

# Lise Öğrencilerinin Olumsuz Davranışlarına Teknolojinin Etkisi ve Öğretmenlerin İstenmeyen Davranışları Yönetme Becerisi

## The Effect of Technology on High School Students' Negative Behaviors and Teachers' Ability to Manage Undesirable Behaviors

Sevcan ÇİMEN<sup>1</sup>

Ahmet KAFKAS<sup>2</sup>

Koray GÜREL<sup>3</sup>

Atıf:

Çimen S., Kafkas, A., Gürel, K. (2023). Lise Öğrencilerinin Olumsuz Davranışlarına Teknolojinin Etkisi ve Öğretmenlerin İstenmeyen Davranışları Yönetme Becerisi. *Disiplinlerarası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 7(14), 59-83, DOI: 10.57135/jier. 1251147

### Öz

Çalışmanın amacı, lise öğrencilerinin istenmeyen davranışlarına teknolojinin etkisini ve öğretmenlerin bu istenmeyen davranışları yönetme becerisini belirlemektir. Bu araştırma, mevcut durum tespitine dayalı tarama modelinde betimsel bir çalışmadır. Araştırmanın evrenini 2022-2023 eğitim-öğretim yılında Amasya ili Merzifon ilçesinde liselerde görev yapan öğretmenler oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise her liseden tesadüfi örneklem yöntemiyle belirlenen toplam 17 öğretmen oluşturmaktadır. Araştırmadaki verilere, çoğunluğu açık uçlu sorulardan oluşan anket formu uygulanarak ulaşılmıştır. Anket formu iki bölümden oluşmuştur. İlk bölümde katılımcılara cinsiyetleri, branşları, kıdemleri, çalıştıkları lise türleri ve yaşları sorulmuştur. İkinci bölümde ise öğretmenlere çoğunluğu açık uçlu sorulardan oluşan 11 soru sorulmuştur. Verilerin analizinde, nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi tekniği kullanılmıştır. Elde edilen verilere göre öğretmenler, öğrencilerin teknolojik bağımlılıklarının yüksek olduğunu, bağımlılıkla ilgili öğrencilerin farkındalığının olmadığını, teknoloji kaynaklı en çok karşılaşılan istenmeyen davranışların telefonla oynama, sosyal medya dili kullanma, özenti davranışlar ve uyku problemi olduğunu belirtmişlerdir. Öğretmenler bu istenmeyen davranışlarla başa çıkmak için genellikle uyarıda bulduklarını, tavsiye verdiklerini ve telefonları topladıklarını ifade etmişlerdir. Öğretmenler, okullarda bu tür sorunlar için öğrencileri ilgi ve yetenekleri doğrultusunda yönlendirmek, sorumluluk vererek sosyalleşmelerini sağlamak, aile içi iletişimi arttırmak ve telefonları yasaklamak gibi çözüm önerileri sunmuşlardır.

**Anahtar Kelimeler:** Öğrenciler, teknoloji bağımlılığı, başa çıkma.

### Abstract

The aim of the study is to determine the effect of technology on the undesirable behaviors of high school students and the teachers' ability to manage these undesirable behaviors. This research is a descriptive study in the screening model based on current due diligence. The universe of the research consists of teachers working in high schools in Amasya province Merzifon district in the 2022-2023 academic year. The sample of the study consists of 17 teachers from each school determined by random sampling method. The data in the research were obtained by applying a questionnaire, mostly consisting of open-ended questions. The questionnaire form consists of two parts. In the first part, the participants were asked about their gender, branch, seniority, type of high school they worked in and their age. In the second part, 11 questions, mostly open-ended questions, were asked to the teachers. Content analysis technique, one of the qualitative research methods, was used in the analysis of the data. According to the data obtained, the teachers stated that students' technological addictions are high, that students do not have awareness of addiction, and that the most common undesirable behaviors originating from technology are playing on the phone, using social

<sup>1</sup>Sevcan ÇİMEN, 19 Mayıs Üniversitesi, Samsun-Türkiye, svncmn33@gmail.com, orcid.org/0000-0001-8063-8933

<sup>2</sup>Ahmet KAFKAS, 19 Mayıs Üniversitesi, Samsun-Türkiye, a.kafkas@hotmail.com, orcid.org/0000-0003-1577-8563

<sup>3</sup>Koray GÜREL, 19 Mayıs Üniversitesi, Samsun-Türkiye, koraygurel1641@hotmail.com, orcid.org/ 0000-0001-5835-4598

media language, pretentious behaviors and sleep problems. Teachers stated that they usually warn, give advice and collect phones to deal with these undesirable behaviors. Teachers offered solutions for such problems in schools, such as guiding students in line with their interests and abilities, enabling them to socialize by giving responsibility, increasing family communication and banning telephones.

*Keywords:* Students, technology addiction, ability to manage.

## GİRİŞ

İçinde bulunduğumuz dijital çağda internetin yaygınlaşması ile birlikte meydana gelen teknolojik gelişmeler insan hayatını önemli ölçüde etkilemektedir. Teknoloji televizyon, bilgisayar, internet ve akıllı telefonların icadıyla ve özellikle pandemi dönemiyle birlikte yeni bir boyut kazanmış ve insanoğlunun en özel yaşam alanlarına kadar girerek vazgeçilmez bir dijital ihtiyaca dönüşmüştür. Hatta 7’den 70’e toplumun her kesiminde ihtiyaçtan çok bağımlılığa dönüşmeye başlamıştır. Bu durumun Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) raporlarına internet kullanım oranı, 16-74 yaş aralığındaki kişilerde 2021 yılında %82,6 iken, 2022 yılında %85,0 şeklinde yansıdığı görülmüştür (TÜİK, 2022).

Günümüzde teknolojinin her yönden gelişmesiyle birlikte yeni bir dijital kültür ortaya çıkmıştır. Üst düzey programlama becerilerine sahip, çoklu işlemler yapabilen teknolojik araçların üretimiyle daha az düşünen, sabırsız, hazırcı, farklı konulara hızlı geçiş yapan, her şeyden çok çabuk sıkılan, dikkat süreleri azalmış, sosyal çevresini sanal dünyada genişletmiş, fiziksel çevresinde yalnız, değer ve ahlak yönünden eksik, özgürlüğü her istediğini yapmak zanneden, internette o akımdan bu akıma yetismeye çalışan doyumsuz bir dijital nesil yetişmektedir. Nitekim TÜİK verileri de 16-24 yaş grubundaki genç nüfusta internet kullanımının 2021 yılında %93,0 iken 2021 yılında %97’e yükseldiğini belirterek bu gerçeği desteklemektedir (TÜİK, 2021).

Teknolojinin varlığı esasen insanoğlunun varoluşuna, ilk basit aletlerin yapımına kadar dayanır ve günümüze kadar çeşitli şekillerde tanımlanmıştır. Literatürde teknoloji kelimesi, sanat ve zanaat anlamına gelen Yunanca *techne* kelimesinden ve “kelime” ve “konuşma” anlamına gelen *logos* sözcüğünden gelmektedir (Wikipedia, 2022). Kelimenin İngilizcesi de ilk olarak 17. yüzyılda ortaya çıkmıştır. Başlarda uygulamalı sanatları tanımlamak için kullanılırken daha sonraları anlamı değişmiştir. Günümüzde en basit haliyle çevremizde olup biten ilerlemeler ve farklılıkları tanımlamak için kullanılan şemsiye bir terimdir. Özellikle sanayi devriminden sonra teknoloji gelişimi oldukça hız kazanmış; yakın tarihteki bu değişim, insanlık tarihinde eşi benzeri olmayan bir süreci gözler önüne sermiştir. Bu değişim sosyal bir varlık olan insanı sanal platformlarda da etkileşim içine sokmuştur. Web 2.0- araçları, internet siteleri, sosyal ağlar, çoklu katılımlı online oyunlar vb. anlık mesajlaşma ve mail paylaşımı, Youtube, Whatsapp, Snapchat, Tik Tok, Instagram gibi dijital uygulamaların kullanılmaya başlaması sonucunda içinde bulunduğumuz yüzyılda sadece ülkemizde değil bütün dünyada insan hayatının aklınıza gelebilecek her alanını, günlük yaşam, eğitim, ticaret, politika, sağlık, yaşam felsefesi dahil olmak üzere derinden etkilemiş ve etkilemeye de devam etmektedir.

Bütün bu değişim ile birlikte insanların teknoloji ile ilişkisi görece sorunlu hale gelmeye başlamıştır. Öne çıkan, tartışılan bu sorunların başında teknoloji bağımlılığı gelir. Teknoloji bağımlılığı, her yaştaki kullanıcısının üzerindeki olumsuz sonuçlarına rağmen oyun oynamaya, çevrimiçi alışverişe, sosyal medya kullanımına, video izlemeye vs. takıntılı bir şekilde kullanmaya devam etmesi sonucu ortaya çıkan bir dürtü kontrol bozukluğu olarak tanımlanabilir. Ayrıca teknoloji bağımlılığı, bazı çevrelerce internet bağımlılığı veya internet kullanım bozukluğu olarak da adlandırılmak için kullanılan geniş bir terimdir. Teknoloji bağımlılığı bireyin sosyal, eğitsel, kişisel ve mesleki sorumluluklarını yerine getiremez duruma gelerek hayatının sağlıklı akışını engelleyecek şekilde, çeşitli fiziksel psikolojik, sosyal, akademik ve ekonomik sorunlar yaşamasına sebep olmaktadır. Dünyada bu soruna bakış açıları ve atılan adımlar devletler arasında farklılık göstermektedir. Nitekim Amerikan Psikiyatri Birliği (APA), Dünya Sağlık Örgütü ve Batı dünyası

çevrimiçi oyun bağımlılığını hastalık olarak kabul ederken, teknoloji bağımlılığını mental bozukluk hastalığı olarak kabul etmemektedir. Ancak dünyada Asya ülkelerine baktığımızda özellikle Çin'in teknolojik bağımlılığı 2008 yılında mental bozukluk hastalığı olarak kabul ettiği, hatta bununla kalmayıp bir rehabilitasyon merkezi açtığı, çoğunluğu gençlerden oluşan yaklaşık 6 bin kişiye danışmalık sağladığı bilinmektedir (Cindik, 2021). Ülkemizde ise Yeşilay Danışma Merkezi (YEDAM) 2015'te bu alanda danışma merkezi açmış ve özellikle korona virüs dönemi aşırı derecede teknolojik araç kullanımını sonucu ortaya çıkan bağımlılara ücretsiz psikososyal destek sağlamaktadır.

Gelişen teknolojiyle birlikte hızla yayılan teknoloji bağımlılığının aslında birçok türü bulunmaktadır. Ancak çalışmanın araştırma grubu düşünüldüğünde onları en çok etkileyen bağımlılık türleri olarak sosyal-ağ bağımlılığı, video-içerik tüketim bağımlılığı, akıllı telefon bağımlılığı, internet dizisi bağımlılığı, online oyun bağımlılığı sayılabilir.

Sosyal Oyun Bağımlılığı, özellikle ergenlik çağındaki gençleri kontrolsüz kullanımları nedeniyle diğer gruplara göre daha çok etkileyen bağımlılık türüdür. TÜİK, 2021 yılı raporunda Türkiye'de düzenli sosyal medya kullanan çocukların sosyal medyayı hafta içi günde ortalama 2 saat 54 dakika, hafta sonu günde ortalama 2 saat 44 dakika kullandığını açıklamıştır (TÜİK, 2016). Yeşilay ise öğrencilerin bütün teknolojik araçlarla vakit geçirmesi gerektiği süreleri; her gün, 3-6 yaş arası çocukların 30 dakika, ilköğretim çağına gelmiş çocukların 45 dakika, ortaöğretim öğrencilerinin günde 1 saat, lise çağına gelmiş gençlerin ise 2 saat olarak dile getirirken sadece sosyal medyada çocukların vakit geçirme süresine bakıldığında durumun çok ciddi ve ortalamanın üzerinde olduğu görülmektedir (YEŞİLAY, 2019).

Sosyal medya, insanların düşüncelerini, bakış açılarını, yaşadıkları olayları, hayata bakış açılarını çeşitli ileti ya da fotoğraf, video aracılığıyla paylaşmak ve birbirleriyle etkileşmek amacıyla kullandıkları çevrimiçi uygulamalar olarak tanımlanabilir (Eraslan, 2018). Sosyal medya ister bir kişi ister bir kurum tarafından kullanılsın, kullanıcıya kendi içeriğini üretip ürettiği içerikleri çevrimiçi sunma imkânı sağlayan bir araçtır. Sosyal medya bağımlılığı ise bilişsel, duyuşsal ve davranışsal süreçler ile gelişerek kişinin hayatındaki özel, iş, akademik, sosyal alan gibi günlük yaşamın pek çok alanında meşguliyet, duygu durum düzenleme, tekrarlama ve çatışma gibi problemlere yol açan psikolojik bir sorun olarak nitelendirilebilir (Ünal ve Deniz 2015). Tanımdan hareketle sosyal medyayı etkin kullanan lise öğrencilerini ele aldığımızda sosyal medya bağımlılığı öncelikle öğrencilerde işlevselliği bozduğu için öğrencilerin akademik başarılarını düşürmektedir. Öğrenciler ailelerine, arkadaşlarına ve öğretmenlerine karşı sorumluluklarını yerine getiremediklerinden çevresindeki bu kişilerle çatışmalar yaşamaktalar, bütün bunların sonucu kendilerini kimsenin anlamadığını, kendilerinin değersiz ve yalnız olduklarını düşünerek maalesef daha çok sosyal medyayla vakit geçirerek bağımlı olmaktadır. Bu olumsuz bireysel, sosyal ve psikolojik etkilerin yanı sıra baş, boyun, sırt ağrısı, obezite, duruş ve görme bozukluğu, kalitesiz ve yetersiz uyku gibi fiziksel etkiler de yaşamaktadırlar.

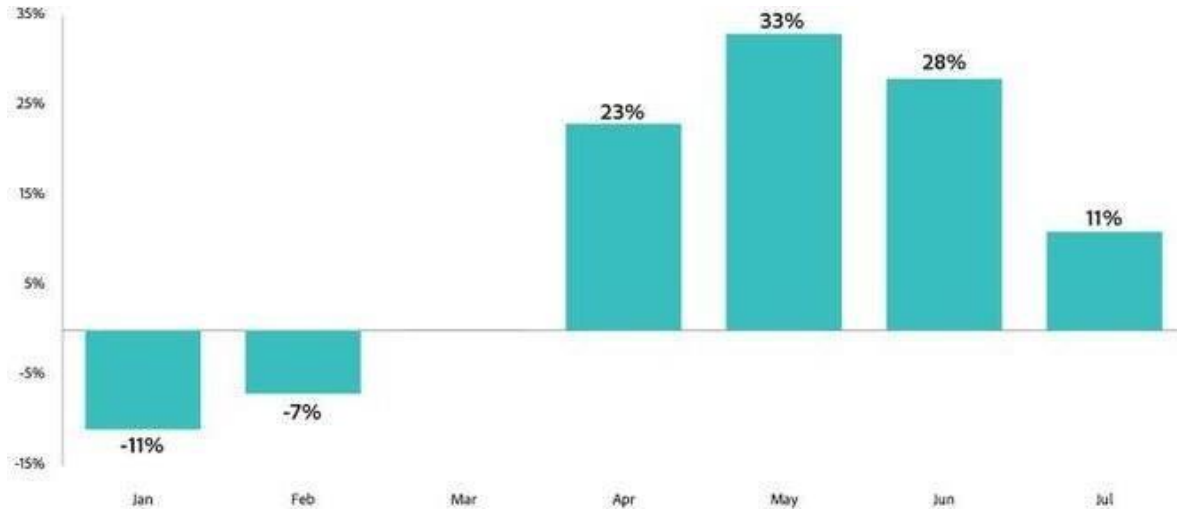
Teknoloji bağımlılığının kabul gören diğer bir alt türü ise akıllı telefon bağımlılığıdır. Sıradan cep telefonlarına göre ileri düzeyde işlem yapabilen, birçok mobil uygulamayı barındıran, gelişmiş bağlantı ağı sağlayan birçok türü ve markası olan telefonlara akıllı telefon denilmektedir. Her an elimizin altında bulundurduğumuz akıllı telefonlar, hayatımızın her safhasına girerek bir nevi bütün yaşamımızı kuşatmıştır. Maalesef, bu kadar yaygın bir şekilde kullanılması özellikle dijital yerli kuşak olarak tanımlanan Z kuşağında sorunlu akıllı telefon kullanımına, hatta bağımlılığa yol açmaktadır. Aşırı düzeyde dikkat yoğunlaşması ve kontrol edilemez bir şekilde kullanım olarak tanımlayabileceğimiz akıllı telefon bağımlılığının öncelikle altı çeşit psikolojik bozuklukla ilişkili olduğu görülmektedir (Lane ve Manner, 2021). Birincisi akıllı telefonlardan uzak kalma kaygısı korkusu olarak kullanılan Nomofobi, ikincisi sosyal medyadaki haber akışını takip edememe endişesi olan FOMO (Fear Of Missing Out), üçüncüsü telefonun çaldığını zannederek sürekli kontrol etme isteğini ifade eden Ringxiety, dördüncüsü telefona mesaj geldiğini düşünerek sürekli

telefonunu kontrol etme isteğini ifade eden Textaphrenia, beşincisi hızlı bir şekilde mesaj alıp, yine hızlı bir şekilde mesaj gönderebilme kaygısı olan Textiety ve son olarak dilimizde Sosyotelizm olarak adlandırılan, sosyal bir ortamda cep telefonu kullanarak çevresindeki kişileri yok sayma durumu olan Phubbbing'dir.

Akıllı telefon bağımlılığı baş ağrısı, öfke, odaklanma güçlüğü, bedensel yorgunluk, göz yorgunluğu, başparmak ve el eklemlerinde ağrı gibi fiziksel rahatsızlıklara sebep olmaktadır. Bunların yanı sıra özellikle uyumadan önce akıllı telefon kullananlar yoğun elektromanyetik dalgalara maruz kaldıkları için REM (Rapid Eye Movement) uykuları azalmakta, uykuya geçişleri geciktiği için uyku kaliteleri düşmektedir (Şahin ve Günücü, 2020). Ayrıca, bağımlı öğrenciler ders çalışmaya daha az zaman harcadıkları için bu durum akademik performansları olumsuz yönde etkilenmektedir (Ishii, 2010). Akıllı telefon bağımlılığı olan öğrenciler ders sırasında telefona bakma isteği duymakta, dersi ve öğretmenini dinlememekte, sınıf içi performans ve akademik başarıları düşük olmakta, öğretmeni ve arkadaşlarıyla bağı azalmakta, sınavlarda akıllı telefonlarıyla kopya çekmeye yeltenmekte ve son dönemlerde sınıfta uygun olmayan fotoğraf ve video çekmekte ve sosyal medyada paylaşmaktadırlar. Kısacası istenmedik öğrenci davranışı sergileyerek okulda öğretmenleriyle çatışmaya girmektedirler. Bu bilgilerden yola çıkarak öğrencilerin telefon bağımlılıkları sebebiyle fiziksel ve psikolojik semptomlar geliştirdiği, işlevselliğinin ve sosyal ilişkilerinin olumsuz etkilendiği; yoksun kalma durumlarında ise yoğun olumsuz duygu yaşayarak istenmedik davranış sergiledikleri söylenebilir.

Üzerinde durulması gereken diğer bir husus da video içerik üretimi yaygınlığıdır. Video içerik üretim tarihine baktığımızda özellikle 2000 öncesinde içerik üretimi kurumların tekelindeydi ve bu kadar yaygın ve ulaşılabilir değildi. Ancak internetin, akıllı telefonların ortaya çıkması ve sosyal medyanın yaygın bir şekilde kullanılmaya başlamasıyla beraber bireysel içerik üretimi diye bir kavram daha ortaya çıktı. İnsanlar önce forumlarda, bloglarda ve sosyal medyada yazmaya başlayarak yazılı içerikler ürettiler, sonra video çekerek görsel içerikler üretmeye başladılar. Bu hızla gelişen teknoloji, dünya çapında milyonlarca insana içerik üretim fırsatı sunmakta ve aynı zamanda mevcut içeriğin devasa şekilde katlanarak büyümesine sebep olmaktadır. Bu içerik çöplüğünde özellikle ne izleyeceğine sağlıklı bir şekilde karar veremeyen gençler ve çocuklar önlerine gelen her videoyu içerik kalitesine bakmadan izlemekte ve maalesef bu durum da onları birçok yönden olumsuz bir şekilde etkilemektedir. Son zamanlardaki teknolojik gelişmelerle birlikte teknoloji kullanıcıları kendi orijinal içeriklerini resim, ses, video çekerek internet üzerinden Youtube, Twitter, Instagram, Tik Tok gibi video platformlarından paylaşmaktadırlar. Bu videoların ücretsiz, kısa, değişik, komik, renkli, sürekli akış halinde olması ve dünyanın her bölgesinden insan tarafından üretilmesi, birçok kişinin bu içeriklere ulaşım içerikleri kolayca izlenmelerini sağlamaktadır. Özellikle pandemiyle birlikte video-içerik tüketiminin yeni trend olduğu ve aşırı derecede dünya çapında izlendiği tablo-1.1'de belirtildiği üzere raporlaştırılmıştır (Abramovich, G. 2020).

