



Sağlık Boyutu



- Fizikî koşular, ergonomik tasarım ve cihazların uygun şekilde kullanımı,



- Bilişim alanında kullanılan cihazların elektromanyetik etkileri,



- Bilişim uygulamalarının çocuk gelişimi üzerine etkileri,



- Kullanım süresinin etkisi,

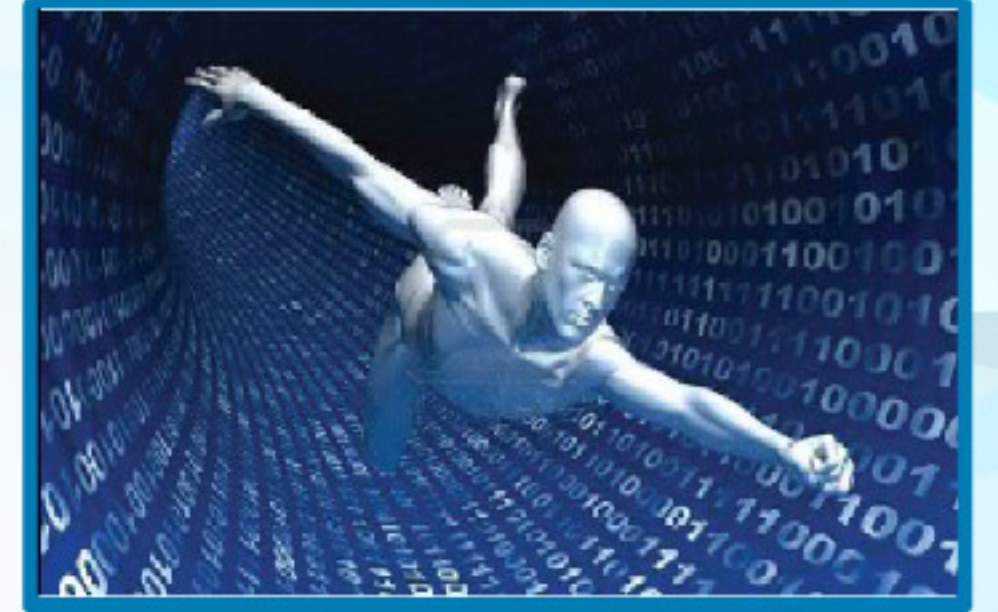


- Bilişim teknolojileri kullanılırken güvenliğin göz ardı edilmesi ve etik kuralların dikkate alınmaması durumunda ortaya çıkabilecek olumsuzlukları ve riskler



İNTERNET'İN SAĞLADIĞI OLANAKLAR

- Bilgi sağlama
- Kaynak paylaşımı
- Hizmet sağlama
- E-posta
- Alış-veriş
- İş iletişimi
- Sosyal İletişim
- Eğlence-Oyun
- Program sağlama



1998 Yılı internet abone sayısı 229.885

2015 Yılı abone internet abone sayısı : 30.986.671

(2015 mart ayı TÜİK verileri)



Çocuk ve İnternet Dünyası

Bilişim teknolojilerinin kapısını araladığı siber dünya, tüm olumlu ve olumsuz etkileri ile hayatımızın içine girmiştir.

Yeni medya uygulamaları çocukların inançları, davranışları ve saęlık durumlarına etki etmektedir.

Çocuk ve İnternet Dünyası

Çocukların ve gençlerin İnternetle olan ilişkisi 3 temel başlık altında incelenebilir;



1

İnternet Üzerinden
İletişim



2

Bilişsel Gelişim, Akademik
Başarı ve İnternet



3

Küresel İnternet
Dünyasında Ergenler



Sosyal öğrenme teorisine göre çocuklar ve ergenler gözleyerek ve taklit ederek öğrenirler.

Bilişsel gelişimsel teoriye göre yeni medyanın içeriğinden ne anladıkları çocukların kendi gelişimsel dönemlerine göre değişir.

Yeni medyada arkadaşlık ve arkadaşlar arasında ilişkinin boyutları çocukların bazı **riskli davranışları normal davranışlar** olarak görmesine yol açabilir.

