Teknoloji ve Hayat · Etkinlik Föyü

Ad Soyad: .....
Sınıf / No: .....

Etkinlik 1 · Kavram zinciri

Boşlukları doldur.

1. Tekhne, Yunancada _____ (açığa çıkarma) ve _____ (sanatsal üretim) anlamlarını taşır.	
2. Teknik, insanın doğaya _____ içeren yapay bir süreçtir; güçsüzlüğüne verdiği cevaptır.	
3. Tekhne'nin anlamı "_____"dan "_____"ya kayar.	
4. Sanayi Devrimi'nin en belirgin özelliği _____ .	

Etkinlik 2 · Hangi tutum?

Her cümlenin dört tutumdan hangisini yansıttığını yaz.

1. "Güç ve zenginlik için teknolojik gelişme her koşulda desteklenmeli."	
2. "Yeni çıkan her cihazı hemen almalıyım; onsuz kendimi eksik hissediyorum."	
3. "Bu teknolojiyi kullanmadan önce amacını ve değerlerimize etkisini tartışalım."	
4. "Teknoloji özgürlüğümüzü kısıtlıyor; hayatımızdan tamamen çıkarmalıyız."	

felsefesinifi.com

Etkinlik 3 · Ontolojik mi, aksiyolojik mi?

Problemin ontolojik mi aksiyolojik mi olduğunu yaz.

1. "Profilimde çok arkadaşım var ama yanımda kimse yok."	
2. Bir hastanenin hasta kayıtları siber saldırıyla ele geçirildi.	
3. İnsan kendini üretim düzeninin bir parçası, bir makine gibi görmeye başladı.	
4. "Gerçek dünya sıkıcı; sanalda her şey benim elimde."	
5. Kolaylık arzusu yüzünden dürüstlük ve merhamet arka plana düştü.	
6. Örnek: bir dere, akan bir su olarak değil, üretilebilecek elektrik miktarı olarak görülüyor.	

Etkinlik 4 · Filozofu bul

Her düşünceyi filozofuyla eşleştir: Heidegger, Marcel, Ellul, Baudrillard, Bauman, Habermas.

1. Teknoloji var olanı bir çerçeve içine alır; doğa ölçülebilir bir kaynağa dönüşür.	
2. Teknoloji insanda sahip olma arzusunu besler; insan yitirme korkusuyla tutsak olur.	
3. Teknolojinin açtığı yarayı yine teknolojiyle kapatmaya çalışmak nafile bir çabadır.	
4. Günümüzde gerçek olan şey, gerçeğin kendisi değil ona dair simülasyondur.	
5. Teknoloji kördür: bir yere varmak için değil, hareket ettiği için hareket eder.	
6. Teknoloji bir ideolojidir; devletin üst kurumları ona yön verme gücünü kaybeder.	

Etkinlik 5 · Simülasyon kavramları

Tanımın hangi kavrama ait olduğunu yaz: simüle etmek, simülakr, simülasyon.

1. Bir gerçeklik olarak algılanmak istenen görünüm.	
2. Gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak.	
3. Bir işleyiş biçiminin maket ya da bilgisayar programıyla yapay olarak yeniden üretilmesi.	

Etkinlik 6 · Sınıfta tartışalım

Gruplar bir soruyu seçsin; iki argüman ve bir karşı argüman yazsın.

1. Ekran bağımlılığını azaltmak için ekran süresi uygulaması indiren biri, Ellul'un uyardığı hataya düşmüş olur mu?	
2. Hologramınız bir davete gitse siz o davete "katılmış" sayılır mısınız?	
3. Bedava görünen dijital hizmetlerin gerçek bedeli nedir?	
4. Bir buluşun "işe yaraması" ile "iyi olması" aynı şey midir?	

felsefesinifi.com

Cevap Anahtarı

Etkinlik 1 · Kavram zinciri

1. aletheia · poiesis
2. müdahalesini
3. açığa çıkarma ("ortaya çıkarma" da kabul) · hâkim olma
4. makineleşmedir

Etkinlik 2 · Hangi tutum?

1. Teknolojik anarşi
2. Teknofili
3. Uygun teknoloji
4. Teknofobi

Etkinlik 3 · Ontolojik mi, aksiyolojik mi?

1. Aksiyolojik
2. Aksiyolojik (güvenlik sorunları)
3. Ontolojik (yabancılaşma)
4. Aksiyolojik
5. Aksiyolojik (değerlerin tahribatı)
6. Ontolojik (ontolojik anlam kaybı)

Etkinlik 4 · Filozofu bul

1. Heidegger
2. Marcel
3. Ellul
4. Baudrillard
5. Bauman
6. Habermas

Etkinlik 5 · Simülasyon kavramları

1. Simülakr
2. Simüle etmek
3. Simülasyon

felsefesinifi.com

Etkinlik 6 · Sınıfta tartışalım

1. Açık uçlu: gerekçenin ünitedeki kavramlara dayanması beklenir.
2. Açık uçlu: gerekçenin ünitedeki kavramlara dayanması beklenir.
3. Açık uçlu: gerekçenin ünitedeki kavramlara dayanması beklenir.
4. Açık uçlu: gerekçenin ünitedeki kavramlara dayanması beklenir.

felsefesinifi.com