

6. SINIF SOSYAL BİLGİLER 6. ÖĞRENME ALANI DERS NOTLARI

6. ÖĞRENME ALANI: TEKNOLOJİ VE SOSYAL BİLİMLER

ULAŞIM VE İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİNİN KÜLTÜREL ETKİLEŞİMDEKİ ROLÜ (6.öğrenme alanı-1.öğrenme çıktısı)

TEKNOLOJİ: İnsanların ihtiyaçlarını karşılamak, problemleri çözmek ve hayatı kolaylaştırmak amacıyla bilimsel bilgilerin araç, gereç, sistem ve yöntemlere dönüştürülmesi sürecidir.

KÜLTÜR: Bir toplumun tarihsel süreç içinde ürettiği, kuşaktan kuşağa aktardığı maddi (araç-gereç, mimari) ve manevi (inançlar, değerler, örfler, dil) değerlerin bütünüdür.

Ulaşım araçlarındaki hızlı gelişmeler, insanların çeşitli nedenlerle bir yerden başka bir yere daha kolay gitmesini sağlamaktadır. Bu durumun sonucunda;

✚ Kültürel karşılaşmalar ve etkileşimler artmaktadır.

Ulaşım teknolojilerinin gelişmesiyle kısalan seyahat süreleri, insanın uzak yerlere seyahat etme kabiliyetini artırmaktadır. Böylece farklı topluluklarla kültürel etkileşim gerçekleşmektedir. Bu durumun sonucunda;

❖ İnsanların farklı kültürleri görme, öğrenme ve tanıma merakını artırmakta ve bu yerleri gezip görme isteği kültür turizminin ortaya çıkmasını sağlamaktadır.

Ulaşım teknolojilerinin gelişmesiyle kısalan seyahat süreleri, insanın uzak yerlere seyahat etme kabiliyetini artırmaktadır. Böylece farklı topluluklarla kültürel etkileşim gerçekleşmektedir. Bu durumun sonucunda;

✚ İnsanların farklı kültürleri görme, öğrenme ve tanıma merakını artırmakta ve bu yerleri gezip görme isteği kültür turizminin ortaya çıkmasını sağlamaktadır.

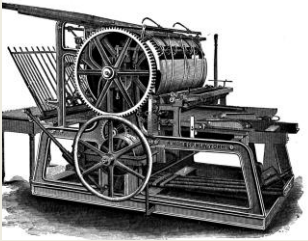
Teknoloji alanında meydana gelen gelişmeler iletişim alanında da yaşanmaktadır. İletişim sistemlerinin gelişmesi, bilgi ve haber kaynaklarının çeşitlenmesi, bu kaynaklara erişimin hızlanması ve çevrim içi platformların yaygınlaşması kültürel etkileşimlere ve değişimlere yol açmaktadır.

Johannes Gutenberg'in modern matbaayı keşfi, iletişimde yenilikler meydana getirmiştir. Böylece bireylerin bilgiye ulaşması, **bilgiyi aktarması**, **iletişim kurması oldukça kolaylaşmıştır**.

Kültürel değerler gelecek nesillere düzenli bir şekilde aktarılırken bilimsel ve teknolojik ilerlemeler de hız kazanmış, yeni keşiflerin önü açılmıştır. Sonraki yıllarda ortaya çıkan **telgraf, telsiz, telefon, fotoğraf, radyo, televizyon gibi buluşlar**; bireylerin iletişim dünyasını ve dolayısıyla kültürünü ciddi biçimde etkilemiştir.

Zamanla bilimsel ve teknolojik gelişmelerin hız kazanmasıyla **bilgisayarlar ve genel ağ, gündelik yaşamın alışkanlıklarını değiştirmiştir**.

GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE İLETİŞİM ARAÇLARI



1- Matbaa



2- Telgraf



3- Telsiz



4- Fotoğraf makinesi



5- Radyo



6- Televizyon



7- Bilgisayar



8- Genel ağ (internet)

DİJİTAL KÜLTÜR: Dijitalleşmenin bireylerin hayatına getirdiği yeniliklerin ortaya çıkardığı yeni yaşam tarzı ve alışkanlıklardır.

