

# Türkiye Eğitim Dergisi

(2021) Cilt 6, Sayı 2, s. 522-543

## Çağdaş Çocuk Edebiyatı Eserlerinde Teknolojinin Sunuluş Biçimleri<sup>1</sup>

Sena BİLGİN<sup>2</sup>

Ali Fuat ARICI<sup>3</sup>

### Özet

21. yüzyıl yüksek teknolojinin kullanıldığı, günlük hayatın her anında teknolojiyle iç içe yaşanan, dijital yaşamın her geçen gün önem kazandığı ve insanların buna uyum sağlamak zorunda kaldığı bir dönemdir. 2000 yılı ve sonrasında doğan çocuklar, teknolojiyle yaşamaya başlayan ve bu teknolojiyi etkin olarak kullanan bir nesildir. Çalışmanın amacı; yeni nesil çocuklara yönelik yazılmış olan çağdaş çocuk edebiyatı eserlerinde bulunan teknolojik unsurların, çocuklara nasıl sunulduğunu incelemektir. Bu çalışmada teknolojiyle iç içe olan 6-12 yaş arası çocuklara yönelik yazılmış çocuk kitaplarında yer alan teknolojik araçlar, teknolojik yazılım ve uygulamalar, teknolojinin çocuk edebiyatı eserlerinde sunulurken okuyucuya yansıtılan olumlu ve olumsuz yönleri, çocuk kitapları bağlamında teknolojinin çocuğun gelişimin alanlarına göre sunuluşu ve araştırmada incelenen eserlerdeki çocuk kahramanın çevresinde yer alan ebeveynlerin ve diğer kahramanların teknolojiye yönelik bakış açıları incelenmiştir. Bu bağlamda inceleme nesnesi olarak 2000 yılı ve sonrasında yazılmış olan 7 adet çağdaş çocuk eseri 6 ana kategori ve 37 alt kategori kapsamında incelemeye alınmıştır. Nitel araştırma desenlerinden durum çalışması yöntemi kullanılan çalışmada içerik analizi ve betimsel analiz ile inceleme yapılmıştır. Araştırma sonucunda eserlerde teknolojik unsurlar açısından dengeli bir dağılım olmadığı tespit edilmiş olup kategorilere göre en fazla sunulan teknolojik unsurlar cep telefonu ve sosyal medya kullanımı, haberleşme ve iletişim, ulaşım, teknolojik aletlerle ilgili yaşanan aksaklıklar olarak saptanmıştır. İncelenen tüm eserlerde çocuğun sosyo-duygusal gelişim alanının teknolojiden etkilendiği sunulurken eserlerdeki çocuk kahramanın çevresinde yer alan diğer kahramanların teknolojiye bakış açıları bakımından ortak bir görüş tespit edilmemiştir.

### Anahtar Kelimeler

Çocuk  
Teknoloji  
Çocuk Edebiyatı  
Çocuk Kitapları

### Makale Hakkında

Gönderim Tarihi: 22.11.2021

Kabul Tarihi: 06.12.2021

Elektronik Yayın Tarihi: 27.12.2021

DOI: 11.11111/ted.xx

<sup>1</sup>Bu çalışma Yıldız Teknik Üniversitesinde aynı adla hazırlanmış yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

<sup>2</sup>. Öğretmen,MEB, ssena.bilgin@gmail.com, ORCID: 0000-0002-5998-0109

<sup>3</sup> Prof. Dr., Yıldız Teknik Üniversitesi, afarici@gmail.com, ORCID: 0000-0003-0980-0824

# The Forms of Presentation of Technology in Contemporary Children's Literature<sup>1</sup>

Sena BİLGİN<sup>2</sup>  
Ali Fuat ARICI<sup>3</sup>

## Abstract

21st century is the period in which high technology is used in production and industry, we live with technology at every moment of daily life, digital life gains importance day by day and people have to adapt to advanced technology. Born in 2000 and later, and also known as digital natives, is a generation that started to live with technology as soon as they were born, know and use technology very well. Purpose of the study is to examine in which aspects technological elements are presented in contemporary children's literature works written for new generation children. In this study, the technological tools, technological software and applications in the children's works written for children aged 6-12, which are intertwined with technology, the positive and negative aspects of technology reflected when presented in children's works, the presentation of the technology according to the development of the child in the context of children's books and the child hero in the works examined in the research. Technology perspectives of the parents and other heroes in the vicinity were examined. In this context, 7 contemporary children's works, written in 2000 and later, were examined within the scope of 6 main categories and 37 subcategories. In the study where case study method, which is one of the qualitative research patterns, was used, content analysis and descriptive analysis were examined. As a result of the research, it is determined that there is not a balanced distribution in terms of technological elements, and the most presented technological elements according to categories are determined as mobile phone and social media usage, communication, transportation, and technological devices. While all works are presented that the child's socio-emotional development area is affected by technology, there is no common view in terms of technology perspective in the works.

## Keywords

Child  
Technology  
Children's Literature  
Children's Book

## About Article

Sending Date: 22.11.2021  
Acceptance Date: 06.12.2021  
Electronic Issue Date: 27.12.2021

DOI: 11.11111/ted.xx

## GİRİŞ

Teknoloji yüzyıllardır toplumlar için gelişmişliğin bir göstergesi olmuştur ve insanların yaşam şeklini etkilediği gibi yaşamdaki ihtiyaçlar da teknolojiyi etkilemiştir. Günümüzde insanlar iletişim kurmak, bilgiye ulaşmak, uzakta olan yerlere ve kişilere ulaşabilmek, film ve video izleyebilmek, müzik dinleyebilmek, evden çıkmadan faturaları ödeyebilmek,

<sup>1</sup>Bu çalışma Yıldız Teknik Üniversitesi'nde aynı adla hazırlanmış yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

<sup>2</sup>. Öğretmen,MEB, ssena.bilgin@gmail.com, ORCID: 0000-0002-5998-0109

<sup>3</sup> Prof. Dr., Yıldız Teknik Üniversitesi, afarici@gmail.com, ORCID: 0000-0003-0980-0824

alışveriş yapabilmek veya eve gitmeden evin içini kontrol edebilmek gibi pek çok duruma teknoloji sayesinde ulaştı. Teknolojik gelişmeler sayesinde insanlar işlerini büyük bir hızla yapar hâle geldi. Sanal ortamda mekân ve zaman kavramlarının dışına çıkıldı. Böyle bir ortam içerisinde doğan çocukları ise teknolojik yaşantıdan uzak bireyler olarak düşünmemiz imkânsız hale gelmiştir. “Böyle hızlı üretimin ve tüketimin olduğu, gelişen teknoloji ile birlikte her türlü gelişmenin takip edilebildiği, hatta yönlendirebildiği günümüzde birçok ortaokul, lise ve üniversite öğrencisinin kitap yazarı, sosyal medya editörü, aplikasyon/uygulama üreticisi ya da ürün tasarımcısı olabildiğini görmek mümkündür” (Mercin&Diksoy,2019, s.25) Jain, Vatsa ve Jegani (2014) günümüz çocuklarının doğar doğmaz teknoloji kullanımını öğrenmeye başladıklarını, dışarı çıkmak yerine evde çevrimiçi ortamlarda arkadaş bulduklarını ve arkadaşlarıyla yine bu ortamlarda sosyalleştiklerini, hiyerarşiye soğuk olduklarını ve aynı anda iki ekranı idare edebildiklerini ifade etmişlerdir. Uçkan (2020) da aynı şekilde birden fazla cihazla aynı anda etkileşim kurabildiklerini cep telefonlarından mesaj atarken bilgisayar ekranından yazışabildiklerini ve ödev yapabildiklerini hatta bu esnada müzik dinleyip televizyondaki kliplerle de ilgilenabildiklerini söylemiştir. 2000 yılından sonra doğan çocuklar dijitalleşen dünyanın içerisinde aktif olarak rol almaktadır. Çok küçük yaşlardan itibaren bilgisayar, tablet, akıllı telefon, internet, sosyal medya, sanal oyunlar gibi teknolojik unsurlarla tanışmaktadır. Teknolojiyi hayatlarının merkezine alan bu çocuklar hızla ilerleyen teknolojiye kolayca uyum sağlayabilmekte, teknolojiyi günlük ihtiyaç olarak görmekte, sosyal medya ortamlarında kendilerini ifade etmekte, teknolojik aletler sayesinde iletişim kurabilmekte, araştırma ve ödevlerini internet üzerinden yapabilmekte ve zamanlarının çoğunu teknolojik aletleri kullanırken geçirmektedirler. Günümüz dünyasında teknoloji çocuklara oynama, öğrenme ve keşfetme için birçok fırsat sunmaktadır (Linebarger&Piotrowski, 2009). Teknolojinin özellikle erken yaşta kullanılmaya başlanması nedeniyle çocukların gelişim dönemlerini de etkileyebileceği üzerine son yıllarda birçok araştırma yapılmıştır. Tüzün (2002) dijital dünyanın ve dijital teknolojinin çocukların günlük yaşam düzenine girdiğini ve bilişsel, duygusal, sosyal gelişimini etkilediği konusunda şüphe duyulmayacağını ifade etmiştir. Artan teknoloji kullanımına bağlı olarak çocuk, genç veya yetişkin fark etmeden teknolojiyle ilgili problem yaşayan kişilerin sayısı da giderek artmaktadır. Teknolojinin yoğun kullanılması sonucunda göz yorgunluğu/göz kızarıklığı, sırt/boyun ağrısı, baş ağrısı, yorgunluk, uykusuzluk (Kuzu ve ark., 2008), kilo alımı ve obezite (Hancox&Poulton, 2006), uyku kalitesinin bozulması (Bruni ve ark., 2015) gibi durumlar nedeniyle sağlık sorunları ortaya çıkmaktadır. Psikolojik olarak kişinin kendini kontrol edememesi, sinirli, içe dönük ve karamsar bir ruh haline girmesi (Shapira, 2003), anksiyete, depresyon, duygusal ve sosyal becerilerde yetersizlik, düşük öz benlik algısı, utangaçlık (Morahan Martin, 2005), bağımlılık oluşturması, sosyalleşememesi, şiddet görüntüleri nedeniyle şiddete eğilim göstermesi, güvensiz bağlanma problemleri söz konusudur. Teknoloji kullanımının özellikle çocukların bilişsel, psiko-sosyal, dilsel, ahlaki, fiziksel, kişilişsel ve cinsel gelişim yönlerini etkilediğine dair pek çok araştırma mevcuttur. Bu durumdan yola çıkarak günümüz çocuk edebiyatının da çocuklara yaşanan bu durumları nasıl sunduğunun belirlenmesi önem arz etmiştir. Dijital dünyaya gözlerini açmış ve yaşamlarının bir parçası olarak sürekli teknolojiyi kullanan çocuklara hitap eden çocuk edebiyatının da yaşanan teknolojik gelişmelerden etkilenmemesi imkânsız hâle gelmiştir. Masallar, öyküler, fabllar gibi edebi türlerle yetişmesi gereken çocukların yoğun bir şekilde televizyon, akıllı telefon, sanal oyunlar ve internete yönelmiş olması teknolojinin çocuk edebiyatını etkilemesine neden olmuştur. Çocuk edebiyatı ürünleri artık teknoloji aracılığıyla çizgi filmlere, e-kitaplara, sesli masallara

