



T.C.

ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

DİSİPLİNLER ARASI
AİLE DANIŞMANLIĞI ANA BİLİM DALI
AİLE DANIŞMANLIĞI BİLİM DALI

OKUL ÖNCESİ DÖNEMDE SANAL OYUN OYNAYAN ÇOCUKLAR İLE
GELENEKSEL OYUN OYNAYAN ÇOCUKLARIN AKRAN OYUN
DAVRANIŞLARININ KARŞILAŞTIRILMASI

YÜKSEK LİSANS TEZİ
SELİME KARA

Tez Danışmanı
Prof. Dr. ERCAN KOCAYÖRÜK

ÇANAKKALE-2022



T.C.

ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

DİSİPLİNLERARASI
AİLE DANIŞMANLIĞI ANA BİLİM DALI
AİLE DANIŞMANLIĞI BİLİM DALI

**OKUL ÖNCESİ DÖNEMDE SANAL OYUN OYNAYAN ÇOCUKLAR İLE
GELENEKSEL OYUN OYNAYAN ÇOCUKLARIN AKRAN OYUN
DAVRANIŞLARININ KARŞILAŞTIRILMASI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ
SELİME KARA

Tez Danışmanı
Prof. Dr. ERCAN KOCAYÖRÜK

ÇANAKKALE-2022

ETİK BEYAN

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Tez Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada; tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi taahhtüt ve beyan ederim.

Selime KARA

14/02/2022

TEŞEKKÜR

Oyun, çocukların yaşamında hem sözlü hem de sözsüz bir iletişim aracı görevi görür.

21. yy'da yaşanan teknolojik gelişmeler ile birlikte insanların günlük yaşamında pek çok değişim gözlemlenmektedir. Çocukların günlük yaşamının çoğunluğunu kapsayan oyun davranışının da teknolojik gelişmelerden etkilenmesi kaçınılmaz olmaktadır. Bu araştırmada teknolojik gelişmelerin çocukların oyun davranışlarına etkilerinin araştırılması amaçlanmıştır.

Araştırmam ve yüksek lisans sürecimde katkıları olan başta danışmanım Prof. Dr. Ercan Kocayörük olmak üzere Anabilim Dalında görevli değerli hocalarıma teşekkür ederim. Yüksek lisans yapmam konusunda beni cesaretlendiren ve yolculuğum sürecinde hep destek olan sevgili Hakimim Şelale Süer'e ve desteklerini esirgemeyen iş arkadaşlarıma teşekkür ederim.

Bu yolculuk benim için iki kişilik başladı. Henüz anne karnındayken bal oğlum benimle derslere katıldı, çok güzel bir deneyim oldu. Bazen anne yanım ağır basıp ondan aldığım zamanların suçluluğunu yaşasam da bazen de ona örnek bir ebeveyn olmanın sorumluluğuyla daha da azimle çalıştım. Bu süreçte yükümü hafifleten, desteklerini esirgemeyen annelerim Nurcan Sandık ve Gülten Kara'ya çok teşekkür ederim. Her zaman olduğu gibi, bu yolculukta da yanımda olan ve beni destekleyen Canım Eşim Yiğit Kara'ya ve deney yapmayı seven küçük bilim insanım, oğlum Alparslan Yiğit Kara'ya çok teşekkür ederim, iyi ki benim ailemsiniz.

Bal oğlum ve tüm çocukların esenliğine...

ÖZET

OKULÖNCESİ DÖNEMDE SANAL OYUN OYNAYAN ÇOCUKLAR İLE GELENEKSEL OYUN OYNAYAN ÇOCUKLARIN AKRAN OYUN DAVRANIŞLARININ KARŞILAŞTIRILMASI

Selime Kara

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Aile Danışmanlığı Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi

Danışman: Prof. Dr. Ercan KOCAYÖRÜK

25/01/2022, 52

Bu araştırmada, okulöncesi dönemde sanal oyun oynayan çocuklar ile geleneksel oyun oynayan çocukların akran oyun davranışlarının araştırılması amaçlanmaktadır.

Araştırmanın evrenini Türkiye’de yaşayan 36-72 aylık okulöncesi eğitime devam eden çocukların ebeveynleri oluştururken, örneklemini uygun örnekleme yöntemi ile seçilen 272 ebeveyn oluşturmaktadır. Araştırmada ebeveynlere kişisel bilgi formu, Penn Etkileşimli akran oyun ölçeği (Ebeveyn Formu) uygulanmıştır.