MEDYA: Kitle iletişimini sağlayan radyo, televizyon, dergi, gazete, genel ağ gibi basın ve yayın organlarıdır.

İletişim alanında yaşanan gelişmelerle yüksek hızda veri akışını gerçekleştirecek **kablosuz telefon teknolojisi, 5G aşamasına** ulaşmıştır. GSM teknolojisi ve akıllı telefon kameraları kullanıcılara her an **görüntülü ulaşma ve veri aktarımı imkânlarını** sağlamaktadır. Genel ağ ile milyonlarca mesaj sınırları aşarak kitlelere ulaştırılabilmektedir. **Bilgiye ulaşımın kolaylaşması, aktarılması ve yeniden şekillendirilmesi** sürecinde genel ağ teknolojisi hayatımızı kolaylaştırmaktadır. Genel ağ **duygu, düşünce ve mesaj aktarımını hızlandırmaktadır**. Böylece **yaşam tarzları ve değerler yayılarak kültürel etkileşim** gerçekleşmektedir.

Günümüzde **genel ağın popülerliğini** ve kullanma sürekliliğini **sağlayan kaynaklardan biri sosyal medyadır**. Sosyal medya; **çevrim içi platformlar üzerinden faaliyetlerin yürütüldüğü, bireyler ve kurumların bilgi ve iletişim amaçlı kullandıkları dijital medya araçlarından oluşan** yeni nesil medya alanı olarak tanımlanmaktadır. İnsanların birbirleriyle iletişim kurabilmesi ve kolay erişilebilir olması sosyal medya uygulamalarını, iletişim alanının en önemli medya araçlarından biri hâline getirmiştir

SOSYAL MEDYANIN FAYDALARI

- ✚ Etkileşim sayesinde bireyler ve toplumların birbirlerine daha fazla yakınlaşması
- ✚ Etkileşim sayesinde ortak ilgi alanları, yeni yaşam tarzlarının oluşması ve kültürel etkileşimin gerçekleşmesi
- ✚ Farklı kültürlere dâhil olan kişileri bir araya getirerek insanların iletişim kurmalarını kolaylaştırması ve kişiler arası iletişimi artırması
- ✚ Kullanıcıların sosyal medyada iletişim kurarak veya paylaşımda bulunarak yeni sosyalleşme alanları oluşturması
- ✚ Dünyanın diğer ucunda neler olup bittiğinin saniyesinde öğrenilebilmesi
- ✚ Öğrencilerin, öğretmen ve arkadaşlarıyla kolayca iletişime geçebilmesi, gençlerin sosyal medyada kendilerini daha rahat ifade edebilmesi
- ✚ Yardımlaşma duygusunu geliştirmesi

SOSYAL MEDYANIN ZARARLARI

- Kandırılma ve dolandırılma olayları yaşanabilmesi
- Yanlış bilgilerin hızla yayılmasının bilgi kirliliğine neden olması
- Gençlerin, takip ettikleri kişilere özenerek onların zevklerine göre yaşama çabasına girebilmesi ve popüler olma isteği nedeniyle kişisel gelişimlerine zarar verebilmesi
- Gününün büyük bir kısmını sosyal medyada geçiren bireylerin hem ailelerinden hem de sosyal çevresinden uzaklaşması sonucunda asosyal ve sadece yazarak iletişim kuran bireylerin ortaya çıkması

POPÜLER KÜLTÜR ve ÖZELLİKLERİ

POPÜLER KÜLTÜR: Belirli bir dönemde toplumun çoğunluğu tarafından benimsenen, **medya ve kitle iletişim araçlarıyla yayılan** gündelik yaşam pratikleri, **moda, müzik, sinema ve eğlence** akımlarının bütünüdür.

