

## 'BİLİNÇLİ DİJİTALLEŞMEDE BEN DE VARIM' KİTAP OKUMA YARIŞMASININ SORU VE CEVAPLARI

### ('DİJİTAL ÇOCUK' KİTABINDAN)

1. Aşağıdakilerden hangisi İnterneti bu kadar çekici yapan unsurlardan biri değildir?  
D. Çok fazla oyun oynayarak zamanı verimli değerlendirmemiz.
2. Aileler "Dijital Kuşatma" yı nasıl kırabilir?  
A. Ailenin kararlılığı ve çocuklarıyla aynı yürek hizasında duruşuyla.
3. Hangi çocuklar bu dijital fırtınadan da güçlenerek çıkar?  
C. Ahlakî değerleri güçlü ve farkındalığı güçlü olan çocuklar.
4. Çocukların hayat başarısını sağlayan ana etmenler zekâ ve yüksek test puanı değil karakterlerle ilgili özelliklerdir. Aşağıdakilerden hangisi bu özelliklerden biri değildir?  
D. Cinsiyet
5. Çocukların teknoloji kurallarını geliştirmeleri önemlidir. Aşağıdakilerden hangisi bu kuralların gelişmesine katkı sağlar?  
A. Ailenin çocuklarına karşı sıcak ve ilgili yaklaşımı.
6. Aşağıdakilerden hangi seçenekte "Dijital Çağ" çocuklarının durumu zihinsel ve kültürel açıdan doğru olarak verilmiştir?  
A. Zihinsel bakımından atik, kültürel açıdan bilgisiz.
7. Aşağıdakilerden hangisi "Dijital Çağ" neslinin olumlu özelliklerindedir?  
C. Görsel dikkati, el kol koordinasyonu bir önceki nesle göre daha iyi.
8. Birden çok işi bir arada yapmaya çalışmak aşağıdakilerden hangine neden olur?  
D. Performansı düşürür.
9. Çocuklarımızı teknoloji karşısında çaresiz kurbanlar olarak yetiştirmemek için ne yapmamız gerekir?  
A. Bilinçli ve eleştirel tüketici olarak yetiştirmeliyiz.
10. Aşağıdakilerden hangisinden okunan bilgiler daha çabuk öğrenilir ve daha uzun süre akılda kalır?  
B. Kitaptan okunan bilgiler.
11. Aşağıdakilerden hangisinde teknolojik aletler yararlı olur?  
B. Eğitimde tamamlayıcı nitelikte kullanıldığında.
12. Normalde ders kitabına hiç bakmayacak olan çocuk onu belki bir oyun şeklinde bilgisayarda görürse dersler ilgisini çekebilir. Bu durum dikkat eksikliği çeken çocukların kendilerine güvenmelerini yerine getirecektir. Aşağıdakilerden hangisi teknolojik aletlerin bu faydalarından biridir?  
A. Bazı konuların oyun şeklinde bilgisayardan oynanarak işlenmesi
13. Aşağıdakilerden hangisi eğitimde enteraktif modelin maddelerden biri değildir?  
B. Yeni fikirlerin, düşüncelerin üretilmesine fırsat verilmediği ortamların oluşturulması.
14. İnternet ya da bilgisayar başında çok fazla zaman geçirmek aşağıdakilerden hangisi ile ifade edilir?  
B. Bağımlılık
15. Bilgisayar ve internet kullanımı çocukta ne zaman problem olmaya başlar?  
A. Çocuğun hayatının diğer alanlarını etkilemeye başladığında.
16. Aşağıdakilerden hangisi dijital çocuklar için sağlıklı kullanıma işaret edebilecek belirtilerden biri değildir?  
D. Okul başarısının artması.
17. Sorunlu dijital teknoloji kullanımıyla sonuçlanabilecek bir risk etken olarak ifade edilen kavram aşağıdakilerden hangisidir?  
A. Sosyal endişe
18. Teknolojinin düşüncelerimizi davranışlarımızı ve yaşamlarımızı nasıl etkilediğini anlama yeteneği aşağıdakilerden hangisinde doğru olarak ifade edilmiştir?  
B. Dijital okuryazarlık
19. Teknoloji şirketleri bizleri çekmek için psikoloji teknikleri kullanırlar aşağıdakilerden hangisi bu psikolojik tekniklerin en önemlilerinden biridir?  
A. Davranışsal oyun tasarımı

20. Çocukların dili ve iletişim biçimi olarak ifade edilen kavramı aşağıdakilerden en iyi hangisi tanımlar?