Veriler IBM SPSS 21.0 paket programı kullanılarak değerlendirilmiştir. Verilerin analizinde ilk olarak demografik değişkenlerin frekans ve yüzdelerine bakılmıştır. Ardından etkileşimli akran oyunları ölçeğinin ve alt boyutlarının bağımsız değişkenler tarafından farklılaşp farklılaşmadığına bakılmış ve bu doğrultuda one way anova testleri yapılmıştır.

Araştırmadan elde edilen sonuçlar incelendiğinde ebeveynin algısına göre gün içerisinde sanal oyun oynama süresi geleneksel oyun oynama süresinden fazla olan çocukların

Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği puanları karşılaştırılmış olup oyun etkileşimi alt ölçeği, oyundan kopma alt ölçeği ve oyunu bozma alt ölçeği puanlarının gruplar arasında farklılaşmadığı görülmüştür. Çocukların günlük televizyon izleme, cep telefonu kullanma, tablet kullanma ve bilgisayar kullanma süresi açısından penn etkileşimli akran oyun ölçeği alt puanları karşılaştırılmış olup oyun etkileşimi alt ölçeği, oyundan kopma alt ölçeği ve oyunu bozma alt ölçeği puanlarının gruplar arasında farklılaşmadığı görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Sanal Oyun, Geleneksel Oyun, Sosyal Öğrenme Kuramı.



ABSTRACT

COMPARISON OF INTERACTIVE PEER GAME BEHAVIORS OF PRESCHOOL CHILDREN PLAYING VIRTUAL GAME WITH PRESCHOOL CHILDREN PLAYING TRADITIONAL GAME

Selime KARA

Çanakkale Onsekiz Mart University

Graduate School Of Education

Family Counseling Department Master's Thesis

Supervisor: Prof. Dr. Ercan KOCAYÖRÜK

25/01/2022, 52

In this study, it is aimed to investigate the peer play behaviours of children playing virtual games and children playing traditional games in the preschool period.

The population of the study consists of the parents of the 36-72 month-old children living in Turkey who continue their pre-school education, while the sample consists of 272 parents selected by convenient sampling method. Personal information form, Penn Interactive Peer Play Scale (Parent Form) was applied to the parents in the study.

The data were evaluated using the IBM SPSS 21.0 package program. In the analysis of the data, firstly, the frequencies and percentages of the demographic variables were examined. Then, it was checked whether the interactive peer games scale and its sub-dimensions differed by independent variables, and one-way anova tests were conducted in this direction.

When the results obtained from the research were examined, according to the perception of the parents, Penn Interactive Peer Play Scale scores of the children who play virtual games

during the day more than traditional play times were compared, and it was seen that the scores of the play interaction subscale, the play disruption subscale and the play disconnection subscale did not differ between the groups. Penn interactive peer play scale sub-scores were compared in terms of daily television watching, mobile phone use, tablet use and computer use of children, and it was seen that the scores of the play interaction subscale, the play disruption subscale and the play disconnection subscale did not differ between the groups.

Keywords: Virtual Game, Traditional Game, Social Learning Theory.



İÇİNDEKİLER

	Sayfa No
JÜRİ ONAY SAYFASI.....	iii
ETİK BEYAN.....	iv
TEŞEKKÜR.....	v
ÖZET	vi
ABSTRACT.....	viii
İÇİNDEKİLER	x
TABLolar LİSTESİ.....	xiv
KISALTMALAR.....	xvi

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

1.1. Araştırmanın Amacı.....	2
1.2. Problem Durumu	2
1.2.1. Problem Cümlesi	2
1.2.2. Alt Problemler	2
1.3. Araştırmanın Önemi	3
1.4. Sayıtlar	4
1.5. Sınırlılıklar	4