ÖZELLİKLERİ:

- ❖ Daha çok gelip geçici **gündelik bir hayat** kültürüdür ve içinde **müzikten yeme-içmeye, giyimden spora** kadar birçok çeşitlilik barındırmaktadır.
- ❖ Gündelik bir **tüketim kültürü** olarak **kitleleri eğlendirmekte** ve onlar üzerinde yönlendirici bir etkiye de sahip olabilmektedir.
- ❖ Popüler kültür **insanlara başkası gibi yaşamayı öğretir, insanları özünden uzaklaştırır ve yabancılaştırır**. Popüler kültürün **hedefi değerleri yok etmek ve anlamsızlaştırmaktır**.
- ❖ İnsanlarda **geçici bir mutluluk duygusu** ortaya çıkarır.
- ❖ **Giyim, eğlence, müzik, yeme içme gibi kültürel değerleri etkileyerek kültürel farklılıkların azalıp benzerliklerin artmasına** neden olmaktadır.

ULAŞIM VE İLETİŞİM ARAÇLARINDAKİ GELİŞMELERİN MİLLÎ KÜLTÜRLER ÜZERİNDEKİ ETKİLERİNE ÖRNEKLER

- Türk kültüründe gençlerin, dünyada tanınan markaların ürünlerini tercih etmesi (**Giyim-kuşam alanında**)
- Zincir restoranlarda yemek yemeyi seçmesi (**Yemek alanında**)
- Halay yerine düğünlerde dans etme geleneğinin yaygınlaşması (**Gelenek-görenek alanında**)
- Müzikte kullanılan enstrümanların değişiklik göstermeye başlaması ve Millî müzik türlerinin ise Batı müziğinin etkisinde kalması (**Müzik alanında**)
- Günlük yaşamda insanların kullandığı yabancı kelime sayısında artış gözlemlenmesi (**Dil alanında**)
- Hamburgerin dünyanın dört bir yanında tercih edilmesi ya da Türk dönerinin sınırlarımız ötesinde pek çok ülkede tüketilmesi (**Yemek alanında**)
- Son yıllarda dünyanın birçok yerine ulaşabilen Türk dizilerinin olması (**Sinema alanında**)
- Dükkânların tabelalarında kullandıkları dilin yabancı dillerden etkilenmesi (**Dil alanında**)

KÜRESELLEŞME: Dünya milletlerinin **ekonomi, siyaset** ve **iletişim** bakımlarından birbirine yaklaşması ve giderek bir bütün olmaya başlamasıdır.

TELİF VE PATENT SÜRECİ (6.öğrenme alanı-2.öğrenme çıktısı)

TELİF HAKKI: Bir **fikir veya sanat eserini** özgün bir biçimde **oluşturan kişinin bu eserden doğan tüm haklarıdır**. **Telif hakkının** ne olduğu, nasıl kullanılacağı, kimlerin kullanacağı ve hak ihlallerine karşı ne gibi yaptırımlar uygulanacağı gibi bilgiler **Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'nda yer almaktadır**.

PATENT HAKKI: **Buluşun izinsiz olarak üretilmesini, satılmasını, kullanılmasını veya ithal edilmesini engellemek** amacıyla **buluş sahibine tanınan haklarıdır**. **Patentin ne olduğu**, nasıl kullanılacağı, kimlerin kullanacağı ve hak ihlallerine karşı ne gibi yaptırımlar uygulanacağı gibi bilgiler **Sınai Mülkiyet Kanunu'nda verilmektedir**.