Tablo:1.1: Video-içerik tüketiminin Covid-19 Pandemisi ile birlikte artması.



Bu bağlamda 11-17 yaş aralığındaki ergen bireylerde teknolojik bağımlılıkta yeni bir olgu olan video- içerik üreten platformların ergenler tarafından aşırı derecede izleme yapılarak tüketildiği ve bunun da ergenlerde bağımlılığı tetiklediği belirtilmiştir (Altınova, Daşbaşı ve Kesen, 2018).

Dizi izleme platformu olarak bilinen televizyonun, teknolojinin gelişip internet kullanımının yaygınlaşması ve zamanla uğradığı değişimler, bu değişikliklerle birlikte insanlarda televizyon izleme biçimi de değişmiş ve bu değişim daha farklı izleme seçenekleri ortaya çıkarmıştır. Son zamanlarda bu değişimler sonucunda internet aracılığıyla dizi izleme uygulaması olarak ortaya çıkan ve bireylere televizyon dizileri dışında farklı türlerde sınırsız içerik sunan yayın kanallarında yayınlanan diziler için yeni bir kavram olan "internet dizisi" tanımı kullanılmaktadır. Bu yeni izleme platformlarının getirdiği yenilikler sonucu, bir içeriğin birçok serisini ardı sıra izlemek anlamına gelen "çok fazla-aşırı izleme" "binge-watching" kavramı ortaya çıkmış ve 2013 yılında İngilizce Oxford Sözlüğü'ne eklenmiştir (Oxford Dictionaries, 2022). Kısacası dizinin bölümlerini ardı ardına izleme maratonu ya da binge-watching olarak isimlendirilen ve hatta bir dizinin bütünü bir oturta bitirmek anlamında kullanılan bu yeni eğilim, gün geçtikçe özellikle pandemiyle birlikte bireyler arasında daha da yaygın hale gelmektedir.

Yapılan araştırmaların sonuçlarına göre; zevk aldığımız bir aktiviteye katıldığımızda, beynimizin heyecan ve mutluluk duygularını destekleyen bir kimyasal olan dopamin ürettiğini, bu maddenin de kendimizi iyi hissetmemize yardımcı olduğunu tespit etmişlerdir. Ancak araştırmacılar dopaminin diğer bağımlılık yapıcı niteliklere sahip ilaçlar ve maddelerin oluşturduğu etkinin aynısına sebep olduğuna ve aşırı izleme yapıldığında beynimize bolca dopamin salgılanarak insanların bu tür teknolojik aletlere karşı bağımlılık geliştirdiğini keşfetmişlerdir (Alam, 2021). Açıkçası dizi bağımlılığı sorununu tetikleyen ana etmenin beyinde dopamin maddesi olduğu araştırmalarda bulunmuştur. Beynimiz bir eylemi zevk verici, rahatlatıcı kabul ettiğinde, daha çok zevk ve mutluluk almak için bu eylemi defalarca yapmak istemektedir. Bağımlılığın yanı sıra gençlerin saatlerce hareketsiz bir biçimde ekran önünde bulunmasının aşırı kilo alma, uykusuzluk ve buna bağlı sorunlar gibi sağlık yönünden rahatsız edici sonuçlara sebep olduğu bilinmektedir. Michigan Üniversitesi ve Leuven Üniversitesi'nde binge-watching alışkanlığı konusunda yapılan bir araştırmada uyku problemleri ve aşırı izleme konusunda güçlü bir ilişki bulunmuştur. (Breus, 2018). Hayranlıkla takip edilen oyuncuların dizilerini bütün sezonlarıyla birlikte bir oturta izlemek ve sırf bunu yapabilmek için gündelik işleri dahi yerine getirememek, bütün o kıymetli, eşsiz zamanları bir ekrana bağlı olarak geçirerek uykusuz kalmak, ödevlerini yapamamak ya da son anda gelişigüzel bir ödev yapmak, derslerde uyuklamak; yine aşırı izleme sonucu izlediği karakterle duygusal bağ kurup onun gibi davranmaya çalışmak gibi istenmedik davranışlar, okullarda lise öğrencileri arasında çok sık karşılaştığımız durumlar arasına girmiştir.

Oyun bireylerin bilişsel, psiko-motor, sosyal, duygusal, dilsel gelişmelerine doğdukları andan itibaren katkı sağlayan, dünyayı keşfetmelerini sağlayan etkinliklerdir. Son yıllarda oyun



kavramının ve uygulamalarının parklarda bahçelerde yaparak yaşayarak değil; cep telefonu, kişisel bilgisayar ya da tablet gibi internet kaynaklı etkinliklere geçiş yaptığını görmekteyiz. Online oyun bağımlılığını bilgisayar, tablet, oyun konsolları akıllı cep telefonları gibi teknolojik cihazlarla oynanan, sürekli oyunda kalarak bağlı olarak bireyleri günlük hayatını dahi devam ettirememeye durumuna getiren davranışsal bir düşkünlük olarak tanımlayabiliriz. Online oyun bağımlılığı, Amerikan psikiyatri derneğinin 2013'te yayınlanan Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı'nın (DSM-5) üçüncü araştırma ekinde internette oyun oynama bozuklukları olarak tanımlanan tek davranışsal bağımlılıktır (APA, 2018).

Günümüzde gerçek hayatın çaba, emek gerektirmesi, bunlar olmadan da başarının elde edilememesi kısaca her şeyin bir bedelinin olduğu gerçeğinden kaçmak isteyen gençler, çareyi hayal ve yapay dünyadan ibaret çevrimiçi oyunlarda bulmaktadırlar. Gerçek hayatın sorumluluk ve sınırlılıklarından kaçarak bu tür çevrimiçi oyunlarla mutluluk, başarı gibi ihtiyaçlarını karşılamak istemektedirler. Online oyun düşkünlüğü öğrenciler arasında en yaygın olarak lise öğrencilerinde görülmektedir. Bu düşkünlüğün öğrenciler üzerinde sayılamayacak kadar olumsuz etkisi mevcuttur. Bunları şu şekilde sıralayabiliriz;

- İçeriği uygun olmayan görüntülere maruz kalma,
- Zararlı alışkanlıklar edinme,
- Okul başarısı ve okuldaki işlevselliğin düşmesi,
- Siber dolandırıcılık ve istismar tehlikesi,
- Suça eğilimli olma ve bunu okul ortamına yansıtma isteği,
- Olumsuz kişilik gelişimi ve benlik bozuklukları,
- Hayattan kopma, içe kapanma, çevresine karşı tepki vermeme ve duyarsızlaşma, saldırganlık,
- Sürekli heyecan arayışı,
- Sosyal dışlanmışlık,
- Nitelikli zaman algısında bozulma,
- Solunum ve dolaşım sistemleri ile ilgili sorunlar,
- Obezite, ortopedik rahatsızlıklar, görme bozuklukları,
- Oyun esnasında ortaya çıkan dopamin salınımının beyin gelişimine olumsuz etkileri (TCSB, 2018: 20-21).

Çağımızda teknoloji-internet, diğer teknolojik gelişmelerle karşılaştırıldığında çok kısa zamanda çok büyük kitlelere ulaşmıştır. Bu teknolojik yenileşmeyi en çok kullanan ise gençler, özellikle hemen hemen hepsinin telefonu ve interneti olduğu lise öğrencileridir. Ancak kontrolsüz ve aşırı teknoloji kullanımı öğrencileri fiziksel, sosyal, akademik ve psikolojik yönden olumsuz etkilemektedir.

Başta işlevleri insanları özgürleştirmek, hayatlarını kolaylaştırmak olarak anlatılan teknoloji, bilinçsiz ve aşırı kullanıldığında aslında insanları kendine bağımlı hale getirerek kölesi yapmaktadır. Bu konuda ünlü gelecek bilimci Aldox Huxley, yıllar önce insanların bu kendilerine dayatılan teknoloji baskısından kaçamayacağını; hatta zamanla hoşlanmaya başlayacağını öngörmüştür. Dahası teknolojinin insanların üst düzey düşünme becerilerini körleştireceğini, kitap okumak istemeyeceklerini, teknolojiyi yücelteceklerini ve insanları bu sevdikleri şeylerin mahvedeceğinden korktuğunu dile getirmiştir (Aygül ve Eke, 2019). Son dönem pandemiyle birlikte yaşananlar düşünüldüğünde aslında Huxley'in öngörülerinin büyük oranda gerçekleştiği anlaşılabilir.

Bu dijitalleşmenin en çok etkilediği ve yayıldığı kesim de neredeyse hepsinin akıllı telefon ve internet gibi teknolojik imkânlarla kolaylıkla ulaşabildiği ve bu araçları kullanımlarının kontrolsüz

olduğu 11-17 yaş aralığı yani lise öğrencileridir. Teknoloji doğru ve sınırlı kullanıldığı sürece tabii ki faydalıdır ancak aşırı kullanımı bağımlılığa yol açacaktır. Özellikle teknoloji bağımlılığının öğrenciler üzerinde depresyon, zamanı boşa harcama, öğrenmede meydana gelen güçlükler, düşük akademik başarı, okullarda istenmedik davranışlarda bulunma, yaratıcılıktan uzaklaşma, özgüven eksikliği, sosyal iletişim bozukluğu, kendini ifade edebilme yeteneğinden uzaklaşma, ahlaki bozukluk dahil birçok negatif etkileri ortaya çıkardığı görülmektedir. Maalesef bu teknolojik bağımlılık, teknolojiyi doğru ve sınırlı kullanamama durumu; okullarda özellikle liselerde, istenmedik davranışların baş göstermesine ve yaygınlaşarak eğitim-öğretim hayatının en büyük sorunlarından biri haline gelmesine; öğrencilerde istenmeyen davranışlar sergilenmesine neden olmaktadır.

İstenmeyen öğrenci davranışının engellenmesi ya da en az seviyeye getirilmesi bir eğitim öğretim ortamı için en önemli koşuldur. Öncelikli olarak istenmeyen davranışın içinde bulunulan koşullar dikkate alınarak tanımlanması gerekir. Genel olarak tanımlamak gerekirse okulda eğitsel amaç ve uğraşları engelleyen her tür olumsuz tutum istenmeyen davranış olarak adlandırılabilir (Başar, 2004: 117). Yapılan herhangi bir davranışın sorun olarak nitelendirilmesinde öğretmenlerin mesleki anlayışı önemlidir. Çünkü öğretmen, meslek anlayışını otoriter tutum üzerine kurgulamışsa, sınıf içerisindeki masum öğrenci hatalarına bile sert tepki gösterebilir, bu da sorunun anlaşılmasını zorlaştırır (Özer, Bozkurt ve Tuncay, 2014). Açıkçası hedef davranışlara ulaşmayı zorlaştıran veya engelleyen ve dersin akışını bozan her davranış istenmeyen davranıştır. Okullarda eğitim öğretim faaliyetlerinin gerçekleştirilmesini önleyen öğrencilerin neden oldukları istenmeyen davranışlar, kaliteli bir eğitim öğretim için çözülmesi gereken başlıca sorundur. Yaşanan bu olumsuz davranışlar, eğitim ve öğretim sürecinde çeşitli huzursuzlukların oluşmasına ve eğitim kalitesinin düşmesine sebep olmaktadır. Bütün bu problemler, başta istenmedik davranışları gerçekleştiren öğrencileri, arkadaşlarını, öğretmenlerini, kısacası bütün okul iklimini negatif yönde etkilemektedir. (Başar, 2004). Sınıflarda oluşan istenmedik davranışlar, başta öğretmenleri ve diğer öğrencileri olumsuz olarak etkilemektedir. Bu istenmedik eylemler; eğitimdeki amaçların, programların ve yapılacak aktivitelerin amacına ulaşmasını engelleyerek eğitim kalitesini düşürmektedir. Olumsuz davranışlar aynı zamanda, sınıf içerisindeki akışı, derslerin işlenişini, mesajların hedefe ulaşmasını kötü bir şekilde etkileyerek öğretmenlerin dersin hedeflerine ulaşmalarını sekteye uğratmakta ve sınıfta kargaşa çıkmasına sebep olmaktadır (Yumuşak ve Balcı, 2018).

Günümüz öğrencileri, teknolojiyi merakla yakından takip etmekte, son moda olan en gelişmiş teknolojik aletleri satın almayı kendisinde bir üstünlük, statü olarak görmektedir. Bunların yanı sıra ergenlerde akıllı cep telefonlarının kontrolsüz ve aşırı şekilde kullanımının birçok probleme sebep olduğu gerçeği günümüzde sık sık ifade edilmektedir. Bireyin sıkıntılı, kontrolsüz internet kullanımı, sosyal medya kullanımı vb. alışkanlıkları sorunlu cep telefonu kullanımına neden olmakta ve bu birey zamanla hayatında her türlü sorunla karşılaşmaktadır. (Özer ve Özer, 2018:957). Bu bağlamda öğrenciler sınıflarda, dersler işlenirken kendi ifadeleriyle 'öğretmene çaktırmadan' telefonunu açıp oyun oynayabilir, video izleyebilir, kayıt edebilir, hatta ders anında canlı yayın bile yapabilir duruma gelebilmektedir. Birçok öğrenci genellikle kalabalık, erkek öğrencilerin yoğun olduğu sınıflarda bu davranışı sergileyebilmektedir. Bu öğrenciler öğretmen tarafından fark edilmeden, hiçbir olumsuz tepkiyle karşılaşmadan ders sırasında bunları gerçekleştirmeyi başarabilirlerse, bu durumu arkadaşlarına övünerek anlatıp çok büyük bir başarıymış gibi kendisini arkadaşlarından üstün görebilmektedir. Ayrıca bu olumsuz davranış diğer öğrenciler tarafından da bir üstünlük olarak algılanırsa bu tür davranışlar yayılarak devam eder ve sınıf yönetimi başa çıkılmaz bir hal alır.

Sınıflarda istenmedik davranışların ortaya çıkmasında medyanın da etkisi büyüktür. Örneğin, okul hayatını anlatan dizilerdeki öğrencilerin öğretmenlerine ve derslerine karşı sergiledikleri davranışlar, şakalaşma biçimleri, öğretmenlerini atlatmak ve onlara yalan söylemek için yaptıkları planlar, birebirlerine karşı kullandıkları sözler, karşı cinsle kurdukları diyaloglar, kıyafet tarzları özellikle kimlik arayışı içindeki lise öğrencileri tarafından gözlenmekte, model alınmakta ve taklit

edilmeye çalışılmaktadır. Model alınan bu davranışlar bireylerde istenmedik etkiler yaratmakta, hızlı bir şekilde sınıfta yayılmakta; dersin işlenişini, etkililiğini, öğretmen otoritesini engellemektedir.

Liselerde istenmeyen öğrenci davranışları araştırıldığında, öğrencilerin başarı seviyelerinin iyi, orta, kötü olarak sıralandığı bir çalışmada, derste telefonla oynama davranışının listenin başlarında olduğu görülmektedir. Yine yapılan başka bir çalışmada, öğretmenlere en çok karşılaştıkları istenmeyen davranışlar sorulmuş ve öğretmenler ilk üç sırayı uyuma, kopya çekme ve mesajlaşma olarak cevaplamışlardır (Kesici, 2013). Sebepleri araştırıldığında öğrencinin gece geç vakitlere kadar telefonla meşgul olduğu için derste uyumak istediği, telefonu kopya çekmek ve yine derste gizlice mesajlaşmak için kullandığı ortaya çıkmıştır.

Görüldüğü gibi günümüzde en çok karşılaşılan istenmedik davranışlar maalesef teknoloji kaynaklıdır. Sınıf içerisinde meydana gelen bu tür istenmedik davranışların sebebini teknolojik gelişmelere bağlamak nihayetinde akılcı bir çözüm değildir. Ancak son yıllarda öğrencilerin hayatlarının vazgeçilmez bir parçası haline gelen teknolojinin, gerekli önlemler alınmazsa sınıf yönetimini olumsuz yönde etkileyebileceği, eğitim-öğretimi sekteye uğratabileceği ve doğru bir şekilde yönetilmediği takdirde, eğitimin hedeflerine ulaşılmasını engelleyebileceği düşünülmektedir.

Toplumsal bir sistem olan okulun amacı öğrencilerin istendik davranış değişikliğini sağlamaktır ve bu istendik davranışların büyük bir bölümü eğitsel etkinliklerin yapıldığı sınıf içinde gerçekleşir. Bu nedenle öğrenci ve öğretmen davranışlarının öğrenme ortamını destekleyici ve öğrenme ortamının sağlıklı ve etkili bir şekilde süregelen bir yapıda olması son derece önemlidir. Öğrenme ortamının öğretimi destekleyici bir nitelik taşımasını sağlayan unsurlardan birisi de öğretmenlerin istenmeyen davranışlarla baş etme becerilerini geliştirmeleridir. İstenmeyen davranışların ortaya çıkmasının ardından, anında müdahale gibi yanlış bir yöntemle başvurulmamalı, öncelikle istenmeyen davranışa karşı uygun tepkide bulunmalıdır. Bu bağlamda, ilk olarak davranışın neden kaynaklandığı öğrenilmeli, bunun için öğrenciyle iletişim kurulmaya çalışılmalı, öğrenci samimi bir şekilde dinlenilmeli, öğrenciyle bağ kurulmaya çalışılmalı kısaca öğrenciyi her yönden tanımak için bütün kaynaklar (çevre, aile, arkadaş, öğretmen) kullanılmalı ve davranışın sebebi ve çeşidine göre birtakım yöntemlerle bu sorunlar bertaraf edilmelidir. Aslında burada öğretmenin yapması gereken sınıfta öğrenciler için özel alanı ve kendi sorumluluğu altındaki alanı tanımlamak olmalıdır. Bu şekilde öğrenciler hangi davranışlarının istendik hangilerinin istenmedik davranış olduğunu bilecek ve bu şekilde sınıf içerisinde daha az sorun yaşanacaktır (Tekke, Özer ve Taş, 2018).

Öğrencinin özelliklerini öğrenip yaptığı davranışların nedeninin belirlenmesinin dışında, öğrencinin özelliklerine göre uygulanacak eğitimin amacına göre şekillenecek istendik davranışları geliştirmek, bu istendik davranışların kalıcılığını sağlamak için var olan bütün veriler değerlendirilmelidir. Ayrıca, bireysel sorumlulukları ve grup sorumluluklarını geliştirebilecek faaliyetler planlamak, istendik davranışların iyi örneklerini ödüllendirmek ve bu yolla pekiştirmek, öğrencinin özbenlik saygısını geliştirerek kendi potansiyeline güvenmesini sağlamak, kendisi dışındakilerin düşüncelerine saygı göstermesini ve önem vermesini sağlamak da okullarda olumsuz davranışlarla mücadele etmenin en iyi yöntemlerindedir. Olumsuz davranışlarla başa çıkmayı, bu davranışları etkin olan fonksiyonlarını göz önünde bulundurarak kontrol etmek ve olumlu olan davranışlarla değiştirmek olarak ifade etmek mümkündür. Olumsuz davranışlar ortaya çıktığında öğretmenlerin ilk yapması gereken sakinliğini korumak ve olayların olumlu kısımlarını ele alarak gelişen bu davranışa müdahale etmesidir. Ayrıca davranış değerlendirirken olumsuz davranış geliştiren sebepler hakkında da bilgi sahibi olunması gerekmektedir.

Araştırma, lise öğrencilerinin okullarda görülen teknoloji kaynaklı istenmedik davranış çeşitliliğinin, sıklığının belirlenip bu davranış bozukluklarının hangi düzeyde olduğunu, öğretmenlerin ve okul idaresinin bu davranışlarla nasıl başa çıktıklarının, hangi önlemleri aldıklarının belirlenmesi açısından önem arz etmektedir. Teknolojinin yalnızca olumsuz etkilerini dikkate alarak,



teknolojiyi hem öğretmenler hem öğrenciler için psikolojik sosyal gelişimlerini engelleyen, davranış bozukluğuna sebep olan ve zarar veren bir araç olarak görmek yanlış olacaktır. Bu bağlamda yapılması gereken, sorunun büyüklüğünü tanımlayıp en faydalı çözüm yolunu tespit etmektir. Teknolojik araçlar özellikle lise öğrencileri arasında kontrolsüz ve yoğun şekilde kullanıldığı için okullarda öğrenciler arasında ve derslerde olumsuz birçok davranışa sebep olmaktadır. Alan yazın incelendiğinde sorunun büyüklüğüne rağmen özellikle teknoloji kaynaklı istenmedik davranışlar hakkındaki araştırmaların yeterli seviyede olmadığı görülmüştür. Bu yüzden bu araştırmanın alana faydalı olacağı düşünülmektedir.