dönüşmektedir. Dede Korkut, Nasrettin Hoca, Keloğlan gibi hikâye, fıkra, masal karakterleri artık çizgi film karakterleri olmuştur. Yine çocuk edebiyatı eserlerinde yer alan geleneksel temalar yerine günümüz teknolojisine yönelik tema ve konu seçimlerinin görülmeye başlandığı gözlemlenmektedir. Böylece yeni ve uyarlanan eserlerde çocukların karşısına bilgisayarlar, tabletler, akıllı telefonlar, teknolojik yazılımlar çıkmaktadır. Doğal olarak teknolojinin olumlu ve olumsuz etkileri, edebiyatta konu, anlatım, basım ve yayım, mizaç açısından da kendini hissettirmiştir (Taşdelen, 2012). Kısaca yeni nesil çocukların hayatlarının her alanında teknolojiyle birlikte olması, dünyayı yine onların penceresinden sunan çocuk edebiyatı alanını da etkilemektedir. Nitekim son yıllarda yeni basılan çocuk kitaplarında teknolojinin doğrudan veya dolaylı olarak yer aldığı ve bu kitapların sayılarının giderek artmaya başladığı görülmektedir. Ancak bu kitapların yazarları mezkûr kuşağın daha öncesinde doğan ve büyüyen kişilerdir. Bu nedenle çocuklara yönelik yazılan edebi eserlerde kullanılan teknolojik alet ve yazılımların neler olduğu, teknolojinin eserlerde hangi olumlu ve olumsuz yönlerinin yansıtıldığı, eserlerde teknolojinin çocuğun gelişim alanları ile olan ilişkisi ve aynı zamanda kahramanların teknolojiye yönelik bakış açılarının ve tutumlarının nasıl sunulduğunun bilinmesi bir gereklilik hâlini almıştır. Yapılan bu çalışma ile çocuk edebiyatı eserleri incelenerek teknolojinin çocuklara nasıl sunulduğu belirlenmiştir.

## YÖNTEM

### Araştırma Deseni

Teknolojinin çocuk kitaplarındaki sunuluş biçimlerini inceleyen bu araştırmada nitel araştırma desenlerinden durum çalışması kullanılmıştır. "Durum çalışması araştırması, araştırmacının gerçek bir yaşam, sınırlı bir durum ya da belli bir zaman içerisindeki çoklu sınırlandırılmış durumlar hakkında çoklu bilgi kaynakları aracılığıyla detaylı ve derinlemesine bilgi topladığı bir durumun betimlemesi ya da durum temaları ortaya koyduğu nitel bir yaklaşımdır (Creswell, 2016, s.97). Yıldırım ve Şimşek (2016) durum çalışmasının en temel özelliğinin bir ya da birkaç durumun derinliğine araştırılması olduğunu ifade etmişlerdir. Araştırmada çağdaş çocuk edebiyatı eserlerinde bulunan teknolojik unsurların sunuluş biçimleri durum olarak kabul edilmiştir. Bu bağlamda teknolojinin çocuklara hangi yönleriyle aktarıldığı kategorilendirilmiş ve analiz edilmiştir. Bundan dolayı araştırmanın deseni iç içe geçmiş tek durum desenidir. Yin (2003) iç içe geçmiş tek durum desenini tek bir durum içinde birden fazla alt tabaka veya birim olabilen bir araştırma deseni olarak açıklamıştır.

### İnceleme Nesnesi

Araştırmada inceleme nesnelere seçilirken amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme ile belirleme yapılmıştır. Ölçüt örnekleme Büyüköztürk ve arkadaşları şu şekilde açıklamıştır: Örneklemin problemle ilgili olarak belirlenen niteliklere sahip kişiler, olaylar, nesnelere ya da durumlardan oluşturulmasıdır (Büyüköztürk ve ark., 2016, s.92). Yıldırım ve Şimşek (2016, s.122) ise ölçüt örnekleminin araştırmacı tarafından ya da önceden hazır olan bir ölçüt listesine göre bütün ölçütleri karşılayan durumların çalışılması olarak ifade etmişlerdir.

Araştırmanın inceleme nesnesi şu şekilde belirlenmiştir:

- Türkiye’de bulunan kütüphanelerin veri tabanları, internet üzerinden satış yapan kitap siteleri ve kataloglu yayınevleri incelenmiştir.

- Yapılan inceleme sonrasında 2000 yılı ve sonrasında basılmış/yazılmışgünümüz çocuklarının günlük hayatları içerisinde sıklıkla kullandıkları teknolojik cihazları içeren ve Türk yazarlara ait olan kitaplar tespit edilmiştir.

- Yapılan araştırmada teknolojiyle bağlantılı 17 adet çocuk edebiyatı eseri bulunmuştur. Tespit edilen 17 eser arasında bulunan 4 kitap araştırmada farklı yazarların teknolojiyi sunuş biçimi inceleneceğinden aynı yazara ait olduğu için, 5 eser teknolojik aletlere yönelik yeterli unsuru yansıtmadığı için, 1 eser ise uzman görüşüne başvurularak 6-12 yaş arası çocuklara hitap etmemesi nedeniyle incelemeye alınmamıştır.

- Farklı Türk yazarlar tarafından 2000 yılı ve sonrasında kaleme alınmış, teknolojik unsurları barındıran, 6-12 yaş arası çocuklara hitap eden 7 adet çağdaş çocuk eseri araştırma nesnesi olarak kabul edilmiştir.

Araştırmada incelenen kitaplar şunlardır:

**Tablo 1.** Çalışmada İncelenen Kitaplar

Kitap Adı	Yazar	Yayınevi	İlk Yılı	Basım	Baskı Sayısı
Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller	Miyase Serbarut	Altın Kitaplar	2019		4.
Postayla Gelen Deniz Kabuğu	Behiç Ak	Günüşığı Kitaplığı	2014		22.
İmdat! Bizimkiler Oldu	Aytül Akal	Hep Kitap	2019		1.
Devin Şarkısı	Raife Polat	Günüşığı Kitaplığı	2014		2.
Anneannemin Cep Telefonu	Muzaffer İzgü	Bilgi Çocuk	2006		6.
Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi	Sinan Yaşar	Fom Kitap	2018		12.
Gerçeklerin Peşinde Karınca	Dilek Sever	Tudem	2019		1.

### Veri Toplama Aracı ve Verilerin Analizi

Yapılan bu araştırma kapsamında, öncelikle literatür taraması yapılarak alanda yapılan çalışmalar incelenmiştir. Ardından inceleme ölçütlerinin belirlenmesi amacıyla teknolojinin insanlar üzerindeki etkileriyle ilgili araştırmalar incelenmişve ulaşılan bilgilerden hareketle araştırmacı tarafından teknolojik kavramları içeren 2 adet çocuk eseri üzerinde pilot uygulama yapılmıştır. Bu sayede ana ve alt kategoriler oluşturulmuştur. Kategoriler 2 alan uzmanının görüşleri alınarak genişletilmiştir. Böylece araştırma kapsamında 6 ana kategori ve 37 alt kategori belirlenmiştir. Belirlenen kategoriler aracılığıyla 7 adet çağdaş çocuk eseriteknolojinin sunuluş biçimi bakımından değerlendirilmiştir.

Yapılan değerlendirme sonucunda 6 ana kategori şu şekildedir:

- Teknolojik aletler,
- Teknolojik yazılım ve uygulamalar,

- Eserlerde geçen teknolojinin olumlu yönleri
- Eserlerde geçen teknolojinin olumsuz yönleri,
- Çocukların gelişim yönlerine göre teknolojinin sunuluşu,
- Eserlerdeki ebeveyn ve çevrenin teknolojiye yönelik bakış açıları ve tutumları çerçevesinde sunuluşu.

Yapılan değerlendirme sonucunda 37 alt kategori ise şu şekildedir:

- İletişimi Kolaylaştırma
- Araştırma, Ödev Yapma, Bilgiye Ulaşma, Keşfetme
- Farklı Zaman ve Mekânlara Ulaşabilme
- Fotoğraf, Video, Ses, Bilgi, Belge Saklama ve Kaydetme
- Günceli Yakalama
- Meslekler ve Para Kazanma
- Yeni Arkadaşlıklar Kurma ve Yalnızlıktan Kurtulma
- Arkadaşlar ve Çevreyle Paylaşım Yapabilme
- Müzik, Oyun ve Eğlence Ortamı Oluşturma
- Kişisel Gelişime Katkı Sağlama
- Ulaşımı Sağlama
- Yer-Yön Bulma
- Zaman Tasarrufu
- Teknolojik Ev Aletleri Kullanımı
- Tarih ve Saat Bilgisine Ulaşma
- Maddi Tasarruf Sağlama
- Güvenliği Sağlama
- Sanal Gerçeklik ve Boyutlandırma
- Teknolojinin Kişiselleştirilebilmesi
- Yeni Projeler ve İcatlar Oluşturma
- Teknoloji Bağımlılığı
- Sosyalleşmenin Azalması
- Gerçeklikten Uzaklaşma
- Sahte Kimlik ve Kişilik Oluşturma
- Hackerlık, Siber Suçlar, Bilgi ve Belgelerin Kopyalanması, Kişisel Bilgilerin Açığa Çıkması
- Hastalık, Kaza ve Yaralanmalar
- Sahtekârlık ve Yalancılık

- Kolaya Kaçma ve Hazırcılık
- Toplumsal Davranışları Etki Altına Alma
- Teknolojik Aletlerle İlgili Yaşanılan Aksaklıklar
- Çocuğun Bilişsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu
- Çocuğun Fiziksel ve Psiko-motor Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu
- Çocuğun Sosyo-duygusal Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu
- Çocuğun Dil Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi
- Çocuğun Kişilik Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi
- Çocuğun Ahlak Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi
- Çocuğun Cinsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi

Kategorilerin oluşturulmasının ardından belirlenen 7 adet çağdaş çocuk edebiyatı eseri araştırmacı tarafından detaylı bir şekilde incelenmiş ve teknolojik unsurlarla ilgili cümleler tespit edilmiştir. Ardından belirlenen cümleler kategorilere yerleştirilmiş ve gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Çalışmada elde edilen veriler hem içerik analizi hem de betimsel analiz tekniği uygulanarak iki aşamada değerlendirilmiştir. Öncelikle 7 adet çağdaş çocuk eserine teknolojik unsurların sunuluş biçimini tespit etmek amacıyla içerik analizi uygulanmıştır. İçerik analizinde temel amaç toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır. Bunu gerçekleştirebilmek için tümevarımcı analizden yararlanılır (Yıldırım& Şimşek, 2016, s.242). İlk aşamada içerik analizi tekniği kullanılarak elde edilen veriler kodlanmış ve kodlar üzerinden kavramlara ulaşarak kategoriler oluşturulmuştur. Elde edilen veriler kategorilere göre sınıflandırılmıştır. İkinci aşamada, elde edilen verilerin kategorilendirilmesinin ardından incelenen çocuk eserleri betimsel analiz yapılarak yorumlanmıştır. Betimsel analizde elde edilen verilerin daha önceden belirlenmiş temalara göre özetlenmesi ve yorumlanması esastır (Yıldırım&Şimşek, 2016, s.239). Araştırmanın içerik analizi kısmında 2000-2020 yılları arasında yazılmış 7 adet çocuk eserinde tespit edilen teknolojiye yönelik ifadeler uygun kategorilere alınmıştır. Betimsel analiz kısmında ise kategorilere ayrılan veriler betimlenerek yorumlanmıştır.

## BULGULAR

İncelenen eserler içinde teknolojik alet çeşitliliği bakımından 32 farklı alet tespit edilmiştir. Bu teknolojik cihazlar içerisinde “Telefon/Cep Telefonu” bütün eserlerde mevcuttur. 6 eserde ise “Bilgisayar/Laptop/Tablet” ve “Fotoğraf Makinesi” kullanımı vardır. Radyo kullanımına ise hiçbir eserde yer verilmemiştir. En fazla teknolojik alet çeşidine sahip eser olan “Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller”de 19 teknolojik alet tespit edilmişken, en az teknoloji cihazına sahip eser olan “Anneannemin Cep Telefonu”nda ise 2 tane teknolojik alet tespit edilmiştir.

**Tablo 2.** İncelenen Eserlerdeki Teknolojik Aletler

Kitaplar	ÜYGT	PGDK	İBBO	DŞ	ACT	ÇC	DK	Toplam
Bilgisayar/Laptop/ Tablet	✓	✓	✓	✓		✓	✓	6
Telefon/Cep Telefonu	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	7

Kamera	✓						✓	2
Fotoğraf Makinesi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
Televizyon	✓	✓			✓	✓	✓	5
Elektronik Ev Aletleri	✓		✓	✓			✓	4
Mikrofon/Megafon	✓			✓			✓	3
Hoparlör	✓						✓	2
Kulaklık	✓							1
Klavye	✓						✓	2
Yazıcı	✓							1
Fare	✓						✓	2
Bellek Çubuğu	✓			✓				2
Batarya	✓						✓	2
Kablo	✓					✓		2
Jeneratör	✓							1
Kumanda	✓						✓	2
Dijital Pano	✓							1
Elektronik Tamir Aletleri	✓							1
Dijital Gözlük		✓						1
Kaset			✓					1
Tomografi Cihazı			✓					1
Röntgen Cihazı			✓					1
Ses Kayıt Cihazı				✓				1
CD Çalar				✓				1
Hat (SIM Kartı)					✓			1
Robot						✓		1
Projeksiyon Cihazı						✓		1
Lazer Çubuğu						✓		1
Drone							✓	1
Müzik Seti							✓	1
Yapay Kar Makinesi							✓	1

Yapılan inceleme sonucunda 5 eserde sosyal medya platformlarına girildiği tespit edilmiştir. Sosyal medya platformları, çocukların sıklıkla kullanması nedeniyle internet sitelerinden ayrı olarak incelemeye alınmıştır. Görüntülü mesajlaşma, bilgisayar oyunları ve 3D yazılımlar sadece 1 eserde geçmektedir. En fazla teknolojik yazılım ve uygulama “Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller” adlı eserde tespit edilmiştir. “Çetin Ceviz” ve “Anneannemin Cep Telefonu” adlı eserlerde ise teknolojik yazılım ve uygulamalara yer verilmemiştir.

**Tablo 3.** İncelenen Eserlerdeki Teknolojik Yazılım ve Uygulamalar

Kitaplar	ÜYGT	PGDK	İBBO	DŞ	ACT	ÇC	DK	Toplam
Sosyal Medya Platformları	✓	✓	✓	✓			✓	5
Arama Motorları	✓	✓					✓	3
Görüntülü Arama	✓	✓						2
Elektronik Mesaj	✓			✓			✓	3



İnternet Siteleri	✓	✓		✓	3
E-posta	✓		✓	✓	3
Bilgisayar ve Telefon Programları	✓	✓	✓		3
Dijital Oyunları		✓			1
Görüntülü Mesajlaşma		✓			1
3D Yazılımları		✓			1

İncelenen 7 çocuk eserinden yola çıkılarak elde edilen bulgularda, teknolojinin olumlu yönleri arasında bütün eserlerde “Haberleşme ve İletişimi Kolaylaştırma” ve “Günlük Hayatı Kolaylaştırma” başlığı altında incelenen “Ulaşımı Sağlama” unsurları yer almıştır. “Günceli Yakalama” kategorisi ise bir eser hariç bütün eserlerde tespit edilmiştir. Teknolojinin olumlu yönleri kapsamında en az yer verilen unsur ise “Sanal Gerçeklik ve Boyutlandırma” kategorisidir. Teknolojinin olumlu yönleri ana kategorisindeki alt kategorilerde eserlerde yer almayan bir alt kategori tespit edilmemiştir.

**Tablo 4.** İncelenen Eserlerdeki Teknolojinin Olumlu Yönleri

Kitaplar	ÜYGT	PGDK	İBBO	DŞ	ACT	ÇÇ	DK	Toplam
Sosyal Medya Platformları	✓	✓	✓	✓			✓	5
Arama Motorları	✓	✓					✓	3
Görüntülü Arama	✓	✓						2
Elektronik Mesaj	✓			✓			✓	3
İnternet Siteleri	✓	✓					✓	3
E-posta	✓			✓			✓	3
Bilgisayar ve Telefon Programları	✓	✓	✓					3
Dijital Oyunları		✓						1
Görüntülü Mesajlaşma		✓						1
3D Yazılımları		✓						1

İncelenen 7 çocuk eserinden yola çıkılarak elde edilen bulgularda, teknolojinin olumsuz yönleri bakımından altı eserde “Teknolojik Aletlerle İlgili Yaşanılan Aksaklıklar” kategorisi tespit edilmiştir. En az karşılaşılan teknolojinin olumsuz yönleri ise “Gerçeklikten Uzaklaşma” ve “Kolaya Kaçma, Hazırcılık ve Tüketim Çılgınlığı” kategorileridir. İncelenen kategorilerden yola çıkılarak teknolojinin bütün olumsuz yönlerine yer veren eser “Postayla Gelen Deniz Kabuğu”dur. Teknolojinin olumsuz yönlerine en az yer veren eserler ise “Anneannemin Cep Telefonu” ve “Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi”dir. Bu eserlerin

her ikisinde de sadece bir adet teknolojinin olumsuz yönleri alt kategorisi tespit edilmiş olup ortak olarak iki eser de teknolojik aletlerle ilgili yaşanan aksaklıklara yer vermiştir.

**Tablo 5.** İncelenen Eserlerdeki Teknolojinin Olumsuz Yönleri

Kitaplar	ÜYGT	PGDK	İBBO	DŞ	ACT	ÇC	DK	Toplam
Teknoloji Bağımlılığı	✓	✓	✓					3
Sosyalleşmenin Azalması	✓	✓		✓				3
Gerçeklikten Uzaklaşma		✓	✓					2
Sahte Kimlik ve Kişilik Oluşturma	✓	✓	✓				✓	4
Hackerlık, Siber Suçlar, Bilgi ve Belgelerin Kopyalanması, Kişisel Bilgilerin Açığa Çıkması	✓	✓		✓			✓	4
Hastalık, Kaza ve Yaralanmalar	✓	✓	✓					3
Sahtekârlık ve Yalancılık	✓	✓	✓	✓			✓	5
Kolaya Kaçma, Hazırcılık ve Tüketim Çılgınlığı	✓	✓						2
Toplumsal Davranışları Etki Altına Alma	✓	✓	✓				✓	4
Teknolojik Aletlerle İlgili Yaşanılan Aksaklıklar	✓	✓		✓	✓	✓	✓	6
Toplam	9	10	6	4	1	1	5	

İncelenen 7 çocuk eserinden yola çıkılarak elde edilen bulgularda çocuğun gelişimi yönünden teknolojinin sunuluşuna bakıldığında “Çocuğun Sosyo-duygusal Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu” bütün eserlerde tespit edilmiştir. “Çocuğun Bilişsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu” ise bir eser dışında geriye kalan tüm eserlerde bulunmaktadır. Eserlerde çocuğun gelişimi yönünden en az yer verilen kategori ise “Çocuğun Cinsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu” olmuştur. İncelenen kategorilerden yola çıkılarak çocuğun gelişim yönlerinden teknolojinin sunuluşuna göre en fazla kategori “Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller” ve “Postayla Gelen Deniz Kabuğu” adlı eserlerde tespit edilmiştir. Her iki eserde de altı adet alt kategori bulunmuştur. En az kategorilere sahip eserler ise “Devin Şarkısı” ve “Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi” adlı çocuk kitapları olarak tespit edilmiştir. Bu iki eserde de ikişer alt kategori tespit edilmiştir.