TÜRK PATENT VE MARKA KURUMU FAALİYETLERİ

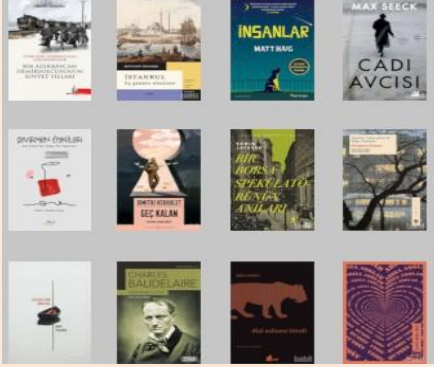
TÜRK PATENT VE MARKA KURUMU: T.C. Sanayi ve Teknoloji Bakanlığına bağlı Türk Patent ve Marka Kurumu, ülkemizde **patent tescili ile patent haklarının korunmasından sorumlu kurumdur**.

- Buluşların kullanımını **takip eder**, yeni teknolojilerin değerlendirilmesi ile teknoloji transferinin yönlendirilmesi ve arşivlenmesi işlemlerini yapar.
- Patent hakları alanında **uluslararası kuruluşlar ve yabancı ülkelerle ilişkileri yürütür**, iş birliğinde bulunur.
- Yurt içi ve yurt dışında **teknoloji ve araştırma- geliştirme ile ilgili bilgi bankalarıyla, kurum ve kuruluşlarla iş birliği yapar**.
- Patent hakları ile ilgili olarak **yayımlar yapar**.
- Patent hakları konularında **kişi ve kuruluşların bilgilendirilmesi** ve **yönlendirilmesi** için gerekli çalışmaları yapar.

TELİF HAKKI İLE İLGİLİ FİKİR VE SANAT ESERLERİ KANUNU

Madde 8:	Bir eserin sahibi, onu meydana getirendir .
Madde 14:	Bir eserin umuma (kamuya) arz edilip edilmemesini, yayımlanma zamanını ve tarzını münhasıran (özel olarak) eser sahibi tayin eder .
Madde 15:	Eseri, sahibinin adı veya müstear (takma) adı ile yahut adsız olarak umuma arz etme veya yayımlama hususunda karar vermek salahiyeti (yetkisi) münhasıran eser sahibine aittir .
Madde 16:	Eser sahibinin izni olmadıkça eserde veyahut eser sahibinin adında kısaltmalar, ekleme ve başka değiştirmeler yapılamaz .
Madde 21:	Bir eserden, onu işlemek suretiyle faydalanma hakkı münhasıran eser sahibine aittir .
Madde 23:	Bir eserin aslını veya çoğaltılmış nüshalarını kiralamak, ödünç vermek, satışa çıkarmak veya diğer yollarla dağıtmak hakkı münhasıran eser sahibine aittir .

FİKİR VE SANAT ESERLERİ KANUNUNA GÖRE ESER TÜRLERİ

Musiki eserler		Sinema eserleri	
İlim ve edebiyat eserleri		Derleme eserler	
Güzel sanat eserleri			

Telif hakkı, eserlerde "©" sembolü ile gösterilir. Zorunlu kayıt tescile tabi kitap, sinema ve müzik eserleri ile bilgisayar oyunlarına T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığınca **bandrol** verilir. **Bandrol bulunmayan** ürünler "**korsan eser**" olarak adlandırılır ve bunlar telif haklarına aykırı olarak basılan eserlerdir.

Eser sahipleri telif haklarının **ihlali durumunda** yetkili **mahkemelere başvuru** yapabilirler. Ülkemizde telif haklarının **denetiminden Emniyet Genel Müdürlüğü** sorumludur.

PATENT HAKKI İLE İLGİLİ SINAİ MÜLKİYET KANUNU

Madde 18:

Bu Kanunun **amacı; marka, coğrafi işaret, tasarım, patent, faydalı model ile geleneksel ürün** adlarına ilişkin **hakların korunması** ve bu suretle teknolojik, ekonomik ve sosyal ilerlemenin gerçekleştirilmesine katkı sağlamaktır.

Madde 82:

Teknolojinin her alanındaki buluşlara **yeni olması, buluş basamağı içermesi ve sanayiye uygulanabilir** olması şartıyla patent verilir.