### **Araştırmanın Amacı**

Araştırmanın genel amacı; teknolojinin gelişmesiyle ortaya çıkan ve pandemi dönemiyle özellikle gençler arasında hızla yayılan dijital bağımlılık sonucu sınıflarda en çok karşılaşılan istenmedik davranışları belirleyerek, öğretmenlerin bu davranışlarla başa çıkma yöntemlerini tespit etmektir. Araştırmanın genel amacı doğrultusunda belirlenen alt amaçları şunlardır:

1. Teknolojik bağımlılık nedir?
2. Öğrencilerin teknoloji bağımlılıkları ne düzeydedir?
3. Öğrencilerin hangi tür teknolojik bağımlılıkları daha yüksektir?
4. Öğrencilerin teknoloji bağımlılığı farkındalığı nasıldır?
5. Öğretmenlerin sınıf içinde teknoloji kaynaklı karşılaştıkları en sık istenmeyen öğrenci davranışları nelerdir?
6. Öğretmenlerin sınıf içinde teknoloji kaynaklı karşılaştıkları istenmeyen öğrenci davranışları ile baş etmede kullandıkları stratejiler nelerdir?
7. Öğretmenler okul yönetimini ve kendilerini teknoloji bağımlılıklarını önlemede iyi birer örnek olarak görmekte midirler?
8. Dersler esnasında öğretmenler, telefonunu ne sıklıkla kontrol etmektedirler?
9. Öğretmen ve öğrenciler, teknoloji bağımlılığı konusunda bakanlığın yönlendirdiği veliöğrenci-öğretmen eğitimlerine katılıyorlar mı, katılmıyorlarsa sebepleri nelerdir?
10. Okul yönetiminin veya öğretmenlerin öğrencilerin teknoloji bağımlılıkları üzerine yaptığı çalışmalar var mı? Varsa nelerdir?
11. Öğretmenlerin teknoloji bağımlılığı ve yarattığı olumsuz etkiden kurtulmak için önerileri nelerdir?

### **YÖNTEM**

Bu bölümünde araştırmada geçen evren, örneklem, kullanılan veri toplama araçları, verilerin elde edilmesi ve elde edilen verilerin işlenmesi hakkında bilgi verilmiştir.

### **Araştırmanın Modeli**

Lise öğrencilerinin istenmeyen davranışlarına teknolojinin etkisinin ve öğretmenlerinin bu istenmeyen davranışlarla nasıl başa çıktıklarının belirlenmeye çalışıldığı bu araştırmada mevcut durum tespitine dayalı tarama modelinde betimsel bir çalışma yapılmıştır. Araştırmanın evrenini Amasya ili Merzifon ilçesindeki ortaöğretim kurumlarında görev yapan öğretmenler, araştırmanın örneklemine ise her lise türünden tesadüfi örneklem yöntemiyle belirlenen toplam 17 öğretmen oluşturmaktadır. Bu araştırmada, çoğunluğu açık uçlu sorulardan oluşan anket formu hazırlanarak veriler toplanmıştır. Bu yönüyle araştırma tarama modelinde nitel yöntemle yapılmış bir araştırmadır.

Anket formu (Ek 1) iki bölümden oluşmuştur. İlk bölümde katılımcılara cinsiyetleri, branşları, kıdemleri, çalıştıkları lise türleri ve yaşları sorulmuştur. İkinci bölümde ise öğretmenlere çoğunluğu açık uçlu sorulardan oluşan 11 soru sorulmuştur. Verilerin analizinde, nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi tekniği kullanılmıştır. Nitel araştırma, disiplinler arasında bütüncül bir bakış açısını esas alan, araştırmanın problemini yorumlayıcı bir yaklaşımla incelemeyi benimseyen standart bir kalıbı olmayan araştırmacıya esneklik sağlayan bir yöntemdir. Araştırma yapılan konular ve olgular kendi çevresinde bir bütün olarak değerlendirilir ve kişilerin bu durumlara yükledikleri manalar betimlenilerek sonuca varılmaya çalışılır (Altunışık, 2010).

### **Çalışma Grubu**

Araştırmanın evrenini 2022-2023 eğitim-öğretim yılında Merzifon ilçesinde lise türlerinde görev yapan öğretmenler oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini, her lise türünden tesadüfi örneklem yöntemiyle belirlenen toplam 17 öğretmen oluşturmaktadır. Basit tesadüfi örnekleme yönteminde, evreni oluşturan her birimin örneklem içerisinde yer alma olasılığı aynıdır. Diğer bir anlatımla, birimler birbirinden bağımsız olarak eşit seçilme şansına sahip olmaktadır. Evren hacmi N, örneklem hacmi n olarak alındığında evrendeki her bir birimin seçilme olasılığı  $n/N$  olacaktır (Ural ve Kılıç, 2005).

Araştırmaya katılanların %58'si kadın; %42'si ise erkek öğretmenlerden oluşmaktadır.

Araştırmaya katılan öğretmenlerin mesleki kıdemlerine bakıldığında ise %12'sinin meslekteki yılı 0-5 yıl arasındadır. Araştırmacıların %12'sini 6-10 yıl, %29'nu 11-15 yıl, %18'ni 16-20 yıl, %29'nu 21 yıl ve üzeri mesleki tecrübeye sahip öğretmenler oluşturmaktadır.

Araştırmaya katılan öğretmenlerin %24'ü 20-30 yaş aralığında, %41'i 31-40 yaş aralığında, %35'i 41-50 yaş aralığındadır. Araştırmaya katılan öğretmenlerin çalıştığı lise türlerinin dağılımı sırasıyla Fen Lisesi, Anadolu Lisesi, Kız İmam Hatip Lisesi ve Sağlık Meslek Lisesi %12, Meslek Lisesi, Erkek İmam Hatip Lisesi ve Ticaret Lisesi %17'dir. Öğretmenlerin branş dağılımı ise Biyoloji, Coğrafya, Fizik ve Psikolojik Danışman %6, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi ve Türk Dili ve Edebiyatı %12, Matematik %17, İngilizce %35'tir. Tablo 3.1' de araştırmaya katılan öğretmenlerin demografik özellikleri verilmektedir.

Tablo 3.1. Öğretmenlerin Demografik Özellikleri

Değişken	Kategori	f	%
Cinsiyet	Kadın	10	58
	Erkek	7	42
Kıdem	0-5 Yıl	2	12
	6-10 Yıl	2	12
	11-15 Yıl	5	29
	16-20 Yıl	3	18
	21 ve Üzeri	5	29
Yaş	20-30	4	24
	31-40	7	41
	41-50	6	35
Okul Türü	Fen Lisesi	2	12
	Meslek Lisesi	3	17
	Anadolu Lisesi	2	12
	Erkek İmam Hatip Lisesi	3	17
	Kız İmam Hatip Lisesi	2	12
	Ticaret Lisesi	3	17
	Sağlık Meslek Lisesi	2	12
Branş	Biyoloji	1	6
	Coğrafya	1	6
	Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi	2	12
	Fizik	1	6
	İngilizce	6	35
	Matematik	3	17
	Psikolojik danışman	1	6
	Türk Dili ve Edebiyatı	2	12

### **Veri Toplama Araçları/Veri Toplanma Süreci**

Bu araştırmada, verilerin toplanmasında görüşme tekniği kullanılmıştır. Görüşme tekniğinde araştırmacı diğer görüşmelerde elde edilen bilgilerle karşılaştırılabilen ve kıyaslanabilen özel bilgileri öğrenmeye çalışır. Bunun için her görüşmede aynı sorular sorulmalıdır. Yine de araştırmacı görüşmenin esnek olmasını böylece de başka önemli bilgilerin açığa çıkabilmesini ister (Dawson, 2002). Araştırmada kullanılan veri toplama aracı olarak lise öğretmenlerine ait genel bilgilerin istendiği "Cinsiyet, Yaş, Okul Türü, Mesleki Kıdem, Branş" şeklinde 5 demografik özellikten oluşan kişisel bilgi formu ile Lise öğrencilerinin istenmeyen davranışlarına teknolojinin etkisinin ve öğretmenlerin bu istenmeyen davranışlarla nasıl başa çıktıklarının belirlenmesine yönelik açık ve kapalı uçlu sorulardan oluşturulan 11 soruluk bir anket kullanılmıştır. Bu bağlamda öncelikle alan yazın taranmış ve 20 soruluk bir taslak hazırlanmıştır. Ardından Prof. Dr. Bayram ÖZER'in görüş ve önerileri yönünde soru sayısı 11'e düşürülmüş ve sorularda düzenlemeler yapılmıştır. 3 öğretmene deneme amaçlı uygulanmış ve geçerlilik, güvenilirlik ve kullanılabilirliği test edilmiştir. Araştırma için gerekli izinler (Ek 2) Amasya Valiliğinden alınmıştır. Araştırmanın süresi 01 Şubat - 20 Şubat 2023 olarak belirlenmiştir. Ayrıca anket sorularına cevap veren öğretmenlerin kişisel bilgileri, araştırma etiğine bağlılıktan ve kişisel haklara saygıdan

dolayı, kesinlikle açığa çıkarılmamış gizlilik ve güvenilirlik ilkesi gözetilmiştir. Katılımcı öğretmenler görüşmecı kodu (K1, K2, K3...) şeklinde kodlanarak verilmiştir.

### Verilerin Analizi

Araştırmada elde edilen neticeler, içerik analizi yöntemi kullanılarak ayrıştırılmış ve çözümlenmiştir. Bir nitel analiz çeşidi olan içerik analizin temel hedefi, elde edilen verileri betimlemek, anlamlandırmak ve bağlantılı ilintileri ortaya çıkarmaktır. Elde edilen bulgular, bu işlem sırasında derinlemesine incelenir, detaylandırılır, bölümlere ayrılır ve bu bölümlere göre yeni kavramlar veya kodlar elde edilir. Kısaca içerik analizinde esas işlem süreci boyunca, birbiriyle ilgi temalar etrafında olduğu belirlenen bulgular, önceden belirlenen kavramlar ya da kodlar etrafında bir araya getirilerek okuyucunun kolayca anlayabilmesi için düzenlenir (Yıldırım ve Şimşek, 2008). Nitel araştırmalar kafa karıştırıcı, zorlayıcı sorunların anlaşılmasına yardımcı olmaktadır. Ayrıca detaylı, durumu bütün boyutlarıyla inceleyen ve bütüncül sonuçlara ulaşmak için doğru güvenilir bir yöntem olduğu belirtilmektedir (Oflaz ve Özer, 2021)

Verilerin analizi yapılırken, katılımcıların öğretmenlerin kimliklerinin ve çalıştıkları okulların isimlerinin ortaya çıkmaması için özen gösterilmiştir. Bu bağlamda verilerin analizi yapılırken anket sorularını cevaplayan öğretmenlerin her biri soru sırasına göre K1, K2, ..., olarak kodlar verilmiş ve görüş bildiren öğretmen görüş sayıları da (f) sembolü ile gösterilmiştir.

Çalışmanın düzenli ve sistemli olması için öncelikle anket sorularına her katılımcının verdiği cevaplar bilgisayar ortamında yazılarak tek tek kodlanmıştır. Veriler analiz edilip değerlendirildikten sonra, konunun alt amaçları anket sorularıyla ilişkilendirilerek bulgular ortaya konulmuştur. Bu bulgulardan yola çıkılarak temalardan, kodlardan elde edilen frekans değerleri tabloya dönüştürülmüş, bütün ilişkiler derinlemesine incelenerek detaylı bir şekilde veriler betimlenmiştir.

Araştırmanın son aşamasına gelindiğinde elde edilen verilerin detaylı bir değerlendirmesi yapılmış ve elde edilen bu bulgulara göre öneriler sunulmuştur. Ayrıca alt amaçlara ilişkin çarpıcı öğretmen görüşleri doğrudan alıntılanarak hem araştırmanın daha güvenilir hem de amaçlarına uygun olması sağlanmıştır.

### BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde, araştırmanın en başında belirlenen alt amaçlarına göre elde edilen verilerin analiz edilmesi sonucunda ulaşılan bilgilere, amaçlarla ilgili öğretmenlerin görüşlerine ve bulguların sonuçları hakkında bildirilen görüşlere yer verilmiştir.

#### Birinci Alt Amaca İlişkin Bulgular

Araştırmanın ilk alt amacına yönelik olan "Teknoloji Bağımlılığı sizce ne ifade ediyor, birkaç örnek verebilir misiniz?" sorusuna dair katılımcı cevaplarından derlenen veriler çözümlenmiş ve konuya dair ilgili tema ve kodlar oluşturulmuştur. Araştırmanın çözümlenmesinden oluşturulan temalarla ilgili veriler Tablo 4.1'de gösterilmiştir.

Tablo 4.1 Öğretmenlerin teknolojik bağımlılık hakkındaki görüşleri

Tema	Kod	Katılımcılar	f
Teknoloji Bağımlılığı	Telefon ve İnternette Uzak Duramama	K1, K9, K11, K17, K2	5
	Teknolojinin Kontrolsüz Aşırı Kullanımı	K3, K8, K9, K16, K17	5
	Gerçek Hayattan Kopuş Yalnızlaşma	K6, K14	2
	Sorumlulukları Yerine Getirememe	K1, K7, K8, K14, K15	5
	Sosyal İlişkilerde Ve İletişimde Zayıflama	K4, K6, K8, K10, K17	5
	Teknolojik Aletlere Muhtaç Olma	K11, K13	2

Tablo 4.1 incelendiğinde öğretmenlerin teknolojik bağımlılık hakkındaki görüşleri teknoloji bağımlılığı teması adı altında kodlanmıştır. Bu kodlar “telefon ve internette uzak duramama”, “teknolojinin kontrolsüz ve aşırı kullanımı”, “gerçek hayattan kopuş”, “yalnızlaşma”, “sorumluluklarını yerine getirememe”, “sosyal ilişkilerde ve iletişimde zayıflama”, “teknolojik aletlere muhtaç olma” şeklindedir. Kodlar incelendiğinde öğretmenlerin teknoloji bağımlılığıyla ilgili görüşlerinin telefon ve internette uzak duramama, teknolojinin kontrolsüz ve aşırı kullanımı, sorumluluklarını yerine getirememe, sosyal ilişkilerde ve iletişimde zayıflama ifadelerinde görüş birliğine vardıkları anlaşılmaktadır. Bu kodlardan “teknolojinin kontrolsüz ve aşırı kullanımı” hakkında görüş bildiren K3 şunları söylemiştir: Kontrolsüz bir şekilde kullanılması ve temel ihtiyaçlar arasında yerini aldığı düşünüyorum. Sabah kalkar kalkmaz telefona bakmak, kısa araları, dinlenme zamanlarını internete bağlanarak geçirmek gibi vazgeçilmez bir davranış.” (Anket Yanıtı: Öğretmen 3).

Bu kodlardan “sorumluluklarını yerine getirememe, sosyal ilişkilerde ve iletişimde zayıflama” hakkında görüş bildiren K8 şunları söylemiştir: “Kullanım süresinin sorumlulukları aksatacak kadar artması, azaltmak istenmesine ve sıkıntıların fark edilmesine rağmen teknoloji kullanım süresinin bir türlü azaltılamaması, sosyal ilişkilerin, bağların ve iletişimin zayıflaması.” (Anket Yanıtı: Öğretmen 8). Görüşler incelendiğinde teknoloji bağımlılığının çok bilinmese de artık büyük bir sorun olduğunu, diğer yandan teknolojinin vazgeçilmez görüldüğünü anlıyoruz. İnsanı fizyolojik, psikolojik, sosyal hayatının bütün alanlarında olumsuz etkilemekte ve her geçen gün yemek, ekme, su gibi temel ihtiyaçlar arasına girmektedir.

### İkinci Alt Amaca İlişkin Bulgular

Araştırmanın ikinci alt amacına yönelik olan “Öğrencilerinizin teknoloji bağımlılıkları sizce ne düzeydedir?” sorusuna dair katılımcı cevaplarından derlenen veriler çözümlenmiş ve konuya dair ilgili tema ve kodlar oluşturulmuştur. Araştırmanın çözümlenmesinden oluşturulan temalarla ilgili veriler Tablo 4.2’de görselleştirilmiştir.



Tablo 4.2 Öğrencilerin teknoloji bağımlılık düzeyleri hakkındaki öğretmen görüşleri

Tema	Kod	Katılımcılar	f
Teknoloji Bağımlılık Düzeyleri	Düşük	-	-
	Orta	K2, K14	2
	Yüksek	K1, K3, K4, K5, K6, K7 K8, K9, K10, K11, K12, K15, K16, K17	15

Tablo 4.2 incelendiğinde öğretmenlerin öğrencilerin teknolojik bağımlılık düzeyleri hakkındaki görüşleri teknoloji bağımlılık düzeyleri teması adı altında kodlanmıştır. Bu kodlar “düşük”, “orta” ve “yüksek” olarak üç düzeyden oluşmaktadır. Kodlar incelendiğinde neredeyse bütün öğretmenlerin öğrencilerinin bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu konusunda hemfikir oldukları görülmüştür. Aslında sessizce, normal bir durummuş gibi ilerleyen teknoloji bağımlılığının geldiği boyuta ışık tutmaktadır.

### Üçüncü Alt Amaca İlişkin Bulgular

Araştırmanın üçüncü alt amacına yönelik olan “Hangi teknolojilere karşı bağımlılıkları daha yüksektir?” sorusuna dair katılımcı cevaplarından derlenen veriler çözümlenmiş ve konuya dair ilgili tema ve kodlar oluşturulmuştur. Araştırmanın çözümlenmesinden oluşturulan temalarla ilgili veriler Tablo 4.3’te görselleştirilmiştir.

Tablo 4.3 Öğrenci bağımlılıklarının yüksek olduğu teknolojik türler hakkındaki öğretmen görüşleri

Tema	Kod	Katılımcılar	f
Teknoloji Bağımlılık Türleri	Sosyal Ağ Bağımlılığı	K17, K12, K13, K14, K16, K1, K4, K5, K6, K7, K8, K9, K11	13
	Video İçerik-Tüketim Bağımlılığı	K2, K3, K5, K6, K8, K11, K13, K16, K17	9
	Akıllı Telefon Bağımlılığı	K1, K2, K3, K4, K5, K7 K8, K9, K13, K14, K15, K16, K17	12
	İnternet Dizisi Bağımlılığı	K5, K8, K9, K14, K16	5
	Online Oyun Bağımlılığı	K4, K7, K8, K9, K10, K11 K12, K13, K16, K17	10

Tablo 4.3 incelendiğinde öğretmenlerin öğrencilerin teknolojik bağımlılık türleri hakkındaki görüşleri teknoloji bağımlılık türleri teması adı altında kodlanmıştır. Bu kodlar “sosyal ağ bağımlılığı”, “video-içerik tüketim bağımlılığı”, “akıllı telefon bağımlılığı”, “internet dizi bağımlılığı” ve “online oyun bağımlılığı” olarak beş kategoriden oluşmaktadır. Kodlar incelendiğinde neredeyse bütün öğretmenler, öğrencilerinin bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğunu belirtmiştir.

### Dördüncü Alt Amaca İlişkin Bulgular

Araştırmanın dördüncü alt amacına yönelik olan “Öğretmenlerin öğrencilerin teknoloji bağımlılıkları farkındalığı hakkındaki görüşleri nelerdir?” sorusuna dair katılımcı cevaplarından derlenen veriler çözümlenmiş ve konuya dair ilgili tema ve kodlar oluşturulmuştur. Araştırmanın çözümlenmesinden oluşturulan temalarla ilgili veriler Tablo 4.4’te görselleştirilmiştir.

