



Dijital Medya ve Çocuk

<http://dijitalmedyavecocuk.bilgi.edu.tr/>

İstanbul Bilgi Üniversitesi

İletişim Fakültesi

Medya Bölümü

Begüm Kaptan 11331076

Birgül Salakoslu 11331031

Derya Özbalcı 11237026

Tuğsem Soner 11331946



Projemiz

Birinci yılını geride bırakan '[Dijital Medya ve Çocuk](http://www.dijitalmedyavecocuk.bilgi.edu.tr)' www.dijitalmedyavecocuk.bilgi.edu.tr web sitesi, İstanbul Bilgi Üniversitesi İletişim Fakültesi Medya Bölümü'nün çocuk haklarını gözeterek Yrd. Doç. Dr. Esra Ercan Bilgiç'in koordinatörlüğünde, çocuk haklarını gözeterek hayata geçirdiği bir projedir.

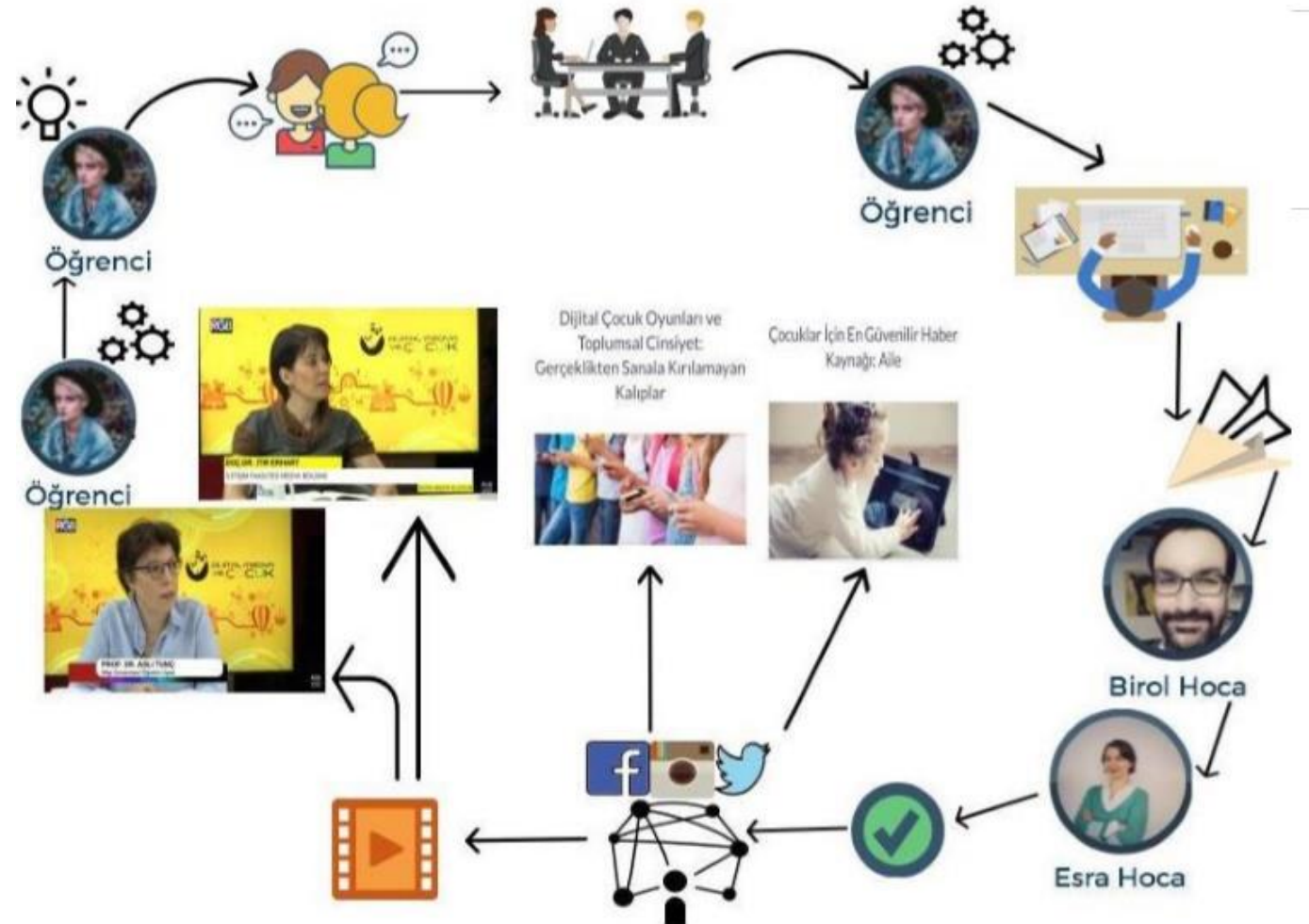
Proje misyonu, çocukluk döneminde dijital medya ve çocuk ilişkisine dair dünyada farklı akademik disiplinlerde öne çıkan temel tartışmaları Türkiye'deki ebeveyn, eğitimci ve ilgili tüm paydaşların gündemine sunmaktır.

Dijital medya ve çocuk ilişkisi konusunda ailelerin, eğitimcilerin ve ilgili tüm paydaşların ihtiyaç duyduğu bilimsel araştırmalara dayalı ve akademik olarak güvenilir veri, enformasyon ve bilgiyi uzman değerlendirmesinden geçirdikten sonra anlaşılır kılmak ve bunları Türkçe olarak duyurmada aracılık etmek Dijital Medya ve Çocuk'un temel amacıdır.

Nasıl Çalışıyoruz?

- Aşağıda açıklamalı olarak göreceğiniz infografikteki çalışma yöntemi internet sitemiz başta olmak üzere, stüdyo programı, vtr ve sosyal medya içeriklerimizin üretimleri için de geçerlidir.
- 1. İlk adım, her öğrenci bireysel olarak konu düşünüyor ve bu konuyu kendisi geliştirmeye çalışıyor.
- 2. Devamında öğrenci danışman hocalarımıza fikrini açtıktan sonra, her hafta belirlenen günde yaptığımız toplantıda bütün Dijital Medya ve Çocuk grubuyla fikrini paylaşır.
- 3. Bu fikir alışverişi sırasında ortaya internet içeriğinin konusunun yanı sıra, stüdyo programının ve VTR'lerin de konuları ortaya çıkabiliyor.
- 4. Beyin fırtınasından yararlanan öğrenci, fikirlerinin üzerinde tekrardan çalışarak bir taslak oluşturuyor.
- 5. Bu taslağı kontrol etmesi için öncelikle Ş.Birol Tavlı Hocaya, sonrasında da taslak halinden çıkan içeriği Yrd. Doç. Dr. Esra Ercan Bilgiç Hocaya gönderir.
- 6. Esra E. Bilgiç Hocadan onay çıkması üzerine içerik internet sitemizde yayına hazırlanır.
- 7. Buna bağlı olarak internet sitesinde yayınlanan içerik, sosyal medya ağlarımızdan paylaşılır.
- 8. Son olarak da içerikle de bağlantılı karar verilip, davet edilen konukla stüdyo programı ve VTR yayını yapılır.