**Tablo 6.**İncelenen Eserlere Göre Teknolojinin Çocuğun Gelişimi Yönünden Sunuluş Biçimleri

Kitaplar	ÜYGT	PGDK	İBBO	DŞ	ACT	ÇC	DK	Toplam
Çocuğun Bilişsel Gelişimi Yönünden Teknoloji	✓	✓	✓		✓	✓	✓	6
Çocuğun Fiziksel ve Psiko-motor Gelişimi Yönünden Teknoloji		✓		✓	✓			3
Çocuğun Sosyo-duygusal Gelişimi Yönünden Teknoloji	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	7
Çocuğun Dil Gelişimi Yönünden Teknoloji	✓	✓						2
Çocuğun Kişilik Gelişimi Yönünden Teknoloji	✓	✓						2
Çocuğun Ahlak Gelişimi Yönünden Teknoloji	✓	✓	✓				✓	4
Çocuğun Cinsel Gelişimi Yönünden Teknoloji	✓							1
Toplam	6	6	3	2	3	2	3	

İncelenen çağdaş çocuk edebiyatı eserlerinde teknolojik unsurların dengeli dağılmadığı tespit edilmiş olup çocuklara teknolojinin sunulduğu açısından birtakım yetersizlikler mevcuttur. Eserlerde en fazla yer verilen teknolojik unsurlar cep telefonu ve sosyal medya kullanımı, haberleşme ve iletişim, ulaşım ve teknolojik aletlerle ilgili yaşanan aksaklıklar olmuştur. Çocukların günümüzde kullandığı bazı teknolojik aletlere eserlerde hiç yer verilmediği de tespit edilmiştir. En az sunulan teknolojik unsurlar ise dijital oyunlar, görüntülü mesajlaşma, 3D yazılımlar, sanal gerçeklik ve boyutlandırma, gerçeklikten uzaklaşma, kolaya kaçma-hazırcılık ve tüketim çılgınlığıdır. Çocuğun gelişim alanları açısından tüm eserlerde teknolojinin çocuğun sosyo-duygusal gelişimini etkilemesi sunulurken cinsel yönden gelişimini etkilemesi bir eserde mevcuttur. Teknolojiyle ilgili yaşanan sorunlar çocuklara sunulurken bu gibi durumlardan korunma yolları sunulmamıştır. Eserlerde yer alan ebeveyn ve çevre karakterlerin teknolojiye bakışı açısından ortak bir birliktelik yoktur, teknolojiye yönelik olumlu, olumsuz ve değişken olmak üzere farklı bakış açıları sunulmuştur

### SONUÇ ve TARTIŞMA

Eserlerde yer alan teknolojik unsurlarla ilgili olarak, “Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller”de 35, “Postayla Gelen Deniz Kabuğu” adlı eserde 34, “Dijital Karınca” adlı eserde 27, “İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu” adlı eserde 24, “Devin Şarkısı” adlı eserde 21, “Anneannemin Cep Telefonu” adlı eserde 12, “Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi” adlı eserde ise 9 adet unsur çeşitliliği tespit edilmiştir. İncelenen eserler içerisinde “Ünsüz

Youtuberın Günlüğü Troller” adlı eserde en fazla sayıda unsur çeşitliliği görülmüştür. Hemen arkasından ise “Postayla Gelen Deniz Kabuğu” adlı eser gelmektedir. En az unsur çeşitliliği ise “Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi” adlı eserdir. İncelenen 7 eser arasında unsur çeşitliliği bakımından dengeli bir dağılım tespit edilmemiştir. Eserlerde yer alan teknolojik aletlerin unsur çeşitliliğine bakıldığında ise “Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller” adlı eserde 19, “Postayla Gelen Deniz Kabuğu” adlı eserde 5, “İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu” adlı eserde 7, “Devin Şarkısı” adlı eserde 9, “Anneannemin Cep Telefonu” adlı eserde 2, “Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi” adlı eserde 8, “Dijital Karınca” adlı eserde 15 adet farklı teknolojik alet saptanmıştır. We are Social 2019 raporunun sunduğu verilere göre Türkiye’nin %77’si akıllı telefon kullanmaktadır. İncelenen eserlerde de bu durumu destekler nitelikte kahramanların akıllı telefonlar kullandıkları tespit edilmiştir. Bütün eserlerde cep telefonu kullanımı mevcuttur. Cep telefonu, daha çok iletişim kurma ve haberleşme amacıyla kullanılmıştır. Ayrıca paylaşım yapabilme, güncel olayları takip edebilme, canlı yayın açabilme, yer-yön bulma gibi yazılımsal uygulamaların da akıllı telefonlar üzerinden kullanıldığı görülmüştür. Eserlerde çocukların akıllı telefonlarından oyun oynaması durumuna ise hiç yer verilmemiştir.

Cep telefonunun hemen ardından 6 eserde bilgisayar ve fotoğraf makinesi veya fotoğraf makinesi özelliği olarak kullanılan cihazlara yer verilmiştir. Bilgisayarlar üzerinden araştırma yapma, iletişim kurma, eğlenceli vakit geçirebilme gibi olumlu durumların yanı sıra bilgisayar korsanlığı yapma, teknolojinin bağımlılık oluşturması, gerçek hayattan uzaklaşma, aileyle, arkadaşlarla ve çevreyle geçirilen sürenin azalması gibi olumsuz durumlar da yansıtılmıştır. TÜİK 2013 verilerine göre her 10 çocuktan 9’unun her gün televizyon izlediği tespit edilmiştir. Günlük hayatta çocukların sıklıkla karşılaştığı televizyon ise incelenen 5 eserde tespit edilmiştir. Ancak sürekli televizyon izleyen bir kahramanla karşılaşılmanmıştır. Son yıllarda çocukların dikkatini çeken “drone”, “dijital gözlükler”, “robotlar” gibi teknolojik aletler bir eserde geçmektedir. Drone, Dijital Karınca; dijital gözlük, Postayla Gelen Deniz Kabuğu; robot ise Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi adlı eserlerde tespit edilmiştir.

İncelenen eserler arasında son yıllarda basılan eserler olmasına rağmen bu eserlerde akıllı saat, video oyun konsolu, yeni nesil elektronik kaykay, ses bombası, elektronik kitap okuyucu gibi çocukların günlük hayatın içerisinde karşılaşabildiği veya ilgilerini çeken teknolojik aletlere ise hiç yer verilmemiştir. Çocuk edebiyatı yazarlarının bu açıdan bakıldığında günümüz çocuklarına teknolojik alet çeşitliliği sunma konusunda eksik kaldığını söylemek mümkündür. 2000 yılı sonrasında doğan ve teknolojiyle iç içe olan bu çocuklara yönelik yazılan eserlerde bu gibi aletlere yer verilmemesi günümüzdeki çocuk edebiyatı yazarlarının çoğunun 1950-1985 yılları arasında bulunan kuşaklarda dünyaya gelmiş olmalarından ileri gelebileceği düşünülmektedir.

Eserlerde yer alan teknolojik yazılım ve uygulamalarla ilgili sonuçlara bakıldığında, teknolojik yazılım ve uygulamaların da teknolojik aletler gibi çocuk eserlerinde dengeli dağılmadığı görülmektedir. 5 eserde sosyal medya platformlarına girildiği tespit edilmiştir. Sosyal medya platformları da internet sitesi olmasına rağmen çocukların internet ortamında özellikle yöneldikleri ve sıklıkla kullandıkları alanlar olmaları nedeniyle, daha net bir tablo görebilmek adına, ayrı değerlendirilmiştir. Instagram, Facebook, Twitter doğrudan isimleri geçen sosyal paylaşım siteleridir. Sosyal medya hesapları genellikle paylaşım yapma amacıyla kullanılmıştır. Eserlerde ayrıca sosyal medya hesaplarında kişilerin sahte isimler

kullandıkları bulgulanmıştır. “Postayla Gelen Deniz Kabuğu” adlı eserde Facebook’un yeni arkadaşlıklara zemin hazırlaması özelliği de ön plana çıkarılmıştır. Sosyal medya hesapları içerisinde 3 eserde blog sayfalarına yer verilmiştir. Blog sayfaları biriyle ilgili bilgi alma amaçlı veya kişinin kendisiyle ilgili bilgi vermesi amacıyla kullanılmıştır. Bu nedenle kişisel blog sayfalarına yer verilmiştir. Temasal, toplumsal, kurumsal blog sayfaları ise incelenen çocuk eserlerinde bulunmamıştır. Mavnacıoğlu (2009) sosyal medyayla ilgili özellikleri aktardığı çalışmasında verilenlerle eserdeki sosyal medya kullanımında tespit edilen bulgular ise birbirleriyle örtüşmektedir. Sosyal medya Mavnacıoğlu (2009)’nun da belirttiği gibi zaman ve mekân sınırlaması olmadan paylaşım yapılabilmesi, karşılıklı görüş alışverişinde bulunulabilmesi, kullanıcıların ürettikleri içerikleri paylaşabilmeleri, birbirlerini takip edebilmeleri, kimi zaman bilgi kirliliği nedeniyle dezenformasyon yaşanan bir yere dönüşmesi, kişilerin takip eden ve edilen olması sebebiyle mahremiyetlerinin zedelenebileceği bir yer olması çocuk eserlerinde de karşımıza çıkmaktadır. Arama motorlarından ise “Google” doğrudan ismiyle çocuk kitaplarında yerini almıştır. Günlük hayatta birçok kişinin kullandığı navigasyon uygulamasına da üç eserde yer verilmiştir. Türkiye’de ve dünyada birçok kişinin kullandığı çevrimiçi mesajlaşma uygulamalarına ise eserlerde yer verilmemiştir. Bu uygulama yerine iletişimi sağlamak amacıyla çocuklar tarafından artık fazla kullanılmayan elektronik posta ve elektronik mesaja yer verilmiştir. Bu nedenle bu konuda çocuk kitaplarının teknolojiyi yansıtmaları açısından z ve alfa kuşağının gerisinde kaldıklarını söylemek mümkündür. 2000 yılı sonrasında doğan kuşağın özellikleri arasında gösterilen sanal ortamda farklı bir dil kullanmaları yani kısaltmalar yapmaları veya emoji adı verilen yüz sembollerini kullanarak sanal ortamda yazışmaları ise sadece “Ünsüz Youtuber Günlüğü Troller” adlı eserde yer almıştır. Eserlerde yer alan teknolojinin olumlu yönleri kategorisinde “Haberleşme ve İletişimi Kolaylaştırma”, “Araştırma, Ödev Yapma, Bilgiye Ulaşma, Keşfetme”, “Farklı Zaman ve Mekânlara Ulaşabilme”, “Fotoğraf, Video, Ses, Bilgi, Belge Kaydetme ve Saklama”, “Günceli Yakalama”, “Meslekler ve Para Kazanma”, “Yeni Arkadaşlıklar Kurma ve Yalnızlıktan Kurtulma”, “Arkadaşlar ve Çevreyle Paylaşım Yapabilme”, “Müzik, Oyun ve Eğlence Ortamı Oluşturma”, “Kişisel Gelişime Katkı Sağlama”, “Günlük Hayatı Kolaylaştırma (Ulaşımı Sağlama, Yer-Yön Bulma, Zaman Tasarrufu, Teknolojik Ev Aletleri Kullanımı, Tarih ve Saat Bilgisine Ulaşma, Maddi Tasarruf Sağlama, Güvenliği Sağlama), “Sanal Gerçeklik ve Boyutlandırma”, “Teknolojinin Kişiselleştirilebilmesi”, “Yeni Projeler ve İcatlar Oluşturma” alt kategorileri bulunmaktadır. Teknolojinin olumlu yönleri ana kategorisinin de diğer kategoriler gibi eserlerde dengeli bir dağılım göstermediği tespit edilmiştir. Eserlerde “Haberleşme ve İletişimi Kolaylaştırma” ve “Günlük Hayatı Kolaylaştırma” alt kategorisinden “Ulaşımı Sağlama” kategorileri teknolojinin olumlu yönü olarak bütün eserlerde yer almıştır. Böylece bu alanda en fazla tespit edilen kategoriler olmuşlardır. Vefa Taşdelen(2012) de makalesinde yeni teknolojilerin, ileri bilgi ve tecrübe birikimi sonucunda ortaya çıkan teknolojiler olduğu ve iletişim ve ulaşım teknolojilerinin bunlardan ikisi olduğunu ifade etmiştir. Eserler de bu durumu aynen yansıtmaktadır. Teknolojinin haberleşme ve iletişimi kolaylaştırma özelliğinde kişisel iletişim yapılabileceği gibi, teknolojinin ilerlemesi sayesinde toplu iletişimin de olabileceğine yer verilmiştir. Araştırma, ödev yapma, bilgiye ulaşma, keşfetme özelliği internet sayesinde kahramanlar tarafından istenilen anda yapılabilmektedir. Eserlerde çocukların araştırma, ödev yapma gibi amaçlarla kütüphaneye gitmesi veya kitap okuması gibi durumlar bulunmamaktadır. Bunun yerine gerektiğinde arama motorları kullanılarak teknoloji sayesinde istenilen anda ve hızlı olarak istenilen bilgiye ulaşılması sunulmuştur. Farklı zaman ve mekânlara ulaşabilme alt kategorisinde teknolojik aletler sayesinde uzakta