Tablo 4.4 Öğrencilerin teknoloji bağımlılıkları farkındalığı hakkındaki öğretmen görüşleri

Tema	Kod	Katılımcılar	f
	Yok	K1, K3, K4, K5, K6, K7, K9, K10, K11, K12, K16, K17	12
Teknoloji Bağımlılığı Farkındalığı	Var	K2	2
	Var ama Uygulama Yok	K8, K13, K14, K15	4

Tablo 4.4 incelendiğinde öğretmenlerin öğrencilerin teknoloji bağımlılıkları farkındalığı hakkındaki görüşleri teknoloji bağımlılığı farkındalığı teması adı altında kodlanmıştır. Bu kodlar “yok”, “var”, “var ama uygulama yok” olarak üç kategoriden oluşmaktadır. Kodlar incelendiğinde öğretmenlerin çoğunluğunun, öğrencilerinin farkındalıklarının olmadığını vurguladıkları görülmektedir. Diğer bir çoğunluk ise farkındalık var ama uygulama yok demıştır. Farkındalık var frekansının çok düşük olması teknoloji bağımlılığı hakkında öğrencileri bilinçlendirme çalışmalarına daha çok önem verilmesi gerektiğini göstermektedir.

### Beşinci Alt Amaca İlişkin Bulgular

Araştırmanın beşinci alt amacına yönelik olan “Öğretmenlerin sınıf içinde teknoloji kaynaklı karşılaştıkları en sık istenmeyen öğrenci davranışları nelerdir?” sorusuna dair katılımcı cevaplarından derlenen veriler çözümlenmiş ve konuya dair ilgili tema ve kodlar oluşturulmuştur. Araştırmanın çözümlenmesinden oluşturulan temalarla ilgili veriler Tablo 4.5’te görselleştirilmiştir.

Tablo 4.5 Sınıfta teknoloji kaynaklı karşılaşılan istenmeyen öğrenci davranışları hakkında öğretmen görüşleri

Tema	Kod	Katılımcılar	f
İstenmedik Davranışlar	Uyku Problemi	K1, K9	2
	Ders ve Ödevlere Özen Göstermeme	K1, K16	2
	Telefonla Oynama	K2, K10, K12, K13, K14, K15 K17	7
	Dikkat Dağınıklığı	K8, K17	2
	Sosyal Medya Dili Konuşma ve Özenti Davranışlar	K1, K3, K5, K6, K7, K11	6

Tablo 4.5 incelendiğinde öğretmenlerin sınıfta teknoloji kaynaklı karşılaşılan istenmeyen öğrenci davranışları hakkındaki öğretmen görüşleri “istenmedik davranışlar” teması adı altında kodlanmıştır. Bu kodlar “Uyku problemi”, “Ders ve ödevlere özen göstermeme”, “Telefon oynama”, “Dikkat dağınıklığı” ve “Sosyal medya dili konuşma ve özentili davranışlar” olarak beş kategoriden oluşmaktadır. Kodlar incelendiğinde öğretmenlerin özellikle “Telefonla oynama” ve “Sosyal medya dili konuşma ve özentili davranışlar” kodlarına vurgu yaptıkları görülmektedir.

Bu kodlardan “dikkat dağınıklığı” hakkında görüş bildiren K8 şunları söylemiştir: “Dikkat süreleri maalesef çok kısaldı. Dikkat sürelerinin çok kısılması sebebiyle dersleri daha sıkıcı olarak değerlendiriyorlar. Öğrenme için gereken sabrı gösteremedikleri için başarı gösteremiyorlar. Başarısızlık hissi sebebiyle uyum problemleri, davranış problemleri sergileyebiliyorlar.” (Anket Yanıtı: Öğretmen 8).

Bu kodlardan “uyku problemi” kodu hakkında görüş bildiren K9 ve K1 şunları söylemiştir:

“Öğrencilerimiz geç saatlere kadar telefonla, sosyal medyada ya da herhangi bir dizi izledikleri için uykusuz kalıyorlar. Bu yüzden derslerde uyuklayıp, derse adapte olamıyorlar.” (Anket Yanıtı: Öğretmen 9). “Aşırı sosyal medya kullanımı ve video içerik izleme (Youtube, Tiktok vb.) kaynaklı uyku problemleri, derslerini çalışmama, verilen ödev ve görevleri yetiştirememe, sosyal medya jargonu kullanma” (Anket Yanıtı: Öğretmen 1).

Bu kodlardan “telefon oynama” hakkında görüş bildiren K6, K12 ve K15 şunları söylemiştir: “Sürekli telefona bakma ihtiyacı. İstenmedik sosyal medya platformlarında video, resim paylaşma ihtiyacı, kendini sürekli sosyal medyada ön plana çıkarma” (Anket Yanıtı: Öğretmen 6). “Genelde telefonla uğraşmayı çok sevdiği için öğrencilerimiz ders esnasında telefonları bırakmak istemiyor. Biraz ders işleyip, sonra telefonlarındaki oyunları oynamak sosyal medyada videolar izlemek istiyorlar” (Anket Yanıtı: Öğretmen 12). “Derslerde neredeyse tüm öğrencilerin akli telefonlarında. Telefonlar toplanmıyorsa 40 dk. içinde en az 3-4 kez telefonlarını kontrol ediyorlar” (Anket Yanıtı: Öğretmen 15).

### Altıncı Alt Amaca İlişkin Bulgular

Araştırmanın altıncı alt amacına yönelik olan “Öğretmenlerin sınıf içinde teknoloji kaynaklı karşılaştıkları istenmeyen öğrenci davranışları ile baş etmede kullandıkları stratejiler nelerdir?” sorusuna dair katılımcı cevaplarından derlenen veriler çözümlenmiş ve konuya dair ilgili tema ve kodlar oluşturulmuştur. Araştırmanın çözümlenmesinden oluşturulan temalarla ilgili veriler Tablo 4.6’da görselleştirilmiştir.

Tablo 4.6 İstenmeyen öğrenci davranışları ile baş etme konusunda öğretmen görüşleri

Tema	Kod	Katılımcılar	f
	Uyarmak	K2, K5, K6, K7, K11, K13, K16	7
Başa Çıkma Yöntemleri	Tavsiye Vermek	K1, K6, K8, K9, K13, K16	6
	Telefonları Toplama	K11, K12, K14, K15	4
	Veli ile İş birliği	K4, K16	2
	Ceza Verme	K2, K11	2

Tablo 4.6 incelendiğinde öğretmenlerin istenmeyen öğrenci davranışları ile baş etme hakkındaki öğretmen görüşleri “istenmedik davranışlar” teması adı altında kodlanmıştır. Bu kodlar

“Uyarmak”, “Tavsiye Vermek”, “Telefonları toplama”, “Veli ile İş birliği” ve “Ceza verme” olarak beş kategoriden oluşmaktadır. Kodlar incelendiğinde öğretmenlerin özellikle “Uyarma”, “Tavsiye verme” ve “Telefonları toplama” kodlarına vurgu yaptıkları görülmektedir.

Bu kodlardan “tavsiye vermek” ve “uyarmak” hakkında görüş bildiren K12 ve K13, şunları söylemiştir: “Tavsiye vermekten öteye geçemiyoruz maalesef. Sosyal medya ve interneti verimli ve iyi yönde kullanmaları konusunda telkinde bulunmak, ödev ve çalışmalarını, konuları bu araçları kullanarak yapabilecekleri şekilde uyarmak” (Anket Yanıtı: Öğretmen 12). “Doğrusunu anlatıp uyarı yapıyorum. Davranışın doğuracağı sonuçları anlatıyorum. Güzel örnekler vermeye çalışıyorum” (Anket Yanıtı: Öğretmen 13)

Bu kodlardan “veli ile iş birliği” hakkında görüş bildiren K-16, şunları söylemiştir: “Öğrenci ve ailesiyle birebir görüşme, rehberlik servisinden destek alma, empati yapmalarını sağlama, davranışların yanlışlığını dile getirme, uyarma, aktif görevler verme, zamanında ve yerinde müdahale etme” (Anket Yanıtı: Öğretmen 16). Bu kodlardan “telefonları toplama” hakkında görüş bildiren K12, K14 ve K15 şunları söylemiştir: “Okulda ders saatleri esnasında telefon kullanılmasını kısıtlamak amacıyla; okulda telefon kullanmaları idare tarafından yasaklandı” (Anket Yanıtı: Öğretmen 12). “Okul olarak sabah ders başlamadan telefonlar kutulara bırakılıyor. Ders esnasında öğrencilerin telefona erişimi olmuyor” (Anket Yanıtı: Öğretmen 14). “Ben telefonları topluyorum ama bunun öğretmen inisiyatifine bırakılmaması gerektiğini düşünüyorum” (Anket Yanıtı: Öğretmen 15).

### Yedinci Alt Amaca İlişkin Bulgular

Araştırmanın yedinci alt amacına yönelik olan “Öğretmenler okul yönetimini ve kendilerini teknoloji bağımlılıklarını önlemede iyi birer örnek olarak görmekte midirler?” sorusuna dair katılımcı cevaplarından derlenen veriler çözümlenmiş ve konuya dair ilgili tema ve kodlar oluşturulmuştur. Araştırmanın çözümlenmesinden oluşturulan temalarla ilgili veriler Tablo 4.7’de görselleştirilmiştir.

Tablo 4.7 Okul yönetiminin ve kendilerinin iyi bir model oldukları konusunda öğretmen görüşleri

Tema	Kod	Katılımcılar	f
Teknoloji Kullanımında Model Olma	Evet	K9, K11, K12, K13, K14 K15, K17, K2, K3, K5, K6	11
	Büyük Ölçüde	K8	8
	Pek Değil	K1, K4	2
	Hayır	K7, K10, K16	3

Tablo 4.7 incelendiğinde öğretmenlerin okul yönetiminin ve kendilerinin teknoloji kullanımında iyi bir model oldukları konusunda öğretmen görüşleri teknoloji kullanımında model olma teması adı altında kodlanmıştır. Bu kodlar “Evet”, “Büyük ölçüde”, “Pek değil” ve “Hayır” olarak dört kategoriden oluşmaktadır. Kodlar incelendiğinde öğretmenlerin hem kendilerini hem okul idaresini teknoloji kullanımı konusunda çoğunlukla iyi model olarak gördükleri ortaya çıkmıştır. Ancak iyi model olmadıklarını düşünen öğretmenler de vardır, bu görüşteki öğretmenlerin görüş nedenleri belirlenip çözüm üretilmesi hem sorunun çözümü adına hem de okul adına belki de birçok sorunu önleyecektir. Bu görüşe sahip öğretmenlerin görüşlerinin belirlenmesi için farklı araştırmalar yapıp elde edilen bulgulara göre hizmet içi eğitim içerikleri geliştirilmesi, bu konuda eksiklikleri olduğu belirtilen öğretmenlere hizmet içi eğitimler verilmesi ihtiyaç olarak görülmektedir. Çünkü öğrencilerin en çok model aldığı kişilerin başında öğretmenler gelmektedir.

## Sekizinci Alt Amaca İlişkin Bulgular

Araştırmanın sekizinci alt amacına yönelik olan “Dersler esnasında öğretmenler telefonunu ne kadar sıklıkla kontrol etmektedirler?” sorusuna dair katılımcı cevaplarından derlenen veriler çözümlenmiş ve konuya dair ilgili tema ve kodlar oluşturulmuştur. Araştırmanın çözümlenmesinden oluşturulan temalarla ilgili veriler Tablo 4.8’de görselleştirilmiştir.

Tablo 4.8 Derslerde telefon kontrol etme sıklığı hakkındaki öğretmen görüşleri

Tema	Kod	Katılımcılar	f
Derslerde Telefonu Kontrol Etme	Nadiren	K1, K12 K3, K6, K10, K11, K14, K15	8
	Ara sıra	K4, K5, K7, K9, K13 K16	6
	Hiçbir Zaman	K8, K12, K17	2

Tablo 4.8 incelendiğinde öğretmenlerin derslerde telefon kontrol etme sıklığı hakkındaki görüşleri, derslerde telefonu kontrol etme teması adı altında kodlanmıştır. Bu kodlar “Nadiren”, “Ara sıra” ve “Hiçbir Zaman” olarak üç kategoriden oluşmaktadır. Kodlar incelendiğinde öğretmenlerin çoğunluğunun mutlaka derslerde telefonunu kontrol ettiği görülmektedir. Bu durum aslında öğretmenlerin kendilerini tarafsız bir şekilde eleştirip bu konuda daha dikkatli ve özverili olması gerektiğini göstermektedir. **Dokuzuncu Alt Amaca İlişkin Bulgular**

Araştırmanın dokuzuncu alt amacına yönelik olan “Teknoloji bağımlılığı konusunda bakanlığın yönlendirildiği veli-öğrenci-öğretmen eğitimlerine katılıyorlar mı, katılmıyorlarsa sebepleri nelerdir?” sorusuna dair katılımcı cevaplarından derlenen veriler çözümlenmiş ve konuya dair ilgili tema ve kodlar oluşturulmuştur. Araştırmanın çözümlenmesinden oluşturulan temalarla ilgili veriler Tablo 4.9’da görselleştirilmiştir.

Tablo 4.9 Veli-öğrenci-öğretmen eğitimlerine dair öğretmen görüşleri

Tema	Kod	Katılımcılar	f
Teknoloji Bağımlılığı Seminerleri ve Etkililiği	Katıldım Etkili	K8, K16	2
	Katıldım Etkisiz	K4, K14	2
	Katılmadım Çünkü Zaman Yok	K1, K2, K3, K5, K6, K7 K11, K12, K14, K17	10
	Katılmadım, Çünkü Gereksiz	K1, K10, K13	3

Tablo 4.9 incelendiğinde öğretmenlerin teknoloji bağımlılığı konusunda bakanlığın yönlendirildiği veli-öğrenci-öğretmen eğitimlerine katılma durumları ve görüşleri, teknoloji bağımlılığı seminerleri ve etkililiği teması adı altında kodlanmıştır. Bu kodlar “katıldım etkili”, “katıldım etkisiz” ve “katılmadım çünkü zaman yok” ve “katılmadım çünkü gereksiz” olarak dört kategoriden oluşmaktadır. Kodlar incelendiğinde katılımcı öğretmenlerin çoğunluğunun zaman bulamadığı için seminerlere katılmadığı ortaya çıkmaktadır. Katılımcı öğretmenlerin okullardaki iş yüklerinin fazlalığı bu tür seminerlerin önemli olduğu halde öncelik sırasında geride kalmasına neden olduğu düşünülebilir. Birkaç katılımcı öğretmenin de bu seminerleri gereksiz ve etkisiz olarak nitelmesi seminerlerin işlev ve amaçlarının sorgulanması gerektiğini gösteren bir husustur. Katılanların sayısının çok az olması ve sadece yarısının bu seminerleri beğenmesi bu duruma kanıt olarak gösterilebilir.



## Onuncu Alt Amaca İlişkin Bulgular

Araştırmanın onuncu alt amacına yönelik olan “Okul yönetiminin veya öğretmenlerin öğrencilerin teknoloji bağımlılıkları üzerine yaptığı çalışmalar var mı? Varsa nelerdir?” sorusuna dair katılımcı cevaplarından derlenen veriler çözümlenmiş ve konuya dair ilgili tema ve kodlar oluşturulmuştur. Araştırmanın çözümlenmesinden oluşturulan temalarla ilgili veriler Tablo 4.10’da görselleştirilmiştir.

Tablo 4.10 Okullarda öğrencilerin teknoloji bağımlılıkları üzerine yapılan çalışmalara ilişkin öğretmen görüşleri

Tema	Kod	Katılımcılar	f
Okulda Teknoloji Bağımlılığı Çalışmaları	Bilgilendirme Seminerleri	K1, K4, K5, K6, K7, K8, K12, K13, K15, K16 K17	11
	Telefon Kullanımının Yasaklanması	K2, K17,	2
	Akıllı Tahtalara Anahtar Uygulaması	K3, K8	1
	Hiçbir Çalışma Yok	K10, K14	2

Tablo 4.10 incelendiğinde öğretmenlerin derslerde telefon kontrol etme sıklığı hakkındaki görüşleri, “Okulda Teknoloji Bağımlılığı Çalışmaları” teması adı altında kodlanmıştır. Bu kodlar “Bilgilendirme seminerleri”, “telefon kullanımının yasaklanması” ve “akıllı tahtalara anahtar uygulaması” ve “Hiçbir çalışma yok” olarak dört kategoriden oluşmaktadır. Kodlar incelendiğinde çalışmaların maalesef çoğunluğunun bilgilendirme boyutunda olduğunu görmekteyiz. Bu verilerden eyleme yönelik teknoloji bağımlılığına karşı çalışmaların okullarda daha çok yapılması gerektiğini söyleyebiliriz. Sadece sorun anlatılıp çözüme yönelik yeterince çalışma yapılmazsa maalesef bu sorun artarak çok yakında eğitim camiasının en büyük sorunu haline gelecektir.

## On birinci Alt Amaca İlişkin Bulgular

Araştırmanın on birinci alt amacına yönelik olan “Öğretmenlerin teknoloji bağımlılığı ve yarattığı olumsuz etkiden kurtulmak için önerileri nelerdir?” sorusuna dair katılımcı cevaplarından derlenen veriler çözümlenmiş ve konuya dair ilgili tema ve kodlar oluşturulmuştur. Araştırmanın çözümlenmesinden oluşturulan temalarla ilgili veriler Tablo 4.11’de görselleştirilmiştir.

Tablo 4.11 Teknoloji bağımlılığı çözüm önerilerine dair öğretmen görüşleri

Tema	Kod	Katılımcılar	f
Teknoloji Bağımlılığına Karşı Öneriler	Motivasyon Arttırıcı Ödev ve Proje Verilmeli	K1, K4	2
	Yetenekleri Doğrultusunda Hobi vs. Yönlendirilmeli	K1, K5, K6, K7, K11, K15	6
	Derslerde Telefon Yasaklanmalı	K2, K3, K4, K9, K16	5
	Aile İçi İletişim Arttırılmalı	K6, K8, K9, K14 K13	5
	Farkındalık Yaratılmalı	K13, K16	2
	Sorumluluk Verilerek Sosyalleşmeleri Sağlanmalı	K1, K5, K7, K8 K17	5

Tablo 4.11 incelendiğinde öğretmenlerin okullarda teknoloji bağımlılığı çözüm önerilerine dair öğretmen görüşleri “Teknoloji Bağımlılığına Karşı Öneriler” teması adı altında kodlanmıştır. Bu kodlar “motivasyon artırıcı ödev ve proje verilmeli”, “yetenekleri doğrultusunda hobi vs. yönlendirilmeli”, “derslerde telefon yasaklanmalı”, “aile içi iletişim artırılmalı,” “farkındalık yaratılmalı”, “sorumluluk verilerek sosyalleşmeleri sağlanmalı” ve “öğretmenler ortak hareket etmeli” olarak yedi kategoriden oluşmaktadır. Kodlar incelendiğinde öğretmenlerin çoğunluğunun “yetenekleri doğrultusunda hobi vs. yönlendirilmeli”, “derslerde telefon yasaklanmalı”, “aile içi iletişim artırılmalı,” “farkındalık yaratılmalı” ve “sorumluluk verilerek sosyalleşmeleri sağlanmalı” kodlarına çoğunlukla vurgu yaptıkları belirlenmiştir. Bu bağlamda gençlerden teknolojiyi bağımlılığında uzaklaştırmanın çözümünün yeni alternatifler sunarak, sürece aileyi, öğrencinin çevresini de dahil ederek bu sorunla bahsedebileceğimiz sonucu çıkmaktadır.

Bu kodlardan “yetenekleri doğrultusunda hobi vs. yönlendirilmeli” ve “sorumluluk verilerek sosyalleşmeleri sağlanmalı” hakkında görüş bildiren K1, K6, K8, K12 ve K17şunları söylemiştir: “Öğrenciler daha fazla sosyal etkinliklere yönlendirilmesi hobi edinmesi, kitap okuma alışkanlığı edinmesi hem onun adına hem tüm insanlık adına faydalı olacaktır” (Anket Yanıtı: Öğretmen 17). “Teknoloji bağımlılığının, evlerde çok fazla zaman geçirilmesi zorunluluğundan sonra çok daha fazla arttığını düşünüyorum. Bunun için birlikte zaman geçirilebilecek arkadaş ortamlarının olması, sosyal ortamların artırılması gerektiğini düşünüyorum. Farklı bir hobi edinmek, bir spor dalı ile ilgilenmek zamanımızı verimli kullanmaya teşvik edeceği için faydalı olabilir” (Anket Yanıtı: Öğretmen 12). “Başka meşguliyetler edinerek zamanı daha etkili ve verimli geçirebilir. Hayatı teknoloji ile değil birebir yaşayarak tüketmek” (Anket Yanıtı: Öğretmen 8). “Kesinlikle her birey kendine has hobi edinmeli. Bir amacı olmalı. Vaktini dolduracak etkinlikler olmalı. Aile içi etkili iletişim en önemli” (Anket Yanıtı: Öğretmen 6). “Öğrencilere grup halinde hoş vakit geçirerek yapabilecekleri ödevler vermek. Sınıfla ilgili ya da dersinizle ilgili sorumluluklar vermek. Zaman yönetimi konusunda bilgilendirme yapıp, beraber çalışma planları yapmak. Yetenekleri doğrultusunda hobi, kurs vb. yöneltmek” (Anket Yanıtı: Öğretmen 1).