İnternet uygulamaları sırasında çocukları bekleyen tehlikeler;

Uygun olmayan içerik

Duygusal, fiziksel ve cinsel saldırı

Virüsler, hacker'lar veya kontrolsüz bilgi paylaşımı nedeniyle güvenliđin tehdidini

Akademik yeteneklerin ve başarının körelmesi

Sosyal iletişimin bozulması

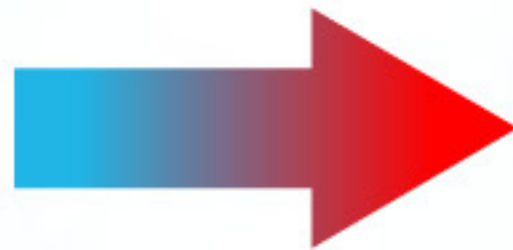
Kimlik kargaşası

Biyolojik sađlık sorunları

Mali sorunlar

Güçlü reklamcılık unsurları ile yanıltılma

İnternet bađımlılıđı



Bilişim Uygulamalarına Baęlı Olarak Ortaya Çıkan Saęlık Sorunları



Bilişim Uygulamalarına Baęlı Olarak Ortaya Çıkan Saęlık Sorunları

Fiziksel Saęlık Sorunları

Kas-iskelet sistemi sorunları

Yeme sorunları ve obezite

Göz sorunları

Uyku bozuklukları

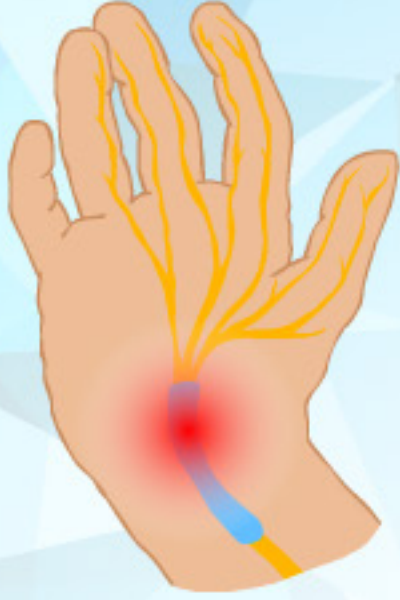
Baş ağrısı

Kendini kötü hissetme

Madde kullanımı