bulunan bir kişi veya mekânı o anda veya farklı bir zamanda görmenin mümkün olduğu, bir zamanda çekilmiş bir fotoğrafın veya videonun farklı zamanlarda istenildiği kadar görülebildiği ve bu sayede gidilmesi ve görülmesi mümkün olmayan kişilere ve mekânlara ulaşılabildiği eserlerde yansıtılmıştır.

Fotoğraf, video, ses, bilgi, belge kaydetme ve saklama kategorisinde geniş hafıza özelliği gösteren cihazlarda yapılan depolamalar sayesinde kolayca dijital belgelerin saklanabileceği; artık herkeste bulunan bu cihazlar sayesinde video kaydetmenin, fotoğraf çekmenin pratikleştiği okuyuculara sunulmuştur. Günceli yakalama alt kategorisinde haberleşme, canlı yayın yapabilmek, kısa sürede fazla kişiye ulaşılabilmenin mümkün olması sayesinde kahramanların son gelişmeleri teknoloji aracılığıyla takip edebildiği görülmektedir. Bunun dışında “Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller”, “Postayla Gelen Deniz Kabuğu”, “İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu”, “Anneannemin Cep Telefonu” adlı eserlerde teknolojiye uyum sağlayamamanın çağa uyum sağlayamamak, çağ dışında kalmak olduğu sunulmuştur. “Dijital Karınca” adlı eserde ise kahramanlardan birinin son çıkan teknolojik cihazları takip ettiği tespit edilmiştir. Meslekler ve para kazanma alt kategorisinde teknolojinin ilerlemesiyle yeni çıkan meslekler olduğuna değinilmiştir. Son yıllarda sosyal medya hesaplarından kişilerin aldığı reklamlar sayesinde veya kaydettikleri üzerinden sayfalarının tıklanmasıyla para kazanılabilmesi de tespit edilen diğer bir olgudur. Günümüzdeki pek çok çocuğun youtuber olma hayali veya youtuberları takip etmesinden yola çıkarsak bu alanda yaşayabileceği durumların eserlerde yeterince yansıtılmadığını söylemek mümkündür. Mustafa Savcı'nın “İnsan Teknoloji Etkileşiminde Güncel Problemler” adlı yazısında “Çocuk Youtuber Sorunsalı” başlığı altında yer verilen sorunlarla incelenen eserlerdeki kahramanların karşılaştırılmadığı dolayısıyla çocukların sosyal medya platformlarını aktif kullanırken yaşayabileceği problemlerin ve bu problemlerden korunma yollarının da çocuğa sunulmaması çocuk edebiyatında ihmal edilen durumlardan bir tanesidir. Yeni arkadaşlıklar kurma ve yalnızlıktan kurtulma alt kategorisinde özellikle “Anneannemin Cep Telefonu” adlı eserde yaşı büyük olan ana kahramanın cep telefonu sayesinde yalnız hissetmesinin önüne geçilmesi, “Postayla Gelen Deniz Kabuğu” adlı eserde ise ailesiyle yeterince vakit geçiremeyen kahramanın sosyal medyadan birçok kişiyle arkadaş olması sayesinde yalnızlıktan kurtulması anlatılmıştır. Bu makalenin giriş bölümünde de belirtildiği gibi yeni nesil artık sokakta oynamak yerine sanal ortamlarda arkadaş bulmaktadır. Giderek toplumsal yapı bireyselleşmektedir. Toplumda kişilerin geniş ailelerden tek yaşamaya başladığı bir hayata doğru ilerleme söz konusudur. Bu da kişilerin yalnızlaşmasına sebebiyet vermiştir. Her ne kadar sanal ortamdaki arkadaşlıkların tehlikeli olabileceği bilinse de yalnızlıktan kurtulmak insanlar açısından oldukça önemlidir. Bu durum da çocuk eserlerinde yansıtılmıştır. Arkadaşlar ve çevreyle paylaşım yapabilmek kategorisinde kişilerin özellikle sosyal medyadan fotoğraf, yazı, video, belge paylaşabilmesi durumlarına yer verilmiştir. Bu alt kategori altında kişilerin isteğine göre sadece tanıdıklarıyla paylaşım yapabilmeleri veya tanımadıkları kişilere de yapılan paylaşımlar aracılığıyla ulaşılabilmesinin mümkün olduğu eserlerde görülmektedir. Özellikle “Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller” adlı eserde paylaşım yapan kişilerin popülerleştiğini görmek mümkündür. Müzik, oyun ve eğlence ortamı oluşturma alt kategorisinde artık oyunların teknolojiyle daha farklı bir boyut aldığını görmek mümkündür. Özellikle “Postayla Gelen Deniz Kabuğu” adlı eserde anlatılan 3 boyutlu oyun kişilere farklı deneyimler yaşatmıştır. Ancak bu durumun gerçek hayattan uzaklaşma ve çeşitli problemler yaşatması da eserde sunulmuştur. Kişilerin teknolojik aletleriyle müzik dinlemesinin de yansıtıldığı eserlerde

film ve video izleme veya kaydetme unsurlarına da yer verilmiştir. Kişisel gelişime katkı sağlama alt kategorisine yönelik olarak internetten elde edilen bilgilerin günlük hayatta kullanılabileceği çocuklara sunulmuştur. Kahramanların ilgi duydukları konulara internet üzerinden ulaştıkları gözlenmiştir. Örneğin; “İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu” adlı eserde yabancı dil öğrenmenin teknolojik aletler sayesinde de mümkün olabileceği okuyuculara yansıtılmıştır.

Teknoloji, insanların hayatlarını kolaylaştırmak amacıyla atılan adımlardır. Günlük hayatı kolaylaştırma alt kategorisinde teknolojik araçların ulaşımı sağlamasına bütün eserlerde yer verilmiştir. Yer-yön bulma konusunda üç eserde navigasyon uygulamasının kullanılması söz konusudur. Kahramanların bilgiye hızlı ulaşması, haberleşmede görülen hız, aynı anda birden fazla kişiye ulaşabilmenin mümkün olması gibi durumlar zaman tasarrufu sağlamıştır. Teknolojik ev aletleri de eserlerde geçmektedir ancak bu aletlerin işleviyle ilgili ifadeler pek yer verilmemiştir. Tarih ve saat bilgisine teknolojik aletler üzerinden iki eserde ulaşılmıştır. Bu amaç için cep telefonları kullanılmıştır. Teknolojinin maddi tasarruf sağlamasına yönelik olarak internet aracılığıyla herhangi bir ücret ödmeden kişilere ulaşıp aktarılacak istenenlerin aktarılması sunulmuştur. Ayrıca “Anneannemin Cep Telefonu” adlı eserde uygun operatör tarifelerinin olduğuna yer verilmiştir. Güvenliği sağlama bölümünde ise iki eserde güvenlik kameralarına yer verilmiştir. Ayrıca “Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller” adlı eserde araba kapısının kilitlemesi ve apartman kapısından şifreyle geçilmesi durumlarının olması teknolojinin güvenliği sağlamaya yönelik sunuluşudur. Sanal gerçeklik ve boyutlandırma “Postayla Gelen Deniz Kabuğu” adlı eserde tespit edilmiştir. Dijital gözlükler aracılığıyla eserde geçen bazı kişiler gerçekçi deneyimler yaşamışlardır. Ancak bunun tehlikeli olabileceği, insanların sakarlaşabileceği ve kazalar geçirmesinin mümkün olduğuna da yer verilmiştir. Teknolojinin kişiselleştirilebilmesi alt kategorisi 4 eserde sunulmuştur. Bu eserlerde kişinin isteği doğrultusunda kullandığı teknolojik aletlerin özelliğinin değiştirilebilmesine yer verilmiştir. Yeni projeler ve icatlar oluşturma alt kategorisi ise sadece “Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi” adlı eserde sunulmuştur. Teknolojinin hızla ilerlediği günümüzde çocuk eserlerinde bu durumun çocuklara yeterince yansıtılmaması, onların üretici taraflarının ve hayal güçlerinin desteklenmemesi çocuk kitaplarında görülen bir eksikliklerdir. Eserlerde yer alan teknolojinin olumsuz yönleri kapsamında, “Teknoloji Bağımlılığı”, “Sosyalleşmenin Azalması”, “Gerçeklikten Uzaklaşma”, “Sahte Kimlik ve Kişilik Oluşturma”, “Hackerlık, Siber Suçlar, Bilgi ve Belgelerin Kopyalanması, Kişisel Bilgilerin Açığa Çıkması”, “Hastalık, Kaza ve Yaralanmalar”, “Sahtekârlık ve Yalancılık”, “Kolaya Kaçma, Hazırcılık ve Tüketim Çılgınlığı”, “Toplumsal Davranışları Etki Altına Alma”, “Teknolojik Aletlerle İlgili Yaşanılan Aksaklıklar” alt kategorileri yer almaktadır.