K2 ve K3 Telefon toplama kodu hakkında şunları söylemiştir: “Okuldaki akıllı telefonların derslerde açılıp teneffüslerde kapatılması gerektiğini düşünüyorum” (Anket Yanıtı: Öğretmen 2). “Akıllı telefonun öğrenciler için zararlı olduğunu düşünüyorum ve bu konuda ebeveynlerle iletişime geçilerek bilgilendirme yapılmasını, gerekirse tuşlu telefonla devam edilmesini öneriyorum” (Anket Yanıtı: Öğretmen 3).

## SONUÇLAR VE TARTIŞMA

Araştırmanın bu bölümünde verilerin analiz edilmesi sonucu elde edilen bulgulara dayalı olarak tartışmaya, sonuca ve önerilere değinilmiştir.

### Sonuçlar

Bu araştırmanın amacı, Merzifon’daki lise türlerinde görülen teknoloji kaynaklı olumsuz öğrenci davranışlarını ortaya çıkarmak ve bu davranışlarla öğretmenlerin nasıl başa çıktıklarını belirlemektir. Bu bağlamda, 17 lise öğretmeninden oluşan örneklem grubuna çoğunluğu açık uçlu olan anket soruları yöneltilmiş ve ulaşılan verilerden analizler yapılmıştır. Bu veriler ışığında; teknolojik kaynaklı istenmeyen öğrenci davranışlarının genellikle telefonla oynama, sosyal medya dili kullanma, özentili davranışlar, uyku problemi, dikkat dağınıklığı, derslere ve ödevlere özen göstermeme olduğu görülmüştür. Öğretmenlerin bu tür istenmeyen davranışlarla başa çıkmada çoğunlukla; uyarıda buldukları, tavsiye verdikleri ve telefonları topladıkları, veli görüşmeleri yaptıkları son olarak ceza yöntemine başvurdukları belirlenmiştir. Ayrıca öğretmenler okullarda bu tür sorunlar için; öğrencileri ilgi ve yetenekleri doğrultusunda yönlendirmek, aile içi iletişimi arttırmak, sorumluluk vererek sosyalleşmelerini sağlamak ve telefonları yasaklamak, motivasyon

arttırıcı ödev ve projeler vermek, farkındalık yaratmak ve iş birliği içinde ortak hareket etmek gibi çözüm önerileri sunmuşlardır.

Bu araştırmada öğretmenler, öğrencilerinin teknoloji bağımlılıklarının yüksek düzeyde olduğunu ve bu bağımlılığa karşı farkındalıklarının olmadığını düşünmektedir. Öğrencilerin sırasıyla sosyal ağ bağımlılığı, akıllı telefon bağımlılığı ve online oyun bağımlılığı olduğunu belirtmişlerdir. Ayrıca birçok öğretmen kendisini teknoloji bağımlılığını önlemede iyi bir örnek olarak kabul ederken yine çoğunluğunun derslerde nadiren de olsa telefonlarını kontrol etmekten kendilerini alıkoyamadıklarını ifade etmeleri anlamlı bir bulgudur. Bu, teorik olarak öğretmenlerin bu kısıtlamaya olumlu baktığı ancak pratikte buna uygun davranmadıkları zamanlar olduğunu kabul etmeleriyle açıklanabilir.

Birçok öğretmenin teknoloji bağımlılığı konusunda, Bakanlığın yönlendirdiği veli-öğrenci-öğretmen eğitimlerine katılmadığı, hatta bazılarının böyle bir programdan haberinin bile olmadığı, haberinin olsa bile katılmak istemediği, gereksiz gördüğünü dile getirmesi de şaşırtıcı bir durumdur. Sadece söyleme yönelik, teorik bilgiyle doldurulmuş, eyleme, uygulamaya yönelik olmayan seminerlerin çok etkili olmadığı, iş yüklerinin zaten fazla olduğu zamanlara denk gelen bu tür seminerlerin verimsiz geçtiği, bu şaşırtıcı durum için sebep gösterilebilir. Öğretmenlere okullarda teknoloji bağımlılığını önlemek için hangi çalışmaların yapıldığı sorulduğunda, öğretmenler öncelikle bilgilendirme seminerleri yapıldığını, telefonların yasaklandığını ya da dolaplara kaldırıldığını, akıllı tahtalara anahtar takıldığını ya da hiçbir çalışmanın yapılmadığını belirtmişlerdir.

İstenmedik davranışlar üzerine Özlü tarafından (2020) yapılan çalışmada teknoloji bağımlılığı acilen tedavi edilmesi gereken çağımızın bir hastalığı olarak nitelendirilmiştir. Ayrıca bu bağımlılığın artık öğrencilerin en temel rol model aldığı aile üyelerinde de görüldüğüne, bu durumdan öğrencilerin olumsuz etkilendiğine ve bu yüzden öğrenciler arasında şiddet davranışlarına, dikkat dağınıklığına, dil gelişiminde sıkıntılara, küfürlü-argo terimlerinin kullanımına sebep olduğuna değinilmiştir. Ayrıca öğrencilerin okula olan ilgisini azalttığını ve bunun sonucunda öğrencilerin başarısızlığa sürüklendiklerini vurgulanmıştır.

Liseliler üzerinde yapılan başka bir araştırmada (Nair, 2019) araştırmaya konu olan öğrenciler içerisinde cep telefonu kullanımının çok fazla görüldüğü bulunmuştur. Ders işleyişinin açık bırakılan cep telefonları yüzünden kötü ve verimsiz yönde etkilendiğini bilmelerine (%59,2) rağmen çoğun öğrencinin (%63,3) hala ders işlerken cep telefonlarının açık bıraktıklarını dile getirmeleri dikkat çekici bir detaydır. Ayrıca %70,7'sinin ders esansında nadiren veya sürekli telefonlarına bakarak dersten koptuklarını söylemeleri de yine durumun ciddiyetini gözler önüne sermektedir.

Yine başka bir araştırmada lise öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılık (nomofobia) düzeyleriyle akıllı telefon kullanımı sürelerinin çoğalmasının öğrencilerin akademik başarı oranlarını azalttığı belirtilmiştir (Kuyucu, 2017:341). Kore'de liseli öğrenciler arasında yapılan başka bir çalışmada internet bağımlılığı ile kişilerarası sorunlar ve yine internet bağımlılığı ile oyun oynamak için harcanan saatler arasında istatistiksel olarak anlamlı pozitif korelasyon bulunmuştur (Yom, 2009). Ayrıca internet bağımlısı ergenlerin kişilerarası sorunlarının daha fazla olduğu, hareketsiz yaşamalarının sonucu beslenme bozukluklarının ve kardiyak risklerinin fazla olduğu belirtilmiştir.

Yukarıda sıralanan çalışmalara bakıldığında bu araştırmanın verilerinin ve bulgularının neredeyse aynı sonuçlara ve bulgulara değinmesi, elde edilen verilerin geçerliğini ve güvenilirliğini vurgulamakta, ayrıca yapılan araştırmanın sadece ülkemizde değil küresel çapta bütün insanlığı etkileyen ve dünyaca kabul edilen bir problem olduğunu kanıtlanmaktadır. Ancak teknoloji çağında yaşarken teknolojiyi yasaklayarak değil, dengeli ve ihtiyaca yönelik kontrollü kullanarak günlük yaşamımızda değerlendirmeli; bu konuda bilinçli kuşaklar yetiştirmek için çok

çalışılmalıdır. Ayrıca teknolojinin kötü ve aşırı şekilde kullanıldığı günümüzde, derhal yerinde ve etkili uygulamaya yönelik topyekûn bir seferberliğin başlatılması düşünülmelidir.

## Öneriler

Bu araştırmada elde edilen bulgular kapsamında yapılan öneriler aşağıda belirtilmiştir.

1. Okul, öğretmen ve aile arasında güçlü bir iş birliği ve iletişim sağlanarak, ortak hareket edilmeli öğrencilerin her alandaki gelişimleri birlikte takip edilmelidir.
2. Öğrencinin ilgi ve yetenekleri birlikte tespit edilerek onlara zarar vermeyecek sosyal medyadan, internetten uzak tutacak zekâ oyunları, satranç, sportif faaliyetler gibi alternatif etkinliklere yönlendirilmeliler.
3. Ölçülü ve güvenli teknoloji konusunda sadece bilgilendirme yapılmamalı buna yönelik proje uygulamalar yapılarak öğrenciler sürece dahil edilmelidir.
4. Her okulun teknoloji kullanımıyla ilgili çalışması ve politikası olmalı, bu konu hakkında bütün taraflarla ortaklaşa karar alınarak örnek teşkil etmelidirler.
5. Öğrenci kutuya telefonunu koyup ders esnasında kullanmıyorsa öğretmenlerde bu kurala hassas yaklaşmalı ve onlarda derslerde telefon kullanmamalıdır.
6. Okullar arasında bilinçli teknoloji kullanımıyla ilgili yarışlar düzenlenip kazananların ödüllendirilmeleri sağlanabilir.
7. Öğrencilerin bağımlılık düzeyleri rutin olarak hazırlanan ölçeklerle kontrol edilip gerekli yönlendirme ve müdahaleler yapılmalıdır.
8. Öğretmenlere teknoloji bağımlılığı ve öğrencilerde meydana gelen olumsuz davranışlarla mücadele etme konusunda hizmet içi eğitimler verilmelidir.
9. Bu araştırma daha geniş öğretmen kitlelerine ulaşılarak hatta araştırmaya öğrenciler de dahil edilerek yapılırsa çok daha derin ve yapıcı sonuçlar ortaya çıkaracaktır.

## KAYNAKÇA

- Abramovich, G. (2020). 5 COVID-19-driven video content consumption trends to watch. <https://business.adobe.com>. <https://business.adobe.com/blog/the-latest/5-covid-19-drivenvideo-content-consumption-trends-to-watch>
- Alam, D. A., MD (2021). *Binge Watching, Three Ways TV Affects Your Health*. <https://www.nm.org> <https://www.nm.org/healthbeat/healthy-tips/emotional-health/binge-watching>
- Altunışık, R., Coşkun, R., Bayraktaroğlu, S., & Yıldırım, E. (2010). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri (6. Baskı)*. Sakarya: Sakarya Yayıncılık.
- Altınova, A., Daşbaş, S. & Kesen, F. (2019). 11-17 Yaş arası ergenlerde internet bağımlılığı ve video kanallarının takip edilmesinin incelenmesi. *Pediatric Practice and Research*. 2019; 7(Ek): 90-96.
- Aygül, H. H. & Eke, E. (2019). Dijital Nesillerin Teknoloji Bağımlılığı. *Ankara: Nobel Yayınları*.
- Başar, H. (2004). *Sınıf Yönetimi*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Breus, M. J., Ph. D. (2018). Binge watching and its effects on your sleep. <https://www.psychologytoday.com/us>. <https://www.psychologytoday.com/us/blog/sleepnewzzz/201801/binge-watching-and-its-effects-your-sleep>
- Cindik, E. (2021). Dr. Elif Duygu Cindik ile Teknoloji Bağımlılığı. <https://caseresmi.com/dr-elif-duygu-cindik-ile-teknoloji-bagimliliği/>
- Dawson. C. (2002). *Practical research methods*. Oxford: How To Books.
- Eraslan, L. (2018). Sosyal medya ve algı yönetimi: Sosyal medya istihbaratına giriş. *Ankara: Anı Yayıncılık*
- Ishii, K. (2010). Examining the adverse effect of mobile phone use among Japanese adolescents. *Keio Communication Review* 33, 69-83.
- Kahveci, N. G. (2012). Genel liselerde karşılaşılan disiplin sorunlarının uzamsal incelenmesi: İstanbul'dan bir ilçe örneği, *Educational Policy Analysis and Strategic Research*, 7,1. Kesici, E. A. (2013).

- Kesici, A. (2012). Lise öğrencilerinin sınıf içi istenmeyen davranışları. [https://www.researchgate.net/profile/AyşeKesici/publication/272874761\\_Lise\\_Oğrencilerinin\\_Sınıf\\_Içinde\\_Istenmeyen\\_Davranışları/links/](https://www.researchgate.net/profile/AyşeKesici/publication/272874761_Lise_Oğrencilerinin_Sınıf_Içinde_Istenmeyen_Davranışları/links/)
- Kuyucu Mihalis (2017). Gençlerde akıllı telefon kullanımı ve akıllı telefon bağımlılığı sorunsalı: "Akıllı telefon(kolik)" üniversite gençliği. *Global Media Journal TR Edition*, 7(14). S:328-359.
- Lane, W. & Manner, C. (2011). The impact of personality traits on smartphone ownership and use. *International Journal Of Business and Social Science*, 2(17), 24-28.
- Nair, G. (2019). Lise öğrencilerinin akıllı cep telefonu kullanma alışkanlıkları ve sıklığının aile ve okul ortamına etkileri açısından incelenmesi, *Turkish Studies - Information Technologies and Applied Sciences*, 14, 2, 251-274. DOI: 10.29228
- Oflaz, M. & Özer, B. (2021). Turizm alanında çalışan akademisyenlerin öğreticilik becerilerinin değerlendirilmesi. *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 24, 46(1). <https://doi.org/10.31795/baunsobed.1023138>
- Özer, B., Bozkurt, N. & Tuncay, A. (2014). İstenmeyen öğrenci davranışları ve öğretmenlerin sınıfta öğrencilerle başa çıkma yöntemleri, *Turkish Journal of Educational Studies (TURK-JES)*, 1 (2) Mayıs 2014.
- Özer, Ö. & Özer, E. (2018). Cep telefonu bağımlılığında aşerme ölçeğinin türkçe uyarlaması: geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Turkish Studies Social Sciences*, 13,26. Sherer, J., MD (2023). *Internet Gaming*. <https://www.Psychiatry.org/> <https://www.psychiatry.org/patients-families/internet-gaming>
- Şahin, C. & Günüş, S. (drl.). (2020). Teknoloji Bağımlılıkları. Ankara: Nobel Yayınları.
- TCSB (2018). Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı, Sonuç Raporu. Erişim: 22 Aralık 2022, <https://sgm.saglik.gov.tr/Eklenti/39937/0/dijitaloyunbagimligipdf.pdf>
- Tekke, M., Özer, B. & Taş, E. (2018). Türkiye’de sınıf içi eğitimde cezaların etkisi: Disiplin kurallarının bilimsel uygulanması, *Disiplinlerarası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 2 (4), 1 – 9. TUİK, (2021). İstatistiklerle Gençlik, Erişim: 20 Kasım 2022, <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Istatistiklerle-Genclik-2021-45634>
- TUİK, (2022). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması. Erişim: 22 Kasım 2022, [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-KullanimArastirmasi-2022-45587](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-KullanimArastirmasi-2022-45587)
- Ural, A. & Kılıç, İ. (2005). Bilimsel araştırma süreci ve SPSS ile veri analizi. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Tutgun-Ünal, A. & Deniz, L. (2015). Development of the Social Media Addiction Scale . *AJIT-e: Academic Journal of Information Technology*, 6 (21) , 51-70 . DOI: 10.5824/1309-1581.2015.4.004.x
- YEŞİLAY, (2019). Yeşilay’dan yarıyıl tatili’nde çocukların teknoloji kullanımı için öneriler Erişim: 25 Kasım 2021, <https://www.yesilay.org.tr/>
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2008). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri (6. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yom, Y. H. (2009). Internet addiction and interpersonal problems in Korean adolescents. *Department of Nursing, College of Medicine, Chung-Ang University*. DOI: 10.1097/NCN.0b013e3181a91b3f
- Yumuşak, G. & Balcı, Ö. (2018). Öğretmenlerin İstenmeyen Öğrenci Davranışları İle Başa Çıkma Yöntemleri ve Bu Yöntemlerin Etkililiğine İlişkin Görüşleri. *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 21,40.
- WİKİPEDİA, (2022). Teknoloji Tarihi. Erişim: 22 Kasım 2022, [https://tr.wikipedia.org/wiki/Teknoloji\\_tarihi](https://tr.wikipedia.org/wiki/Teknoloji_tarihi)





## Ekler

### Araştırma Anket Formu (Ek 1)

Sayın meslektaşım; bu anket 19 Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Programı ve Öğretim Programında Tezsiz Yüksek Lisans projesinde kullanılmak üzere hazırlanmıştır. Sizden istenen aşağıda yer alan soruları gerçek durumu yansıtacak şekilde cevaplamanızdır. Kişisel bilgileriniz çalışmada hiçbir şekilde açıklanmayacaktır. Katkılarınız için şimdiden teşekkür ederim.

Sevcan ÇİMEN

Branşınız :.....Cinsiyetiniz: K  E

Okulunuzun Adı :..... Meslekteki

Yılıınız:.....

Yaşınız: 20-30  31-40  41-50  51-60

1. Teknoloji bağımlılığı sizce ne ifade ediyor? Birkaç örnek verebilir misiniz?
2. Öğrencilerinizin teknoloji bağımlılıkları sizce ne düzeydedir?  
a) Düşük b) Orta c) Yüksek
3. Hangi teknolojilere karşı bağımlılıkları daha yüksektir?

Sosyal Ağ Bağımlılığı

Video- İçerik Tüketim Bağımlılığı

Akıllı Telefon Bağımlılığı

İnternet Dizisi Bağımlılığı

Online Oyun Bağımlılığı

4. Öğrencilerinizin teknoloji bağımlılıkları konusunda farkındalığı olduğunu düşünüyor musunuz? Neden?
5. Sınıflarınızda teknoloji kaynaklı en çok (sosyal medya, telefon, televizyon vs.) karşılaştığınız istenmedik davranışlar nelerdir?
6. Bu istenmedik davranışlarla başa çıkmak için neler yapıyorsunuz?
7. Okul yönetiminizin ve kendinizin öğrencilerde teknoloji bağımlılıklarını önlemede iyi birer örnek olduğunuzu düşünüyor musunuz?
8. Dersler esnasında telefonunuzu kontrol etme ihtiyacı duyuyor musunuz?
9. Teknoloji bağımlılığı konusunda bakanlığın yönlendirdiği veli-öğrenci-öğretmen eğitimlerine katıldınız mı, katıldıysanız etkili olduğunu düşünüyor musun? Katılmadıysanız sebebini açıklar mısınız?
10. Okul yönetiminizin ve kendinizin öğrencilerin teknoloji bağımlılıkları üzerine yaptığı çalışmalar var mı? Varsa nelerdir?
11. Teknoloji bağımlılığı ve yarattığı olumsuz etkiden kurtulmak için önerileriniz nelerdir?

## İzinler (Ek 2)



T.C.  
MERZIFON KAYMAKAMLIĞI  
İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-53353571-44-64748562  
Konu : Araştırma/ Anket İzni Hk.

01.12.2022

ŞEHİT AHMET ÖZSOY KIZ ANADOLU İMAM HATİP LİSESİ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi : Amasya Valiliği İl Millî Eğitim Müdürlüğünün 30/11/2022 tarih ve 64691883 sayılı yazısı.

Amasya Valiliği İl Millî Eğitim Müdürlüğünün ilgi yazılarında; okulunuz İngilizce öğretmeni Sevcan ÇİMEN'in Araştırma/ Anket İznine dair onay ekte gönderilmiş olup, gerekli duyurunun yapılması, uygulama esnasında da mühürlü veri toplama araçlarının kullanılması hususunda; Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Kadir TABİK  
Müdür a.  
Şube Müdürü

Ek: İlgili Yazı ve Ekleri

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Adres : Hükümet Binası 4. Kat 05300 Merzifon/AMASYA

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>

Bilgi için: Strateji Geliştirme Birimi-Hülya KORKMAZ

Telefon No : 0 (358) 514 25 70

Unvan : Memur

Faks: 3585142569



# The Effect of Technology on High School Students' Negative Behaviors and Teachers' Ability to Manage Undesirable Behaviors

Sevcan ÇİMEN<sup>1</sup>

Ahmet KAFKAS<sup>2</sup>

Koray GÜREL<sup>3</sup>

Atıf:

Çimen S., Kafkas, A., Gürel, K. (2023). The Effect of Technology on High School Students' Negative Behaviors and Teachers' Ability to Manage Undesirable Behaviors. *Journal of Interdisciplinary Educational Research*, 7(14), 59-83, DOI: 10.57135/jier. 1251147

## Abstract

The aim of the study is to determine the effect of technology on the undesirable behaviors of high school students and the teachers' ability to manage these undesirable behaviors. This research is a descriptive study in the screening model based on current due diligence. The universe of the research consists of teachers working in high schools in Amasya province Merzifon district in the 2022-2023 academic year. The sample of the study consists of 17 teachers from each school determined by random sampling method. The data in the research were obtained by applying a questionnaire, mostly consisting of open-ended questions. The questionnaire form consists of two parts. In the first part, the participants were asked about their gender, branch, seniority, type of high school they worked in and their age. In the second part, 11 questions, mostly open-ended questions, were asked to the teachers. Content analysis technique, one of the qualitative research methods, was used in the analysis of the data. According to the data obtained, the teachers stated that students' technological addictions are high, that students do not have awareness of addiction, and that the most common undesirable behaviors originating from technology are playing on the phone, using social media language, pretentious behaviors and sleep problems. Teachers stated that they usually warn, give advice and collect phones to deal with these undesirable behaviors. Teachers offered solutions for such problems in schools, such as guiding students in line with their interests and abilities, enabling them to socialize by giving responsibility, increasing family communication and banning telephones.