A. Oyun

21. Çocuklar neden bilgisayar oyunu oynar?

C. Özgürlük duygusunu yaşayabilecekleri bir sanal gerçeklik ortamı sunduğu için

22. Şiddet içerikli oyun oynayan çocuk nasıl bir davranış gösterir?

C. Saldırgan

23. Çocukların sağlıklı gelişimi için oyunlar nasıl olmalıdır?

A. Günlük hayatlarında hayal güçlerini kullanarak kurdukları oyunlar olmalıdır

24. Sosyal medya sitelerine girmek için asgari yaş kaçtır?

D. 13

25. Empatinin en önemli noktalarından biri aşağıdakilerden hangisidir?

C. Karşıdakinin yüz ifadesini okumak ve taklit etmek

26. İnternetin kullanımının yaygınlaşmaya başlamasıyla hangi pratiğimiz azaldı?

A. Yüz yüze iletişim

27. Parlak Fikirler Nasıl Doğar? kitabının yazarı Steven Johnson yaratıcı düşünceye götüren iki unsurdan bahsediyor, bu unsurlar aşağıdaki hangi seçenekte doğru olarak verilmiştir?

A. Çevre ve şans

28. Çocukta yaratıcılık nasıl gelişir?

B. Kendi oyununu kurduğunda

29. Dijital yerlerin özelliklerini incelediğimizde bazı ortak noktaların öne çıktığını görüyoruz aşağıdakilerden hangisi öne çıkan bu ortak noktalardan biri değildir?

D. Geleneklere bağlılık

30. Aşağıdakilerden hangisi bilgisayar oyunlarının pozitif etkilerinden biri değildir?

D. Sağlıklı beslenme sağlıyor

31. “Gel bir yüzünü görelim oğlum,” diyorum. “ Şu anda oyundan çıkamam çok önemli bir görevim var,” diyor. Oynadıkları oyun onun için her zaman çok önemli gönül rızasıyla ara veremiyor. Uzun saatler ekrana bakmaktan bıkmıyorlar. Onlar ekran kuşağı. Hayatı bir ekrana bakarak yaşayan ve ekran ellerinden alınırsa sudan çıkmış balığa dönecek çocuk ve gençler. Onlarla nasıl konuşacağımızı, nasıl başa çıkacağımızı, onlara nasıl sınır koyacağımızı bilmiyoruz. Bu ifadelerde çocuklar neye benzetiliyor?

B. Dijital yerliye

32. Vaktiyle anne ve babalarımız bizi sokaktan toplamakta zorlanıyordu, şimdilerde biz çocuklarımıza ekran başında almakta zorlanıyoruz. Sebeplerini ne olursa olsun çocuklarımızın ekran başında geçtikleri süre birçoğumuzu endişelendiriyor. Bilgisayar bağımlılığı internet bağımlılığı gibi kavramları duydukça kendi çocuklarımız için korkuyoruz. Onlar için ne yapabiliriz? Kendimizi ve onlar ekranların büyüğünden nasıl alık koyabiliriz? Ekran üzerinden gelen yeni zorluklar nelerdir ve onlarla nasıl baş edebiliriz? Bu kitap anne babalar için bir rehber. Aynı zamanda dijital dünyadan çıkıp gerçek dünyaya birlikte adım atmamız için bir çağrı. Derken yazar mutluluk hakkında nasıl bir hatırlatma yapıyor?

A. Mutluluğun ekranlarda değil birbirimizin yüzüne bakmakta saklı olduğuna dair.

33. Bugün, çocuklarının ekran karşısında uzun saatler geçirmesine yakın olan ailelerin dinlendirdikleri şikâyetler, onların yüzünü göremedikleri, iki çift laf edemedikleri mazeret noktalarında yoğunlaşıyor. Oysa biraz değiştiğinizde altından sırtan endişe aşağıdakilerden hangisidir?

