



ERASMUS

International Academic Research Symposium

on Educational and Social Sciences

5th - 6th April, 2019
Izmir - Turkey



ABSTRACT BOOK

www.erasmussymposium.com



ERASMUS International Academic Research Symposium on Educational and Social
Sciences

(5-6 April 2019 Izmir, Turkey)

PRESENTATIONS ABSTRACT BOOK

Erasmus Eğitim ve Sosyal Bilimlerde Uluslararası Akademik Çalışmalar Sempozyumu
(5-6 Nisan 2019, İzmir, Türkiye)

SUNUMLAR ÖZET KİTABI

ISBN: 978-605-7602-38-1

Publishing Director / Yayın Yönetmeni: Muhammet ÖZCAN

Editor / Editör: Prof. Dr. Hasan BABACAN & Prof. Dr. Redzep ŠKRIJELJ

Cover Design / Kapak Tasarımı: İbrahim ÖZKAN

ASOS YAYINEVİ

1st Edition / 1.baskı: April 2019

Address / Adres: Çaydaçıra Mah. Hacı Ömer Bilginoğlu Cad. No: 67/2-
4/MERKEZ/ELAZIĞ

Mail: asos@asosyayinlari.com

Web: www.asosyayinlari.com

Instagram: <https://www.instagram.com/asosyayinevi/>

Facebook: <https://www.facebook.com/asosyayinevi/>

Twitter: <https://twitter.com/Asosyayinevi>



Okul Topluluğu Üyelerinin Dijital Yaşam Görünümleri: HD-LIFE Projesi Araştırma Bulgularına Bir Bakış

*Dr. Öğretim Üyesi Fikret Yazıcı - Prof.Dr. Hakan Aydın
(Erciyes Üniversitesi)*

ÖZ

Türkiye Ulusal Ajansı tarafından yürütülmekte olan Erasmus+ Programı Okul Eğitimi Stratejik Ortaklıklar eylemi kapsamında finanse edilen HD-LIFE Projesi, eğlence, öğrenme ve keşif için zengin olanaklar sunan internet ve mobil iletişim teknolojilerinin endişe kaynağı olabileceği hususlar ve bu sorunları olumlu yönde aşma çabalarına ilişkin uzlaşma noktalarını temel alan yenilikçi bir açık kaynak öğrenim ve gelişim projesidir. Diğerlerinden farklı olarak dijital yaşamı sağlıklı konseptiyle bütünleşik bir tarzda ele alan Proje, böylelikle artırılmış farkındalığı ve bilinçlenmeyi sağlıklı bir dijital yaşamın yaşatılmasına yardımcı olmak için anahtar yeterliklerle desteklemeyi hedeflemektedir. Proje araştırmaları temel olarak: (1) Proje önerisini ortaya çıkaran çevrim içi güvenlik ve sağlıklı dijital yaşam tartışmasının devamı niteliğinde dijital sorunlara yönelik bilimsel ve yönetsel bilgi toplayarak proje ürünlerinin arka-plan bilgilerine destek verileceğini sağlamak; (2) Eğlence, öğrenme, yaratıcı olma, sosyalleşme ve keşif için zengin olanaklar sunan internet ve mobil iletişim teknolojilerinin endişe kaynağı olabileceği hususlar ve bu sorunları olumlu yönde aşma çabalarına ilişkin trendleri belirlemeyi, böylelikle Avrupa genelinde daha geniş çaplı bir temel oluşturmayı; (3) Sağlıklı dijital yaşam ve çevrimiçi güvenlik tartışmalarını sürdürerek çocukların/gençlerin dijital çağda karşı karşıya kaldıkları sorunları ve ihtiyaç duydukları yeni becerileri daha iyi anlamayı; (4) Dijital teknolojilerle etkileşimin ortaya çıkarabileceği problemler ve tehlikelere ilişkin saptamalarla bu etkileşimde karşılaşılan riskleri azaltma yolları üzerinde tartışmayı; (5) Dijital yaşamın endişe kaynağı olabileceği hususlar ve bu sorunları olumlu yönde aşma çabalarına ilişkin ortak ülke panoramaları aracılığıyla ilgili politika ve müfredat çıktılarını sentezlemeyi; (6) Sağlıklı dijital yaşam ile öğrenme başarısı arasındaki ilişkiye dair bulgular ortaya koymayı; (7) Dijital sorunlara ilişkin bilgi birikimini artırmayı ve akademik dolaşımını sokmayı; (8) Olası politika ve uygulama değişiklikleri ile yeni uygulamaların gereklilikleri üzerinde çözümler üretmeyi hedeflemektedir. Proje kapsamında Türkiye ölçeğinde ortaokul öğrencileri ile öğretmenler ve ebeveynlerle yapılan odak grup görüşmelerinin sonuçları, bu konudaki bilgi ve eğitim gereksinimlerini açık bir biçimde ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: İnternet, Dijital Yaşam, Okul Topluluğu, HD-LIFE Projesi