Keywords: Students, technology addiction, ability to manage.

## INTRODUCTION

In the digital age we are in, technological developments that have occurred with the widespread use of the internet have a significant impact on human life. Technology has gained a new dimension with the invention of television, computers, internet and smartphones, especially with the pandemic period, and has become an indispensable digital need by entering the most private living spaces of human beings. In fact, it has started to turn into an addiction rather than a need in every segment of society for young and old alike. This situation is reflected in the reports of the Turkish Statistical Institute (TÜİK) in a form of internet usage rate, which was 82.6% in 2021 and 85.0% in 2022 among people between the ages of 16-74 (TÜİK, 2022).

Today, with the development of technology in every aspect, a new digital culture has emerged. An insatiable digital generation is growing up who have high-level programming skills, can perform multiple operations, think less with the production of technological tools, impatient, free-rider, switch quickly to different subjects, get bored of everything very quickly, have reduced attention spans, have expanded their social environment in the virtual world, are lonely in their physical environment, lack values and morals, think that freedom is to do whatever they want, and try to

<sup>1</sup> Sevcan ÇİMEN, 19 Mayıs University, Samsun-Türkiye, svncmn33@gmail.com, orcid.org/0000-0001-8063-8933

<sup>2</sup> Ahmet KAFKAS, 19 Mayıs University, Samsun-Türkiye, a.kafkas@hotmail.com, orcid.org/0000-0003-1577-8563

<sup>3</sup> Koray GÜREL, 19 Mayıs University, Samsun-Türkiye, koraygurel1641@hotmail.com, orcid.org/ 0000-0001-5835-4598

catch up from one trend to another on the internet. As a matter of fact, TÜİK data also supports this fact by stating that internet usage among the young population in the 16-24 age group increased from 93.0% in 2021 to 97% in 2021 (TÜİK, 2021).

The existence of technology essentially dates back to the existence of mankind, the construction of the first simple tools, and has been defined in various ways until today. In the literature, the word technology comes from the Greek word *techne*, meaning art and craft, and *logos*, meaning "word" and "speech" (Wikipedia, 2022). The English version of the word first appeared in the 17th century. While it was initially used to describe applied arts, its meaning changed later on. Today, in its simplest form, it is an umbrella term used to describe the advances and differences that are happening around us. Especially after the industrial revolution, development of technology has accelerated considerably, which in recent history has revealed a unique process in human history. This change has brought people, the social beings, into interaction on virtual platforms. Web 2.0-tools, websites, social networks, multi-participant online games, instant messaging and mail sharing, and the use of digital applications such as Youtube, Whatsapp, Snapchat, Tik Tok and Instagram have deeply affected and continue to affect every conceivable area of human life, including daily life, education, trade, politics, politics, health, philosophy of life, not only in our country but also in the whole world in the century we are in.

With all these changes, people's relationship with technology has become relatively problematic. One of the most prominent and discussed problems is technology addiction. Technology addiction can be defined as an impulse control disorder that occurs as a result of obsessive use of games, online shopping, social media use, video watching, etc. despite the negative consequences on users of all ages. In addition, technology addiction is a broad term used in some settings as internet addiction or internet use disorder. Technology addiction causes the individual to experience various physical, psychological, social, academic and economic problems in a way that prevents the healthy flow of life by becoming unable to fulfil social, educational, personal and professional responsibilities. In the world, the perspectives on this problem and the steps taken differ among states. As a matter of fact, while the American Psychiatric Association (APA), the World Health Organisation and the Western world accept online game addiction as a disease, they do not accept technology addiction as a mental disorder. However, when we look at Asian countries in the world, it is known that China, in particular, accepted technological addiction as a mental disorder disease in 2008, and even opened a rehabilitation centre and provided counselling to

approximately 6 thousand people, mostly young people (Cindik, 2021). In our country, Yeşilay Counselling Centre (YEDAM) opened a counselling centre in this field in 2015 and provides free psychosocial support to addicts, especially those whose corona virus period is caused by excessive use of technological devices.

There are actually many types of technology addiction, which is spreading rapidly with the developing technology. However, when the research group of the study is considered, social-network addiction, video-content consumption addiction, smartphone addiction, internet series addiction, online game addiction can be counted as the addiction types that affect them the most.

Social game addiction is the type of addiction that affects especially adolescents more than other groups due to their uncontrolled use. In its 2021 report, TÜİK stated that children who regularly use social media in Turkey use social media for an average of 2 hours 54 minutes a day on weekdays and 2 hours 44 minutes a day on weekends (TÜİK, 2016). While Yeşilay states that the time that students should spend with all technological tools is 30 minutes for children between the ages of 3-6, 45 minutes for primary school children, 1 hour a day for secondary school students, and 2 hours for high school students, the situation is very serious and above average when only the time spent by children on social media is considered (YEŞİLAY, 2019).

Social media can be defined as online applications that people use to share their thoughts, perspectives, events they have experienced, their perspectives on life through various messages or photos, videos and to interact with each other (Eraslan, 2018). Either it is used by an individual or an organisation, social media is a tool that allows users to produce their own content and



present the content they produce online. Social media addiction can be described as a psychological problem that develops with cognitive, affective and behavioural processes and leads to problems such as preoccupation, mood regulation, repetition and conflict in many areas of daily life such as private, work, academic and social areas (Ünal and Deniz 2015). Based on the definition, considering high school students who use social media effectively, social media addiction primarily decreases the academic achievement of students because it disrupts the functionality of students. Since students cannot fulfil their responsibilities towards their families, friends and teachers, they experience conflicts with these people around them, and as a result of all these, they think that no one understands them, that they are worthless and lonely, and unfortunately, they become addicted by spending more time with social media. In addition to these negative individual, social and psychological effects, they also experience physical effects such as head, neck and back pain, obesity, posture and visual impairment, poor quality and insufficient sleep.

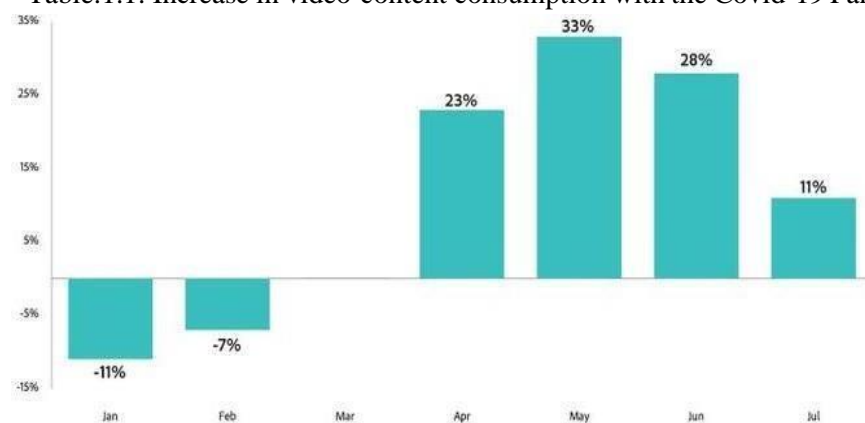
Another recognised subtype of technology addiction is smartphone addiction. Phones with many types and brands that can perform advanced operations compared to ordinary mobile phones, host many mobile applications, and provide advanced connection networks are called smartphones. Smartphones, which we always have at our fingertips, have entered every stage of our lives and have surrounded our whole life. Unfortunately, such widespread use leads to problematic smartphone use and even addiction, especially in Generation Z, which is defined as the digital native generation. Defined as excessive concentration of attention and uncontrollable use, smartphone addiction is primarily associated with six types of psychological disorders (Lane & Manner, 2021). The first is Nomophobia, which is used as the fear of staying away from smartphones, the second is FOMO (Fear Of Missing Out), which is the concern of not being able to follow the news flow on social media, and the third is Ringxiety, which expresses the desire to constantly check the phone thinking that it is ringing, The fourth is Textaphrenia, which expresses the desire to constantly check the phone thinking that there is a message on the phone, the fifth is Textiety, which is the anxiety of receiving messages quickly and sending messages quickly again, and finally Phubdding, which is also called Sosyolelizm (like Sociotelism) in this study's origin language, the situation of ignoring the people around them by using a mobile phone in a social environment.

Smartphone addiction causes physical disorders such as headache, anger, difficulty in focusing, physical fatigue, eye fatigue, pain in the thumb and hand joints. In addition to these, especially those who use smartphones before going to sleep are exposed to intense electromagnetic waves, their REM (Rapid Eye Movement) sleep decreases and their sleep quality decreases as their transition to sleep is delayed (Şahin & Günüş, 2020). In addition, since addicted students spend less time studying, this negatively affects their academic performance (Ishii, 2010). Students with smartphone addiction have a desire to look at the phone during the lesson, they do not listen to the lesson and the teacher, have low classroom performance and academic achievement, less connection with their teachers and friends, attempt to cheat on exams with their smartphones, and take inappropriate photos and videos in class and share them on social media, which is also a recent tendency. In short, they enter into conflict with their teachers at school by exhibiting undesirable student behaviour. Based on this information, it can be said that students develop physical and psychological symptoms due to their phone addiction, their functionality and social relations are negatively affected; and in cases of deprivation, they experience intense negative emotions and exhibit undesirable behaviour.

Another issue that should be emphasised is the prevalence of video content production. When we look at the history of video content production, especially before 2000, content production was monopolised by institutions and was not so widespread and accessible. However, with the emergence of the internet, smartphones and the widespread use of social media, another concept called individual content production emerged. People first started to produce written content by writing in forums, blogs and social media, and then started to produce visual content by shooting

videos. This rapidly developing technology offers content production opportunities to millions of people around the world and at the same time causes the existing content to grow exponentially. In such a content junkyard, especially young people and children who cannot decide what to watch in a healthy way watch every video that comes into their way without looking at the quality of the content and unfortunately this situation affects them negatively in many ways. With the recent technological developments, technology users share their original content on video platforms such as Youtube, Twitter, Instagram, Tik Tok by taking pictures, audio and video over the internet. The fact that these videos are free, short, different, funny, colourful, continuously streaming and produced by people from all over the world enables many people to access and watch these contents easily. Especially with the pandemic, it has been reported that video-content consumption is the new trend and is watched excessively worldwide, as stated in table-1.1 (Abramovich, G. 2020).

Table: 1.1: Increase in video-content consumption with the Covid-19 Pandemic.



In this context, it was stated that video-content producing platforms, which are a new phenomenon in technological addiction in adolescents between the ages of 11-17, are consumed by adolescents by excessive viewing and this triggers addiction in adolescents (Altınova, Daşbaşı, & Kesen, 2018).

Television, which is known as a platform for watching TV series, has changed with the development of technology and the widespread use of the internet and the changes it has undergone over time, and with these changes, the way people watch television has also changed and this change has revealed more different viewing options. Recently, as a result of these changes, the definition of "internet series", which is a new concept, is used for the series broadcasted on broadcasting channels that have emerged as a series viewing application via the internet and offer individuals unlimited content in different genres other than television series. As a result of the innovations brought by these new viewing platforms, the concept of "binge-watching", which means watching many series of a content one after another, emerged and was added to the Oxford Dictionary of English in 2013 (Oxford Dictionaries, 2022). In short, this new trend, which is called the marathon of watching the episodes of the series one after the other or binge-watching, and even used in the sense of finishing a whole series in one sitting, is becoming more and more common among individuals day by day, especially with the pandemic.

Results of some research report that when we participate in an activity we enjoy, our brain produces dopamine, a chemical that supports feelings of excitement and happiness, and this substance helps us feel good. However, researchers have discovered that dopamine causes the same effect as other addictive drugs and substances, and that when excessive viewing is done, a lot of dopamine is released into our brains and people develop addiction to such technological devices (Alam, 2021). Obviously, it has been found in research that the main factor that triggers the problem of TV series addiction is the dopamine substance in the brain. When our brain accepts an action as pleasurable and relaxing, it wants to do this action repeatedly to get more pleasure and happiness. In addition to addiction, it is known that young people being in front of the screen

for hours in a sedentary manner causes unpleasant health consequences such as excessive weight gain, insomnia, and related problems. A study conducted at the University of Michigan and the University of Leuven on binge-watching habits found a strong relationship between sleep problems and binge-watching (Breus, 2018). Undesirable behaviours such as watching the series of admired actors with all their seasons in one sitting and not being able to fulfil even daily chores just to do this, being sleepless by spending all those precious, unique times connected to a screen, not being able to do their homework or doing a random homework at the last moment, dozing off in lessons; again, as a result of binge-watching, undesirable behaviours such as establishing an emotional bond with the character they watch and trying to behave like him/her have become among the situations we encounter very frequently among high school students.

Games are activities that contribute to the cognitive, psycho-motor, social, emotional, and linguistic development of individuals from the moment they are born and enable them to discover the world. In recent years, we see that the concept of play and its applications have shifted from living in parks and gardens to internet-based activities such as mobile phones, personal computers, or tablets. We can define online game addiction as a behavioural indulgence that is played with technological devices such as computers, tablets, game consoles, smart mobile phones, which makes individuals unable to continue their daily lives by staying in the game continuously. Online gaming addiction is the only behavioural addiction defined as online gaming disorders in the third research supplement of the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5) published by the American Psychiatric Association in 2013 (APA, 2018).

Today, young people who want to escape from the fact that real life requires effort, labour, and that success cannot be achieved without these, in short, everything has a price, find the solution in online games consisting of imagination and artificial world. They want to escape from the responsibilities and limitations of real life and fulfil their needs such as happiness and success through such online games. Online game addiction is most common among high school students. This fondness has a great amount of negative effects on students. We can list them as follows;

Exposure to images whose content is inappropriate,

Acquiring harmful habits,

Decline in school achievement and school functioning,

Danger of cyber fraud and abuse,

Being prone to crime and the desire to reflect this in the school environment,

Negative personality development and ego disorders,

Detachment from life, withdrawal, unresponsiveness and desensitisation, aggression,

Constant thrill-seeking,

Social exclusion,

Distortion of the perception of quality time,

Problems with respiratory and circulatory systems,

Obesity, orthopaedic disorders, visual disorders,

The negative effects of dopamine release during play on brain development (TCSB, 2018: 20-21).

Compared to other technological developments in our age, technology-internet has reached very large masses in a very short time. The most common users of this technological innovation are young people, especially high school students, almost all of whom have phones and the internet. However, uncontrolled and excessive use of technology negatively affects students physically, socially, academically and psychologically.

Technology, whose functions are described as liberating people and making their lives easier, makes people slaves by making them dependent on themselves when used unconsciously and excessively. Aldous Huxley, the famous futurologist, predicted years ago that people would not be able to escape from the pressure of technology imposed on them; they would even start to enjoy it over time. Moreover, he expressed his fear that technology would blind people's high-level thinking skills, that they would not want to read books, that they would glorify technology, and that these things they love would ruin people (Aygül & Eke, 2019). Considering what happened with the recent pandemic, it can be understood that Huxley's predictions have largely come true.

The segment that is mostly affected and spread by this digitalisation is the 11-17 age range, the high school students, almost all of whom can easily access technological opportunities such as smartphones and the internet and their use of these tools is uncontrolled. Technology is of course useful if it is used correctly and in a limited way, but excessive use will lead to addiction. It is evident that technology addiction has many negative effects on students, including depression, wasting time, difficulties in learning, low academic achievement, undesirable behaviour in schools, distancing from creativity, lack of self-confidence, social communication disorder, distancing from the ability to express oneself, and moral disorder. Unfortunately, this technological addiction and the inability to use technology correctly and in a limited way cause undesirable behaviours in schools, especially in high schools, and become one of the biggest problems of education-education life by becoming widespread and causing students to exhibit undesirable behaviours.

Preventing or minimising undesirable student behaviour is the most important condition for an educational environment. First, the undesirable behaviour should be defined by considering the current conditions. All kinds of negative attitudes that prevent educational goals and efforts at school can be called unwanted behaviour (Başar, 2004: 117). Teachers' professional understanding is important in defining any behaviour as a problem. Because if the teacher has built his/her professional understanding on an authoritarian attitude, he/she may react harshly even to innocent student mistakes in the classroom,

which makes it difficult to understand the problem (Özer, Bozkurt, & Tuncay, 2014). Obviously, any behaviour that makes it difficult or hinders the achievement of target behaviours and disrupts the flow of the lesson is undesirable behaviour. Undesirable behaviours caused by students that prevent the realisation of education and training activities in schools are the main problem that needs to be solved for a quality education and training. These negative behaviours cause various unrest in the education and training process and decrease the quality of education. All these problems negatively affect the students, their friends, teachers, in short, the whole school climate. (Başar, 2004). Undesirable behaviours in classrooms affect teachers and other students negatively. These undesirable actions reduce the quality of education by preventing the objectives, programmes, and activities to be carried out in education from achieving their goals. Negative behaviours also affect the flow in the classroom, the teaching of the lessons, and the messages reaching the target in a bad way, interrupting the teachers to achieve the goals of the lesson and causing chaos in the classroom (Yumuşak & Balci, 2018).

Today's students follow technology closely with curiosity and see buying the latest and most advanced technological devices as a superiority and status. In addition to these, the fact that uncontrolled and excessive use of smart mobile phones in adolescents causes many problems is frequently stated today. An individual's troubled, uncontrolled internet use, social media use, etc. habits cause problematic mobile phone use and he/she encounters all kinds of problems in his/her life over time (Özer & Özer, 2018:957). In this context, students can turn on their mobile phones and play games, watch videos, record, and even broadcast live during the lesson, 'without letting the teacher know'. Many students usually exhibit this behaviour in crowded classes where male students are concentrated. If these students manage to do this during the lesson without being noticed by the teacher and without any negative reaction, they can brag about it to their friends and consider themselves superior to their friends as if it is a great success. In addition, if

this negative behaviour is perceived as a superiority by other students, such behaviours spread and continue, and classroom management becomes unmanageable.

The media also has great influence on the emergence of undesirable behaviours in classrooms. For example, behaviours of students in TV series about school life towards their teachers and lessons, ways they joke, plans they make to dodge their teachers and lie to them, words they use against each other, dialogues they establish with the opposite sex, their clothing styles are observed, modelled, and imitated especially by high school students in search of identity. These modelled behaviours create undesirable effects on individuals, spread rapidly in the classroom and hinder the teaching, effectiveness, and authority of the teacher.

When undesirable student behaviours in high schools are investigated, it is reported by a study where students' achievement levels are ranked as good, medium, and bad, the behaviour of playing with the phone in class is at the top of the list. In another study, teachers were asked about the most common undesirable behaviours and they answered the first three as sleeping, cheating and texting (Kesici, 2013). When the reasons were investigated, it was revealed that the student wanted to sleep during the lesson because he/she was busy with the phone until late at night, and that he/she used the phone for cheating and secretly texting during the lesson.

As can be seen, the most common undesirable behaviours today are unfortunately caused by technology. Nevertheless, it is not a rational solution to attribute the cause of such undesirable behaviours occurring in the classroom to technological developments. It is thought that technology, which has become an indispensable part of students' lives in recent years, may adversely affect classroom management, interrupt education, and prevent the achievement of educational goals if not managed properly.

The aim of the school, which is a social system, is to ensure the desired behaviour change of students and most of these desired behaviours take place in the classroom where educational activities are carried out. For this reason, it is extremely important that student and teacher behaviours are supportive of the learning environment and that the learning environment is in a healthy and effective structure. One of the factors that ensure that learning environment is supportive of teaching is the development of teachers' skills to cope with undesirable behaviours. Following emergence of undesirable behaviours, teachers should not resort to a wrong method such as immediate intervention but should first react appropriately to the undesirable behaviour. In this context, exact cause of the behaviour should be found out first. For this purpose, communication should be established with the student, the student should be listened to sincerely, a bond with the student should be tried to be established. In short, all resources (environment, family, friends, teacher) should be used to get to know the student in every aspect and these problems should be eliminated with several methods according to the cause and type of behaviour. In fact, what the teacher should do here is to define the special area for the students in the classroom and the area under his/her responsibility. In this way, students will know which of their behaviours are desirable and which are undesirable, and in this way, there will be fewer problems in the classroom (Tekke, Özer, & Taş, 2018).