Kas ve İskelet Sistemi sorunları



- **El ve bilek rahatsızlıkları**
-Karpal tünel sendromu



- **Boyun ve omuzlarda rahatsızlıklar,**
-Kaslarda kasılmalar
-Kas ağrıları



- **Hareket azlığına bağlı kemik gelişiminin etkilenmesi**

- **Duruş problemleri**
-Omurgada eğrilik, kamburluk

KİŞİSEL FAKTÖRLER

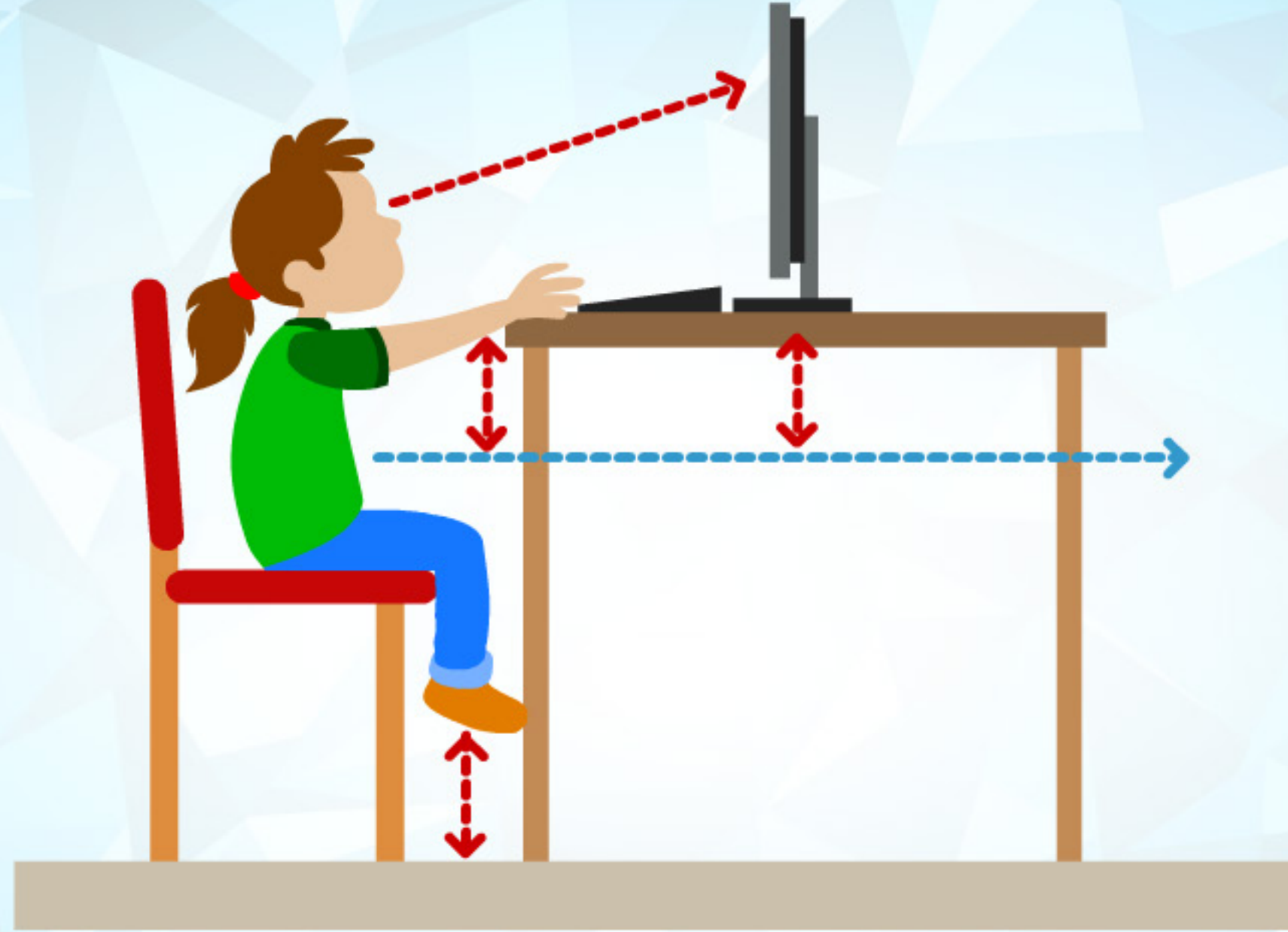
- Genetik özellikler
- Yaş
- Aęırlık-boy deęerleri
- Psiko-sosyal profil
- Bilişsel ve psikolojik özellikler

FİZİKSEL ÇEVRE VE BİYOMEKANİK FAKTÖRLER

- Kişinin bilgisayar kullanırken duruş şekli
- Hareket edip etmeme durumu
- Bulunduęu ortamdaki titreşim özellikleri
- Bilgisayar kullanımı sırasında yapılan uygulamanın tekrarlanan hareketleri gerektiriyor olması
- Kullanılan ekipmanın çocuk için ergonomik olmaması





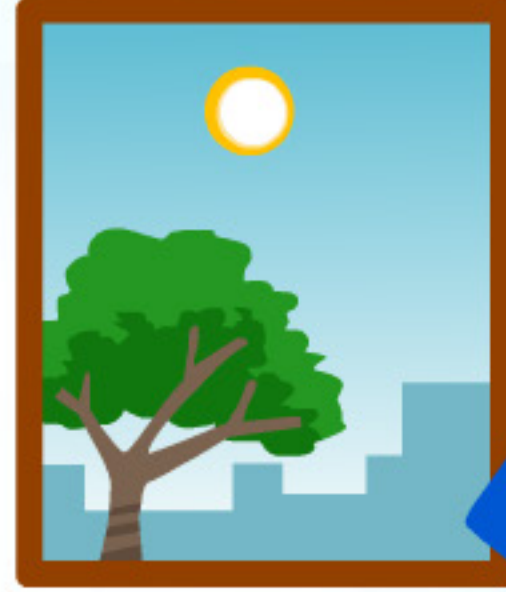








15 dk.