Teknoloji bağımlılığı çağımızın büyük sorunlarından bir tanesidir ancak bu durum incelenen 3 eserde tespit edilmiştir. Teknoloji bağımlılığının bulunduğu eserlerde bağımlılık sorunuyla karşılaşan karakterler teknolojik aletleriyle, internette çok fazla zaman geçirmiş veya dijital oyun oynamışlardır. Bu nedenle sosyalleşmenin azalması sorunu da beraberinde gelmiştir. Bu karakterler yanlarında arkadaşları veya aileleri bulunduğu zaman mümkün olduğunca az konuşmayı tercih etmişlerdir. “Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller” adlı eserde teknoloji bağımlısı olan kahramanda çok daha büyük sorunlar yansıtılmıştır. Eserde sunulan teknoloji bağımlısı kahraman dışarıya çıkmak istememe noktasına ulaşmış, çıktığında ise fizyolojik sorunlarla karşılaşmıştır. Bu durumda araştırmaların ifade ettiği gibi teknoloji bağımlılığının fizyolojik, psikolojik ve sosyolojik olarak problemler

oluşturabileceğini destekleyerek çocuk edebiyatında sunulmuştur. İki eserde yansıtılan gerçeklikten uzaklaşma durumunda ise kişilerin sanal dünya içerisinde kaybolmaları, gerçek ile sanalı bazen karıştırdıkları sunulmuştur. Ayrıca bu durumun kişiler için bir tehlike oluşturabileceği de yansıtılmıştır. Sahte kimlik ve kişilik oluşturma alt kategorisinde kahramanların sahte isimlerle sanal ortamda buldukları, bazı kişilerin ise bu sahte isimlerin altında olmadıkları kişilik özellikleri sergiledikleri tespit edilmiştir. Hatta eserlerde kişiler birden fazla sosyal medya hesabı da kullanarak başka başka kimliklere bürünmüşlerdir. Bu durum beraberinde yalancılık ve sahtekârlığı da getirmiştir. Sanal ortamlarda rahatlıkla yalan söylemenin mümkün olabileceği sunulan durumlar arasında bulunmaktadır. İftira atmak, yalan haber çıkarmak, birini sosyal medyada karalamak ve küçük düşürmek, bir durumu olduğundan farklı yansıtmak gibi durumlar yapılan incelemede sahtekârlık ve yalancılık kategorisinde toplanmıştır. Bu sayede sanal ortamda söylenenlere her zaman inanılmaması gerektiği çocuklara sunulmuştur. Hackerlık, siber suçlar, bilgi ve belgelerin kopyalanması, kişisel bilgilerin açığa çıkması alt kategorisi dört eserde yer almaktadır. Bu eserlerin üçünde çocuk kahramanların bilgisayar korsanlığı yaptığı hatta çevrenin çıkarları doğrultusunda bu çocukları desteklediği tespit edilmiştir. Bilgisayar korsanlığının bir suç teşkil ettiği yansıtılsa da eserlerde çocuğu bilgisayar korsanlığına özendirici ifadeler de tespit edilmiştir. Özendirici yansıtılan bu durum çocuğu gerçek hayatta sıkıntıya sokabilecek, tehlikelere yol açabilecek niteliktedir. Sadece “Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller” adlı eserin sonlarında eserdeki bir karakter bilgisayar korsanlığı yaptığı gerekçesiyle polisler tarafından tutuklanmıştır. Bilgisayar korsanlığı yapan diğer kahraman ise arkadaşları tarafından desteklenmektedir ve polisler tarafından yakalanmamıştır. Bu konunun yansıtıldığı diğer eserlerde ise hackerlık yapan kişilerin ceza almasına yer verilmemiştir. Hastalık, kaza ve yaralanmalar alt kategorisi üç eserde tespit edilmiştir. Bu eserlerin ikisinde teknoloji bağımlılığının getirdiği sağlık problemleri mevcutken geriye kalan bir eserde teknolojik cihazların radyasyon yayması sunulmuştur.

Kolaya kaçma, hazırcılık ve tüketim çılgınlığı kategorisinde emek harcanmadan hazırca bir şeylere ulaşılabilmesi ve insanların rahata alışması, sosyal medya ortamlarında konuların hızlıca tüketilmesi konularına yer verilmiştir. Toplumsal davranışları etki altına alma alt kategorisinde incelenen eserlerde yer alan özellikle teknolojiyle ilerleyen reklamcılık sektörünün insanları etkilemesi, sosyal medya ortamlarında çıkan akımların birçok kişi tarafından uygulanması, bu ortamlardaki bir kişinin diğer kişileri yönlendirebilmesinin mümkün olması gibi durumlar insanların ve toplumun teknoloji aracılığıyla kolayca etki altına girebildiğini göstermiştir. Teknolojik aletlerle ilgili yaşanan aksaklıklar ise altı eserde tespit edilmiş olup bu kategori altında teknolojik aletlerin bozulması veya bazı durumlarda çalışmaması gibi sorunların okurlara sunulduğu tespit edilmiştir. Teknolojinin olumsuz yönleri ana kategorisi tüm eserlerde bulunmuştur. Ancak eserlerin teknolojinin olumsuz yönlerini çocuklara sunarken korunma yollarına yeterince yer vermediği de tespit edilmiştir. Eserlerde yer alan çocuğun gelişim yönlerinden teknolojinin sunuluş biçimleri ana kategorisinin altında ise “Çocuğun Bilişsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu”, “Çocuğun Fiziksel ve Psiko-motor Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu”, “Çocuğun Sosyo-duygusal Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu”, “Çocuğun Dil Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu”, “Çocuğun Kişilik Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu”, “Çocuğun Ahlak Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu”, “Çocuğun Cinsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu” bulunmaktadır. Pagani ve arkadaşlarının (2010), Couse ve Chen (2010)’in ve Kol (2020)’un yaptığı araştırmalar, teknolojinin çocuklarının



gelişim alanlarını etkilediği yönündeydi. Çocuk eserlerinde belirgin olarak teknolojik unsurların çocukların gelişim alanlarını etkilediği görülmektedir. Çocuğun gelişim alanları yönünden teknolojinin sunuluşu kategorisinde olumlu yönler bulunsa da genellikle olumsuz yönlere yer verildiği tespit edilmiştir. İncelenen eserlerde bilişsel gelişim alanında teknoloji, çocukların yeni bilgiler öğrenmesini, hayal güçlerini kullanmasını sağlamasının yanında teknolojik cihazların fazla kullanılması çocuğun düşünmesini ve hafızasını kullanmasını da engellediği sunulanlar arasındadır. Teknoloji bağımlılığının fiziksel ve psiko-motor gelişim alanını olumsuz etkilediği sakarlığa yol açtığı sunulmuştur. Sosyo-duygusal gelişim alanında çocukların yeteri kadar ilgi görmemesi, yalnızlaşması sonucunda kendilerinde oluşan duygusal boşluğu teknolojiyle doldurmaya çalıştıkları ama teknolojik cihazlarla harcanan sürenin artmasının aslında onları sosyallikten daha çok koparması durumuna yer verilmiştir. Bu durum da beraberinde psikolojik ve sosyal yönden sorunları getirmiştir. Eserlerde dil gelişimi açısından çocuk kahramanların sesli harfleri konuşurken ve yazarken kullanmamaları, kısaltmalara ve emoji denilen yüz ifadelerine yer vermeleri nedeniyle kahramanların dil becerilerinin olumsuz etkilendiği yansıtılırken aynı zamanda çocukların kendilerini sosyal medya alanlarında ifade edebildikleri de incelenen eserlerde bulunmuştur. Kişilik gelişimi yönünden sosyal medya platformlarında sahte kişi isimlerinin kullanılması ve sahte kişi isimleri altında tanınmamak kahramanları bu ortamlarda olduklarından farklı kişilik özellikleri sergileyen bireylere dönüştürmüştür. Bu durum ayrıca yalan söylemeye sebebiyet verdiği için ahlaki gelişimi de etkilemiştir. Çocuğun cinsel gelişimini etkilemesi yönünden teknolojinin sunulduğu tek eser ise “Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller”dir. Bu eserde bir çocuk karakterin görüntüleri teknolojik cihazın kamerasına erişilerek alınmış ve çocuk karaktere şantaj yapılmıştır. Bu durum çocuk kahramanın telefonunun kamerasına bant yapıştırmasına sebep olmuştur. Eserde çocukların böyle sorunlarla karşılaşabileceğinin sunulmasının yanında durumu yaşayan çocuk kahraman, ailesine teknoloji kullanımının yasaklanacağı korkusuyla içinde bulunduğu durumu söyleyemeyen biri olarak okuyucuya yansıtılmıştır. Çocuklar gerçek hayat içerisinde internet kullanımı sırasında cinsel içerikli görüntülerle karşılaşabilmekte hatta kendilerine karşı yabancı kişiler üzerinden bu konuyla ilgili tehditlere maruz kalabilmektedirler. Sanal ortamda bulunan bu büyük tehlikenin sunulması ve bu tehlikeden korunma yollarının çocuğa yansıtılması konusunda eserler oldukça zayıf kalmıştır. Son ana kategori olan “Ebeveynlerin ve Çevrenin Teknolojiye Bakış Açuları ve Tutumları Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi” kategorisine bütün eserlerde yer verilmiştir. Bu kategoriyle ilgili olarak “Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller” adlı eserde eserin kahramanı olan Ezgi’nin annesi ve reklamcı Ethem Bey, belediye başkanlığı seçimini kazanmak için Ezgi ve arkadaşlarının internet üzerinden gerçekleştirdiği karşı tarafı karalama kampanyalarına destekleyici bir tutum sergilemektedirler. “Postayla Gelen Deniz Kabuğu” adlı çocuk kitabında ise eserin başkahramanı Sude, ailesiyle birlikte yeteri kadar vakit geçirememekte ve bu boşluğu tabletiyle doldurmaya çalışmaktadır. Ailesi ilk başta onun bu davranışını desteklese de sonradan kızlarının bir teknoloji bağımlısına dönüştüğünü fark edip onu kurtarabilmek için çeşitli yollar deneyerek teknolojiye karşı olumlu tutumdan olumsuz tutuma geçmişlerdir. “İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu” adlı eserin üçüncü hikâyesinde ise eserin kahramanı olan Caner’in annesi sürekli internetten paylaşım yapmakta Caner’in rızası olmasa dâhi çocuğun görüntülerini de paylaşmaktadır. Babası da sosyal medyada para kazanıldığını fark edince bu alanı daha iyi öğrenmeye çalışmıştır. Fakat ailenin sosyal medyada istemsizce yanlış bilgi vermesi sonucunda küçük duruma düşmeleri bu alışkanlıklarından vazgeçmelerine neden olmuştur. Böylece bu eserde ebeveynlerin teknolojiye duyduğu ilgiden sonradan vazgeçmeleri yansıtılmıştır.

