiyorlar, çünkü tehlikeli”
(SANTA FE, CUICUILCO)



Her şeyi kelimelerle ifade edemeseler de, özgürlüğü olabilme, bağımsızlığı ise yapabilme ile ilişkilendiriyorlar. Ayrıca her ikisine de farklı değerler atfediyorlar:

ÖZGÜRLÜK

**Neşe, mutluluk,
seçim, eğlence**

**Yaratıcılık,
güven, büyüme,
özgüven**

BAĞIMSIZLIK



Tüm yaş gruplarında, çocuklar bağımsızlığı sorumluluklar artıkça sahip olunan bir şey olarak algılıyorlar.

“Kendime yemek hazırlayabiliyorum. Bazen anneme kek pişirirken yardım ediyorum”
(SANTA FE, CUICUILCO)

“Kardeşlerim artık araba kullanmaya başladılar. Hemen hemen her şeyi ailemden izin almadan kendileri yapabiliyorlar”
(SANTA FE, CUICUILCO)

Aksine, özgürlük, yaşla birlikte azalıyor. Büyüdükçe daha büyük sorumluluklara sahip oluyorlar ve özgürlüğe affettikleri sevdikleri şeyleri bir kenara bırakmaları gerekiyor.

“Artık istediğim her şeyi yapabiliyorum; tek sorumluluğum okul”
(SANTA FE, CUICUILCO)

“Sınavım olduğu zaman istediklerimi yapamıyorum çünkü çalışmam gerekiyor”
(KUALA LUMPUR)

“Her gün ne giyeceğimi kendim seçiyorum”
(DUBAİ)

Çocuklar KidZania'nın role-play yoluyla onlara neleri yapabileceklerini göstererek bağımsızlık anlayışlarına en yakın ortamı sunduğunun farkındalar.

Çocuklara göre, yetişkinlerin dünyası bu kavramlar için bir çelişki barındırıyor. Bağımsızlık ve özgürlük arttıkça taahhütler de artıyor. Bu yükümlülük ve sorumluluklar doğrultusunda yaşamak zorunda olunması da çocukların algıladığı özgürlük kavramına ters düşüyor.

“Özgür olduğunda daha fazla eğleniyor ve kendini daha havalı hissediyorsun”
(DUBAİ)

“Ailemin kendini özgür hissettiğini düşünmüyorum, çünkü bana bakmak zorundalar, kendilerine ayıracak zaman bulamıyorlar”
(SANTA FE, CUICUILCO)

“Benden büyük kardeşlerimin daha az özgürlüğü var çünkü çalışmak zorundalar. Her istedikleri şeyi yapamıyorlar”
(SANTA FE, CUICUILCO)



Özgürlük ile ilgili konuştuklarında çocukların aşırı yetkinliklerle donatılmış bir neslin parçası olduğu açıkça görülüyor. Önceki nesillere kıyasla daha özgürler ve bunun farkındalar. Bilgiye çok rahat erişiyorlar, kendi bilgi dağarcıklarını geliştirmek ve kullanmak için gelişmiş yeteneklere sahipler.