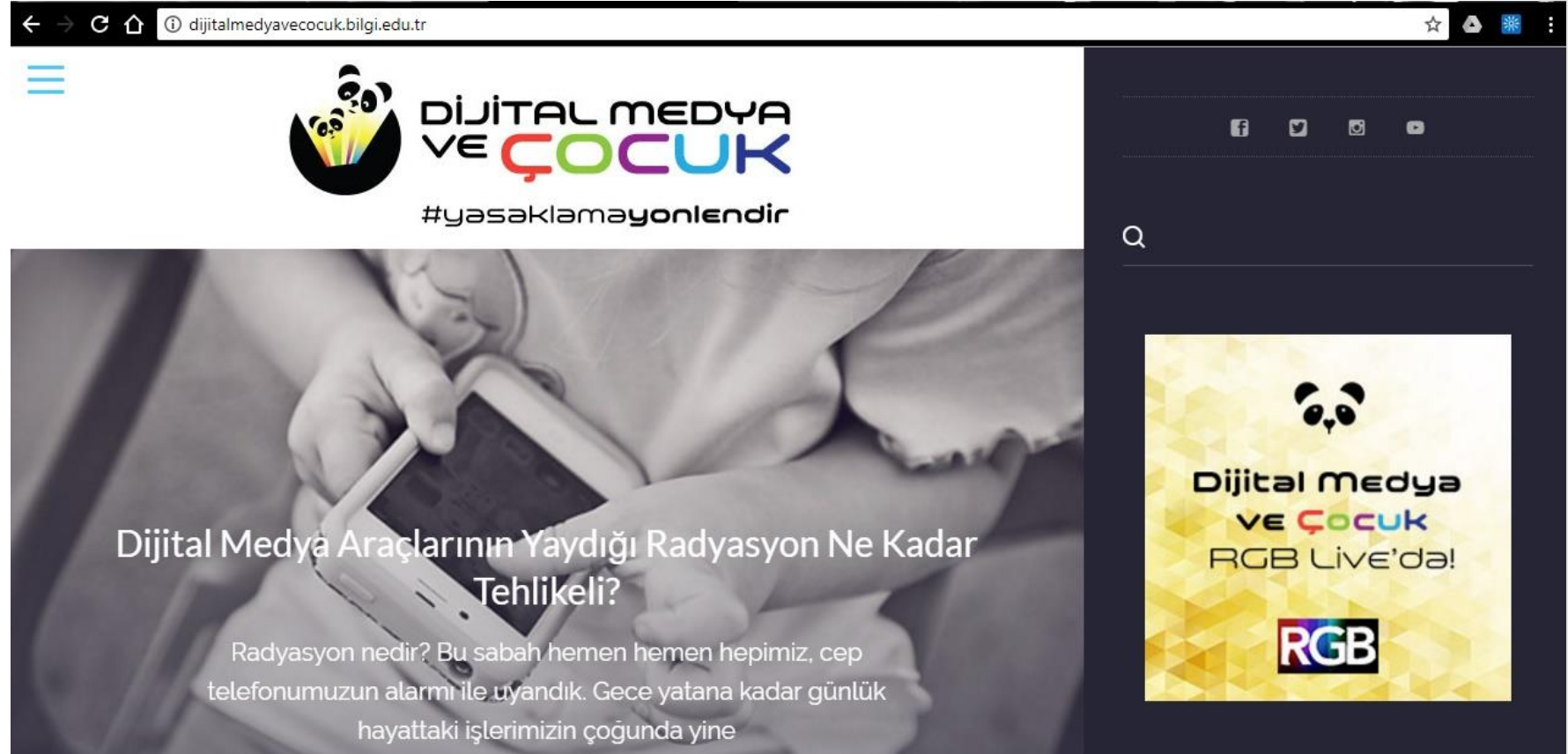


Web Sitesi

- Projemiz, yayın hayatına yalnızca 2017 Bahar döneminde yayınlanmış 40 web içeriğiyle devam etmektedir.
- İçeriklerimiz, yazarlarımız tarafından güvenilir yabancı kaynaklardan bulunarak çeviri, özgün içerik, haber ve derleme olarak internet sitemize yüklenmektedir.
- Makale yazılarımız dışında, konusunda uzman kişilerle röportajlarımızın da bulunduğu sitemizin içeriği aynı zamanda, Dijital Medya ve Çocuk ekibi tarafından hayata geçirilen Stüdyo programlarımızda alanında uzman konuklarımızla tartışılmaktadır.
- Dönem içerisinde yayınlanmış içeriklerimizin yanı sıra, sene içerisinde üretilmiş ve yayınlanması programlanmış yazılarımız yaz boyunca bir sonraki dönem başlangıcına kadar otomatik olarak sistem tarafından yayınlanmaya devam etmektedir. Yayın sistemimizi bu şekilde ayarlamış olmamızın sebebi, okuyucularımıza yaz döneminde de ulaşabilmektir.



Web Sitesi



Ana sayfamıza girildiğinde son eklenen içeriklerimizin ilk altı tanesi belirli aralıklarla kendiliğinden geçmektedir.

Web Sitesi

- Ürettiğimiz içerikler internet sitemizde;
 - Ebeveynlere ipuçları,
 - Uygulama önerileri,
 - Dijital oyun önerileri,
 - Dijital okur yazarlık,
 - Dijital güvenlik,
 - Dijital hukuk,
 - Web röportajları,
 - Stüdyo programları kategorileri altında yayınlanmaktadır.
- Aynı zamanda içeriklerimize sayfamızda bulunan yazarlar ve arşiv kısmından, dilediğiniz yazarı veya ayı seçerek ulaşabilmeniz mümkün.

KATEGORİLER

Ebeveynlere İpuçları

Uygulama Önerileri

Dijital Oyun Önerileri

Dijital Okuryazarlık

Dijital Güvenlik

Dijital Hukuk

Web Röportajları

Stüdyo Programları

Yazarlar

Arşiv

Ay Seçin

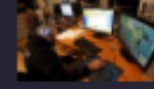


Web Sitesi

- Bu sayfanın devamında, internet sitemizde en çok tıklanan 5 yazımızı sizlerle paylaşıyoruz. Bu yazılarımıza aynı zamanda sitemizde bulunan 'öne çıkanlar' kısmından ulaşabilirsiniz.



Öne Çıkanlar



Çocuklar Neden Oyun Videoları İzliyor?



Ailenize Teknoloji Kuralları Getirin!



Çocuklar İçin En Güvenilir Haber Kaynağı: Aile



Dijital Medyanın Oyalama veya Ödül Objesi Olarak Kullanılması Sakıncalı!



Masum Yüzlü Cayla Bebek Ajan Olabilir Mi?



☰ Dijital Medyanın Oyalama veya Ödül Objesi Olarak Kullanılması Sakıncalı!

☰ Yazan: Birgül Salakoslu

Dijital medya araçları çocukların günlük hayatlarında pek çok farklı amaçla kullanılıyor. Özellikle bu araçlar anne babalar tarafından oyalama veya ödül objesi olarak kullanıldıklarında daha sonra telafi edilmesi güç durumlar ortaya çıkabiliyor. Televizyon çağında yapılan araştırmalar, yemek yerken oyalanmaları için veya ödüllendirilmek için uzun süreler televizyon karşısına oturtulan çocuklarda beslenme, gelişme ve konuşma bozuklukları oluştuğunu gösteriyordu. Dijital medya çağında ise anne babalar, kimi zaman çocuklarını oyalamak amacıyla, kimi zamansa günlük hayattaki bazı davranışları ödüllendirip özendirmek amacıyla telefon veya tabletlere başvuruyorlar ve bu durum yine sorunlu durumlar ortaya çıkabiliyor.