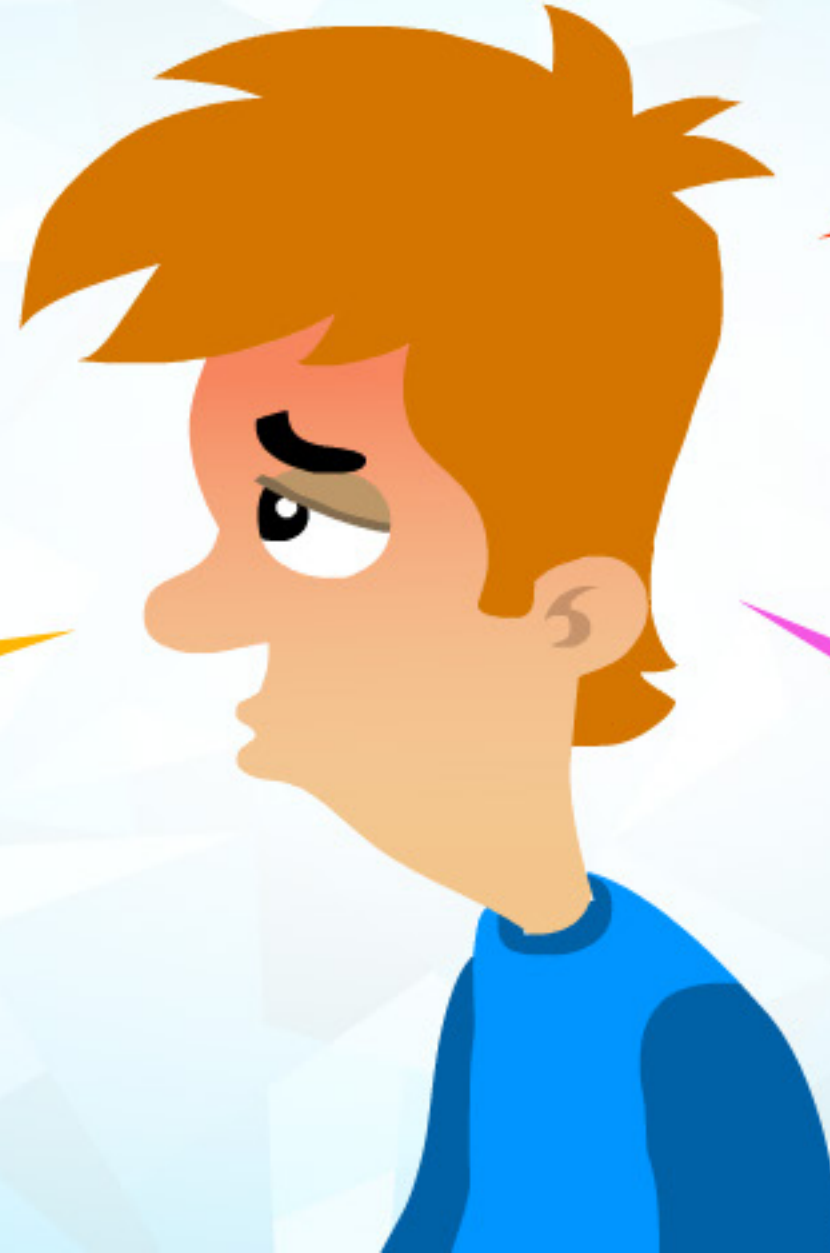
Fazla miktarda alkol, kafein
ve sigara tüketmek