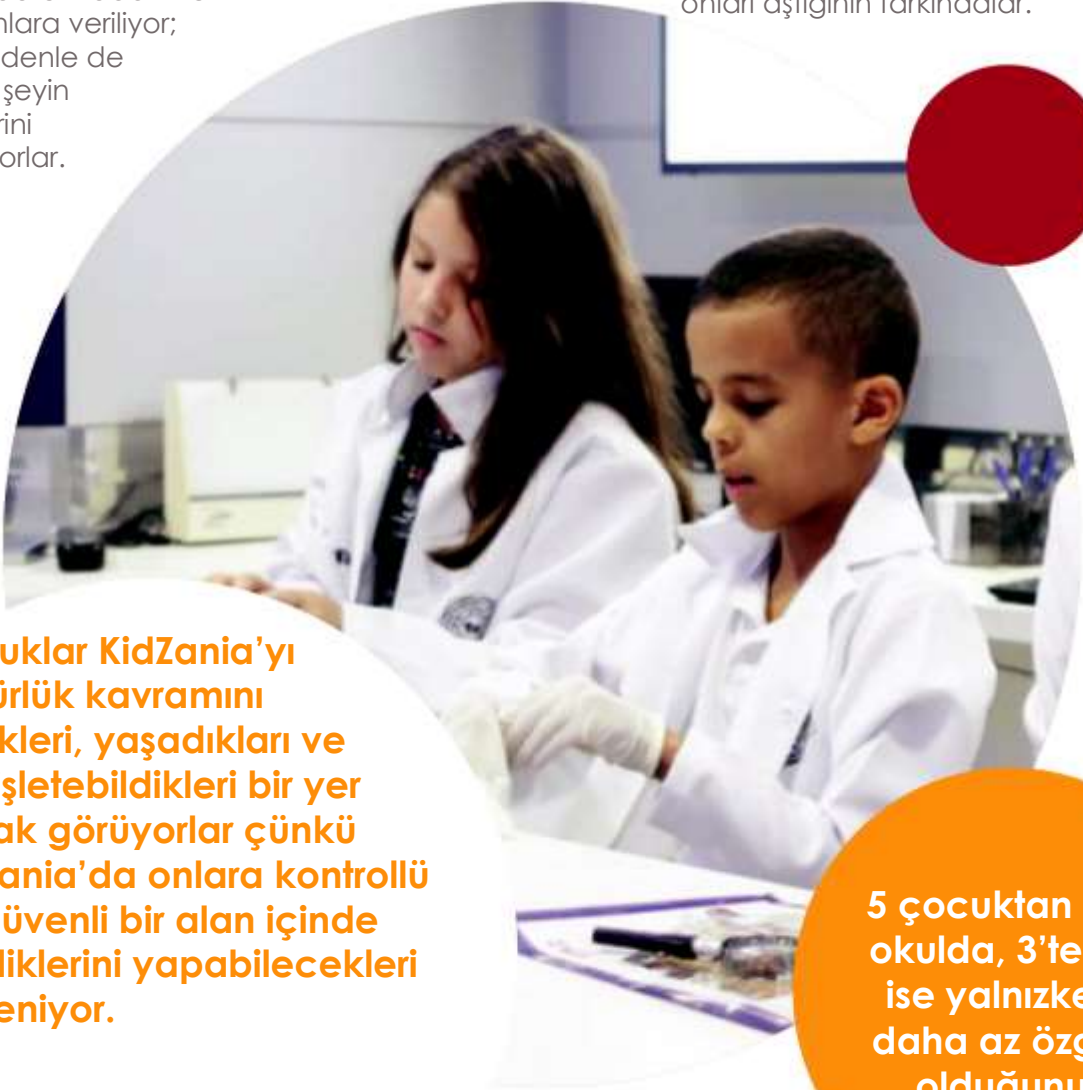
Bu çocuklar cezalandırmanın olmadığı, eğitim sisteminin çok daha az katı olduğu ve daha fazla seçeneğin bulunduğu esnek bir neslin parçasıdır. Öğrenmeye daha hevesliler ve aynı zamanda aşırı uyarılmış ve kendilerine yetebilen bir yapıya sahipler. Mesela, boşanmış ebeveynlerin çocukları – her şeyden iki taneye sahipler, hak etmek için çaba göstermek zorunda olmadan her şey onlara veriliyor; bu nedenle de hiçbir şeyin değerini bilmiyorlar.

Bahsi geçen kendine yetme hali, aslında sadece bir kurgu; karşı karşıya kaldıkları ilk gerilim haline gelen bir idealleştirme durumu olarak ortaya çıkıyor.

Gerçeklerle yüzleştiklerinde ulaşamadıkları bazı şeylerin olduğunu görüyorlar; özgürlüğün sadece kırıntılarına sahipler, henüz daha tamamen özgür değiller. Dış dünyayı kontrol edemeyeceklerinin ve problemleri çözmek için gerekli araç ve yetkinliklere sahip olmadıkları, zorlu bir durumda ne yapmaları gerektiğini bilmedikleri ve korunmasız hissetmek istemedikleri için yetişkinlerin gerçek dünyasının onları aştığının farkındalar.

Çocuklar KidZania'yı özgürlük kavramını bildikleri, yaşadıkları ve genişletebildikleri bir yer olarak görüyorlar çünkü KidZania'da onlara kontrollü ve güvenli bir alan içinde istediklerini yapabilecekleri söyleniyor.

5 çocuktan 3'ü okulda, 3'te 1'i ise yalnızken daha az özgür olduğunu belirtiyor.





"Bana dondurma almamamı söylediklerinde almıyorum çünkü anne ve babamı dinlemeliyim"
(KUALA LUMPUR)



"Annem markete yalnız gitmemi istemiyor. Bana bir şey olabileceğinden korkuyor"
(SANTA FE, CUICUILCO)

"Yatmaya istediğim zaman gidemiyorum"
(BOMBAY)

"Pilot olmak istiyorum ama bugün tek başıma araba kullanmaya bile cesaret edemem"
(MONTERREY)

"Günde sadece 1 saat iPad kullanabilir ve TV seyredebilirim"
(DUBAİ)

Çevrimiçi öğrenen çocukların bağımsızlığı söz konusu olduğunda her zaman tehlikeli durumların varlığı ortaya çıkıyor.