Madde 85:

Patent sahibi, **buluşun yeri, teknoloji alanı ve ürünlerin ithal veya yerli üretim olup olmadığı konusunda** herhangi bir ayırım yapmaksızın patent hakkından yararlanır.

Türkiye’de patent almak için **yetkili tek kurum Türk Patent ve Marka Kurumudur**. Bu kurum, uygun gördüğü başvurulara patent belgesi vermektedir. Patent **başvurusu çevrim içi** olarak <https://www.turkpatent.gov.tr/> adresi üzerinden yapılmalıdır.

Patent sürecinde dikkat edilmesi gereken bazı hususlar vardır. Patenti zamanında almak ve süreç içerisinde gerekli belgeleri hazırlamak bu hususların başında gelmektedir. Patentli olan ürünlerde "®" veya "TM" sembolü bulunmaktadır.

Patent süresi başvuru tarihinden itibaren **20 yıldır**. Patent hakkının ihlali durumunda buluş sahibi yetkili mahkemelere başvuruda bulunmalıdır

TELİF Mİ? PATENT Mİ? ETKİNLİĞİ

S.NO	CÜMLELER	TELİF HAKKI	PATENT HAKKI
1	Bir fikir veya sanat eserini özgün bir biçimde oluşturan kişinin, bu eserden doğan tüm haklarıdır.	✓	
2	Bu haktan yararlanma süresi başvuru tarihinden itibaren 20 yıldır.		✓
3	Bu hakkın ne olduğu, nasıl ve kimler tarafından kullanılacağı ile hak ihlallerine karşı uygulanacak yaptırımlar, Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'nda yer almaktadır.	✓	
4	Ülkemizde bu hakkı düzenleyen Sınai Mülkiyet Kanunu bulunmaktadır.		✓
5	Ülkemizde bu hakkın denetiminden Emniyet Genel Müdürlüğü sorumludur.	✓	
6	Bu hakkı kullanmak isteyen eser sahibi notere başvurarak eserin kendisine ait olduğunu belgeleyebilir.	✓	
7	Buluşun izinsiz olarak üretilmesini, satılmasını, kullanılmasını veya ithal edilmesini engellemek amacıyla buluş sahibine tanınan haklardır.		✓
8	Bu hakkın kullanılabilmesi için eserin herhangi bir kuruma kayıt (tescil) ettirilmesine ya da onaylatılmasına gerek yoktur.	✓	
9	Bu hakkın nasıl kullanılacağı, bu hakkı kimlerin kullanacağı ve hak ihlallerine karşı ne gibi yaptırımlar uygulanacağı gibi bilgiler Sınai Mülkiyet Kanunu'nda yer almaktadır.		✓
10	Musiki eserleri, ilim ve edebiyat eserleri, güzel sanat eserleri, sinema eserleri, derleme eserler bu hak kapsamında korunmaktadır.	✓	
11	Bu hakkın kullanıldığı eserlerde "©" sembolü bulunur.	✓	
12	Bu hakkın korunma süresi, eser sahibi yaşadığı sürece ve ölümünden itibaren 70 yıldır.	✓	
13	Bu haktan yararlanabilmek ve belge alabilmek için buluş sahibi, çevrim içi olarak https://www.turkpatent.gov.tr adresi üzerinden başvuru yapmalıdır.		✓

HAZIRLAYAN: Mustafa KARAKUŞ**Sosyal Bilgiler Öğretmeni****@sosyalhocasimustafa**

**DİĞER DERS İÇERİKLERİ İÇİN AŞAĞIDAKİ KANAL
LİNKLERİME TIKLAYINIZ.**

İNSTAGRAM HESABIM:

<https://www.instagram.com/sosyalhocasimustafa/>

TELEGRAM HESABIM:

<https://t.me/sosyalhocasimustafakarakus>

WHATSAPP HESABIM

<https://whatsapp.com/channel/0029VaA9Dzy4o7qDiBoEdD0z>

YOUTUBE HESABIM:

<https://www.youtube.com/@sosyalhocasimustafa>