"Dijital medya çocuk için bir doyum kaynağı olmamalı"



Çocukların dijital medyaya olan ilgisini gören ebeveynler bunu özellikle yemek yerken bir ödül, ceza veya tehdit unsuruna dönüştürüyorlar. Çocuk sağlığı ve hastalıkları uzmanı Dr. Tarkan İkizoğlu, yemek yerken ellerine tablet verilen çocuklarda doyumluk hissinin oluşmayacağını belirtiyor. Bu durumun ileriki zamanlarda obezite ve benzeri hastalıklara yol açıp yediklerinin tadını öğrenmemesine sebep olacağını altını çizen İkizoğlu "Bırakın çocuk yemesin. Ona tablet ile yeme alışkanlığı kazandırmak sadece o anı kurtarır, gelecekte bunun kötü sonuçlarıyla karşılaşabilirsiniz" diyor. Bu konuda hastalarını uyardığını söyleyen İkizoğlu, özellikle 3 yaş altı çocuklarda tabletin yemek yerken oyalamak üzere veya ödül amaçlı kullanılmaması gerektiğinin altını çiziyor.

Zaman Kısıtlaması Önemli



Londra Ekonomi Okulu'nun yürüttüğü Medya Politikası Projesi kapsamında Natalia Kucirkova'nın "Dijital Medya Kullanımında Ebeveynlerin Rolü" araştırmasında yer alan rapora göre çocukların televizyon izlemek, tablet kullanmak için günün belli zamanları ve sınırlı dakikaları olması gerekiyor. Zaman kısıtlamasıyla kullanılan dijital medyanın ve doğru içeriğin çocuğun gelişimine zarar vermeyeceği belirtiliyor. Zaman ve içerik kısıtlamasının, çocuğun sorumluluk kazanmasına katkısı olacağı dile getiriliyor. Bu araştırmanın sonucuna göre anne ve babanın çocukları oyalamak için onları dijital medya kullanımında serbest bırakması, çocukların zaman algısını yok ederken, disiplin anlayışına da zarar veriyor.

Web Sitesi



Web Sitesi



Tablet Arkadaş Olmamalı

Uzman psikolog ve eğitimci Aslı Candan Kodalak, çocukların sınırsız medya kullanmalarının çocuk gelişimi açısından doğru olmadığını dile getiriyor. Kodalak'a göre ebeveynlerin çocuğa arkadaşlık etmesi için bir tablete başvurmalarının zaman içerisinde çocukta duygusal ve sosyal problemlere yol açabileceğini vurguluyor.

Aileler Ne Diyor?

Bu konudaki uzman görüşlerini aldıktan sonra, konuyu ebeveyn gözünden değerlendirmek için konuştuğumuz Durmuş ailesi "çocuğumuza ancak bilgisayar oynamasına izin verdiğimiz zaman ödev yaptırabiliyoruz, biz de yanlış olduğunu biliyoruz ancak başka çaremiz yok" diyor. Bu ifadeye yanıt olarak Kodalak, bu tarz sorunları çözümlerin en kesin yolunun ailelere eğitim vermekten geçtiğini belirtiyor. Eğitimin uzun bir süreç olduğuna değinen Kodalak, çalışmalarını zamana yaymanın çok önemli olduğunu altını çiziyor.



Ebeveynler çocuklarını doğru yönlendirerek, çocukların dijital medyayı tanıyıp kullanma haklarını koruyabilirler.

Önemli olan dijital medya kullanımının doğru yönlendirilmesi ve bunun ödül ya da ceza şeklinde bir koşula bağlanmaması. Zaman içerisinde böyle bir tutum aile içi ilişkilere zarar vermekle kalmayıp ebeveyn ve çocuk arasında ciddi mesafe koyabilir. Dijital medyanın çocuğun hayatında nasıl bir yerde duracağı tamamen anne ve babalara bağlı. Çocukları dijital medya ile başı boş bırakmak yerine birlikte kullanım sağlamak hem onların merak ettikleri şeyleri sormalarına yardımcı olur hem de onları zararlı içeriklerden korur. Çocuklara yemek yeme, ödev yapma, kendi başına oyun oynama alışkanlıklarını kazandırmaya çalışırken, onları

kontROLSÜZ medya tüketicilerine dönüştürememek önemli.



<http://dijitalmedyavecocuk.bilgi.edu.tr/2017/03/20/dijital-medyanin-oyalama-veya-odul-objesi-olarak-kullanilmasi-sakincali/>



Web Sitesi

- Dijital Medya ve Çocuk editörleri olarak sayfamızda özellikle gündemde yer alan konulara yer vermeye özen gösterdik. Bu noktada karşımıza öncelikli olarak çıkan konu dijital güvenlik oldu. Çağımızın gereklili olarak dijitalin yaşamımızın her alanına girmesiyle birlikte, ağ bağlantılı oyuncaklar da bütün evlerdeki yerlerini aldı. Biz de bunun üzerine giderek, ağ bağlantılı oyuncakların bilgi çaldığına dair patlak veren skandalı araştırdık. [Masum Yüzlü Cayla Bebek Ajan Olabilir mi?](#) yazısını aşağıda ve web sitemizde bulabilirsiniz.

Web Sitesi



Masum Yüzlü Cayla Bebek Ajan Olabilir Mi?



Yazan - Çeviren: Gizem Ürüm

Geçtiğimiz ay üzerine hassasiyetle eğildiğimiz ağ bağlantılı oyuncakların güvenlik zafiyeti konusunda yeni şüpheler gündeme gelmeye devam ediyor. Çocuk, medya ve internet konularında dünyanın önde gelen isimlerinden sosyal psikolog Sonia Livingstone da kişisel Twitter hesabından konuyla ilgili bir haber linki paylaştı. Söz konusu haber ABD'nin saygın gazetesi [The New York Times](#)'da yayınlandı. San saçları ve sevimli yüzüyle konuşan bebek *Cayla*, oyunlar oynayabiliyor ve kullanıcısının sorularına cevap verebiliyor. Fakat kullanım dışı olduğu zamanlarda dahi çocuğunuzun konuşmalarını kaydedip "ajanlık" yapıyor olabilir. Kuvvetli şüpheler üzerine Cayla Almanya'da yasaklandı bile. Ülkenin telekomünikasyon güvenliğinden sorumlu Federal Ağ Ajansı, hacker'ların Cayla'nın güvenli olmayan Bluetooth bağlantısı aracılığıyla kullanıcıların konuşmalarını kaydedip kişisel bilgilerini çalabileceğini belirtti. Ajans'ın başkanı Jochen Homann, gizli yerlerinde kamera ve mikrofon bulunan oyuncakların kişisel veri gizliliği için tehdit oluşturduğunun altını çizdi ve ebeveynleri bu tip oyuncaktan etkisiz hale getirmek konusunda uyardı. Dünyanın en katı veri koruma yasalarına sahip Almanya, kişisel veri gizliliğini en önemli kamu hakkı olarak değerlendiriyor. Homann'ın açıklamaları durumun ciddiyetini gözler önüne seriyor. Yapılan birçok araştırma da gösteriyor ki, bu tip ağ bağlantılı, "akıllı" cihazları hack'lemek oldukça kolay ve hack'lendikten sonra siber hırsızların önünde kişisel verilerle dolu bir deniz beliriyor.



Ağ Bağlantılı Oyuncaklar Neden Tehlike Arz Ediyor?