“Devin Şarkısı” adlı eserde ise İğil ile Bigil adlı devler interneti buldukları durum nedeniyle tutunacak bir dal olarak görmektedir. Bigil bu konuda endişeli davranırsa da İğil ona göre internette yer alma konusunda daha isteklidir. İğil’in şarkılarını paylaşan çocukların aileleri ise paylaşım yapmaları konusunda müdahale etmemişlerdir.

“Anneannemin Cep Telefonu” adlı eserde Hikmet Hanım ilk başta cep telefonu kullanmak istemeyip olumsuz bir tutum sergilese de sonradan telefonunu çok sevmiş ve telefonuyla güçlü bir bağ kurmuştur. Telefonun gereklilik olduğunu düşünmeye başlamıştır. Böylece diğer eserlerden farklı olarak bu eserde teknolojiye yönelik olarak olumsuz bir tutumdan olumlu bir tutuma geçilmiştir.

“Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi” adlı eserde eserin kahramanı Çetin’i dedesiyle birlikte yaptıkları icat nedeniyle çevresindeki kişiler oldukça desteklemişlerdir. Hatta eserin kahramanı olan Çetin ile röportaj bile yapılmıştır.

“Dijital Karınca” adlı eserde ise Optik adlı çocuğun bilgisayar korsanlığı yapması nedeniyle eserin kahramanı Pırl tarafından uyarılsa da eserin diğer kahramanı Fabo, onun bu bilgisinden yararlanmak istemiştir. Ayrıca Optik’in bilgisayar ve internet konusundaki bilgisi nedeniyle kendilerine yardım etmesine de izin vererek olumlu bir tutum sergilemişlerdir.

İncelenen yedi eserde ebeveyn ve çocuğun çevresindeki karakterler açısından teknolojiye karşı ortak bir tutum ve bakış açısı bulunmamıştır. Teknoloji bu yönden çocuk edebiyatı eserlerinde farklı bakış açılarıyla sunulmuştur.

Eserlerde yer alan çocuk karakterler ve teknolojiyle ilgili olarak eserlerde teknolojiyle ilgilenen, teknolojiyi aktif kullanan kahramanların özellikleri yapılan araştırmalar bağlamında incelenerek şu sonuçlara ulaşılmıştır:

Altunbay ve Bıçak (2018), z kuşağı çocuklarının diğer kuşaklara göre teknolojiyi çok daha iyi kullandıkları, tabletler, bilgisayarlar ve akıllı telefonların yeni nesil için yaşamlarının bir parçası haline geldiğini ifade etmişlerdir. 2000 yılı sonrasında basılmış ve yeni nesil kuşağa hitap eden bu eserlerde de özellikle çocuk kahramanların teknolojiyi yaşamlarının bir parçası olarak gördüğü tespit edilmiştir. Bu açıdan bakıldığında çocuk kahramanlar yeni nesil kuşağın bu özelliğini yansıtmaktadır.

Pedro 2006 yılında dijital yerliler olan günümüz çocuklarıyla ilgili bazı özellikler sıralamıştır. Bu özellikler içerisinde dikkat sürelerinin kısa olması, zihinlerinin konudan konuya atlaması, dijital olarak sosyal çevrelerinin geniş ancak fiziksel olarak çoğunlukla yalnız olmaları, iletişim ve ilişkilerde sabırsız özellikler sergilemeleri, grafikleri metinlere tercih etmeleri, eğitimden yüksek beklentilere sahip olmalarından bahsetmiştir. Howe ve Strauss (2000) da dijital yerlilerin “ben” odaklı, sabırsız, hemenci, hırslı, mesajı konuşmaya tercih eden ve kısaltmalarla mesajlaşan bireyler olduklarını ifade etmişlerdir. Eserlerde ise teknolojiyle ilgilenen çocukların bu cihazlara karşı uzun süreli dikkatlerini yoğunlaştırabildikleri, teknolojik bağımlılık nedeniyle dış çevreye karşı dikkatlerini veremedikleri tespit edilmiştir. Ancak bu bütün eserler için genellenebilir bir özellik değildir. Örneğin “Postayla Gelen Deniz Kabuğu” adlı eserde bu durum yansıtılmıştır. Eserde teknoloji bağımlısı olarak kendini gösteren eserin ana kahramanı, annesinin ona sorduğu soruları teknolojik cihazıyla ilgilendiği için anlamlandıramamıştır. Aynı kahraman sosyal medyada çok sevilen ve birçok kişiyle arkadaş olan bir kişi rolünderken gerçek hayatta ise fazla arkadaşı yoktur. Eserler bu açıdan bakıldığında Pedro’nun sunmuş olduğu bazı

özelliklerle uyum sağlamıştır. Howe ve Strauss'un da söylediği gibi kahramanlar dilsel ifadelerde kısaltmalara başvurmakta ve mesajlaşarak iletişim kurmaktadır. Ancak teknolojiyle uğraşan kahramanların ilişkilerinde sabırsız olması, konudan konuya atlamaları, eğitimden yüksek beklentilere sahip olmaları gibi durumlar incelenen eserlerdeki kahramanlar üzerinde tespit edilmemiştir.

Bilgiç ve arkadaşları 2011 yılında yaptıkları çalışmada dijital yerlilerle ilgili olarak bilgiye hızla ulaşmak istediklerinden ve aynı anda birçok işi yapmak istediklerinden bahsetmişlerdir. İncelenen çocuk eserlerinde teknolojideki hız okuyuculara sunulurken kahramanların aynı anda birden fazla işi yapmaları durumu eserlerde yetersizdir. Tapscott'un 2009 yılında yaptığı çalışmasında ise dijital yerlilerle ilgili olarak kişilerin şikâyetleri aktarılmıştır. Bu şikâyetler arasında internette akran zorbalığı yaptıkları, utanma duygularının olmadığı, oynadıkları oyunlar nedeniyle şiddet yanlısı oldukları, kendilerini aşırı beğendikleri ve narsist özellikler sergiledikleri ifade edilmiştir. Eserlerde ise kahramanlarla ilgili bu tarz özelliklere rastlanmamıştır. Gelen şikâyetler arasında sosyal becerilerini kaybedecek kadar ekrana yapışık yaşamaları ise eserlerde tespit edilmiştir. Taş ve arkadaşları (2017) günümüz çocuklarının sanal dünyaya telefonlarıyla sürekli bağlı olduklarını ve iletişim kurarken telefonda konuşup, elektronik posta göndermek yerine sosyal medyada emojiler, ikonlar ve görüntülerle konuştuklarını ifade etmişlerdir. Özellikle "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller"de bu durum okuyuculara belirgin olarak yansıtılmıştır. Yurt dışında yapılan çalışmalarda teknolojinin doğru kullanılması için çocukları teknolojik konularda eleştirel düşünmeye yönlendirerek öğretilmesinde çocuk edebiyatının pedagojik bir eğitim aracı olarak kullanılabilmesi savunulmuştur. Çağdaş Türk edebiyatı eserlerinde ise teknolojik konular çocuklara yansıtılmıştır ancak doğru teknoloji kullanımının nasıl olması gerektiği konusunda daha fazla durumun çocuklara sunulması gerekmektedir. Ayrıca yurt dışındaki çalışmalarda özellikle teknolojinin doğaya yansması ve sürdürülebilir teknoloji kavramları üzerinde durularak çocukların bu konuda eğitilmesi amaçlanmıştır. Bu konuların ise Türk çocuk edebiyatı eserlerinde arttırılması gerekmektedir.

Yapılan araştırmada genel olarak çağdaş Türk çocuk edebiyatı alanında teknolojik unsurları yansıtan eserlerin sayısının son yıllarda artmasına rağmen hâlâ oldukça az olduğu tespit edilmiştir. Eserler, teknolojik alet çeşitliliği açısından sıklıkla kullanılan teknolojik aletlere yer verseler de son yıllarda çıkan ve çocukların ilgisini çeken teknolojik aletlere yer verme konusunda eksik kalmıştır. Teknolojik yazılım ve uygulamalar konusunda çocukların sosyal medyayı sıklıkla kullanmasına yer verilmiş ancak teknolojinin doğru amaçlarla kullanılması, sosyal medyada yaşanabilecek tehlikeler konusu tam olarak yansıtılmamıştır. Teknolojinin olumlu yönleri açısından eserler incelendiğinde bu alanda çocuklara sunulan unsurların diğer kategorilere göre daha fazla olduğunu söylemek mümkündür. Ancak bu kategoride de bazı eksiklikler mevcuttur. Eserlerin genelinde teknoloji okuryazarlığı açısından bakıldığında çocuklara yeterli olgular sunulmamıştır. Bunun dışında Türkiye Yeterlilikler çerçevesi kapsamında çağımızın çocuklarından dijital yetkinlik ile bilim ve teknoloji yeterliliği beklenmektedir. Özellikle çocukların yeni projeler oluşturması MEB tarafından desteklenmektedir. Ancak eserler çocukların teknolojik anlamda hayal gücünü geliştirme ve yeni projeler oluşturmaları açısından yeterli değildir. Teknolojinin olumsuz yönleri ana kategorisinde ise çocuklar açısından oldukça önemli olan sanal ortamdaki tehlikeler genel anlamda sunulsa da çocukların bu tehlikelerden nasıl korunabileceklerinin yansıtılması açısından eserler yeterli değildir. Teknolojinin çocuğun gelişim alanlarını etkilemesi eserlerde sunulmuştur ancak genelde olumsuz etkilerden söz edilmiştir.