Apart from learning characteristics of the student and determining causes of his/her behaviours, all existing data should be evaluated to develop desired behaviours that will be shaped according to the purpose of the education to be applied according to the characteristics of the student and to ensure permanence of these desired behaviours. In addition, planning activities that can develop individual and group responsibilities, rewarding and reinforcing good examples of desirable behaviours, ensuring that students develop self-esteem and trust in their own potential, respecting and giving importance to the opinions of others other than themselves are among the best methods of combating negative behaviours in schools. Coping with negative behaviours can be defined as controlling these behaviours by considering their effective functions and replacing them with positive behaviours. When negative behaviours occur, the first thing that teachers should do is to maintain their calmness and intervene in this behaviour by considering the positive



parts of the events. In addition, while evaluating the behaviour, it is necessary to have information about the reasons that develop negative behaviour.

This research is important in terms of determining the variety and frequency of technology-induced undesirable behaviours of high school students in schools, determining the level of these behaviour disorders, how teachers and school administrations deal with these behaviours and what measures they take. When looked at only the negative effects of technology, it would be wrong to see technology as a tool that hinders the psychological social development of both teachers and students, causes behaviour disorders and causes harm. In this context, what needs to be done is to define the magnitude of the problem and determine the most useful solution. Since technological tools are used uncontrollably and intensively especially among high school students, they cause many negative behaviours among students in schools and in lessons. When the literature was examined, it was seen that despite the magnitude of the problem, research on technology-induced undesirable behaviours were not at a sufficient level. Therefore, it is thought that this research will be beneficial to the field.

### ***Aim of the Research***

General aim of the research is to determine the most common undesirable behaviours in the classrooms resulting from digital addiction, which emerged with the development of technology and spread rapidly especially among young people with the pandemic period, and to determine teachers' methods of coping with these behaviours. The subgoals determined in line with the general aim of the research are as follows:

What is technological addiction?

What is the level of technology addiction of students?

Which type of technological addiction is higher in students?

How is students' awareness of technology addiction?

1. What are the most common undesirable student behaviours that teachers encounter in the classroom due to technology?
2. What are the strategies teachers use to cope with technology-related undesirable student behaviours in the classroom?
3. Do teachers see the school administration and themselves as good examples in preventing technology addictions?
4. How often do teachers check their mobile phones during lessons?
5. Do teachers and students participate in parent-student-teacher trainings directed by the ministry on technology addiction, and if not, what are the reasons?
6. Are there any studies conducted by the school administration or teachers on students' technology addiction? If yes, what are they?
7. What are the suggestions of teachers to get rid of technology addiction and its negative effects?



## **METHOD**

In this section, information about the population, sample, data collection tools used in the research, obtaining the data, and processing the data obtained are given.

### ***Research Design***

In this research, in which effects of technology on undesirable behaviours of high school students and how their teachers deal with these undesirable behaviours were tried to be identified, a descriptive study was conducted in the survey model based on the current situation determination. Population of the research consists of teachers working in secondary education institutions in Merzifon district of Amasya province, and sample of the research consists of a total of 17 teachers determined by random sampling method from each high school type. For this research, data were collected by preparing a questionnaire form consisting of mostly open-ended questions. In this respect, the research is qualitative one in the survey model.

The questionnaire form (Appendix 1) consists of two parts. In the first part, the participants were asked about their gender, branch, seniority, high school types and ages. In the second part, 11 questions, mostly open-ended questions, were asked to the teachers. Content analysis technique, one of the qualitative research methods, was used to analyse the data. Qualitative research is a method that is based on a holistic perspective between disciplines, adopts an interpretive approach to the problem of the research and provides flexibility to the researcher without a standard mould. The subjects and phenomena researched are evaluated as a whole in their own environment and the meanings that people attribute to these situations are described and conclusions are tried to be drawn (Altunışık, 2010).

### ***Study Group***

The population of the study consists of teachers working in high school types in Merzifon district in the 2022-2023 academic year. The sample of the study consists of a total of 17 teachers determined by random sampling method from each high school type. In the simple random sampling method, each unit constituting the population has the same probability of being included in the sample. In other words, the units have equal chances of being selected independently of each other. When the population volume is taken as  $N$  and the sample volume as  $n$ , the probability of selection of each unit in the population will be  $n/N$  (Ural & Kılıç, 2005).

The participants of the study consisted of 58% female and 42% male teachers. When the professional seniority of the teachers participating in the study is analysed, 12% of them have 0-5 years in the profession. 12% of the participants are teachers with 6-10 years, 29% with 11-15 years, 18% with 16-20 years, and 29% with 21 years or more of professional experience. Of the teachers participating in the study, 24% were between the ages of 20-30, 41% were between the ages of 31-40, and 35% were between the ages of 41-50. The distribution of the types of high schools where the teachers participating in the study work is Science High School, Anatolian High School, Girls' Imam Hatip High School and Health Vocational High School 12%, Vocational High School, Boys' Imam Hatip High School and Trade High School 17% respectively. The branch distribution of the teachers is Biology, Geography, Physics and Psychological Counsellor 6%, Religious Culture and Moral Knowledge and Turkish Language and Literature 12%, Mathematics 17%, English 35%. Table 3.1 shows the demographic characteristics of the teachers participating in the study.

Table 3.1. Demographic Characteristics of Teachers

Variable	Category	f	%
Gender	Female	10	58
	Male	7	42
Seniority	0-5 Years	2	12
	6-10 Years	2	12
	11-15 Years	5	29
	16-20 Years	3	18
	21 and above	5	29
Age	20-30	4	24
	31-40	7	41
	41-50	6	35
School Type	Science High School	2	12
	Vocational High School	3	17
	Anatolian High School	2	12
	Boys' İmam Hatip High School	3	17
	Girls' İmam Hatip High School	2	12
	Vocational High School of Trade	3	17
	Vocational High School of Health	2	12
Branch	Biology	1	6
	Geography	1	6
	Religious Culture and Ethics	2	12
	Physics	1	6
	English	6	35
	Maths	3	17
	Psychological counsellor	1	6
	Turkish Language and Literature	2	12

#### Data Collection Tools/Data Collection Process

In this study, interview technique was used to collect data. In the interview technique, the researcher tries to learn specific information that can be compared with the information obtained in other interviews. For this purpose, the same questions should be asked in each interview. Nevertheless, the researcher wants the interview to be flexible so that other important information can be revealed (Dawson, 2002). As a data collection tool used in the study, a personal information form consisting of 5 demographic characteristics as "Gender, Age, School Type, Professional Seniority, Branch" and an 11-question questionnaire consisting of open and closed-ended questions to determine the effect of technology on the undesirable behaviours of high school students and how teachers deal with these undesirable behaviours were used. In this context, firstly, the literature was reviewed and a draft of 20 questions was prepared. Then, the number of questions was reduced to 11 in light of Prof. Dr. Bayram

ÖZER's opinions and suggestions, and arrangements were made on the questions. The questionnaire was applied to 3 teachers for trial purposes and its validity, reliability and usefulness were tested. Necessary consents for the research (Appendix 2) were obtained from Amasya Governorate. Duration of the research was determined as 01 February - 20 February 2023. In addition, the personal information of the teachers who responded to the questionnaire questions was not disclosed due to adherence to research ethics and respect for personal rights, and the principle of confidentiality and reliability was strictly complied. Participant teachers were coded as interviewer code (K1, K2, K3...).

#### Data Analysis

The results of the research were separated and analysed using content analysis method. Main aim of content analysis, which is a type of qualitative analysis, is to describe and make sense of the data obtained and to reveal related relationships. During this process, the findings obtained are examined in depth, elaborated, divided into sections and new concepts or codes are obtained according to these sections. In short, during the main process of content analysis, the findings,

which are determined to be around the themes of interest to each other, are brought together around predetermined concepts or codes and organised so that the reader can easily understand them (Yıldırım & Şimşek, 2008). Qualitative research helps to understand confusing and challenging problems. In addition, it is stated that it is a reliable and detailed method, it analyses the situation in all its dimensions and is an accurate way to reach holistic results (Oflaz & Özer, 2021).

While analysing the data, care was taken to avoid revealing identities of the teachers and names of the schools where they worked. In this context, during the analysis of the data, each of the teachers who answered the questionnaire were given codes as P1, P2, ..., according to the order of the question and the number of teachers' opinions was shown with the symbol (f).

For the study to be organised and systematic, firstly, the answers given by each participant to the questions were recorded in computer and coded one by one. After the data were analysed and evaluated, findings were revealed by associating the sub-objectives of the subject with the survey questions. Based on these findings, the frequency figures obtained from the themes and codes were transformed into tables, and all relationships were examined in depth and the data were described in detail.

In the last stage of the study, a detailed evaluation of the gathered data was made, and suggestions were presented according to these findings. In addition, the distinctive teacher opinions regarding the subgoals were directly quoted to ensure that the research was both more reliable and in line with its goals.

## FINDINGS

In this part of the study, the information from the data analysis obtained according to the subgoals determined at the beginning of the research, the opinions of the teachers about the goals and the opinions expressed about the results of the findings are presented.

### *Findings Related to the First Subgoal*

The data compiled from the participant responses to the question "What do you think technology addiction means, can you give a few examples?", aimed at the first subgoal of the research, were analysed and related themes and codes were created. The data related to the themes created from the analysis of the research are shown on Table 4.1.

Table 4.1 Teachers' views on technological addiction

Theme	Code	Participants	f
Technology	Failure to stay away from the telephone and the Internet	K1, K9, K11, K17, K2	5
	Uncontrolled Excessive Use of Technology	K3, K8, K9, K16, K17	5
	Detachment from Real Life, Isolation	K6, K14	2
Addiction	Failure to Fulfil Responsibilities	K1, K7, K8, K14, K15	5
	Weakening Social Relationships and Communication	K4, K6, K8, K10, K17	5
	Addiction on Technological Tools	K11, K13	2

In Table 4.1 teachers' opinions about technological addiction were coded under the theme of technology addiction. These codes are "inability to stay away from phones and internet", "uncontrolled and excessive use of technology", "detachment from real life", "isolation", "failure to fulfil responsibilities", "weakening social relationships and communication", "addiction on technological devices". Analysis of the codes indicated that the teachers' views on technology addiction reached a consensus in the expressions of not being able to stay away from the phone and internet, uncontrolled and excessive use of technology, not being able to fulfil their responsibilities, and weakening social relations and communication. Among these codes, P3, who expressed an opinion about "uncontrolled and excessive use of technology", expressed his/her view as follows: "It is an indispensable behaviour such as looking at the phone as soon as you get up in the morning, spending short breaks and rest times by connecting to the internet." (Questionnaire Response: Teacher 3).

Among these codes, P8, who gave an opinion about "failure to fulfil responsibilities, and weakening social relations and communication", said the following: "Increase in the duration of use reaches to an extent that it disrupts responsibilities, leading to inability to reduce the duration of technology use despite the desire to reduce it and the realisation of the problems, the weakening of social relations, ties and communication." (Questionnaire Response: Teacher 8). As the opinions indicated, we have interpreted that technology addiction is a big problem even though it is not well known, on the other hand, technology is seen as indispensable. It affects people negatively in all areas of physiological, psychological, and social life and is becoming one of the basic needs such as food, bread and water.

### *Findings Related to the Second Subgoal*

The data compiled from the participant responses to the question "What is the level of technology addiction of your students?", aimed at the second subgoal of the research, were analysed and

related themes and codes were created. The data related to the themes created from the analysis of the research are shown on Table 4.2.

Table 4.2 Teachers' opinions on students' technology addiction levels

Theme	Code	Participants	f
Technology Addiction Levels	Low	-	-
	Medium	K2, K14	2
	High	K1, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K9, K10, K11, K12, K15, K16, K17	15

In Table 4.2 teachers' opinions about students' technological dependency levels were coded under the theme of technology dependency levels. These codes consist of three levels as "low", "medium" and "high". When the codes were analysed, it was seen that almost all teachers agreed that their students' addiction levels were high. In fact, this sheds light on the extent of technology addiction, which progresses silently as a normal situation.

### **Findings Related to the Third Subgoal**

The data compiled from the participants' answers to the question "Which technologies do they have higher addiction to?", aimed at the third subgoal of the research, were analysed and related themes and codes were created. The data related to the themes created from the analysis of the research are shown on Table 4.3.

When Table 4.3 is analysed, teachers' opinions about students' technological addiction types were coded under the theme of technology addiction types. These codes consisted of five categories as "social network addiction", "video-content consumption addiction", "smartphone addiction", "internet series addiction" and "online game addiction". When the codes were analysed, almost all teachers stated that their students' addiction levels were high.

Table 4.3 Teachers' views on the types of technology that students have high addiction to

Theme	Code	Participants	f
Technology Addiction Types	Social Network Addiction	K17, K12, K13, K14, K16, K1, K4, K5, K6, K7, K8, K9, K11	13
	Video Content-Consumption Addiction	K2, K3, K5, K6, K8, K11, K13, K16, K17	9
	Smartphone Addiction	K1, K2, K3, K4, K5, K7, K8, K9, K13, K14, K15, K16, K17	12
	Internet Series Addiction	K5, K8, K9, K14, K16	5
	Online Game Addiction	K4, K7, K8, K9, K10, K11, K12, K13, K16, K17	10

### **Findings Related to the Fourth Subgoal**

The data compiled from the participant responses to the question "What are the opinions of teachers about students' awareness of technology addictions?", aimed at the fourth subgoal of the research, were analysed and related themes and codes were created. The data related to the themes created from the analysis of the research are shown on Table 4.4.

Table 4.4 Teacher views on students' awareness of technology addictions

Theme	Code	Participants	<i>f</i>
Technology Addiction Awareness	Non-existent	K1, K3, K4, K5, K6, K7, K9, K10, K11, K12, K16, K17	12
	Existent	K2	2
	Existent but no practice	K8, K13, K14, K15	4

In Table 4.4 teachers' opinions about students' awareness of technology addictions were coded under the theme of technology addiction awareness. These codes consisted of three categories as "non-existent", "existent", "existent, but no practice". When the codes were analysed, it was seen that the majority of the teachers emphasise that their students do not have awareness. Another majority said that there was awareness but no practice. The fact that the frequency of awareness is very low shows that more importance should be given to raising awareness of students about technology addiction.

### ***Findings Related to the Fifth Subgoal***

The data compiled from the participant responses to the question "What are the most common undesirable student behaviours that teachers encounter in the classroom due to technology?", which was aimed at the fifth sub-objective of the research, were analysed and related themes and codes were created. The data related to the themes generated from the analysis of the research are visualised on Table 4.5.

Table 4.5 Teachers' opinions on undesirable student behaviours encountered in the classroom due to technology

Theme	Code	participants	<i>f</i>
Undesirable Behaviours	Sleeping Disorders	K1, K9	2
	Not paying attention to lessons and homework	K1, K16	2
	Playing with Mobile Phone	K2, K10, K12, K13, K14, K15 K17	7
	Distraction Social Media Language Speech and Wannabe Behaviour	K8, K17	2
		K1, K3, K5, K6, K7, K11	6

In table 4.5 teachers' opinions about undesirable student behaviours encountered in the classroom due to technology were coded under the theme of "undesirable behaviours". These codes consisted of five categories as "Sleep disorders", "Not paying attention to lessons and homework", "Playing with mobile phone", "Distraction" and "Speaking social media language and wannabe behaviours". The codes indicated that the teachers especially emphasised the codes of "Playing with mobile phone" and "Speaking social media language and wannabe behaviours".

P8, who gave an opinion about "distraction" among these codes, said the following: "Attention spans have unfortunately shortened a lot. They see the lessons as more boring because their attention spans have shortened a lot. They cannot show success because they cannot show the



patience required for learning. They may exhibit adjustment problems and behavioural problems due to the feeling of failure." (Questionnaire Response: Teacher 8).

P9 and P1, who expressed their opinions about the "sleep problem" code, said the following:

"Our students are sleep deprived because they stay up late on the phone, social media or watch any TV series. Therefore, they fall asleep during lessons and cannot adapt to the lesson." (Survey Response: Teacher 9). "Sleep problems due to excessive use of social media and watching video content (Youtube, Tiktok, etc.), not studying, not completing the homework and tasks given, using social media jargon" (Survey Response: Teacher 1).

Among these codes, P6, P12 and P15, who gave opinions about "playing with mobile phone", said the following: "The need to constantly look at the phone. The need to share videos, pictures on unwanted social media platforms, constantly highlighting oneself on social media" (Survey Response: Teacher 6). "In general, our students do not want to leave their phones during the lesson because they like to deal with their phones very much. They want to do a little lesson and then play games on their phones and watch videos on social media" (Survey Response: Teacher 12). "Almost all students are on their phones during the lessons. If the phones are not collected, they check their phones at least 3-4 times in 40 minutes" (Survey Response: Teacher 15).

### **Findings Related to the Sixth Subgoal**

The data compiled from the participant responses to the sixth subgoal of the study, "What are the strategies teachers use to cope with the undesirable student behaviours they encounter in the classroom due to technology?" were analysed and related themes and codes were created. The data related to the themes created from the analysis of the research are shown on Table 4.6.

Table 4.6 Teachers' views on coping with undesirable student behaviours

Theme	Code	Participants	f
	Warning	K2, K5, K6, K7, K11, K13, K16	7
Coping methods	Giving advice	K1, K6, K8, K9, K13, K16	6
	Collecting phones	K11, K12, K14, K15	4
	Collaboration with parents	K4, K16	2
	Punishment	K2, K11	2

In Table 4.6 teachers' opinions about dealing with undesirable student behaviours were coded under the theme of "undesirable behaviours". These codes consisted of five categories: "Warning", "Giving advice", "Collecting phone", "Cooperation with parents" and "Punishment". When the codes are analysed, it is seen that the teachers especially emphasised the codes of "warning", "giving advice" and "collecting phones".

P12 and P13, who gave opinions about "giving advice" and "warning" among these codes, said the following: "Unfortunately, we cannot go beyond giving advice. Suggesting them to use social media and the internet efficiently and in a good way, warning them that they can do their homework and studies and subjects using these tools" (Questionnaire Response: Teacher 12). "I tell the right thing and give warnings. I explain the consequences of the behaviour. I try to give good examples" (Survey Response: Teacher 13).

P-16, who gave an opinion about "cooperation with parents", said the following: "One-to-one meetings with the student and his/her family, getting support from the guidance service, making

them empathise, expressing the wrongness of the behaviours, warning, giving active tasks, intervening in a timely and appropriate manner" (Questionnaire Response: Teacher 16). Among these codes, P12, P14 and P15, who gave opinions about "collecting phones", said the following: "In order to restrict the use of mobile phones during class hours at school; they were banned from using mobile phones at school by the administration" (Survey Response: Teacher 12). "As a school, phones are left in boxes before the class starts in the morning. Students do not have access to phones during the lesson" (Survey Response: Teacher 14). "I collect the phones, but I think this should not be left to the teacher's initiative" (Survey Response: Teacher 15).

**Findings Related to the Seventh Subgoal**

Data compiled from the participant responses to the seventh subgoal of the research, "Do teachers see school administration and themselves as good examples in preventing technology addictions?" were analysed and related themes and codes were created. The data related to the themes created from the analysis of the research are shown on Table 4.7.

Table 4.7 Teachers' opinions on whether they and the school administration are good models.

Theme	Code	Participants	f
Being a Model in Technology Usage	Yes	K9, K11, K12, K13, K14 K15, K17, K2, K3, K5, K6	11
	To a great extent	K8	8
	Not Much	K1, K4	2
	No	K7, K10, K16	3

In Table 4.7 teachers' opinions about the school administration and themselves being a good model in technology use are coded under the theme of being a model in technology use. These codes consist of four categories as "Yes", "To a great extent", "Not much" and "No". When the codes were analysed, it was found that teachers mostly considered both themselves and the school administration as good models in the use of technology. However, there were also teachers who thought that they were not good models. Determining the reasons for the opinions of teachers with this view and producing solutions will prevent many problems both for the solution of the problem and for the school. It is seen as a need to conduct additional research to determine the views of these teachers, to develop in-service training contents according to the findings obtained, and to provide in-service trainings to teachers who have deficiencies in this regard. As is known, teachers are the people that students take as a model the most.