Birbirlerine veya diğer çevrimiçi platformlara Wi-fi, Bluetooth veya hücresel veri ağları aracılığıyla bağlanabilen oyuncaklar ağ bağlantılı oyuncak olarak tanımlanıyor. Oyun ve öğrenme süreçlerini kişiselleştirip interaktif bir hale getirebilen bu oyuncaklara çocukların ilgisi her geçen gün artıyor. Çocukların gelişimine faydalı olabilecek bu oyuncaklarla ilgili tehlike ise çocukların mahremiyet kavramını henüz tam anlamıyla kavramamış olması ve oyuncakların fonksiyonlarından ebeveynlerin habersiz olmasından kaynaklanıyor. Ağ bağlantılı oyuncaklar kullanıcının hareketlerine uyum sağlamak, mikrofon ile ses tanıması, kamera ile görüntü tanıması yapmak, mesafeleri algılamak, radyo vericileri veya Bluetooth yardımıyla oyuncuğun başka bölümleriyle iletişim kurmak gibi fonksiyonlara sahip. Tehlikeli nokta ise, toplanan verilerin nerede biriktiği ve izinsiz olarak üçüncü şahıslarla paylaşılıp paylaşılmadığının tam olarak bilinmemesi. Çocuklar ve ebeveynlerine ait şifreler, isimler, ev adresleri, IP adresleri, e-posta adresleri, cihazlarının indirme geçmişleri, güvenlik amaçlı sorulan gizli sorular ve cevapları, çocuklara ait cinsiyet ve doğum tarihi gibi mahrem bilgiler bu oyuncaklar aracılığıyla toplanabiliyor.





Web Sitesi

[← → ↺ 🏠 ⓘ dijitalmedyavecocuk.bilgi.edu.tr/2017/03/09/masum-yuzlu-cayla-bebek-ajan-olabilir-mi/](http://dijitalmedyavecocuk.bilgi.edu.tr/2017/03/09/masum-yuzlu-cayla-bebek-ajan-olabilir-mi/)



Tehlikeli Sayılabilecek Başka Oyuncaklar Var Mı?

ABD'li Genesis Toys tarafından üretilip Vivid Toy Group tarafından dağıtımı yapılan Cayla bebekten başka şüphe uyandıran oyuncaklar da mevcut. Ağ bağlantılı oyuncaklarla ilgili önceki yazılarımızda bahsi geçen *Hello Barbie* ve *I-Que* gibi ağ bağlantılı, konuşabilen, veri toplayabilen oyuncaklar da çocukların haklarını koruyan COPPA (Children's Online Privacy Protection Act)'yı ihlal ettiği gerekçesiyle ABD'de incelemeye alındı. Cayla'nın üreticisi Genesis Toys tarafından Almanya'daki yasak konusunda bir açıklama gelmedi, firmaya ulaşma denemeleri sonuçsuz kaldı.



Cayla ve *Hello Barbie* benzeri ağ bağlantılı oyuncak bebekler ise henüz Türkiye piyasasına girmiş durumda değil. Yurti üretim oyuncakların ise büyük bir bölümü yalnızca bir tuşuna basıldığı zaman şarkı söylemeye veya konuşmaya başlıyor, ses/görüntü/veri kaydı yapmaları söz konusu değil. Fakat internet satışı yapan siteler üzerinden *Cayla* ve benzerlerini bulmak mümkün. Bu yüzden halihazırda Türkiye'de de bu oyuncakları kullanan kişiler olabilir. Olası tehlikeler göz önünde bulundurularak çocuklar kullanmadan önce ebeveynlerinin oyuncakları iyice incelemelerini ve oyun sırasında da çocuklarını sık sık kontrol etmelerini tavsiye ederiz.

Ağ Bağlantılı Oyuncaklar

Dijital Güvenlik

Prof. Dr. Sonia Livingstone

<http://dijitalmedyavecocuk.bilgi.edu.tr/2017/03/09/masum-yuzlu-cayla-bebek-ajan-olabilir-mi/>



Web Sitesi

- Yayın hayatına başladığımız günden beri, ebeveynlerin sıkça sordukları sorulardan yola çıkarak; esas amaçlarımızdan olan, rehberlik etme ve yol gösterme misyonumuzu yerine getirmeye çalışmaktayız. Dijital medyada çocukların uğrayabilecekleri saldırılar dışında, çocukların dijital medya kullanımı sırasındaki fiziksel sağlıklarına da sitemizde yer verdik. Sağlık anlamında üzerine gittiğimiz konular göz, omurga sağlığı ve radyasyon konusu oldu.
- Dijital medya ve çocuk kavramları düşünüldüğünde ailelerin internet kullanımına ilişkin güvenlik kaygıları ön plana çıkmakta. Bu bağlamda ailelerin, çocuklarına yol gösterici rolü oynamaları ve onları yönlendirmelerinin gerekliliğinden web sitemizde ebeveynlere ipuçları kısmında yayınladığımız içeriklerde bahsettik.
- Bunların dışında dijital medya ve çocuk ilişkisine hak temelli bakış açısıyla yaklaşmanın önemini vurgulayan içerikler oluşturmayı da ihmal etmedik.



Dijital Çocuk Oyunları ve Toplumsal Cinsiyet: Gerçeklikten Sanala Kırılamayan Kalıplar

Yazan: Tugsem Soner



Nedir bu "toplumsal cinsiyet"

Toplumsal cinsiyet, biyolojik cinsiyet kavramının ötesinde, tüm cinsiyet algılarının toplum tarafından belirlendiğini öne süren kavramdır. Biyolojik cinsiyet anne karnında oluşur; toplumsal cinsiyet ise doğduktan sonra. Toplum içinde "kızlar narin, kınlgandır; erkekler ağlamaz" gibi aşılamlar, toplumsal cinsiyet öğretileridir. Bireylere küçük yaştan itibaren benimsetilmeye çalışılan bu öğretiler, çocukların dünyasına oyun ve oyuncaklarla girmeye başlıyor.

Kızlara bebek, oğlanlara silah

Herhangi bir oyuncakçıya girdiğimizde oyuncakların, çocukların kaç aylık veya kaç yaşında olduklarının yanı sıra, cinsiyetlerine göre de kategorize edildiğini görüyoruz. Aynı zamanda iki ana renge indirgenen oyuncaklar olduğunu da görebiliriz: pembe ve mavi. Bu iki renge atfedilen toplumsal cinsiyet özellikleri oyuncaklara da yansımış durumda. Kız çocukları için pembe renklerin ağırlıkta olduğu bebekler, maket evler, makyaj setleri vb. oyuncaklar yaygınken erkek çocukları için mavi tonlarının hâkim olduğu oyuncaklar, kahramanlar, savaş oyunları, oyuncak silahlar ve el becerilerini geliştirebilecekleri setler raflarda yer alıyor. Peki, kız ve erkek çocuklarının üzerine yapıştırılan bu roller, dijital dünyaya nasıl yansıyor?