Teknolojinin çocuklara sunulurken gelişimlerini olumlu etkileyecek şekilde örnek karakterlerin de bulunması çocuklar için yarar sağlayacaktır. Eserlerde yer alan ebeveyn ve çevre kahramanlar ise teknolojiye olan bakış açısı bakımından farklı açılardan çocuklara sunulmuştur. Bazı kahramanlar teknoloji kullanımını destekleyici davranırken bazı kahramanlar teknolojiye karşı olumsuz bir bakış açısı sergilemiştir. Bazı kahramanlar ise teknolojiye karşı değişken davranarak olumludan olumsuz ve olumsuzdan olumluya geçerek teknolojiye yönelik düşüncelerini değiştirmişlerdir. Bu durum da teknoloji kullanımı konusunda eserlerde zengin bir bakış açısının olduğunu göstermektedir.

## KAYNAKÇA

- Aksaçlıoğlu, A. G. & Yılmaz B. (2007). Öğrencilerin televizyon izlemeleri ve bilgisayar kullanmalarının okuma alışkanlıkları üzerine etkisi. *Türk Kütüphaneciliği Dergisi*, 21(1), 3-28.
- Altunbay, M., & Bıçak N. (2018). Türkçe eğitimi derslerinde “z kuşağı” bireylerine uygun teknoloji tabanlı uygulamaların kullanımı. *Zeitschrift Für Die Welt Der Türken/ Journal of World of Turks*, 10(1), 127-142.
- Arıcı, A. F. (2018). *Çocuk edebiyatı ve kültürü* (2. baskı). Pegem Akademi.
- Arıcı, A. F. (2018). *Okuma eğitimi* (4. baskı). Pegem Akademi.
- Ateş, A. (2019). Çocuklar için edebiyat eğitimi ve medya. İçinde E. Akın (Ed.), *Çocuklar için edebiyat eğitimi* (ss.77-95). Pegem Akademi.
- Balcı, B., & Eşme, İ. (2001, Eylül 7-8). *Teknoloji eğitimi*. Yeni Binyılın Başında Türkiye’de Fen Bilimleri Eğitimi Sempozyumu, Maltepe Üniversitesi, (ss.214-220).
- Başal, A. (2014). *Ş Kuşağı, Türkiye’de Yeni Kuşaklar, Kuşak Çatışmaları ve İş Dünyası İçin Çözüm Önerileri*. Akın Başal Eğitim Danışmanlığı ve Yayıncılık.
- Beşli, Z. (2007). Teknoloji ve toplum: Ortaöğretim öğrencilerinde teknoloji kullanımı ve etkileri (Tez No. 215056) [Yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Bilgiç, H. G., Duman, D. & Seferoğlu S. S. (2011, Şubat). *Dijital yerlilerin özellikleri ve çevrim içi ortamların tasarlanmasındaki etkileri*. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri. (ss. 257-263). İnönü Üniversitesi.
- Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (2019). *İnsanlar nasıl öğrenir? Beyin, akıl, tecrübe ve okul*. (M. A. Erdener, Çev.). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Bruni, O., Sette S, Fontanesi L., Baiocco, R., Laghi, F., & Baumgartner, E. (2015). Technology use and sleep quality in preadolescence and adolescence. *Journal of Clinical Sleep Medicine*, 11(12), 1433-1441.
- Bulun, M., Gülnar, B., & Güran S. (2004). Eğitimde mobil teknolojiler. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 3(2), 161-169.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak E. K., Akgün Ö. E., Karadeniz Ş., & Funda Demirel. (2016). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Pegem Akademi.
- Couse, J. L., & Chen D. W. (2010). A tablet computer for young children? Exploring its viability for early childhood education. *Journal of Research on Technology in Education*, 43(1), 75-98.
- Creswell, J. W. (2016). *Nitel araştırma yöntemleri*. (M. Bütün & S. B. Demir, Çev.). Siyasal Kitabevi.
- Çelik, T. (2019). *Bilinçli sosyal medya kullanımı için paydaşlarla el ele*. Pegem Akademi.
- Dinç, M. (2015). Teknoloji bağımlılığı ve gençlik. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 3(3), 31-65.

- Hancox, J. R., & Poulton R. (2006). Watching television is associated with childhood obesity: but is it clinically important? *International Journal of Obesity*, 30(1), 171-175.
- Hillman, M., & Marshall J. (2009). Evaluation of digital media for emergent literacy. *Computers in Schools*, 26(4), 256-270.
- Howe, N., & Strauss, W. (2000). *Millennials rising: The next great generation*. Vintage.
- Jain, V., Vatsa R., & Jagani K. (2014). Exploring generation z's purchase behavior towards luxury apparel: a conceptual framework. *Romanian Journal of Marketing*, (2), 18-29.
- Karal, Y. (2019). İnternet ve özel gereksinimli bireyler. İçinde E. Keleş (ed.), *İnternet ve ağ toplumu* (2. Baskı, ss. 193-217). Pegem Akademi.
- Kayıkçı, M. Y., & Bozkurt A. K. (2018). Dijital çağda z ve alpha kuşağı, yapay zekâ uygulamaları ve turizme yansımalar. *Sosyal Bilimler Metinleri Dergisi*, (1), 54-64.
- Kaynak, A. (2017, Nisan 6). X, y, z yetmez; Biraz da alfa olsun. *Mediacat*. <https://mediacat.com/x-y-z-yetmez-biraz-da-alfa-olsun/>
- Kol, S. (2020). *Erken çocuklukta teknoloji kullanımı* (6. baskı). Pegem Akademi.
- Kuzu, A., Odabaşı, H. F., Erişti, S. D., Kabakçı, I., Kurt A. A., Akbulut, Y., Dursun, Ö. Ö., Kıyıcı, M., & Şendağ, S. (2008). *İnternet kullanımı ve aile*. T. C. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü Bilim Serisi 133.
- Linebarger, D. L., & Piotrowski, J. T. (2009). Tv as storyteller: How exposure to television narratives impacts at-risk preschoolers' story knowledge and narrative skills. *British Journal of Developmental Psychology*, 27(1), 47-69.
- Mavnacıoğlu, K. (2009, Ekim). *İnternette kullanıcıların oluşturduğu ve dağıttığı içeriklerin etik açıdan incelenmesi: Sosyal medya örnekleri*. Medya ve Etik Sempozyumu. Fırat Üniversitesi.
- Mercin, L., & Diksoy İ. (2019). *Teknoloji ve tasarım öğretmenler için kılavuz*. MEB Yayınları.
- Morahan Martin, J. (2005). Internet abuse: Addiction? disorder? symptom? alternative explanations. *Social Science Computer Review*, 23(1), 39-48.
- Odabaşı, H. F. (Ed.) (2019). *Dijital yaşamda çocuk* (3. baskı). Pegem Akademi.
- Okur, A. (2013). Yaşam boyu okuma için okuma öğretimi. İçinde A. Okur (Ed.) *Yaşam boyu okuma eğitimi* (ss. 1-45). Pegem Akademi.
- Pagani, S. L., Fitzpatrick, C., Barnett, T. A., & Dubow, E. (2010). Prospective associations between early childhood television exposure and academic, psychosocial and physical well-being by middle childhood. *Archives of Pediatrics, Adolescent Medicine*, 165(5), 425-431.
- Pedro, F. (2006). *The new millenium learners: Challenging our views on ICT and learning*. Inter-American Development Bank 2432.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-5.
- Savcı, M. (2019). İnsan teknoloji etkileşiminde güncel problemler. M. Savcı, M. Ercengiz, & F. Aysan (Eds.), *Problemli teknoloji kullanımı* (s.277-309). Pegem Akademi.
- Shapira, A. N., Lessing, M. C., Goldsmith, T. D., Szabo, S. T., Lazowitz, M., Gold, M. S., & Stein, D. J. (2003). Problematic internet use: Proposed classification and diagnostic criteria. *Depression and Anxiety*, 17(4), 207-216.
- Small, G. & Vorgan, G. (2008). *Surviving the technological alteration of the modern mind: İbrain*. Harper Collins Publisher.
- Strommen, L. T., & Mates, B. F. (2004). Learning to love reading: Interviews with older children and teens. *Journal of Adolescent, Adult Literacy*, 48(3), 188-200.
- Tapscott, D. (2009). *Grown up digital: How the net generation is changing your world*. Mac GrawHill.

- Taş, H. Y., Demirdöğmez, M., & Küçüköğlü, M. (2017). Geleceğimiz olan z kuşağının çalışma hayatına muhtemel etkileri. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 7(13), 1031-1048.
- Taşdelen, V. (2012). Yeni teknolojilerin çocuk edebiyatı üzerindeki etkileri: Eleştirel bir yaklaşım. *Temrin*, (53), 15-26.
- Tor, H., & Erden O. (2004). İlköğretim öğrencilerinin bilgi teknolojilerinden yararlanma düzeyleri üzerine bir araştırma. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 3(1), 120-130.
- TÜİK. (2013). 06-15 yaş grubu çocuklarda bilişim teknolojileri kullanımı ve medya. <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=06-15-Yas-Grubu-Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanimi-Ve-Medya-2013-15866>.
- Tüzün, Ü. (2002). Gelişen iletişim araçlarının çocuk ve gençlerin etkileşimi üzerine etkisi. *Düşünen Adam Dergisi*, 15(1), 46-50.
- Twenge, M. J., Campbell, S. M., Hoffman, B. J., & Lance, C. E. (2010). Generational differences in work values: Leisure and extrinsic values increasing, social and intrinsic values decreasing. *Journal of Management*, 36(5), 1117-1142.
- Uçkan, Ö. (2007). *Sosyalleşmenin cazibesi z kuşağı*. Erişim tarihi: Mayıs, 12, 2020, <https://ozguruckan.alternatifbilisim.org/kategori/teknoloji/22229/sosyallesmenin-cazibesi-z-kusagi.html>.
- Uludağ, E. (2009). Çocuk edebiyatı ve klasik dönem örneğinde Nâbî'nin Hayriyye'si. *Turkish Studies International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 4(7), 774-795.
- Yıldırım, A. & Şimşek H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Yin, K. R. (2003). *Case study research: Design and methods* (3. baskı). Sage.