**Findings Related to the Eighth Subgoal**

The data compiled from the participant responses to the question "How often do teachers check their phones during the lessons?", which is related to the eighth subgoal of the research, were analysed and related themes and codes were created. The data related to the themes generated from the analysis of the research are shown on Table 4.8.

Table 4.8 Teachers' opinions on the frequency of checking mobile phones in lessons.

Theme	Code	Participants	f
Checking Phone During the Lessons	Rarely	K1, K12 K3, K6, K10, K11, K14, K15	8
	Occasionally	K4, K5, K7, K9, K13 K16	6
	Never	K8, K12, K17	2

In Table 4.8 teachers' opinions about frequency of checking the phone during lessons were coded

under the theme of checking the phone during lessons. These codes consisted of three categories as "Rarely", "Occasionally" and "Never". Analysis of the codes gave us that the majority of the teachers definitely checked their phones during the lessons. This situation indicates that teachers should criticise themselves objectively and be more careful and devoted in this regard.

### ***Findings Related to the Ninth Subgoal***

The data compiled from the participant responses to the question "Do they participate in parent-student- teacher trainings directed by the ministry on technology addiction, and if not, what are the reasons?", aimed at the ninth subgoal of the research, were analysed and related themes and codes were created. The data related to the themes created from the analysis of the research are shown on Table 4.9

Table 4.9 Teacher opinions on parent-student-teacher trainings

Theme	Code	Participants	f
Teknoloji Bağımlılığı Seminerleri ve Etkililiği	I attended, it was effective	K8, K16	2
	I attended, it was ineffective	K4, K14	2
	I didn't attend because there was no time	K1, K2, K3, K5, K6, K7 K11, K12, K14, K17	10
	I didn't attend because it was unnecessary	K1, K10, K13	3

In Table 4.9 teachers' participation in parent-student-teacher trainings directed by the ministry on technology addiction and their opinions were coded under the theme of technology addiction seminars and their effectiveness. These codes consisted of four categories: "I participated, it was effective", "I participated, it was ineffective", "I did not attend because there was no time" and "I did not attend because it was unnecessary". When the codes are analysed, it was revealed that the majority of the participant teachers could not attend the seminars because they could not find time. This can be commented that the excessive workload of the participant teachers in schools caused such seminars to be left behind in the order of priority even though they were important. The fact that a few participant

teachers characterised these seminars as unnecessary and ineffective is an indication that the functions and aims of the seminars should be questioned. The fact that the number of participants was very low and only half of them liked these seminars can be shown as evidence for this situation.

### ***Findings Related to the Tenth Subgoal***

For the tenth subgoal of the study, the data compiled from the participant responses to the questions "Are there any studies conducted by the school administration or teachers on students' technology addiction? If yes, what are they?" were analysed and relevant themes and codes were created. The data related to the themes created from the analysis of the research are shown on Table 4.10.

Table 4.10 Teachers' opinions on the studies on students' technology addiction in schools

Theme	Code	Participants	f
Technology Addiction Practices at School	Information seminars	K1, K4, K5, K6, K7 K8, K12, K13, K15, K16 K17	11
	Prohibition of the use of mobile phones	K2, K17,	2
	Using Keys for the Smartboards	K3, K8	1
	There is no Practice	K10, K14	2

In Table 4.10 the opinions of the teachers about frequency of checking phones in the lessons were coded under the theme of "Technology Addiction Practices at School". These codes consisted of four categories as "Information Seminars", "Prohibition of the Use of Mobile Phones", "Using Keys on Smart Boards" and "There is no practice". When the codes were analysed, we saw that most of the practices were in informative form. From these data, we can say that action-oriented practices against technology addiction should be carried out more in schools. If the problem is only explained and not enough work is done for the solution, unfortunately, this problem will increase and become the biggest problem of the education community very soon.

**Findings Related to the Eleventh Subgoal**

The data compiled from the participant answers to the question "What are suggestions of teachers to get rid of technology addiction and the negative effects it creates?", aimed at the eleventh subgoal of the research, were analysed and related themes and codes were created. The data related to the themes created from the analysis of the research are shown on Table 4.11.

Table 4.11 Teacher opinions on solution suggestions for the technology addiction

Theme	Code	Participants	f
Suggestions Against Technology Addiction	Homework and projects should be given to increase motivation.	K1, K4	2
	Hobbies etc. Sholud be directed according to their abilities	K1, K5, K6, K7, K11, K15	6
	Phones should be forbidden during lessons	K2, K3, K4, K9, K16	5
	Communication within the family should be increasedd	K6, K8, K9, K14 K13	5
	Awarenes should be raised	K13, K16	2
	Socialisation should be ensuredby giving responsibility	K1, K5, K7, K8 K17	5
	Teachers should act in colloboration	K1, K14	2

In Table 4.11 teachers' opinions on the solution suggestions for technology addiction in schools were coded under the theme of "Suggestions Against Technology Addiction". These codes consisted of seven categories as "homework and projects should be given to increase motivation", "hobbies etc. should be directed according to their abilities", "phones should be forbidden during lessons", "communication within the family should be increased", "awareness should be raised", "socialisation should be ensured by giving responsibility" and "teachers should act jointly". When the codes were examined, it was determined that the majority of the teachers mostly emphasised

the codes "hobbies etc. should be directed in line with their abilities", "phones should be banned in lessons", "family communication should be increased", "awareness should be raised" and "socialisation should be ensured by giving responsibility". In this context, it is concluded that the solution of removing technology addiction from young people can be solved by offering new alternatives and by including the family and the environment of the student in the process.

Among these codes, P1, P6, P8, P12 and P17, who expressed their opinions on "students should be directed to hobbies etc. in line with their abilities" and "socialisation should be ensured by giving responsibility", said the following: "Directing students to more social activities, getting hobbies, getting the habit of reading books will be beneficial both for them and for the whole humanity" (Questionnaire Response: Teacher 17). "I think that technology addiction has increased much more after the obligation to spend a lot of time at home. For this, I think that there should be friend environments where we can spend time together and social environments should be increased. Having a different hobby, being interested in a sports branch can be useful as it will encourage us to use our time efficiently" (Survey Response: Teacher 12). "They can spend time more effectively and efficiently by acquiring other occupations. To consume life by living life one-to-one, not by technology" (Questionnaire Response: Teacher 8). "Absolutely every individual should have a hobby. They should have a purpose. There should be activities to fill their time. Effective communication within the family is the most important" (Survey Response: Teacher 6). "Giving students homework that they can do by having a pleasant time in groups. Giving responsibilities related to the class or your lesson. Informing about time management and making plans to work together. Directing them to hobbies, courses, etc. in line with their abilities" (Questionnaire Response: Teacher 1).

P2 and P3 said the following about the phone collection code: "I think that smartphones at school should be switched on during lessons and switched off during breaks" (Survey Response: Teacher 2). "I think that smartphones are harmful for students and I suggest that parents should be contacted and informed about this issue, and if necessary, continue with push-button phones" (Survey Response: Teacher 3).

## CONCLUSION AND DISCUSSION

In this part of the study, discussion, conclusion and recommendations are made based on the findings obtained as a result of the analysis of the data.

### Conclusion

The aim of this study was to reveal the negative technology-related student behaviours in high schools in Merzifon and to determine how teachers dealt with these behaviours. In this context, a sample group of 17 high school teachers were asked mostly open-ended questions and analyses were made from the data gathered. In light of these data; it was seen that the undesirable student behaviours caused by technology were generally playing with phones, using social media language, wannabe behaviours, sleep disorders, distraction, not paying attention to lessons and homework. In dealing with such undesirable behaviours, teachers mostly warned students, gave advice, collected phones, made parent- teacher conferences, and finally resorted to punishment method. In addition, teachers offered solutions for such problems in schools such as guiding students in line with their interests and abilities, increasing communication within the family, ensuring socialisation by giving responsibility and banning phones, giving motivational homework and projects, raising awareness and acting jointly in cooperation.

In this study, teachers seemed to think that their students had a high level of technology addiction and that they were not aware of this addiction. They stated that students had social network addiction, smartphone addiction and online game addiction, respectively. In addition, while many teachers considered themselves as good examples in preventing technology addiction, it was a significant finding, that many of them stated that they could not stop themselves from checking their phones during the lessons, even if it was, as they stated rare. This can be explained by the fact that, in theory, teachers viewed this restriction positively, but in practice they did not act accordingly at times.

It was also surprising that many teachers stated they had not participated in the parent-student-teacher trainings directed by the Ministry on technology addiction, and some of them were not even aware of such programmes, or even if they were aware of it, they did not want to participate and considered it unnecessary. The reason for this unexpected situation may be that seminars that were only for discourse, filled with theoretical knowledge and not for action and practice were not very effective, and that such seminars, which may have coincided with times when their workload was already high, were inefficient. When the teachers were asked what activities were carried out to prevent technology addiction in schools, they stated that information seminars were held, phones were banned or put in lockers, switches were installed on smart boards or no activities were carried out.

In the study conducted by Özlü (2020) on undesirable behaviours, technology addiction was described as a disease of our age that urgently needed to be treated. In addition, it was reported that this addiction was also seen in family members, who were the main role models of students, and that students were negatively affected by this situation and therefore caused violent behaviours, distraction, problems in language development, and the use of abusive-slang terms among students. It was also emphasised that it decreased students' interest in school and as a result, students were driven to failure.

In another study conducted on high school students (Nair, 2019), it was found that the use of mobile phones was very common among the students who were the subject of the research. It is noteworthy that most students (63.3%) stated that they still left their mobile phones switched on while studying, despite knowing (59.2%) that the course work was badly and inefficiently affected by mobile phones left on. In addition, the fact that 70.7% of them stating that they rarely or constantly looked at their mobile phones during the lesson and broke away from the lesson reveals the seriousness of the situation.

In another study, it was reported that high school students' smartphone addiction (nomophobia) levels and the increase in the duration of smartphone use reduced the academic success rates of students (Kuyucu, 2017: 341). In another study conducted among high school students in Korea, a statistically significant positive correlation was found between internet addiction and interpersonal problems and between internet addiction and the hours spent playing games (Yom, 2009). In addition, it was reported that internet addicted adolescents had more interpersonal problems, nutritional disorders and cardiac risks as a result of their sedentary life.

Considering the studies listed above, the fact that the data and findings of this research refer to almost the same results and findings emphasises the validity and reliability of the data obtained, which also indicates that this research addresses a problem that affects not only our country but also all humanity globally and is accepted worldwide. However, while living in the age of technology, we should evaluate technology in our daily lives not by banning it, but by using it in a balanced and controlled manner for our needs, and we should work hard to raise conscious



generations in this regard. In addition, in today's world where technology is used in a bad and excessive way, it should be considered to start a total mobilisation for sound and effective application.

### **Recommendations**

Recommendations made within the scope of the findings obtained in this research are given below.

1. A strong co-operation and communication between the school, teacher and family should be ensured and the development of students in every field should be followed together.
2. Students' interests and abilities should be determined together and they should be directed to alternative activities such as intelligence games, chess, sportive activities that will keep them away from social media and the internet.
3. Not only information should be given about moderate and safe technology, but students should be included in the process by implementing projects for this purpose.
4. Each school should have a study and policy on the use of technology, and they should set an example by making a joint decision on this issue with all parties.
5. If the student puts his/her phone in the box and does not use it during the lesson, teachers should be sensitive to this rule and should not use their phones during the lessons.
6. Competitions on conscious use of technology can be organised among schools and the winners can be rewarded.
7. Students' addiction levels should be routinely checked with scales prepared and necessary guidance and interventions should be made.
8. Teachers should be given in-service trainings on combating technology addiction and negative behaviours in students.
9. If this research is conducted by reaching a wider audience of teachers and even including students in the research, it will reveal much deeper and constructive results.

REFERENCE

- Abramovich, G. (2020). 5 COVID-19-driven video content consumption trends to watch. <https://business.adobe.com>. <https://business.adobe.com/blog/the-latest/5-covid-19-driven-video-content-consumption-trends-to-watch>
- Alam, D. A., MD (2021). *Binge Watching, Three Ways TV Affects Your Health*. <https://www.nm.org> <https://www.nm.org/healthbeat/healthy-tips/emotional-health/binge-watching>
- Altunışık, R., Coşkun, R., Bayraktaroğlu, S., & Yıldırım, E. (2010). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri (6. Baskı)*. Sakarya: Sakarya Yayıncılık.
- Altınova, A., Daşbaşı, S. & Kesen, F. (2019). 11-17 Yaş arası ergenlerde internet bağımlılığı ve video kanallarının takip edilmesinin incelenmesi. *Pediatric Practice and Research*. 2019; 7(Ek): 90-96.
- Aygül, H. H. & Eke, E. (2019). *Dijital Nesillerin Teknoloji Bağımlılığı*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Başar, H. (2004). *Sınıf Yönetimi*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Breus, M. J., Ph. D. (2018). Binge watching and its effects on your sleep. <https://www.psychologytoday.com/us>. <https://www.psychologytoday.com/us/blog/sleep-newzzz/201801/binge-watching-and-its-effects-your-sleep>
- Cindik, E. (2021). Dr. Elif Duygu Cindik ile Teknoloji Bağımlılığı. <https://caseresmi.com/dr-elif-duygu-cindik-ile-teknoloji-bagimligi/>
- Dawson. C. (2002). *Practical research methods*. Oxford: How To Books.
- Eraslan, L. (2018). *Sosyal medya ve algı yönetimi: Sosyal medya istihbaratına giriş*. Ankara: Anı Yayıncılık
- Ishii, K. (2010). Examining the adverse effect of mobile phone use among Japanese adolescents. *Keio Communication Review* 33, 69-83.
- Kahveci, N. G. (2012). Genel liselerde karşılaşılan disiplin sorunlarının uzamsal incelenmesi: İstanbul'dan bir ilçe örneği, *Educational Policy Analysis and Strategic Research*, 7,1. Kesici, E. A. (2013).
- Kesici, A. (2012). Lise öğrencilerinin sınıf içi istenmeyen davranışları. [https://www.researchgate.net/profile/AyşeKesici/publication/272874761\\_Lise\\_Ogrencilerinin\\_Sinif\\_Ici\\_Istenmeyen\\_Davranislari/links/](https://www.researchgate.net/profile/AyşeKesici/publication/272874761_Lise_Ogrencilerinin_Sinif_Ici_Istenmeyen_Davranislari/links/)
- Kuyucu Mihalis (2017). Gençlerde akıllı telefon kullanımı ve akıllı telefon bağımlılığı sorunsalı: "Akıllı telefon(kolik)" üniversite gençliği. *Global Media Journal TR Edition*, 7(14). S:328-359.
- Lane, W. & Manner, C. (2011). The impact of personality traits on smartphone ownership and use. *International Journal Of Business and Social Science*, 2(17), 24-28.
- Nair, G. (2019). Lise öğrencilerinin akıllı cep telefonu kullanma alışkanlıkları ve sıklığının aile ve okul ortamına etkileri açısından incelenmesi, *Turkish Studies - Information Technologies and Applied Sciences*, 14, 2, 251-274. DOI: 10.29228
- Oflaz, M. & Özer, B. (2021). Turizm alanında çalışan akademisyenlerin öğreticilik becerilerinin değerlendirilmesi. *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 24, 46(1). <https://doi.org/10.31795/baunsobed.1023138>
- Özer, B., Bozkurt, N. & Tuncay, A. (2014). İstenmeyen öğrenci davranışları ve öğretmenlerin sınıfta öğrencilerle başa çıkma yöntemleri, *Turkish Journal of Educational Studies (TURK-JES)*, 1 (2) Mayıs 2014.
- Özer, Ö. & Özer, E. (2018). Cep telefonu bağımlılığında aşerme ölçeğinin türkçe uyarlaması: geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Turkish Studies Social Sciences*, 13,26.
- Sherer, J., MD (2023). *Internet Gaming*. <https://www.Psychiatry.org/> <https://www.psychiatry.org/patients-families/internet-gaming>
- Şahin, C. & Günüş, S. (drl.). (2020). *Teknoloji Bağımlılıkları*. Ankara: Nobel Yayınları.
- TCSB (2018). *Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı, Sonuç Raporu*. Erişim: 22 Aralık 2022, <https://sggm.saglik.gov.tr/Eklenti/39937/0/dijitaloyunbagimligipdf.pdf>
- Tekke, M., Özer, B. & Taş, E. (2018). Türkiye'de sınıf içi eğitimde cezanın etkisi: Disiplin kurallarının bilimsel uygulanması, *Disiplinlerarası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 2 (4), 1 - 9.
- TUİK, (2021). *İstatistiklerle Gençlik*, Erişim: 20 Kasım 2022, <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Istatistiklerle-Genclik-2021-45634>
- TUİK, (2022). *Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması*. Erişim: 22 Kasım 2022, [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2022-45587](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2022-45587)
- Ural, A. & Kılıç, İ. (2005). *Bilimsel araştırma süreci ve SPSS ile veri analizi*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Tutgun-Ünal, A. & Deniz, L. (2015). Development of the Social Media Addiction Scale . *AJIT-e: Academic Journal of Information Technology*, 6 (21) , 51-70 . DOI: 10.5824/1309-1581.2015.4.004.x
- YEŞİLAY, (2019). *Yeşilay'dan yarıyıl tatili'nde çocukların teknoloji kullanımı için öneriler* Erişim: 25 Kasım 2021, <https://www.yesilay.org.tr/>

Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2008). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri (6. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Yom, Y. H. (2009). Internet addiction and interpersonal problems in Korean adolescents. *Department of Nursing, College of Medicine, Chung-Ang University*. DOI: 10.1097/NCN.0b013e3181a91b3f

Yumuşak, G. & Balcı, Ö. (2018). Öğretmenlerin İstenmeyen Öğrenci Davranışları İle Başa Çıkma Yöntemleri ve Bu Yöntemlerin Etkililiğine İlişkin Görüşleri. *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 21,40.

WIKİPEDIA, (2022). Teknoloji Tarihi. Erişim: 22 Kasım 2022, [https://tr.wikipedia.org/wiki/Teknoloji\\_tarihi](https://tr.wikipedia.org/wiki/Teknoloji_tarihi)

**Annex**  
**Research Questionnaire Form (Annex 1)**

Dear colleague; this questionnaire has been prepared to be used in 19 Mayıs University Institute of Educational Sciences Non-Thesis Master's Project in Curriculum and Instruction Programme. You are asked to answer the questions below in a way that reflects the real situation. Your personal information will not be disclosed in any way in the study. Thank you in advance for your contribution.

Sevcan ÇİMEN

Branch :.....Gender: K  E

Name of Your School


.....

Seniority :.....

Age:  20-30  31-40  41-50  51-60

1. What do you think technology addiction means? Can you give some examples?
2. What do you think is the level of technology addiction of your students?  
a) Low      b) Medium      c) High
3. Which technologies are they more addicted to?  
Social Networks Addiction   
Video- Content Consumption Addiction   
Smartphone Addiction   
Online Series Addiction   
Online Games Addiction
4. Do you think your students have awareness about technology addictions? Why?
5. What are the most undesirable behaviours (social media, telephone, television, etc.) that you encounter in your classrooms due to technology?
6. What do you do to deal with this unwanted behaviour?
7. Do you think that you and your school administration are good examples in preventing technology addictions in students?
8. Do you feel the need to check your phone during lessons?
9. Have you participated in the parent-student-teacher trainings directed by the ministry on technology addiction, if so, do you think they were effective? If not, can you explain why?
10. Do you and your school administration have any studies on students' technology addiction? If yes, what are they?
11. What are your suggestions to get rid of technology addiction and its negative effects?

## Consent (Annex)



T.C.  
MERZİFON KAYMAKAMLIĞI  
İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-53353571-44-64748562  
Konu : Araştırma/ Anket İzni Hk.

01.12.2022

ŞEHİT AHMET ÖZSOY KIZ ANADOLU İMAM HATİP LİSESİ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi : Amasya Valiliği İl Millî Eğitim Müdürlüğünün 30/11/2022 tarih ve 64691883 sayılı yazısı.

Amasya Valiliği İl Millî Eğitim Müdürlüğünün ilgi yazılarında; okulunuz İngilizce öğretmeni Sevcan ÇİMEN'in Araştırma/ Anket İznine dair onay ekte gönderilmiş olup, gerekli duyurunun yapılması, uygulama esnasında da mühürlü veri toplama araçlarının kullanılması hususunda; Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Kadir TABİK  
Müdür a.  
Şube Müdürü

Ek: İlgi Yazı ve Ekleri

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.  
Adres : Hükümet Binası 4. Kat 05300 Merzifon/AMASYA  
Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>  
Bilgi için: Strateji Geliştirme Birimi-Hülya KORKMAZ  
Unvan : Memur  
Telefon No : 0 (358) 514 25 70  
Faks : 3585142569