Dijital oyunlar da toplumsal cinsiyet rollerini pekiştiriyor

Gerçek oyuncakların dünyasında karşımıza çıkan bu ayrımcılık, benzer biçimde, dijital oyun dünyası için de geçerli. Dijital oyun içeriklerinin çoğunluğunun hedef kitlesi erkek çocukları oluyor. Bu oyunların temaları büyük oranda şiddet, savaş gibi öğeler içeriyor. Kız çocukları için geliştirilen dijital oyunlara verilebilecek en iyi örneklerden biri ise, bebekler ve bebek evlerinden esinlenilerek geliştirilmiş Sims olabilir. Bu oyun, "Sim" denen sanal insanların SimCity yakınılarında bir banliyöde geçen gündelik yaşamlarının bire bir benzetimi (simülasyonu) olarak geliştirilmiş. Çocuklar bu oyunda, ev kurup bir aile yaşantısı inşa ediyorlar. Gerçekçiliğini her bir sonraki versiyonunda artıran oyunun geliştiricileri, ne yazık ki çocukların toplumsal cinsiyet rollerini yeniden üretmekten geri durmuyorlar. Çevrimiçi oyun sitelerinde de bu tür sınıflandırmalar tercih ediliyor; "kız oyunları" gibi başlıklara rastlamak mümkün. Bu oyunlara baktığımızda alt başlıklar şu şekilde: kız giydirme oyunları, makyaj oyunları, kuafor oyunları, oda/ev oyunları, gelinlik oyunları, prens ve prenses oyunları...

Web Sitesi





Web Sitesi



Bu oyunların yanı sıra, *YouTube* kanallarında yayınlanan çizgi filmler ve animasyonlar, çevrimiçi oyun siteleri ve çocuklarınızın da erişebildiği haberler, toplumsal cinsiyetin dijital medya yoluyla çocuklar üzerindeki etkisinin açıkça görülebileceği alanlar. Örneğin çizgi film veya animasyonlar incelendiğinde, toplumsal cinsiyete bağlı bir mekân algısının geliştirildiği gözlemlenebilir. Bu içeriklerde, kız çocukları çoğunlukla ev, evin odaları veya mutfak gibi kapalı alanlarda vakit geçirirken erkek çocukları park, bahçe gibi açık alanlarda görülüyorlar. Oyunlarda da benzer bir durum göze çarpıyor: Kızlar sanal karakterlerle kapalı alanlarda oynarlarken oğlanlara açık havada oynanan spor oyunları sunuluyor.

Toplumsal cinsiyet rollerini yansıtan oyunların çocuklara etkisi



Bahsettiğimiz oyunlara bakıldığında oyun karakterlerinin vücutlarının ve görünüşlerinin sağlıklı olmadığını fark edebilirsiniz. Kadın karakterler, savaş oyunlarında bile, incecik ve makyajlı arzu nesneleri olarak ele alınıyor. Erkek karakterler ise kaslı ve Avrupalı bir görünüme sahip. "İdeal vücut" algısının yeniden üretildiği bu oyunlar, çocukların beslenme düzenlerini ve sporla ilişkilerini olumsuz yönde etkiliyor. Üstelik böyle bir algı, özgüven sorunlarını da beraberinde getiriyor.

Yukarıda değinmeye çalıştığımız bu olumsuzlukların önüne nasıl geçebiliriz?

"Oyunların, oyuncakların cinsiyeti olmaz. Tıpkı kitapların, şarkıların, filmlerin cinsiyeti olmadığı gibi"

İstanbul Bilgi Üniversitesi İletişim Fakültesi öğretim üyesi olan ve toplumsal cinsiyet üzerine yaptığı çalışmalarla bilinen Doç. Dr. İtir Erhart'la, toplumsal cinsiyetin, dijital oyunlar ve elbette çocuklar üzerindeki yansımalarını konuştuk. Erhart'ın bu konuda ebeveynlere tavsiyeleri şu şekilde:

Çocuğunuz cinsiyet ayrımını besleyen oyuncaklarla oynamayı tercih ediyorsa onunla bu konuda konuşmayı deneyin. Örneğin kızınız sürekli *Barbie* ile oynuyorsa ona, elindeki bebeğin, etrafında gördüğü kadınlara benzeyip benzemediğini, sokaktaki çeşitliliği yansıtıp yansıtmadığını sorun. Oğlunuza ütü aldığınızda oğlunuz "Bununla kızlar oynar" diyorsa, ütü yapan babasını gösterin ve ev işlerinin de, oyuncakların da cinsiyetinin olmadığını anlatın. Elbette bunu yapabilmemiz için, evinizde cinsiyetçi tutumlardan arınmış, eşitlikçi bir ortam yaratmanız şart.

Çocuğunuza kutu oyunları gibi cinsiyeti olmayan ya da "diğer cinse uygun" olarak sunulan oyunlardan alabilirsiniz. Ancak bu konuda çok da ısrarcı olmamak gerekir. Örneğin kızınıza sürekli araba alıp "Sen bununla oynamalısın" diye ısrar ederseniz, yuvaya gittiğinde kendisini yalnız/farklı hissetmesine yol açabilirsiniz.

<http://dijitalmedyavecocuk.bilgi.edu.tr/2017/03/30/dijital-cocuk-oyunlari-ve-toplumsal-cinsiyet-gerceklikten-sanala-kirilamayan-kaliplar/>



Web Sitesi

Çocuklar Neden Oyun Videoları İzliyor?

Yazar: Batuhan Dorukoglu, I/W

Birçok ebeveyn artık şaşırtıcı bir durumu gözlemliyor: Çocukları, oyunları oynamak yerine en sevdikleri oyunlar hakkında YouTube videoları izlemeyi tercih ediyor. Çocuklar başkalarının oynarken çektikleri videoları izlemek için, o oyunları oynamaktan daha fazla zaman harcıyor. Bu da doğrudan YouTube'a bu oyun videolarını yükleyen youtuberları popülerleştirip onları kazançlı çıkarıyor.



CNN International'dan [Cristopher Dawson](#) bu konuda bir haber hazırlamış. Bu haberde görüşü alınan YouTube'daki oyun içeriğinin küresel genel müdürü Ryan Wyatt'a göre, "Yüz milyonlarca YouTube izleyicisi, her ay 144 milyar dakika oyun içeriği izliyor" Wyatt bunun ne kadar popüler olduğunu daha iyi kavrayabilmek için "Amerika Birleşik Devletleri'nde en çok izlenen ilk 10 kanalın altısı oyun oynuyor" diyor. Bu alanda YouTube'daki en popüler kişi [PewDiePie](#), kendisini video oyunları oynarken yayınlıyor ve kanalının 45 milyondan fazla abonesi var.

Bu kanalları bu kadar popüler yapan şeyin, oyunun kendisinden ziyade oyuncunun tepkileri ve izleyente arasında kurabildiği bağ olduğu anlaşıyor. Hangi oyunun oynandığı pek önemli değil. Oyunu oynayan kişinin çektiği videoda oyun oynarken bulunduğu eğlenceli bazen de komik ruh hali çocuklarla pasif de olsa iletişim kurmasını sağlayabiliyor. O halde, soruya cevap vermeye çalışalım. Çocuklar oyun videoları izlemekten neden hoşlanıyorlar? Dr. Randy Kulman, bir klinik psikolog ve aynı zamanda LearningWorks for Kids'in kurucusu ve CEO'su. Kulman'a göre izlemenin 3 temel nedeni var:

1 Beceri artışı beklentisi

Çoğu çocuk sadece oyunda daha iyi olmak ve bir "uzman" dan yeni stratejiler öğrenmek istiyor. Oyunun zor bir bölümünden geçmelerine yardımcı olan bir videoyu araç olarak kullanabiliyorlar. Çocuklar oyun hakkında düşünürken büyük miktarda bilişsel enerji tüketmektedir. Tıpkı dans eden, kaykay yapan veya bisiklettaki yeteneklerini sergileyenlerin videolarını izledikleri gibi, aynı hareketleri nasıl yapacaklarını izleyerek öğrenebiliyorlar. Oyundaki beceri seviyesini geliştirme isteği kişisel gelişim için bir arzu oluşturuyor.