Hangi içeriklerin uygun olup olmadığını anlayacak kadar ve içerik platformlarından hangilerini kullanmaları gerektiğine karar verebilecek kadar olgun DEĞİLLER. Yaşlarından dolayı, "izin verilmeyen" herhangi bir şeyle karşılaştıklarında bunu ya bir suç olarak görüyorlar ya da komik bir olay olarak düşünüyorlar.

"Annem Netflix'e bir kilit koydu. Sadece çocuklar için olan şeyleri izleyebiliyoruz"
(SANTA FE, CUICUILCO)

"Anne ve babalar bazı web sayfalarına bakmamızı istemiyorlar çünkü bazılarının bizim için uygun olmayan içerikleri var"
(SANTA FE, CUICUILCO)

"Özgür değilim çünkü babam cep telefonumun şifresini değiştirdiği için kullanamıyorum"
(DUBAİ)





Böyle durumlarla karşılaştıklarında, tekrar çocuk rollerine dönüyorlar ve bu sorulara cevapları, çok saf bir şekilde, biz çocuğuz oluyor. Yapamayacakları belirli şeyler olduğunu savunmak için başka bir yol bulamıyorlar. Bunun onları doğal olarak duygusal, fiziksel ve hatta bilişsel açıdan sınırlayan bir durum olduğunun da farkındalar. Bağımsızlık nosyonuna bu kadar değer vermelerinin sebebi de işte bu. Bağımsız olmak için karşılanması gereken pek çok şart olduğunu biliyorlar.

4 çocuktan 3'ü bağımsızlık ve özgürlüğün, ebeveynlerinin yapmalarını istedikleri şeyleri yaparak kazanıldığını kabul ediyorlar.

“Özgür değilim çünkü babam cep telefonumun şifresini değiştirdiği için kullanamıyorum”
(DUBAİ)

Hepsi özgürlük ve bağımsızlığın onlar için hala devam etmekte olan bir gelişim süreci olduğunun, yaş ve deneyime dayalı olduğunun farkındalar. Dolayısıyla, her iki konsepti de sadece olumlu değerlerle değil olumsuz değerlerle de tanımlıyorlar.

ÖZGÜRLÜK

**Korku, sınırlar,
yargı, kurallar,
otorite**

**Cezalar, taciz,
yükümlülükler,
toyluk**

BAĞIMSIZLIK

3.0

SONUÇ



SUSHI K

KidZania

Bu araştırma 7 ila 12 yaşlarındaki çocukların Dijital Dünya ile ilgili tasavvurlarını anlamak ve bunun öğrenme ve bağımsızlık alanlarındaki etkisini ortaya koymak üzere KidZania tarafından hazırlandı.

- Teknoloji bu nesil için olağanüstü bir şey değil. Onların dünyasında çok normal bir unsur.
- Dijital Dünya bugünün çocuklarının bir ifadesi. Dijital Dünya'dan yeni ve çok etkileyici bir şey olarak bahsetmekten vazgeçmemiz gerekiyor çünkü onların dünyasında halihazırda var olan bir şey.
- Hayatlarının bir parçası olan teknoloji çocuklar için hayatlarını geliştiren – normalleşmiş – bir platformu temsil ediyor. Teknolojiyi bir araç değil bir platform olarak görüyorlar.
- Öğrenme ve Dijital Dünya bir rehber eşliğinde bir araya gelebilir; bu çocukların bağımsızlıklarını kaybedecekleri ya da geleneksel öğrenmenin yerine geçeceği anlamına gelmez.
- Çocuklara göre, geleneksel eğitim sistemi ait oldukları dijital tempoya ters düşüyor. Bu nesil için, eski eğitim yöntemleri bugün erişebildikleri öğrenme kaynakları gibi organik işlemiyor.
- Teknolojinin onları gerçeklikten koparan bir düşman olduğu sonucuna varmak yanlış olacaktır. Çünkü çocuklar da aşırılığın (mevcut olan araçlar ve bunların ne sıklıkta veya yoğunlukta kullanıldıklarıyla ilgili) bir risk faktörü olduğunu kabul ediyorlar.
- Sosyal ve kültürel gelişmelerin dışında kalmak mümkün olmadığı için dijital medyanın rolünü kabul etmek ve buna göre davranmak gerekiyor.
- Teknoloji ve Dijital Dünya çocukların öğrenme sürecini tetiklemek için eğlenceli, açık ve anlamlı bir perspektiften kullanılabilir.
- Dijital Dünya eğlence, öğrenme ve sosyalleşme kaynağıdır.
- Çocuklar bağımsızlar ve özel alanlarını korurlar. Bu nedenle, onlar için doğal olan bir şeyin ebeveynler için ceza aracı olarak kullanmasını çok rahatsız edici buluyorlar.





Kideia

idea



Kid