Digital Life Appearances of School Community Members: A Look at the Findings of the HD-LIFE Project

Abstract

HD-LIFE Project, which is financed under Strategic Partnership of Erasmus+ Program School Education carried out by Turkish National Agency, is an innovative open-source and development project based on problems regarding

internet and mobile communication technologies, which offer rich opportunities for entertainment, learning and exploration and the consensus for efforts to overcome related problems. Unlike others, the project addresses digital life in an integrated manner with the health concept, thus aiming to support increased awareness and consciousness with key competences to assist maintaining a healthy digital life. Project researches mainly aim to: (1) Provide support to background of project products by collecting scientific and managerial information on digital issues, which is the continuation of the discussion of online security and healthy digital life that raises the project proposal; (2) Identify trends in efforts to overcome the problems positively about internet and mobile communication technologies, offering rich opportunities for entertainment, learning, creativity, socialization and exploration, thereby creating a broader basis throughout Europe; (3) Better understand the problems that children/youth face in digital age and the new skills they need through discussions about healthy digital life and online safety; (4) Discuss how to reduce risks encountered while interacting with digital technologies by detecting hazards; (5) Synthesis of relevant policy and curriculum outcomes through the panoramas from countries about issues where digital life can be source of concern and efforts to overcome them; (6) Find evidence on the relationship between healthy digital life and learning success; (7) Increase the knowledge of digital problems and make academic circulation available; (8) Produce solutions on new application requirements with possible policy and application changes. The results from focus group interviews with middle school students, teachers and parents in the project within Turkey scale reveal visible need for knowledge and education about these issues.

Keywords: Internet, Digital Life, School Community, HD-LIFE Project

erasmus
symposium



**HD-LIFE
PROJECT**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Okul Topluluğu Üyelerinin Dijital Yaşam Görünümleri: HD-LIFE Projesi Araştırma Bulgularına Bir Bakış

**ERASMUS International Academic Research Symposium on
Educational and Social Sciences**

5-6 April 2019 İzmir, Turkey

Dr. Öğr. Üyesi Fikret YAZICI
Prof. Dr. Hakan AYDIN
Erciyes Üniversitesi İletişim Fakültesi

HD-LIFE Projesi

Dijital yeterliliğin kilit bileşenleri Avrupa Komisyonu'nca 5 alanda özetlenmektedir. Bunlardan 'Güvenlik' ile 'Bilgi ve Veri Okuryazarlığı' sağlıklı dijital yaşamın temel önceliklerini oluşturmaktadır. Dijital yaşam bakımından sağlıklı olmak teknolojiyi kendimiz için çalıştırmanın yollarını öğrenmekle yakından ilişkilidir ve öğrenme başarısına olan etkileri, bu konudaki tartışmayı sürdürmeyi yaşamsal kılmaktadır. Zira araştırmalara göre öğrencilerin internetle kurdukları ilişkinin sorunlu tarafları onların akademik başarılarına olumsuz etki etmektedir.

HD-LIFE Projesi

Bu sorunlu yanlara ve onu yönetebilmeye yönelik artan bilgi ve farkındalık, medya okuryazarlığının ve eleştirel düşüncenin geliştirilmesini teşvik edeceği gibi en çok da bireylerin sosyo-eğitsel ve kişisel gelişiminin yanı sıra sivil ve sosyal hayata katılımını destekleyecek temel beceri ve anahtar yeterlikleri edinmelerini sağlayacaktır.

Erasmus+ Programı Okul Eğitimi Stratejik Ortaklıklar kapsamında yürütülen HD-LIFE Projesi, eğlence, öğrenme ve keşif için zengin olanaklar sunan internet ve mobil iletişim teknolojilerinin endişe kaynağı olabileceği hususlar ve bu sorunları olumlu yönde aşma çabalarına ilişkin uzlaşma noktalarını temel alan yenilikçi bir açık kaynak öğrenim ve gelişim projesidir.

HD-LIFE Projesi

Proje dijital sorunları aşma çabalarına bütüncül bir perspektifle yaklaşmakta ve sağlık konseptinden hareket etmektedir. Diğerlerinden farklı olarak dijital yaşamı sağlık konseptiyle bütünleşik bir tarzda ele alan Proje, böylelikle artırılmış farkındalığı ve bilinçlenmeyi sağlıklı bir dijital yaşamın yaşatılmasına yardımcı olmak için anahtar yeterliklerle çoklu araçları kullanarak desteklemeyi hedeflemektedir.

HD-LIFE Projesi Arařtırmaları

HD-LIFE Projesi Arařtırmaları Temel Olarak:

(1) Proje önerisini ortaya ıkaran evrim ii gvenlik ve saėlıklı dijital yařam tartıřmasının devamı niteliėinde dijital sorunlara ynelik bilimsel ve ynetimsel bilgi toplayarak proje rnlerinin arka-plan bilgilerine destek veriler saėlamayı;

(2) Eėlence, ėrenme, yaratıcı olma, sosyalleřme ve keřif iin zengin olanaklar sunan internet ve mobil iletiřim teknolojilerinin endiře kaynaėı olabileceėi hususlar ve bu sorunları olumlu ynde ařma abalarına iliřkin trendleri belirlemeyi, bylelikle Avrupa genelinde daha geniř aplı bir temel oluřturmayı;

HD-LIFE Projesi Arařtırmaları

HD-LIFE Projesi Arařtırmaları Temel Olarak:

(3) Saęlıklı dijital yařam ve çevrimiçi güvenlik tartıřmalarını sürdürerek çocukların/gençlerin dijital çağda karşı karşıya kaldıkları sorunları ve ihtiyaç duydukları yeni becerileri daha iyi anlamayı;

(4) Dijital teknolojilerle etkileřimin ortaya çıkarabileceęi problemler ve tehlikelere ilişkin saptamalarla bu etkileřimde karşılaşılan riskleri azaltma yolları üzerinde tartıřmayı;

HD-LIFE Projesi Arařtırmaları

HD-LIFE Projesi Arařtırmaları Temel Olarak:

- (5) Dijital yařamın endiře kaynađı olabileceđi hususlar ve bu sorunları olumlu yönde ařma çabalarına ilişkin ortak ülke panoramaları aracılıđıyla ilgili politika ve müfredat çıktılarını sentezlemeyi;
- (6) Sağlıklı Dijital Yařam ile Öğrenme Başarısı arasındaki ilişkiye dair bulgular ortaya koymayı;
- (7) Dijital sorunlara ilişkin bilgi birikimini artırmayı ve akademik dolaşıma sokmayı;

HD-LIFE Projesi Arařtırmaları

HD-LIFE Projesi Arařtırmaları Temel Olarak:

(8) Olası politika ve uygulama deęiřiklikleri ile yeni uygulama gereklilikleri üzerinde çözümler üretmeyi, böylelikle, uygulamanın başarısı için gerekli politikaların belirlenmesine ve uygulanmasına katkıda bulunmayı hedeflemektedir.

Türkiye ölçeğinde çalışmalar ortaokul öğrencileri ile öğretmenler ve ebeveynlerle yapılan görüşmelerin bulgularını bir araya getirmeyi planlamaktadır.

YÖNTEM

Çalışma, Kayseri ilindeki 3 farklı sosyo-ekonomik düzeyi örnekleyen 12 Ortaokulu kapsamaktadır. Bu hedef doğrultusunda çalışmanın yapılacağı okullar iki aşamalı bir sürecin sonunda belirlenmiştir.

İlk aşamada, Türkiye İstatistik Kurumu'ndan Kayseri ili için 'cadde-sokak-bulvar-mahalle" bazında gelişmişlik düzeyleri talep edilmiştir. Çünkü doğrudan okullara yönelik bir sosyoekonomik sınıflandırma verisi bulunmamaktadır. TÜİK gelişmişlik düzeyini, 3 farklı kod (gelişmiş, orta gelişmiş ve gelişmemiş) ile tanımlamaktadır. Bu tanımlamalar ulaşım ve altyapı hizmetleri, bina ve konutların niteliği ve kira bedelleri gibi niteliklere göre oluşturulmuştur.

YÖNTEM

İkinci aşamaya gelindiğinde ise mevcut veriler ışığında harita üzerinden gelişmiş, orta gelişmiş ve gelişmemiş bölgelerin hinterlandındaki ortaokullar arasından 12 okul tespit edilmiştir.

Bu okullardan 10 tanesinden dönüş sağlanmıştır ve bu kapsamda her okuldan 1 rehber öğretmen, 1 ebeveyn ve 1 öğrenci olmak üzere her bir odak grup görüşmesi 10 kişiden oluşmak üzere 3 odak grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir.

Veriler ses kayıt cihazı ve kamera ile kayıt altına alınmıştır. Her bir görüşme 70-90 dakika arası sürmüştür. Soru ve yanıt dayalı olarak yapılan görüşmelerde genelden özele 5 adet soru yöneltilmiştir.

YÖNTEM

Soruların sohbet ve günlük kullanım tarzına uygun olmasına dikkat edilmiştir. Katılımcıların U şeklinde oturmaları sağlanmış ve masalara birer kalem-kâğıt konulmuştur. Giriş kısmında araştırmanın amacı açıklanmış, katılımcıların kısaca kendilerini tanıtmalarıyla görüşmelere başlanmıştır. Verilerin toplanmasında, çözümlemesinde ve değerlendirmelerde katılımcıların gerçek isimleri ve hangi okuldan geldikleri ile ilgili bilgiler saklı tutulmuş, kullanılmamıştır.

Odak grup görüşmesi yoluyla rehber öğretmenler, ebeveynler ve öğrencilerle görüşmeleri Erciyes Üniversitesi İletişim Fakültesi Öğretim Üyeleri Doç. Dr. Mustafa KOÇER ve Doç. Dr. Vahit İLHAN gerçekleştirmişlerdir.

BULGULAR – Fırsatların Haritalanması

Tüm gruplara “İnternet ve mobil iletişim teknolojilerinin eğlence, öğrenme, sosyalleşme, yaratıcı olma ve keşif alanlarına yönelik sunduğu fırsatlar hakkında ne düşünüyorsunuz?” sorusu sorulmuştur.

Eğlence Temasına Yönelik Fırsatlar

Rehber öğretmenler; oyunlar ve şarkılarla dersi daha zevkli ve faydalı hale getirme, öğrenmeyi eğlenceli hale getirme, ortak oyun oynama, video, görüntü paylaşma,

Ebeveynler; ödevlerin daha eğlenceli şekilde yapılması,

Öğrenciler; oyun oynama, film izleme, YouTube kanalını takip etme, ödevlerini eğlenerek yapma, internette dolaşma olarak açıklamışlardır.

BULGULAR – Fırsatların Haritalanması

Öğrenme Temasına Yönelik Fırsatlar

Rehber öğretmenler; yabancı dil eğitimi, verimli ders işleme, bilgi edinme, toplumda rahatça konuşulamayan konularla ilgili derslerin daha kolay verilmesi, hızlı ve akılda kalıcı öğrenmeyi sağlama, akademik gelişimin hızlanması, milli birlik ve beraberliği daha kolay aşılabilme, öğrenmeyi öğrenme, öğrencilerin dikkatini toplama, sürece katılarak, uygulamalı bir şekilde öğrenme ve öğretme, bilgi zenginliğine ulaşma, uzaktaki bilgiyi yakın etme, güncel bilgiye ulaşma, sempozyumları takip etme, öğrenme hızını artırma, soyut konuları görsellerle daha somut hale getirerek öğrencilerin aklına daha rahat girebilme, süreç bazlı öğrenme, test yapma ve değerlendirme, nasıl proje yazılacağını öğrenme/öğretme olarak açıklamışlardır.

BULGULAR – Fırsatların Haritalanması

Ebeveynler; kaynaklara ulaşabilme, kitap okuma, matematik gibi birçok konuda hemen açıp bakma, okulistik gibi sitelerle konu anlatımına, testlere bakma, müfredatı görme, çocuğuna tekrar yaptırabilme, çocuğun notlarını, okuldaki durumunu, ödevlerini elektronik ortamda takip etme, kendi kendine öğrenebilme, daha önce zor ulaşılabilen bilgiyi hızlı bir şekilde edinme ve görerek-duyarak daha kolay öğrenme, yabancı dil öğrenme, bilgisayarda kategorize edilmiş, ayrıştırılmış bilgiye rahatça ulaşma, farklı kültürler hakkında bilgi edinme olarak açıklamışlardır.

BULGULAR – Fırsatların Haritalanması

Öğrenciler; ödev yapma, bilinmeyen kavramların karşılıklarını öğrenme, derse hazırlık yapma, İngilizce öğrenme, anlamadığı konuları öğrenme, ödev yaparken derste geçmeyen konuları ve kavramları öğrenme, yaz tatilinde ve dönem arasında konuları tekrar etme, test çözme, konu tekrarı yapma olarak açıklamışlardır.

BULGULAR – Fırsatların Haritalanması

Sosyalleşme Temasına Yönelik Fırsatlar

Rehber öğretmenler; mailleşme yoluyla kolayca iletişim kurma, bilgiyi yayma, olgunlaşma, dünyadaki gelişmelerden hızlıca haberdar olma, öğrencilerin sorunlarını yüz yüze gelmeden bile sosyal medya hesaplarından takip edebilme, sanal olarak bir araya gelme, mesajlaşma, sosyal medyada görüş bildirme, kendini tanıtma, grup oluşturma, ait olma hissi ve kendine güven sağlama, velilerle konuşma, onlara link atma, bilgi verme, onlardan görüş, bilgi alma olarak açıklamışlardır.

BULGULAR – Fırsatların Haritalanması

Sosyalleşme Temasına Yönelik Fırsatlar

Ebeveynler; klavye başında da olsa, farklı kullanıcı adlarıyla da olsa kendini daha iyi ifade etme, farklı düşünceleri özgün biçimde anlatabilme, sosyal yaşamı takip etme, kendini daha iyi ifade etme, sanal ortamda çabucak bir araya gelebilme, kolay erişilebilir olma, korkularını yenme olarak açıklamışlardır.

Öğrenciler; arkadaşlarla grup oluşturma, buluşma yerini ve saatini belirleme, arkadaşlarını oyuna davet etme, beraber oyun oynama, özgüvenini artırma olarak fırsatları değerlendirmişlerdir.

BULGULAR – Fırsatların Haritalanması

Yaratıcı Olma Temasına Yönelik Fırsatlar

Rehber öğretmenler; derste kullanılacak yeni oyunlar geliştirme, analitik düşünme, robotik kodlama, bilim uygulamaları gibi konulara yönlendirme, daha aktif ve irdeleyici olma, eleştirel düşünme yeteneğini geliştirme, akran eğitimi gibi yeni metotlar geliştirme, yeni öğrenme yöntemlerinin geliştirilmesi, kendini geliştirme, görseller oluşturma, program yazma gibi şeyler üretebilme, ayrıntılı-yaratıcı düşünmeyi öğrenme, öğretme, yeni proje yazma olarak açıklamışlardır.

BULGULAR – Fırsatların Haritalanması

Yaratıcı Olma Temasına Yönelik Fırsatlar

Ebeveynler; tabuları yıkıp farklı düşünmeye sevk etme, yorum yapabilme gücü kazanma, farklı düşünme, karşılaşılan sorunlara farklı çözümler bulabilme, fırsat eşitliği sağlama, analitik düşünme, kaynakların etkin kullanımına yönelik yeni yollar bulabilme olarak açıklamışlardır.

Öğrenciler; oyun programlama, kendi oyununu yazma, program yazmayı öğrenme, yeni şeyler yapma, tasarım yapma olarak değerlendirmişlerdir.

BULGULAR – Fırsatların Haritalanması

Keşif Temasına Yönelik Fırsatlar

Rehber öğretmenler; derste kullanılacak yeni materyaller bulma, çağı yakalama, merak edilen konuları araştırma, dünyayı keşfetme, kendi kendine öğrenme, öğrencilerin sorun alanlarını keşfetme, toplumun nasıl şekillendiğini öğrenme, sınıfa hâkim olma ve sınıf ortamını iyileştirmede yeni yöntemler bulma, filmlerin nasıl yapıldığını kamera arkası yayınlarla keşfetme, neyin nasıl yazılacağını, yapılacağını bulma, proje ödevi vererek öğrencileri araştırmaya yönlendirme olarak açıklamışlardır.

BULGULAR – Fırsatların Haritalanması

Keşif Temasına Yönelik Fırsatlar

Ebeveynler; kitapta bulmadığı şeyleri keşfetme, örneğin bir bisküvi fabrikasına gitmeden onların nasıl imal edildiğini sanki oradaymış gibi internetten gezebilme, en çok okunan kitapların ne olduğunu, tatil için nereye gidilebileceğini, orada ne yenilebileceğini ve nerelerin gezileceğini araştırma, Google maps, navigasyon gibi uygulamalarla yeni yerler keşfetme, daha önce hiç bilinmeyen, akla gelmeyen şeyleri araştırma, bulma, çevreyi keşfetme, kimseye adres sormama olarak açıklamışlardır.

BULGULAR – Fırsatların Haritalanması

Keşif Temasına Yönelik Fırsatlar

Öğrenciler; farklı kültürleri karşılaştırma, korktuğu bir film varsa korkuyu yenmek için kamera arkası görüntüleri araştırma, merakını giderme, çevreyi keşfetme aklına takılan şeyleri araştırma, oyunun nasıl yapıldığını keşfetmeye çalışma, bilmediği konuları araştırma olarak değerlendirmektedirler.

BULGULAR – Risklerin Haritalanması

Rehber Öğretmenler Perspektifinden;

- Gündelik hayatta internet ve mobil iletişim teknolojileriyle geçirilen sürenin oldukça fazla olması,
- Çocukları tembelleştirmesi ve hayatı çabuk tüketmelerine neden olması,
- Şiddeti sıradanlaştırması,
- Oyun bağımlılığı,
- Oyundaki başarının zeka göstergesi ve güç gösterisi olarak algılanması,
- Siber zorbalık örnekleri,
- Ödevlerin hazır şekilde edinilmesi,

BULGULAR – Risklerin Haritalanması

Rehber Öğretmenler Perspektifinden;

- Emek vermeden her şeyin hazır edinilme isteği,
- Aşırı şiddet ve aşırı cinsel içeriklerin paylaşımı,
- Dikkat eksikliğine neden olması,
- Kendilerini ifade etmek ve iletişim kurmada pasifleşmeleri,
- Sosyal medyayı takipleri sonucunda birçok konuda kendilerini yetersiz hissetmeleri,
- Youtuber'ların etkisinde kalmaları,
- Yabancılarla sahte hesaplar üzerinden iletişime geçilmesi,
- Ailelerin aldığı önlemlerin ve sınırlamaların okuldaki arkadaşlık ilişkileri nedeniyle ihlal edilmesi.

BULGULAR – Risklerin Haritalanması

Ebeveynler Perspektifinden;

- İnternet ve mobil iletişim sistemleriyle geçirilen zamanın fazlalığı,
- Çocuklarının şiddet içerikli oyunlar oynaması,
- Şiddet ve cinsel içerikli görüntülerle karşılaşmaları ve buna meyletmeleri,
- Sosyal yaşamdan kopmaları ve bu durumun eğitim süreçlerini olumsuz etkilemesi,

BULGULAR – Risklerin Haritalanması

Ebeveynler Perspektifinden (Oyuna Yönelik);

- Oyun içeriklerinin şiddet içerikli olması (öldürmeye yönelik),
- Online oyun oynarken yabancılarla iletişim kurulması,
- Oyundaki başarı veya başarısızlığın olumsuz psikolojik etkileri,
- Oyunlar yüzünden şiddete daha meyilli olunması.

BULGULAR – Risklerin Haritalanması

Öğrenciler Perspektifinden;

- İnternet ve mobil iletişim teknolojileriyle geçirilen zaman sorunu,
- Erkek öğrencilerin başlıca internet kullanımını oyun, kız çocuklarının kullanımını ise sosyal medya oluşturmaktadır.
- Sosyal medya üzerinden oluşturulan arkadaş gruplarında siber zorbalık örnekleriyle karşılaştıkları için sorunlar yaşanıyor,
- Tablet ve akıllı telefonlarla çok fazla vakit geçirmenin baş ve göz ağrıları yapması sorun olarak belirtilmiştir.

İlginiz için çok teşekkür ederiz.



**HD-LIFE
PROJECT**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





ERASMUS
International Academic Research
Symposium on Educational and Social Sciences
5-6 April 2019 IZMIR

Certificate of Attendance

We hereby certify that

Hakan Aydın

*has attended the ERASMUS International Academic Research
Symposium on Educational and Social Sciences on 5-6 April 2019, in İzmir,
Turkey and presented his/her paper*

"Okul Topluluğu Üyelerinin Dijital Yaşam Görünümleri: HD-LIFE Projesi Araştırma Bulgularına Bir Bakış"

Prof. Dr. Hasan BABACAN
Chair of Organizing Committee





ERASMUS
International Academic Research
Symposium on Educational and Social Sciences
5-6 April 2019 IZMIR

Certificate of Attendance

We hereby certify that

Fikret Yazıcı

*has attended the ERASMUS International Academic Research
Symposium on Educational and Social Sciences on 5-6 April 2019, in İzmir,
Turkey and presented his/her paper*

"Okul Topluluğu Üyelerinin Dijital Yaşam Görünümleri: HD-LIFE Projesi Araştırma Bulgularına Bir Bakış"

Prof. Dr. Hasan BABACAN
Chair of Organizing Committee