1 Sosyal iletişim

Çocuklar bu videoları akranlarıyla paylaşıyor ve birlikte oldukları zaman sıklıkla izliyor ve tartışıyorlar. Bazı çocuklar ise bu videoları oyunu satın almaya güçleri yetmediği için ya da ebeveynleri o oyunu oynamalarına izin vermediği için izliyor. Özellikle ebeveynleri izin vermeyen çocuklar YouTube'da bu videoları izleyerek akranları ile sosyalleşiyor ve bunları ortak bir iletişim kanalı olarak kullanıyor.



Web Sitesi



1

Eğlence



Çocukların oyun videolarını izlemelerinin en yaygın nedeni, eğlendirici olmaları. Eğlence değeri genelde oyunun kendisinde değil, oyunu oynayan kişide bulunuyor. Çocuklar belirli bir YouTube grubunun karizmasına kapılabiliyor ve bu kişi ya da kişiler ile arkadaşmış gibi hissedilebiliyorlar. Zamanla YouTuber'in kişiliğini öğreniyor, YouTuber'in videolarında oyun oynarken kullandıkları açık seçik cümleleri duymayı ya da yaptıkları ilginç şeyleri bekliyor ve kanallarına abone olabiliyorlar. En popüler YouTube kullanıcıları, komiktir ve kitlelerine duyarlıdır. Birçok çocuk, izledikleri bir YouTube grubundan biri şikayetçi yada memnun olduğu bir şeyi dile getirdiğinde, kendisini bunun bir parçası gibi hissedebiliyor.

En önemli husus ebeveynlerin çocuklarının izlediği videoların içeriğinden haberdar olmaları.. Bu videoları üreten YouTube kullanıcıları, küçük yaş grubundaki çocuklara uygun olmayan konularda konuşabiliyor veya açık bir dil kullanabiliyor.

<http://dijitalmedyavecocuk.bilgi.edu.tr/2017/03/21/cocuklar-neden-oyun-videolari-izliyor/>



Web Sitesi



Ailenize Teknoloji Kuralları Getirin!

Yazar: Begüm Kaptan

Yaşadığımız dijital çağın bir gereksinimi ve zorunluluğu olarak, ailelerin, en büyüğünden en küçüğüne her bireyi teknolojiyle iç içe yaşıyor. Teknolojinin getirdiklerinin yanı sıra, denetimsiz kullanılması halinde özellikle çocuklar için pek çok götürüsünün de olduğunu biliyor ve gözlemliyoruz. Yine de yaygın kanının aksine, dijital dünyanın zararları hakkında abartılı yaklaşımlardan kaçınmakta yarar var. Çocukların kullandığı teknolojik cihazlar dediğimizde akıllara ilk gelen tabletler, bilgisayarlar ve -çoğunlukla ebeveynlere ait- akıllı telefonlar oluyor. Günümüzde bunların kullanımının gözetim ve denetim altında tutulması, her ailenin başvurması gereken bir önlem haline geldi. Peki ama kuralların nasıl koyulması gerekiyor? Bunu birkaç başlık altında özetleyebiliriz:

- Hangi cihazın ne kadar kullanılacağına karara bağlayın!



Öncelikle konuşmanız gereken konu, çocuğunuzun hangi cihazı, ne kadar süreyle kullanacağını belirlemek olacak. Bu noktada çocuğun kullanacağı cihazları sınırlı tutmak denetim sağlamanın ilk adımı olarak görülebilir. Örneğin evde bulunan her bilgisayarı kullanmasına izin vermektense, tek bir cihaz için izin vermek daha makul. Yapılan son araştırmalar gösteriyor ki 1-3 yaş arası çocukların üçte ikisi etkin şekilde tablet kullanıyor. Sıradaki aşama kullanım zamanlarına karar vermek. Edinburgh Üniversitesinden Prof. Lydia Plowman, çocuklara verilecek dijital cihaz özgürlüğü için en ideal zamanın, pazar günleri gündüz vakti olduğunu söylüyor. Bu özgürlüğün sınırlandırılması gereken zamanlarsa özellikle hafta içi gündüz vakitleri ve yatma zamanından önceki bir saat. Elbette hangi cihazın ne kadar kullanılacağı konusu çocuğunuzun yaşı ilertedikçe zaman içerisinde değişecek bir durum.

- Cihaz kullanımını denetleyin!

Çocukların dijital medya ve internet kullanımlarını denetlemenin en kolay yolu "ebeveyn denetimi" sağlayan filtre ve yazılımlar kullanmak. Bilgisayar ve mobil cihazlarınıza yükleyebileceğiniz yazılımlardan en çok tercih edileni *Qustodio*. Bunun dışında tablet ve telefonlarınıza *Vodafone Broadband*, *Flipd*, *Glued* gibi uygulamalar indirerek de çocuğunuzun dijital ortamdaki dolaşımını ve kullanımını denetim altında tutmanız mümkün.



• Cihaz kullanımını denetleyin!

Çocukların dijital medya ve internet kullarımları denetlemenin en kolay yolu "ebeveyn denetimi" sağlayan filtre ve yazılımlar kullanmak. Bilgisayar ve mobil cihazlarınıza yükleyebileceğiniz yazılımlardan en çok tercih edileni *Qustodio*. Bunun dışında tablet ve telefonlarınıza *Vodafone Broadband*, *Flipd*, *Glued* gibi uygulamalar indirerek de çocuğunuzun dijital ortamdaki dolaşımını ve kullanımını denetim altında tutmanız mümkün.



Altı yağından sonra çocukların cihaz kullarımlarının ortalama olarak arttığı gözlemleniyor. Devreye okulun girmesiyle birlikte internette dolaşma sürelerinde de bir artış olduğunu düşüncecek olursanız; doğru yönlendirmelerle çocuğunuzun araştırma yaparken zararlı içeriklerden uzak kalmasını sağlamanız yararlı olacaktır. Mesela onu, çocuklar için olan arama motorlarına yönlendirmek, güvenli yöntemlerden biri. *Swiggle*, *Kids Search* ve *Google* tarafından oluşturulan *Kiddie* çocuk dostu diye tabir edebileceğimiz ve işinizi çok daha kolaylaştıracak arama motorlarından.

• Ebeveynler olarak siz de kurallara uyun!

Çocuklarınıza kural koyarken, onların rol modeli olduğunuzu aklınızdan çıkarmayın. Kuralları bozan sizseniz, çocuğunuzdan onlara uymasını bekleyemezsiniz; o yüzden tutarlı davranmanız şart. Çocukların dijital cihaz kullanımını düzenlemek çoğu ebeveyne zor geliyor, fakat pek çoğu, çocuklarının ekran karşısında geçirdikleri zamandan ötürü suçluluk duyuyor. Bu durumun önüne geçmek için Prof. Lydia Plowman şu önerilerde bulunuyor: Her şeyden önce kesinlikle bir aile rutinine sahip olunması gerekiyor. Bu sayede çocuğunuzun dijital cihaz kullanımına ilişkin kuralları da rahatlıkla koyma şansınız olacaktır. Bu rutini ne kadar erken yerleştirirseniz o kadar iyi; çünkü çocuğunuz büyüdükçe, arkadaşlarının nelerle izintileri olduğunu görecektir. Bir başka kural ise, dijital ekran karşısında geçirdiğiniz zamanı çocuğunuzla paylaşmanız. Bir oyun, video veya başka bir içerik seçip çocuğunuzla onun üzerine, aynen bir kitaptan konuşuyormuş gibi konuşun. Aynı zamanda çocuğunuzun dijital ortamda geçirdiğiniz vakte dâhil etmeye çalışın. Mesela bir uçak bileti alırken, bunu onunla birlikte yapın. Bu sayede hem beraber vakit geçirmiş hem de çocuğunuza internette neler yapabileceğini göstermiş olacaksınız. İyi bir rol modeli olmak istiyorsanız, elinizde telefonla gece gündüz dolaşmayı da bırakın! Dedğimiz gibi, çocuk ne görürse onu yapar, siz böyle davranırsanız çocuğunuzun elinde sürekli telefon görmeyi kabul etmiş olursunuz.



• En önemli nokta: Çocuğunuzla konuşun!



Hayatın her alanında olduğu gibi, dijital dünya hakkında da çocuğunuzla iletişim halinde olun. Dijital ortamdaki davranışları, oluşturduğu profiller, indirdiği oyunlar, kullandığı uygulamalar hakkında onunla konuşun. *Place2Be* yöneticisi Dr. Fiona Plenaar, çocuklarla konuşmaya zaman ayırmanın yanı sıra onları dinlemenin de önemini vurguluyor. Çocuğunuza neden o an dijital medyayla meşgul olmadığınızı ve diğer insanlarla ilgilendiğinizi anlatın. Çevrimdışı zamanlarınızı nasıl değerlendirdiğinizi gösterin. Çocuğunuzun alıp dışarı çıkın, oyun oynayın, yürüyüş yapın, onu en sevdiğiniz kafede bir şeyler içip sohbet etmeye götürün. Sohbetlerinizde sosyal medya ve internetin yararlarından da bahsedin. Dijital dünyanın çocukları olumsuz etkilediğine yönelik genel toplumsal kanıyı pekiştirmektense, çocuğunuza istediğinde dijital medyayı ne kadar yaratıcı ve verimli kullanabileceğini anlatın.

Web Sitesi

<http://dijitalmedyavecocuk.bilgi.edu.tr/2017/04/03/ailenize-teknoloji-kurallari-getirin/>



Sosyal Medya

- Dijital Medya ve Çocuk olarak web sitemizin içeriğini desteklemek amacıyla sosyal medyada da aktif olarak yer almaktayız.
- Twitter, Facebook ve Instagram başta olmak üzere, 2017 Bahar döneminde Poltio'nun da eklenmesiyle birlikte sitemizdeki trafiği git gide arttırmaktayız.
- Facebook'u kullanma amacımız esas olarak daha çok kişiye ulaşarak web sitemizdeki trafiği arttırmaktır. Facebook'ta belirli paylaşım günlerimiz ve saatlerimiz bulunmakta. Bu gün ve saatleri, geçmiş verilerimizden elde ettiğimiz bilgiler doğrultusunda düzenlemekteyiz. Facebook'tan içerik paylaşımlarımız pazartesi-cuma arası 10:00 ile 14:00 saatleri arasındır. Dijital Medya ve Çocuk web sitesi sayfası olarak facebookta 965 beğenimiz, 982 takipçimiz bulunmakta. Bunların yanında toplam erişim sayımız son verilerimize göre 60.754'ü geçmiştir. Facebook paylaşımlarımızı yaparken özellikle akılda kalıcı bir şekilde düzenlemeye özen gösteriyoruz. Bunun yanı sıra kişilerin sosyal medyada dolaşırken kolay sıkılmalarını göz önünde bulundurarak, paylaştığımız videoların 60 saniyeyi geçmemesine özen gösteriyoruz.
- Bizi Facebook'ta [@dijitalmedyavecocuk](https://www.facebook.com/dijitalmedyavecocuk) yazarak bulabilirsiniz.



Sosyal Medya

- Dijital Medya ve Çocuk olarak bulunduğumuz bir başka sosyal medya platformu da Twitter. Twitter sosyal medya platformu üzerindeki amacımız; daha çok bahsedilip, retweet olarak sitemize olan etkileşimi arttırmak olarak özetlenebilir. Burada da Facebook'ta olduğumuz gibi, aktif olduğumuz gün ve saatler haftaiçi 10:00-14:00 aralığıdır. Bugüne kadar takipçi sayımız 185'e ulaşmıştır. Twitter'ın 140 karakter sınırlamasını da 'emoji' kullanarak kolaylaştırmaya ve anlatımlarımıza renk katmaya çalışmaktayız.
- Geride bıraktığımız dönemlerde, stüdyo programlarına aldığımız konuklarımız twitter üzerinden bizden bahsederek kendi sayfalarında tweet yayınlamışlardır.
- Twitter üzerinden bize ulaşmak isterseniz: [@dijitmedyacocuk](https://twitter.com/dijitmedyacocuk)



Sosyal Medya

- Instagram kullanımımızın temelinde özellikle stüdyo programlarımızın konuk-zaman bilgisini paylaşmaktayız. Bu şekilde hem stüdyo programlarımızın izleyici sayısını arttırmak hem de sitemize trafiği arttırmak hedeflenmektedir. Instagramda başlattığımız hashtag'ı kullanarak paylaşımlarda bulunmaktayız. Yaptığımız çoğu paylaşımın altına #yasaklamayonlendir hashtag'imizi eklemekteyiz. Bütün bunların yanı sıra Instagram en çok takipçi sayımız bulunan sosyal medya platformudur. Burada takipçi sayımız 312'dir.
- Instagram üzerinden bize ulaşmak isterseniz: [@dijitalmedyavecocuk](https://www.instagram.com/dijitalmedyavecocuk)
- Poltio anket platformuna katılmamızın sebebi, öncelikli olarak ebeveynlerin düşüncelerini derlemek ve bu doğrultuda internet sitemize olsun, stüdyo programlarımıza olsun içerik üretmektir. Poltio üzerinden, ailelere 'çocuğunuz tablette oyun oynarken ona eşlik ediyor musunuz?' 'kodlama nedir?' 'çocukların dijital medyayı kullanım hakkı var mı?' ve benzeri sorular yöneltmekteyiz. Buradan aldığımız cevapları ilgili konunun uzmanını davet ettiğimizde stüdyo programlarımızda özellikle tartışmaktayız.

Stüdyo Programı

- Okulumuzun, okul içerisinde yayınlanan RGB kanalından her Pazartesi 14:00'da alanında uzman konuğumuzla birlikte o haftanın önceden belirlenmiş konusu hakkında 20 dakikalık bir program yapmaktayız. Her okul dönemi 10 ile 11 arasında değişen program sayımız bulunmaktadır. Programlarımız aynı zamanda canlı olarak da youtube üzerinden yayınlanmaktadır. Konuklarımıza poltio üzerinden cevaplanan soruları yönelttiğimiz aynı zamanda sokağın nabzını tuttuğumuz VTR'lerimizi izlettiğimiz ve yorumlattığımız, soru cevap şeklinde geçen yayınlar yapmaktayız.





VTR'ler

- Dijital medya ve çocuk olarak bünyemize 2017 bahar döneminde kattığımız VTR'lerimizi, sokak röportajları ve oyun tanıtımları olmak üzere ikiye ayırabiliriz. Stüdyo programlarımızda uzman görüşlerine zaten başvuruyorduk fakat hiç ebeveynlere kulak vermemiştik. Özellikle web sitemizin hedef kitlesi ebeveynlerken, onların düşünceleriyle, uzman görüşlerini bir arada sunmak istedik. Sokak röportajlarımızda ebeveynlere 'çocukların dijital medya kullanımı hakkında ne düşünüyorsunuz?' 'çocuğunuz dijital medyayı ne sıklıkla kullanıyor?' 'Çocuğunuzun dijital medyada ne tarz içeriklerle ilgilenmesine izin veriyorsunuz?' 'E kitap kullanımı hakkında ne düşünüyorsunuz?' tarz sorular yönelttik. Devamında bu VTR'lerimizi öncelikli olarak stüdyo programlarımızda devamında da sosyal medya hesaplarımızda paylaşmaktayız.
- Bir diğer VTR'lerimiz ise oyun tanıtım videolarından oluşuyor. Oyun tanıtım videolarını oluşturmadaki amacımız, ebeveynlere oyunların doğru kullanıldığında aslında çocuğun mental ve fiziksel gelişimi için ne kadar faydalı olacağı hakkında bilgi vermek. Bu konudaki Türkçe kaynakların azlığı bizi oyun videosu hazırlamaya iten bir başka neden oldu.
- VTR'lerimize sosyal medya hesaplarımız üzerinden ulaşabilirsiniz.



Hakkımızda Çıkan Haberler

- Dijital Medya ve Çocuk ailesi olarak 1.yaşımızı kutladığımız tarihte, İstanbul Bilgi Üniversitesi öğrencileri tarafından hazırlanan üniversitenin elektronik haber kaynağı HaberVesaire'de ekibimizi tanıtan bir yazı yayınlandı.



Hakkımızda Çıkan Haberler

- Sivilsayfalar.org sayfası da Dijital Medya ve Çocuk olarak bizden **'Yasaklama Yönlendir: Ailelere dijital medya eğitimi'** başlığı altında bahsetmiştir.





Dijital Medya ve Çocuk 1 Yaşında!

- Nisan ayında birinci yaşını kutlayan Dijital Medya ve Çocuk olarak, basın kuruluşlarına bir basın bülteni hazırlayıp yolladık. Aşağıda 10 Nisan 2017'de yayınladığımız basın bültenimizi bulabilirsiniz.
- Aynı zamanda sosyal medya üzerinden yayınladığımız 1.yaş videosuna buradan ulaşabilirsiniz:
https://www.facebook.com/pg/dijitalmedyavecocuk/videos/?ref=page_internal

Dijital Medya ve Çocuk 1 Yaşında!



C-LAB **bilgimedya**
10 Nisan 2017



DİJİTAL MEDYA VE ÇOCUK BİR YAŞINDA!

İstanbul Bilgi Üniversitesi İletişim Fakültesi Medya Bölümü tarafından hayata geçirilen Dijital Medya ve Çocuk Projesi dijital medya kullanımı konusunda ailelere rehberlik etmeyi amaçlıyor.

10 Nisan 2017 – İstanbul–Birinci yılını geride bırakan “Dijital Medya ve Çocuk” www.dijitalmedyavecocuk.bilgi.edu.tr web sitesi, İstanbul Bilgi Üniversitesi İletişim Fakültesi Medya Bölümü’nün çocuk haklarını gözeterek hayata geçirdiği bir projedir.

Projenin amacı, dijital medya ve çocuk ilişkisine odaklanan akademik araştırmaları ve dünya çapındaki en güncel tartışmaları, başta ebeveyn ve eğitimciler olmak üzere, ilgili tüm paydaşların gündemine sunmak. Çalışmalarını “#yasaklamayonlendir” prensibi ile özetleyen projenin web sitesi, Türkiye’de bu alanda akademik bilgiye dayalı, güvenilir ve Türkçe içerik sağlayan ilk ve tek kaynak olma özelliğini taşıyor.

Geride bırakılan bir yıl boyunca Dijital Medya ve Çocuk web sitesi yaklaşık 350.000 kere ziyaret edildi. Bilgi Üniversitesi İletişim Fakültesi öğretim üyesi ve aynı zamanda projenin koordinatörü Yrd. Doç. Dr. Esra Ercan Bilgiç: “Dijital Medya ve Çocuk web sitesi ile dijital medya kullanımı konusunda ailelere rehberlik etmeyi amaçlıyoruz. Bilgi Üniversitesi Medya Bölümü olarak kamusal sorumluluk taşıdığımızın bilinci ile ürettiğimiz bilgi ve içeriği, çocuk haklarını gözeterek üniversitenin duvarlarının dışına taşıyoruz. Bu alanda edindiğimiz bilgileri, deneyimleri, dünyada üzerinde durulan öncelikli konuları, dijital medya ve çocuk ilişkisini düzenleyen temel prensipleri web sitemiz ve sosyal medya kanallarımız üzerinden aktarıyoruz. Tüm içerikleri öğrencilerimiz büyük bir emek ve dikkatle hazırlıyorlar. Geçtiğimiz bir yılda anne-babaların dijital medya kullanımı konusunda çocuklarını doğru yönlendirmek istediklerini, öğrenmeye açık olduklarını gözlemledik. Sitemizdeki paylaşımlarımıza gösterilen ilginin sebebinin bu olduğunu düşünüyoruz. “ cümleleriyle projenin amacı ve içeriğini tanımlamaktadır. Yaklaşık yirmi kişilik bir öğrenci grubu tarafından hazırlanan multi-medya içerikler, bu alanda ihtiyaç duyulan bilimsel araştırma temelli bilgileri anlaşılır bir dille ailelere ulaştırarak önemli bir boşluğu dolduruyor.

Web sitesinin yanı sıra İstanbul Bilgi Üniversitesi İletişim Fakültesi öğrencileri tarafından hazırlanan RGB Youtube ekranında da her pazartesi saat 14:00’te, alanında uzman kişilerin konuk olduğu stüdyo programları canlı olarak yayınlanıyor. Yayınlanan programlar, youtube.com/rgbilive kanalında yer alan Dijital Medya ve Çocuk Oynatma Listesi’nden izlenebiliyor.

İletişim:

E-Posta: dijitalmedyavecocuk@gmail.com

Facebook: @Dijital Medya ve Çocuk

Instagram: @dijitalmedyavecocuk

Twitter: @dijitmedyacocuk

Adres: İstanbul Bilgi Üniversitesi, Santralistanbul Kampüsü, Emniyettepe Mahallesi, Kazım Karabekir Cd. No: 2/13, 34060 İstanbul

Dijital Medya ve Çocuk İstanbul Bilgi Üniversitesi İletişim Fakültesi Öğrencileri Tarafından, Çağımız Gereksinimi Olan Dijital Medya ve Çocuğun İlişkisini İlgili Tüm Paydaşlara Akademik ve Bilimsel Araştırmaları Temel Alarak Aktarmayı Hedefleyen Web Sitesidir.

Dijital Medya ve Çocuk



DİJİTAL MEDYA
VE ÇOCUK

#yasaklamayonlendir

C-LAB

bilgimedya



İstanbul
Bilgi Üniversitesi

LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES

İLETİŞİM FAKÜLTESİ