D. Çocukların ders çalışma yükümlülüklerini aksattıkları ve ebeveynin çocuk üzerindeki otoritesinin sarsıldığı.

34. Oyuncaklarla oynarken yaşadığı yeni deneyimler kazanacağı becerilerin, özgürlük ve bağımsızlığın yerine hiçbir şey tutamaz. Oyunda kontrol çocuğun elindedir, kendi deneyimini istediği gibi yönlendirir, sürücü koltuğunda aktif bir şekilde çocuk oturur. Bilgisayar oyunlarında kontrol, oyunu kurgulayan programcının elindedir. Çocuk kendi hikâyesini yazamaz ve kendi oyunu kuramaz. Oyunculara kendi oyunlarını kurmaları için biraz daha fazla özgürlük veren oyunlar olsa da çocuğun kurabileceği dünya oyunun parametreleri ile sınırlıdır. Aynı zamanda bilgisayar oyunları genellikle oynandığı için çocukların işbirliği yapma ve dil gelişim becerilerini sembol oyun kadar desteklemez. Bilgisayar oyunları, oyuncaklara göre çocuğu daha pasifleşen bir deneyim sunar. Bu nedenle çocukların gelişimi için oyunlar nasıl olmalıdır?

B. Günlük hayatlarında hayal güçlerini kullanarak kurdukları oyunlar olmalıdır

35. Dijital Çağ neslinin, görsel dikkati, el göz koordinasyonu, görsel materyalleri algılayabilme kapasiteleri bir önceki nesle göre daha iyi olabilmekte ve öğrenme biçimleri bu anlamda farklılaşa bilmektedir. Gündelik hayatta gözlemlenebilen bu fark Washington Üniversitesi öğrenme merkezinden William D. Winn'in yaptığı bir araştırmaya konu olmuş. Yapılan çalışma, çocukların bizden farklı düşündüğünü ve bilişsel yapılarının sıralı değil paralel işler gördüğünü kanıtlıyor. Bu bağlamda, çocukların ilk kez başına oturdukları bir oyun hemen oynamaya çalıştıklarına, yapamadıkları ya da anlamadıkları bir yer olursa başa dönüp bilgilendirme kısmını okudukları gözlemlenmiştir. Yetişkinlerde bu durum aşağıdakilerden hangisinde doğru olarak verilmiştir?

C. Önce kılavuzu okudukları oyunun kurallarını anladıktan sonra oyuna başlıkları görülmüştür.

36. Dijital çağın gençleri şüphesiz ki bizlerden çok başka bir dünyada büyüdüler ve her yeni kuşakta olduğu gibi bir önceki nesilden pek çok açıdan farklılar. Alışkanlıkları ve yöntemleri bizlerden ne kadar farklı olursa olsun yeni nesil bizim çocuklarımız. Ebeveynlik, öğretmenlik, rehberlik edebilmemiz için onlardan korkmadan, onların alışkanlıklarını hor görmeden, eski usulün nostalgisine kapılmadan iki nesil arasında köprüler kurmak bizim sorumluluğumuzda. Dijital nesle hayattan öğrendiklerimizi, değerlerimizi aktarabilmek istiyorsak öncelikle ne yapmalıyız?

C. Onları tanımamız ve dijital çağın onların zihinlerini nasıl şekillendirdiğini anlamalıyız.

37. Yeni çağ, hepimizin birçok işi bir arada yapmamızı bekliyor. Bu durum zaman zaman öğle çığırından çıkıyor ki bir yandan telefonla konuşurken bir yandan e-postalarımızı kontrol etmemiz, aynı anda çocuklarla ilgilenmemiz gerekiyor. Yazar bu durumu hangi hastalığa benzetiyor?

D. Çoklu görev karmaşası

38. "Çocukla arasında yakın ve sıcak bir ilişki sürdürürken, çocuktan beklentileri de yüksektir ve çocukları koydukları sınırlara uyarlar. Ebeveynlerin evde birincil otorite olduğu açık bir hiyerarşi vardır ancak bu, bir zorlamadan ziyade yakın bir ilişki yoluyla çocuklara sıcak bir şekilde aktarılır."

Yukarıda açıklaması yapılan Ebeveynlik türü aşağıdakilerden hangisidir?"

D. Yetkin Ebeveyn

39. Empatinin gelişmesine katkı sağlayan faktörleri araştıran bilim insanları aşağıdaki faktörlerden hangisine ulaşamamıştır?

B. Çocuğun kendine olan benlik algısı

40. 'Gerçek ben' ve 'ideal ben' arasındaki farklar gençlerde neye yol açar?

C. Tatminsizliğe, üzüntüye ve hayal kırıklığına

