

YÖNTEM

İlk aşamada izcilere ve daha önce izcilik yapmış kişilere sosyal medyadaki aktif kullanımı ve özellikle geçirilen zamanı belirlemeye yönelik sorular içeren anket uygulanmıştır. Ankette dijital oyunlara harcanan zamanı ve parayı izcilik ile doğa ve gerçek insanlara harcayanların kazanımlarını öğrenmek için sorular sorulmuştur. İzcilik sayesinde dijital dünyada daha az zaman harcanıp harcanmadığı ile ilgili sorular sorulmuştur. Ankette sorulan sorulara verilen cevaplar değerlendirildi ve amaçlarımızın gerçekleşme ihtimalleri değerlendirildi.

Projemiz nicel araştırma projesi olup Google Form yardımı ile anket yöntemi ve JASP uygulaması kullanılarak hazırlanmıştır. Google Form'da oluşturulan anketin ülke çapındaki izciler ile paylaşılması sağlandı. Toplanan anket sonuçları, JASP programı ile analiz edildi. Analiz edilen sonuçlar pasta grafiği ile ifade edilip bulgular kısmında belirtildi. Pasta grafiğinden çıkarılan sonuçlar yazılı biçimde sonuç ve tartışma kısmında belirtildi.

SONUÇ VE TARTIŞMA

- Ankete katılanların büyük bir çoğunluğu öğrencidir ve aktif olarak izciliğe devam etmektedir.
- Ankete katılanların %52,6'sı kendilerine zarar verebilecek arkadaşlıkların internet ortamında %43,5'i dışarda bulunabileceğini kalan kısmı ise izcilik ortamında bulunabileceğini düşünüyor.
- Ankete katılanların %92'si izcilikte edinilen arkadaşlıkların onları daha mutlu ettiğini düşünüyor.
- Ankete katılanların %48'i günde 1 ila 3 saat %40'ı 4 ila 6 saat %7'si ise 7 saat ve üzerinde ekran süresine sahiptir
- Anket katılımcılarının %59'u telefon %31'i bilgisayar kalan %10'luk kısım ise diğer teknolojik cihazları kullanmaktadır (tablet, oyun konsolu, televizyon vb.)
- Ankete katılanların %3'ü dijital oyunları, %37'si izcilik oyunlarını, %59'u ise her ikisini eğlenceli bulmaktadır.
- Ankete katılanların bir çoğu sosyal medya kullanımını azaltmayı denemiş ve bunu izcilik faaliyetleriyle başarmışlardır yanı sıra izcilik faaliyetlerinin doğa ile daha çok vakit geçirme alışkanlığı kazandırdığını düşünmektedirler.

PROBLEM VE SORU CÜMLESİ

**“Dijital kopuşun
anahtarı olarak izcilik
faaliyetleri, gençlerin
teknoloji bağımlılığını
ve ekran süresini
azaltmada etkili
olabilir mi?”**

PROJE ÖZETİ

Bu proje günümüzde giderek artan Teknoloji bağımlılığı sorununa alternatif bir çözüm olarak izcilik faaliyetlerinin etkisini incelemek amacıyla hazırlanmıştır. Araştırmada, “İzcilik faaliyetleri teknoloji bağımlılığını azaltabilir mi?” sorusuna yanıt aranmıştır.

Çalışma kapsamında, izcilik yapan ve geçmişte izcilik yapmış olan kişilerin sosyal medya ve dijital cihaz kullanım alışkanlıkları karşılaştırılmıştır. Veri toplama sürecinde anket yöntemi kullanılmış ve katılımcıların günlük ekran süresi, sosyal medya kullanım sıklığı ve boş zamanlarını değerlendirme biçimleri analiz edilmiştir. Elde edilen veriler dijital araçlar yardımıyla değerlendirilmiş ve grafiklerle desteklenmiştir.

Araştırma bulgularına göre, izcilik faaliyetlerine katılan öğrencilerin önemli bir kısmı bu faaliyetlerin sosyalleşmelerine katkı sağladığını ve teknoloji kullanımını sınırlamada etkili olduğunu belirtmiştir. Katılımcıların çoğunluğu, izcilik sayesinde doğayla daha fazla vakit geçirdiklerini ifade etmiştir. Ayrıca, izcilik yapan bireylerde uzun süreli ekran kullanım oranlarının görece daha düşük olduğu gözlemlenmiştir.

Sonuç olarak, izcilik faaliyetlerinin gençler üzerinde olumlu sosyal etkiler yarattığı ve teknoloji bağımlılığını azaltmada destekleyici bir rol oynayabileceği değerlendirilmiştir. Bu doğrultuda, gençlerin dijital dengeyi sağlayabilmeleri için izcilik gibi sosyal ve doğa temelli etkinliklere yönlendirilmesi önerilmektedir.