1.6. Tanımlar	5
1.6.1. Oyun.....	5
1.6.2. Geleneksel Oyun.....	5
1.6.3. Sanal Oyun	5
1.6.4. Sosyal Öğrenme Kuramı	5

İKİNCİ BÖLÜM ÖNCEKİ ÇALIŞMALAR

2.1. Kuramsal Çerçeve.....	6
2.1.1 Oyun ve Çocuk.....	6
2.1.2. Gelişen Teknolojinin Çocuk Oyunlarına Etkisi.....	7
2.1.3. Çocukların Teknoloji Araçlarını Kullanmasında Ailenin Rolü.....	8
2.1.4. Değişen Oyun Davranışlarının Çocuğa Etkileri	10
2.2. Ulusal Çalışmalar.....	11
2.3. Uluslararası Çalışmalar	14

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

3.1. Araştırmanın Modeli.....	16
3.2. Araştırma Evreni ve Örneklem.....	16
3.3. Veri Toplama Araçları	17
3.3.1. Kişisel Bilgi Formu.....	17

3.3.2. Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği (Ebeveyn Formu)	17
3.4. Verilerin Analizi	18

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM ARAŞTIRMA BULGULARI

4.1. Örneklemi Tanımlayan Demografik Bilgiler	19
4.2. Ebeveyn ve Çocukların Teknoloji Araçlarını Kullanımı	22
4.3. Ebeveynlerin ve Çocukların Sanal ve Geleneksel Oyun Oynama Durumları ve Süreleri..	25
4.4. Sanal Oyun Oynama Süresi Geleneksel Oyun Oynama Süresinden Fazla Olan Çocukların Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği Alt Puanlarının Karşılaştırılması	26
4.5. Çocukların Günlük Televizyon İzleme Süresi Açısından Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği Alt Puanlarının Karşılaştırılması.....	29
4.6. Çocukların Günlük Cep Telefonu Kullanma Süresi Açısından Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği Alt Puanlarının Karşılaştırılması	32
4.7. Çocukların Günlük Tablet Kullanma Süresi Açısından Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği Alt Puanlarının Karşılaştırılması.....	34
4.8. Çocukların Günlük Bilgisayar Kullanma Süresi Açısından Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği Alt Puanlarının Karşılaştırılması.....	36

BEŞİNCİ BÖLÜM TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLERİ

5.1. Tartışma ve Sonuç	39
5.2 Öneriler	44
KAYNAKÇA.....	45
EKLER	I



TABLÖLÄR LİSTESİ

Tablo 1. Katılımcı Ebeveynlerin Demografik Bilgi Tablosu.....19

Tablo 2. Katılımcı Ebeveynlerin Evlilik Bilgi Tablosu.....21

Tablo 3. Ebeveyn ve Çocuk Teknoloji Aracına Sahip Olma Tablosu.....	23
Tablo 4. Ebeveynlerin ve Çocukların Cinsiyetlerine Göre Günlük Ortalama Teknoloji Araçlarını Kullanma Süreleri	24
Tablo 5. Sanal Oyun Ve Geleneksel Oyun Oynama Süresi.....	35
<i>Sanal Oyun Oynama Süresi Geleneksel Oyun Oynama Süresinden Fazla Olan Çocukların Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği Alt Puanlarının Karşılaştırılması</i>	
Tablo 6. Oyun etkileşimi alt ölçeği puanları ANOVA tablosu	27
Tablo 7. Oyundan kopma alt ölçeği puanları ANOVA tablosu	28
Tablo 8. Oyunu bozma alt ölçeği puanları ANOVA tablosu	29
<i>Çocukların Günlük Televizyon İzleme Süresi Açısından Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği Alt Puanlarının Karşılaştırılması</i>	
Tablo 9. Oyun Etkileşimi Alt Ölçeği Puanları Anova Tablosu.....	30
Tablo 10. Oyunu Bozma Alt Ölçeği Puanları Anova Tablosu.....	31
Tablo 11. Oyundan Kopma Alt Ölçeği Puanları Anova Tablosu.....	31
<i>Çocukların Günlük Cep Telefonu Kullanma Süresi Açısından Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği Alt Puanlarının Karşılaştırılması</i>	
Tablo 12. Oyun Etkileşimi Alt Ölçeği Puanları Anova Tablosu.....	32
Tablo 13. Oyunu Bozma Alt Ölçeği Davranışı Puanları Anova Tablosu	33
Tablo 14. Oyundan Kopma Alt Ölçeği Davranışı Puanları Anova Tablosu.....	33
<i>Çocukların Günlük Tablet Kullanma Süresi Açısından Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği