ASOS JOURNAL

The Journal of Academic Social Science

Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Yıl: 10, Sayı: 125, Şubat 2022, s. 254-264

ISSN: 2148-2489 Doi Number: <http://dx.doi.org/10.29228/ASOS.56776>

Yayın Geliş Tarihi / Article Arrival Date
6.01.2022

Yayınlanma Tarihi / The Publication Date
28.02.2022

Uzm. Psikolojik Danışman Hayrunnisa ASLAN

Milli Eğitim Bakanlığı

hayrunnisaslan92@gmail.com

Orcid: 0000-0002-0617-2116

SİBER DEĞERLERİN EĞİTİMİNDE WEB 2.0 ARAÇLARI: BİR EYLEM ARAŞTIRMASI¹

Öz

Bu çalışmada, öğrencilerin sanal ortamdaki değerleri içeren ve web 2.0 aracıyla tasarlanan eğitsel oyunlar yardımıyla siber değerleri tanınması ile siber değerler hakkında görüşlerinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Bu amaçla çalışma, nitel araştırma yöntemlerinden eylem araştırması deseniyle tasarlanmıştır. Çalışma grubu, 2020-2021 öğretim yılı birinci döneminde Ankara ilinde resmi bir ortaokula devam etmekte olan 15 öğrenciden oluşturmaktadır. Çalışma kapsamında, web 2.0 araçlarından biri olan *LearningApps.org* uygulamasında “Siber Değerlerimiz” isimli iki farklı oyun geliştirilmiştir. Öğrencilere sanal ortamdaki değerlerle ilgili kısa bir bilgilendirme yapıldıktan sonra oyunların linki öğrencilere gönderilmiştir. Oyun sonrasında ise öğrencilerin siber değerlere yönelik algılarını incelemek amacıyla geliştirilen ‘Değerler Anketi’ öğrencilere uygulanmıştır. Öğrencilerin ankete verdikleri cevaplar betimsel analiz yöntemiyle incelenmiştir. Öğrenciler sanal ortamda hoşgörü, saygı, sevgi, barışçıl bir insan olma, yardımlaşma gibi değerlerin gerçek hayatta olduğu gibi kullanılması gerektiğini belirtmiştir. Bu değerlerle internetin daha güvenilir, keyifli ve verimli bir hale geleceğini ifade etmişlerdir. Çalışma kapsamında geliştirilen “Siber Değerlerimiz” oyunları ortaokul ve ilkokul öğrencilerine yönelik güvenli internet kullanımı ve medya

¹ Bu çalışma “SİBER DEĞERLERİMİZ” adıyla TÜBİTAK 15. Ortaokul Öğrencileri Arası Proje Yarışması’nda Ankara Bölge Ödülü almıştır.

okuryazarlığı kapsamında yapılacak çalışmalarda kullanılabilir. Ayrıca geliştirilecek online oyunlar aracılığıyla değerler eğitimine katkılar sunulabilir.

Anahtar kelimeler: Siber Değerler, Ortaokul Öğrencileri, Web 2.0 Araçları, Oyunla Öğretim.

WEB 2.0 TOOLS IN EDUCATION OF CYBER VALUES: AN ACTION RESEARCH

Abstract

In this study, it is aimed to make students recognize the values in the virtual environment and to examine the students' views on the values in the virtual environment. For this purpose, the study was designed in the action research pattern, which is one of the qualitative research methods. The study group consists of 15 students studying at secondary school in Ankara in the first semester of the 2020-2021 academic year. For this study, two different games named “Our Cyber Values” were developed in the LearningApps.org application, which is one of the web 2.0 tools. First, a brief information about the values in the virtual environment was given to the students. Then the link of the games was sent to the students. After the game, the 'Values Questionnaire', which was developed to examine the students' perceptions of cyber values, was applied to the students. The answers of the students were analyzed by descriptive analysis method. Students stated that values such as tolerance, respect, love, being a peaceful person and helping each other should be used in the virtual environment as in real life. They said that with these values, the internet will become more reliable, enjoyable and efficient. The developed “Cyber Values” games can be used in studies to be carried out within the scope of safe internet use and media literacy for secondary and primary school students. In addition, contributions to values education can be made through online games to be developed.

Keywords: Cyber Values, Secondary School Students, Web 2.0 Tools, Game Teaching.

GİRİŞ

İnternet, teknolojik araçları birbirine bağlayan elektronik iletişim ağıdır (Merriam-Webster, 2021). Pek çok bilgiye hızlı, güvenilir ve kolay bir şekilde ulaşımı sağlayabildiği gibi internet aynı zamanda iletişim, eğlence, ticaret, eğitim gibi farklı amaçlar için de yoğun bir şekilde kullanılmaktadır. Pek çok işi kolaylaştırması nedeniyle internetin doğal afet, savaş, salgın hastalık dönemleri gibi zorlu koşullarda kullanım alanlarının artması beklenen bir durumdur. Tüm dünyayı etkisi altına alan covid-19 pandemisinde evde internet kullanımının incelendiği uluslararası bir araştırmada bu dönemde insanların %45'inin mesajlaşmaya daha fazla zaman ayırdığı, %44'ünün sosyal medyada daha uzun süre geçirdiği ve %36'sının ise bilgisayar/video oyunlarında zamanlarını daha çok harcadıkları bildirilmiştir. Ayrıca sosyal medya kullanımında en fazla artış Z nesli olarak adlandırılan ergenlik dönemindeki çocuklarda görülmüştür (Statista, 2020).

Gerçek yaşamla aynı anda ilerleyen dijital bir yaşam vardır. Bu dijital yaşamda, saniyeler içerisinde milyonlarca beğeni, mesaj, e-posta, çevrim-içi arama, veri aktarımı yapılabilir

(PennyStocks, 2016). İnternetin bir yaşam alanı haline gelmiş olması insanların da bu alandaki yeni iletişim şeklini kullanmalarını zorunlu hale getirmiştir. İnsanlar arası ilişkiler sanal ortamlara taşınmaya taşınmaktadır. Sosyal medya platformları 1990'lı yılların başından itibaren yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır (Gu, Ma, Guo, Summers ve Hall, 2016). Arkadaşlıklar, kavgalar, siyasi tartışmalar, oyun ve eğlence arayışları, aşk ve evlilik kararları günümüzde sosyal ortamlar aracılığıyla gerçekleşmektedir (Paker, 2007; Akıncı-Vural ve Bat, 2010). Sosyal bir varlık olan insanlar tarafından bu kararlar belli ilkeler çerçevesinde verilir.

Değer, psikolojik anlamda insan davranışlarının ardındaki yönlendirici ilkeler olarak ifade edilebilir. Bu bağlamda değeri, tutum, eğilim, ihtiyaç, yönelim, duygu, inanç gibi çeşitli kavramlarla ilişkilendirmek mümkündür. (Bacanlı, 2011). Türk Dil Kurumu'nda (TDK) (2021) değer; “Bir şeyin önemini belirlemeye yarayan soyut ölçü, bir şeyin değdiği karşılık, kıymet, üstün nitelik, meziyet, bir ulusun sahip olduğu sosyal, kültürel, ekonomik ve bilimsel değerlerini kapsayan maddi ve manevi öğelerin bütünü” olarak açıklanmaktadır. Belirli değerler ilk çocukluk döneminden itibaren aile ve çevreden informal bir şekilde edinilmeye başlar. Zamanla edinilen bu değerlerle birlikte çocuklar formal eğitime dahil olurlar. Okul programlarında değerlerin eğitime yönelik bir planlama yapılmamış olsa bile çocuklar okulda değer edinmeyi sürdürmektedir (Seetharam, 2001). Okul öğrencilere değer eğitimi uygulamaya da gizli müfredat yoluyla doğal bir şekilde değer eğitiminin sürmesi (Bacanlı, 2007) değer eğitimi planlamalarının önemini ortaya koymaktadır. Bu nedenlerle Milli Eğitim Bakanlığı (MEB, 2013) tarafından okullarda değer eğitiminin gerekliliği vurgulanmış ve okul programları içinde değerler eğitime yer verilmesi için çalışmalar başlatılmıştır.

Değerler eğitimi süreciyle ilgili olarak okullarda değerler eğitiminin yapılması gerekliliği üzerinde fikir birliği olmasına rağmen neyin nasıl öğretileceğine dair çok az bilgi bulunmaktadır (Aladağ, 2012). Etkinliklerin değer eğitimi olumlu yönde (Aktepe, 2015; Bakır-Arabacı ve Akgün, 2013; Ulusoy ve Dilmaç, 2014; Selanik Ay, 2014) etkilediğini gösteren çalışmalar bulunmaktadır. Ancak Sosyal Bilgiler öğretim programında yer alan sınırlı kazanımlar dışında (MEB, 2018) Türkiye’de okullarda değer eğitime yönelik yapılan çalışmalar öğretmenlerin bireysel uygulamalarından ve yöntemlerinden oluşmaktadır.

Hızla gelişen teknolojilerin öğretim faaliyetlerinde kullanılmasıyla yeni e-öğrenme ortamları ortaya çıkmıştır. World wide web (www)’in ikinci kuşağı olan web 2.0 araçları yeni öğrenme yöntemlerini sağlamaktadır. Tim O’Reilly tarafından geliştirilen ve bilişim endüstrisindeki devrime işaret eden Web 2.0 araçlarıyla pek çok şey internete taşınmıştır (O’Reilly, 2005). Öğrenmede Web 2.0 araçlarının kullanılmasıyla; öğrenenlerin kendi içeriklerini üretmelerine izin verilmekte, içeriği manipüle etme, içerik depolama, paylaşma ve sosyalleşmeyle gerçek yaşam ve okul arasındaki iletişim gelişmekte, anlamlı eğitsel yaşantılar sağlanmakta, öğrencilerin beklentilerine yönelik öğretim sunulmakta ve bilgi toplumunun gereklilikleri yerine getirilmeye çalışılmaktadır (Atıcı ve Yıldırım, 2010). Değerler eğitiminde Web 2.0 araçlarının kullanılması öğrenmeyi keyifli hale getirebilmekte ve teknolojinin birlikte kullanılmasını sağlamasıyla etkililiği artırabilecektir.

İnternet kullanımının yaygınlaşmasıyla birlikte sanal ortamların kullanımına yönelik yapılan çalışmalar da artmıştır. İnternet kullanımı ve değerler üzerine yapılan çalışmalar incelendiğinde, genel olarak sosyal medya kullanımı ve değerlerle ilişkisinin ele alındığı çalışmaların olduğu görülmektedir (Büyükyıldırım ve Dilmaç, 2015; Metli ve Şirin, 2019; Peker, 2013; Dilmaç ve Aydoğan, 2010; Dilmaç, Yurt, Aydın ve Kaşarcı, 2016; Bagchi ve ark.,

2015; Besley, 2008; Kılıçer ve Çoklar, 2015; Gashi ve Knautz, 2016; Clayton, Nagurton ve Smith, 2013; Panek, Nardis ve Konrath, 2013; Kılıçer, Çoklar, ve Özeke, 2017). Bu çalışmada sosyal medya kullanımını da içine alacak şekilde sanal ortamın her alanındaki siber değerlere yönelik farkındalık geliştirmek ve ortaokul öğrencilerinin siber değerlerle ilgili algılarının incelemesi amaçlanmıştır. Çalışma kapsamında tasarlanan oyunların ilokul ve ortaokullarda görev yapan eğitimcilerin güvenli internet kullanımı konusunda yaptıkları eğitimlerde keyifle kullanabileceği, öğrencilerin interneti güvenli bir şekilde kullanmasına katkı getireceği düşünülmektedir.

YÖNTEM

Araştırmanın Modeli

Bu çalışma nitel araştırma yöntemlerinde eylem araştırması deseniyle tasarlanmıştır. Eylem araştırması, “bir problemi çözmek ya da yerel bir uygulama hakkında bilgi vermek için bilgi toplamak amacıyla bir ya da daha fazla kişi ya da gruplar tarafından yapılan araştırma” olarak tanımlanabilir (Frankel ve Wallen, 2003). Eylem araştırmalarında, öğretmen ya da yöneticiler tarafından kendi gözetimindeki öğrenciler üzerinde, okullarda ve sınıflarda, “ne olduğunu” tanımlamak ve yapılan eğitsel girişimlerin (uygulamaların) etkilerini anlamak için nitel yöntemlerin kullandığı, araştırma yapılan okul ortamında pozitif eğitsel değişimi etkilemek amacıyla gerçekleştirilen bir süreç bulunur (Mills, 2003). Bu çalışmada eylem araştırmasının kullanılmasının nedeni; araştırmacı öğrencinin, doğrudan çalışmaya katılan öğrencilerle etkileşim halinde olması, bir eylem planının uygulanması ve uygulama sonucunda her birinden dönütler alınmasıdır.

Katılımcılar

Çalışmaya katılan öğrencilerin belirlenmesinde hız ve pratiklik kazandırması için amaçlı örnekleme yöntemlerinden olan kolay ulaşılabilir durum örnekleme kullanılmıştır. Kolay ulaşılabilir durum örnekleme yönteminde araştırmacının yakınında olan ve erişilmesi kolay olan bireyler çalışma grubunu oluşturur (Yıldırım ve Şimşek, 2018). Çalışmaya 2020-2021 eğitim-öğretim yılı ilk döneminde Ankara ilinde Milli Eğitim Bakanlığı’na bağlı resmi bir ortaokulda öğrenim görmekte olan 15 öğrenci katılmıştır. Çalışmaya katılan öğrencilerin 8’i 8. sınıfa; 7’si ise 5. Sınıfa devam etmektedir. Öğrencilerin 9’u kız 6’sı erkek öğrencidir. Öğrencilerin yaşları 12 ile 16 arasında değişmektedir.

Uygulama

Eylem araştırmaları, eylemi planlama, planı eyleme geçirme, veri toplama ve çözümleme şeklinde gerçekleşen bir uygulama sürecini içerir (Mills, 2003). Çalışmanın uygulama süreci; web 2.0 eğitsel oyunların tasarlanması, veri toplama aracının geliştirilmesi ve hazırlanan oyun ile veri toplama aracının uygulanması olmak üzere üç aşamada gerçekleştirilmiştir.

Eğitsel Oyunların Tasarlanması

Sanal ortamdaki değerlere yönelik yapılan alan yazın taramasının ardından siber değerler kapsamında sevgi, saygı, yardımlaşma, hoşgörü ve barışçıl bir insan olma değerlerini içeren bir eğitsel oyun tasarlanmıştır. Öğrencilerin zamanlarının büyük çoğunluğunu sanal ortamda geçirmeleri ve değerlerin siber ortamdaki karşılıklarını vurgulamak amacıyla iki farklı eğitsel oyun web 2.0 araçlarından biri olan LearningApps.org uygulamasında online olarak geliştirilmiştir.

Veri Toplama Aracının Geliştirilmesi

Tasarlanan eğitsel oyunların uygulamasından sonra öğrencilerin siber değerlere yönelik olarak görüşlerini incelemek amacıyla ‘Değerler Anketi’ hazırlanmıştır (Ek 1). Hazırlanan anket formunun dil ve anlam açısından uygunluğunun belirlenmesi amacıyla okul Türkçe Öğretmeninin görüşüne sunulurak gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Ankette öğrencilerin siber değerlere yönelik görüşlerini incelemek amacıyla iki açık uçlu soru yer almaktadır. Bunlar;

- 1) Sence internet ortamındaki/sanal ortamdaki değerler nelerdir?
- 2) İnternet ortamındaki/sanal ortamdaki değerlerin senin için önemi nedir?

Eğitsel Oyunların ve Veri Toplama Aracının Uygulanması

Eğitsel oyunlar ve veri toplama aracının hazırlanmasının ardından katılımcılara bilgilendirme yapmak ve “Siber Değerlerimiz” oyunlarının QR kodunu paylaşmak için zoom üzerinden bir toplantı düzenlenmiştir. Zoom toplantısında araştırmacı öğrenci tarafından siber değerlere yönelik bilgilendirme yapılmış ve ardından oyun kısaca tanıtılarak öğrencilerle paylaşılmıştır. Öğrencilerin oyunu oynamaları için bir hafta süre verilmiştir. Bir hafta sonra Googleforms üzerinden hazırlanan “Değerler Anketi” öğrencilere gönderilerek siber değerlere yönelik görüşlerini yazmaları beklenmiştir.

Verilerin Analizi

Öğrencilerin “Değerler Anketi” ne verdikleri yanıtlar betimsel analiz tekniğiyle incelenmiştir. Yıldırım ve Şimşek’e göre (2018) betimsel analizde veriler araştırma sorularının ortaya koyduğu kategorilere göre düzenlenebilir. Bu yaklaşımda verilerin inandırıcılığını artırmak amacıyla doğrudan alıntılara da sık sık yer verilir. Bu çalışmaya katılan on beş öğrencinin isimlerine bakılmaksızın sorulara verdikleri yanıtlara birden on beşe kadar numara verilmiş ve öğrenci görüşleri doğrudan alıntılara yer verilebilecek şekilde Ö1, Ö2, Ö3.... şeklinde adlandırılmıştır.

Etik ve İzin Çalışmaları

Bu çalışmanın gerçekleştirilebilmesi ve “Değerler Anketi” nin uygulanabilmesi için Ankara/Altındağ İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü Etik Komisyonu’ ndan (E-92992404-604.01.01-19289173 sayılı ve 18. 01. 2021 tarihli yazı) çalışma izni alınmıştır (Ek 2). Çalışmaya katılan öğrenciler ve velileri için ise ayrı ayrı bilgilendirilmiş onam formu hazırlanarak gönüllü katılım sağlanmıştır.

BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde çalışmaya katılan öğrencilerin siber değerlere yönelik görüşlerine tablolar halinde yer verilmiştir. Verilen tablolarda öğrencilerin yanıtlarına ilişkin oluşturulan kodlar, belirtilme sıklığı ve örnek öğrenci ifadeleri bulunmaktadır.

Öğrencilerin Sanal Ortamdaki Değerlere Yönelik Görüşleri

Öğrencilerin “Sence internet ortamındaki/sanal ortamdaki değerler neler olmalıdır?” sorusuna verdikleri yanıtların analizleri Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1. Öğrencilerin Sanal Ortamdaki Değerlere Yönelik Görüşleri

Kodlar	Belirtme Sıklığı	Örnek İfadeler
Saygı	10	(Ö5) "İnsanların sosyal medyada yaptığı paylaşımlar nedeniyle ayırtmamak, saygı göstermek gerekiyor...."
Hoşgörü	8	(Ö2) "Kendi düşüncemizden olmayan içeriklerin yorum kısımlarına acımasız eleştiriler yapmamalıyız. Başkalarının düşüncelerine hoşgörü olmak gerekir...."
Yardımlaşma	7	(Ö8) "....Deprem anında sosyal medya üzerinden yardım haberleri bir anda paylaşılıp insanların birbirine yardım edebilmesi sağlanabiliyor...."
Doğruluk	6	(Ö11) "Profilimi oluştururken kendimle ilgili doğru bilgiler vermeye çalışıyorum...."
Barışçıl bir insan olma	5	(Ö1) "....Yalan haberler çıkararak arkadaşları birbirine düşürmemeliyiz...."
İyi bir insan olma	3	(Ö14) "....İnternette de olsa gerektiğinde iyilik yapmak gerektiğini düşünüyorum...."
Nazik olma	3	(Ö1) "....Kaba, argo, küfür gibi sözler paylaşılmamalı...."
Dostluk ilişkilerini geliştirme	1	(Ö7) "....İnternetin pek çok imkanı var, arkadaşlarımızla iletişimde kalarak arkadaşlıklarımızı geliştirmeli, ayrı yerlerde olduğumuz arkadaşlarımızdan uzaklaşmamalıyız."

Tablo 1 incelendiğinde öğrencilerin sanal ortamda en fazla olması gerektiğini düşündüğü değer *saygı* değeridir. Öğrencilere göre ayrıca *hoşgörü*, *yardımlaşma*, *doğruluk*, *barışçıl bir insan olma*, *iyi bir insan olma*, *nazik olma* ve *dostluk* ilişkilerini geliştirme değerleri de sanal ortamda yer almalıdır.

Öğrencilerin Sanal Ortamdaki Değerlerin Öneme Yönelik Görüşleri

Öğrencilerin "İnternet ortamındaki/sanal ortamdaki değerlerin senin için önemi nedir?" sorusuna verdikleri yanıtların analizleri Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2. Öğrencilerin Sanal Ortamdaki Değerlerin Öneme Yönelik Görüşleri

Kodlar	Belirtme Sıklığı	Örnek İfadeler
Bir arada yaşamayı sağlama	8	(Ö8) "Toplum içinde bu değerler nasıl daha huzurlu yaşamamıza yardımcı oluyorsa, sosyal oramda da değerlerin olması bana göre insanların bir arada olmalarına, birbirlerini anlamalarına yardımcı oluyor. Bence internetteki değerler bizi birbirimizle daha iyi anlaşmamızı sağlar."
Güvenliği sağlama	5	(Ö13) "İnternette kendisini doğru bir şekilde tanıtmayan kişiler, yanlış bilgi paylaşımında bulunan insanlar bize ya da ailemize zarar verebilir. Ancak insanlar değerlere uygun bir şekilde internette kullanırsa bence daha güvenli kullanabilirim."
Yanlış	4	(Ö3) "İnternette paylaşım yaparken doğru olmak,

anlaşılmalari, tartışmalari önleme		insanlari kızdırarak, birbirine düşürecek paylaşımlarda bulunmamak, yanlış anlaşılmalari ve kavgalari önlemesi açısından önemlidir.”
Üzölme, kırılma, kalp kırılmayı azaltma	2	(Ö1) “Özellikle sosyal medyada bazı arkadaşlar benimle ya da yakın arkadaşlarımla dalga geçici paylaşımlarda bulunuyorlar. Fotoğraflari komik hale getirebiliyorlar ya da paylaşımlarımızın altına olumsuz yorumlar yapıbiliyorlar. Bu da bizi oldukça üzüyor. Ancak değerlere göre internetin kullanılması bu durumlarda olan kişilerin üzülmelerinin önüne geçeceği için bence önemlidir.”

Tablo 2 incelendiğinde öğrencilerin internet ortamında değerlerin önemine ilişkin olarak en fazla *bir arada yaşamayı sağladığını* belirtmiştir. Öğrencilere göre ayrıca *güvenliği sağlama, yanlış anlaşılmalari, tartışmalari önleme ve üzüölme, kırılma, kalp kırılmayı azaltmayı* sağlaması yönünden de değerler önemlidir.

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışmada ortaokul öğrencilerine yönelik olarak tasarlanan online oyun aracılığıyla öğrencilerde siber değerlere yönelik farkındalık kazandırılması ve öğrencilerin siber değerlerle ilgili algılarının incelenmesi amaçlanmıştır. Bu kapsamada *LearningApps.org* uygulamasında tasarlanan siber değerlere yönelik oyunları oynadıktan sonra öğrencilere uygulanan anket aracılığıyla veriler elde edilmiştir. Ortaokul öğrencilerine göre sanal ortamda bulunması gereken değerler; saygı, hoşgörü, yardımlaşma, doğruluk, barışçıl bir insan olma, iyi bir insan olma ve dostluk ilişkilerini geliştirmedir. Öğrencilerin sanal ortamdaki değerlerin önemine ilişkin görüşlerine göre ise değerler; sanal ortamda bir arada yaşamayı sağlar, güvenliği artırır, yanlış anlaşılmalari, tartışmalari önleyebilir ve üzüölme, kırılma, kalp kırılmayı azaltabilir. Öğrenciler sanal ortamda belli değerlerin olması gerektiğini ve bu değerlerin olumsuzluklari azaltacağını düşünmektedir.

Sanal ortam ve değerlerle ilgili yapılan çalışmalara göre; siber mağdur ve zorba olmayla insani değerler arasında negatif ilişkinin olduğu (Büyükyıldırım ve Dilmaç, 2015; Metli ve Şirin, 2019; Dilmaç ve Aydoğan, 2010; Yiğit ve Seferoğlu, 2010; Dilmaç, Yurt, Aydın ve Kaşarcı, 2016) ve insani değerler içerikli eğitim programlarının siber zorbalık üzerinde anlamlı derecede etkiye sahip olduğu (Peker, 2013; Peker ve İskender, 2015) sonuçlarına ulaşılmıştır. Araştırmaların sonuçlari sanal ortamda değerlerin varlığının siber zorbalığı ve mağduriyeti azaltması açısından önemli olduğunu göstermektedir. Yapılan çalışmada öğrencilerin siber değerlerin önemine ilişkin görüşleri de benzer sonuçlari göstermektedir.

Kılıçer, Özeke ve Çoklar (2018) tarafından yapılan araştırmada bireyler; siber insani değerler açısından en fazla barışçıl olma, daha sonra ise sırasıyla doğruluk-dürüstlük, dayanışma, hoşgörü ve saygı değerlerine sahip olduklarını ifade etmişlerdir. Sanal ortamda sahte hesap açma, karşıt düşüncelere hakaret yazıları yazma, provokasyon amaçlı paylaşımlarda bulunmayı onaylamayan çalışmalari da bulunmaktadır (Baştürk-Akca, Sayımer ve Ergöl, 2015; Boz, 2012). Yapılan çalışmada da benzer şekilde öğrencilerin sanal ortamda saygı, hoşgörü,

yardımlaşma, doğruluk, barışıl bir insan olma, iyi bir insan olma, nazik olma ve dostluk ilişkilerini geliştirme değerlerinin olması gerektiğini belirtmiştir.

İnternet dünyasının içine aldığı sanal ortamlar gerçek dünyanın bir uzantısıdır. Bu nedenle siber değerler olarak adlandırdığımız sanal ortamdaki değerler de toplumsal hayatta olduğu gibi önemlidir. Bu çalışmada siber değerlerle ilgili farkındalık oluşturulmaya çalışılmış ve siber değerlere yönelik öğrenci görüşleri belirlenmeye çalışılmıştır. Siber değerlerin öğrencilere kazandırılması internetin daha güvenli bir yer haline gelmesine yardımcı olabilir. Bu nedenle eğitim ortamlarında öğrencilerde siber değerlerin farkındalığını artırmaya yönelik oyunlar, uygulamalar ve eğitimlerin hazırlanması gerekir. Eğitimciler tarafından okulda yapılan değerler eğitimi çalışmalarında siber değerlerin üzerinde mutlaka durulmalıdır. Ayrıca günlük yaşamda kullanılan insani değerlerin sanal ortamdaki davranışları da etkileyebileceği düşünülmektedir. Bu nedenle eğitimciler tarafında hem gerçek hayatta hem de sanal ortamlarda insani değerleri içeren eğitim uygulamaları birlikte uygulanmalıdır. Araştırma bulgularına göre öğrenciler için online oyun aracılığıyla siber değerlerin eğitimi yararlı görülmüştür. Benzer şekilde farklı oyunlar geliştirilerek değerler eğitiminde farklı yöntemlerle öğrencilere ulaşılabilir. Geliştirilen oyunlar gerekli izin çalışmaları tamamlanarak ülkedeki tüm öğrencilerle de online olarak paylaşılabilir.

Siber değerlere yönelik alan yazında oldukça az sayıda çalışmaya rastlanmıştır. Araştırmacılar siber değerlerin önemini ortaya koyacak ve bu konuda insanlarda ve özellikle de çocuklarda etki yaratacak yeni uygulamalar geliştirmelidir. Ayrıca öğrencilerin siber değerlere yönelik algılarını belirleyecek daha geniş kapsamlı çalışmalar yapılmalıdır.

Sınırlılıklar

Bu çalışmanın belli sınırlılıkları vardır. Çalışmada geliştirilen oyunlar yalnız on beş öğrenciyle paylaşılmıştır. Çalışmadan elde edilen veriler ise bu öğrencilerden elde edilen verilerle sınırlıdır. Bu nedenle araştırma sonuçları tüm ortaokul öğrencilerine genellenemez. Ayrıca araştırmadan elde edilen öğrencilerin siber değerlere yönelik algıları yalnız araştırma sorularıyla sınırlıdır.

KAYNAKÇA

- Akıncı-Vural, Z. ve Bat, M. (2010). Yeni bir iletişim ortamı olarak sosyal medya: ege üniversitesi iletişim fakültesine yönelik bir araştırma. *Journal of Yaşar University*, 5, (20), 3348-3382.
- Aktepe, V. (2015). Etkinlik temelli değer eğitiminin öğrencilerin yardımseverlik tutumlarına etkisi. *Researcher: Social Science Studies*, 3, (2), 17-49.
- Aladağ, S. (2012). İlköğretim sosyal bilgiler öğretiminde değer eğitimi yaklaşımlarının öğrencilerin sorumluluk değerini bilişsel düzeyde kazanmalarına etkisi. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 161 (161), 123-146.
- Atıcı, B. ve Yıldırım, S. (2010). Web 2.0 uygulamalarının e-öğrenmeye etkisi. *Akademik Bilişim*, 10, 10-12.
- Bacanlı, H. (2007). Gizli müfredatın bir içeriği olarak şiddet. *Eğitime Bakış* (9), 5-9.
- Bacanlı, H. (2011). Değer, değer midir? *Eğitim-Bir-Sen Dergisi*, 7, (19), 18-21.

- Bakır-Arabacı, İ. ve Akgül, T. (2013). Elazığ ilinde uygulanan etkinlik temelli değer öğretimi uygulamalarının değerlendirilmesi. *Değerler Eğitimi Dergisi*, (10), 11- 25.
- Baştürk-Akca, E., Sayımer, İ. ve Ergül, S. (2015). Ortaokul öğrencilerinin sosyal medya kullanımları ve siber zorbalık deneyimleri: Ankara örneği. *Global Media Journal: Turkish Edition*, 5(10), 71-86.
- Besley J.C. (2008). Media use and human values. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 85, (2), 311-330.
- Boz, N. (2012). *Yeni iletişim ortamlarında dijital kimlik ve benlik sunumu*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Büyükyıldırım, İ. ve Dilmaç, B. (2015). Siber mağdur olmanın insani değerler ve sosyo-demografik değişkenler açısından incelenmesi. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 13 (29), 17-40.
- Clayton, R. B., Nagurney, A. ve Smith, J. R. (2013), Cheating, breakup, and divorce: Is Facebook use to blame?, *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16, (10), 717-720.
- Dilmaç, B. ve Aydoğan, D. (2010). Values as a predictor of cyber-bullying among secondary school students. *International Journal of Social Sciences*, 5(3), 185-188.
- Dilmaç, B., Yurt, E., Aydın, M. ve Kaşarcı, İ. (2016). Predictive relationship between humane values of adolescents cyberbullying and cyberbullying sensibility. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 14(38), 3-22.
- Fraenkel, J. R., ve Wallen, N. E. (2003). *How to design and evaluate research in education* (5th Ed.). New York: Mac Graw Hill, Inc
- Gashi, L. ve Knautz, K. (2016), Unfriending, hiding and blocking on Facebook. in The 3rd European conference on social media proceedings of international conference Caen, France, 2016, *Academic Conferences and Publishing International Limited, Reading, UK*, pp. 513-520.
- Gök, S. (2019). *Ergenlerde siber zorbalığın yordanmasında değerlerin rolü*. (Yüksek Lisans Tezi). Pamukkale Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Gu, F., Ma, B., Guo, J., Summers, P. ve Hall, P. (2016). Internet of things and Big Data as potential solutions to the problems in waste electrical and electronic equipment management: An exploratory study. *Waste Management*, 68, 434-448.
- Kılıçer, K. ve Çoklar, A. N. (2015), Examining human value development of children with different habits of internet usage. *Hacettepe University, Journal of Education*, 30, 1, 163-177.
- Kılıçer, K., Çoklar, A.N. ve Özeke, V. (2017), Cyber human values scale (i-value): the study of development, validity and reliability. *Internet Research*, 27, (5), 1255-1274.
- Kılıçer, K., Özeke, V. ve Çoklar, A. (2018). Sosyal medya kullanıcılarına ait siber davranışların insani değerler bağlamında incelenmesi. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (56), 19-39.

- Merriam-Webster (2021). Definition fo 'Internet'. Erişim tarihi: 07.01.2021, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/Internet>.
- Metli, G. ve Şirin, T. (2019). Ortaokul öğrencilerinin siber zorbalık, siber mağduriyet ve insani değerleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Ekev Akademi Dergisi*, 23 (77),179-200.
- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB), (2013). *Değerler Eğitimi Yönergesi*. Erişim tarihi: 07.01.2021, http://mebk12.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/10/05/743046/dosyalar/2013_02/24015229_degerleregitimiyonergesi.pdf
- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB), (2018). *Öğretim Programları İzleme ve Değerlendirme Sistemi İlköğretim Programları*. Erişim tarihi: 04.11.2021, <http://mufredat.meb.gov.tr/Programlar.aspx>
- Mills, G. E (2003). *Action research: a guide for the teacher researcher* (2nd ed.), New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- O'Reilly, T. (2005). *What Is Web 2.0?* Erişim tarihi: 07.01.2021, <http://www.oreilly.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>
- Paker, K. O. (2007). İletişimin fast food'u: Sanal diyarlarda oyun, chat ve gizemli yabancı, Ö. Yılmazkol (Ed.), *Medya Okumaları*. Ankara: Nobel Yayın.
- Panek, E. T., Nardis, Y. ve Konrath, S. (2013). Mirror or Megaphone?: How relationships between narcissism and social networking site use differ on Facebook and Twitter. *Computers in Human Behavior*, 29, (5), 2004-2012.
- Peker, A. (2013). İnsani değerler yönelimli psiko-eğitim programının problemli internet kullanımı ve siber zorbalık üzerindeki etkisi. (Doktora Tezi). Sakarya Üniversitesi, Sakarya.
- Peker, A. ve İskender, M. (2015). İnsani değerler yönelimli psiko-eğitim programının siber zorbalık üzerine etkisi. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 19 (1), 11-22.
- PennyStocks (2016). *The internet in real-time*. Erişim tarihi: 15.11.2020, <http://pennystocks.la/internet-in-real-time/>
- Seetharam, A. R. (2016). Value education: Content and process. *Journal of Value Education*, 1(1).
- Schwartz, S. H., Melech, G., Lehmann, A., Burgess, S., Harris, M. ve Owens, V. (2001). Extending the cross-cultural validity of the theory of basic human values with a different method of measurement. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 32, 519-542.
- Selanik Ay, T. (2014). Değer Eğitime Yönelik Olarak Okullarda Gerçekleştirilebilecek Etkinlikler. R. Turan, K. Ulusoy (Eds). *Farklı Yönleriyle Değerler Eğitimi*. (ss.17-40). Ankara: Pegem Akademi.
- Statista, (2020). *Coronavirus impact: global in-home media consumption by country 2020 [Internet]*. Erişim tarihi: 23.01.2021, <https://www.statista.com/statistics/1106498/home-media-consumption-coronavirus-worldwide-by-country/>
- Türk Dil Kurumu (TDK), (2021). 'Değer'in Tanımı. Erişim tarihi: 15.01.2021, <https://sozluk.gov.tr/>.

- Ulusoy, K. ve Dilmaç, B. (2014). *Değerler Eğitimi*. (2.Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2018). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. (11. basım). Ankara: Seçkin Yayıncılık.