Okulda ve
evde stres

Yüksek sesli
müzik dinlemek

Uykusuzluk

Aşırı ekran
maruziyeti

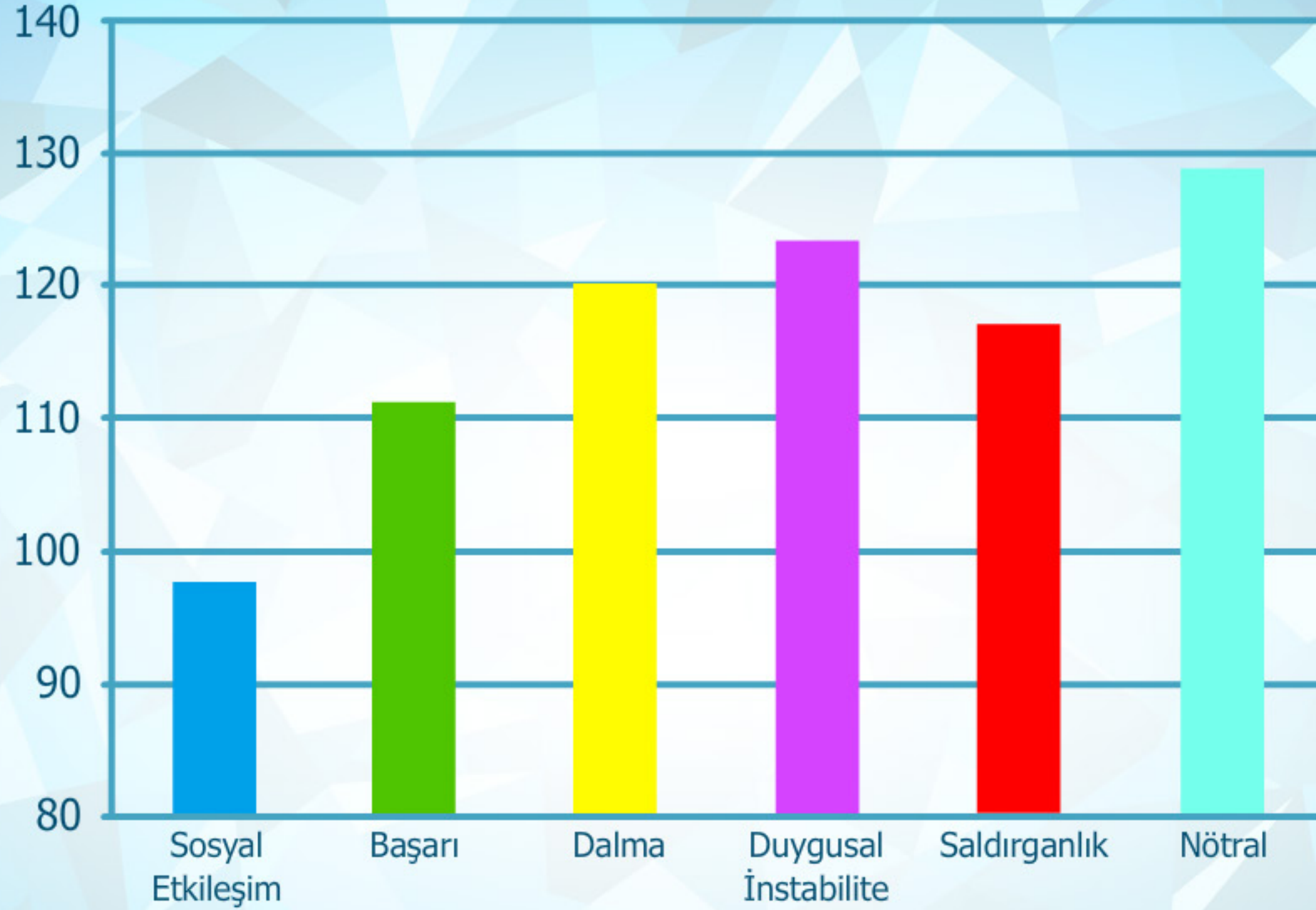




- Anksiyete (kaygı) bozukluęu
- Depresyon
- İntihar düşünceleri
- Dürtüsel İnternet kullanımı /İnternet baęımlılıęı
- Hiperaktivite – Dikkat eksiklięi bozukluęu

İnternet kullanımına bağlı gelişen kaygı bozukluğu aynı zamanda öfke ve şiddet davranışlarına da neden olabilir. Özellikle şiddet unsurları içeren siteler, şiddeti ve çeteleşmeyi özendiren sosyal ağlar ve şiddeti, yıkımı başarı olarak tanımlayan oyunlar, çocukların hem ilgisini çekmekte hem de duygu durumlarında sorunlar oluşturabilmektedir. Dijital oyunların sıklıkla öfke ve duygusal instabilite ile ilişkisi vurgulanmış olsa da bazı çalışmalarda oyunların sosyal etkileşimi artırma, başarı duygusunu destekleme şeklinde olumlu etkilerinin olduğu da gösterilmiştir. Oyunların olumlu ya da olumsuz etkilerini belirleyen temel factor; içerikleridir. Şiddet öğeleri içeren oyunlar öfke ve yıkıcı davranışları, şiddet içermeyen oyunlar ise bilişsel gelişimi ve sosyal ilişkilerin gelişimini desteklemektedir.







İnternetteki uygun olmayan ierikler ve kontrolsüz bilgi paylařımı, řiddet ieren davranıřlar iin zendirici olabilir. ocukların psikosoyal geliřimine uygun olmayan, řiddeti ve ahlak dıřı davranıřları zendirebilecek ieriklerle kontrolsüz řekilde karřılařması fiziksel řiddetin yanı sıra ocuklar iin duygusal ve cinsel řiddet unsurlarıdır ve ocukların geliřimini olumsuz ynde etkiler.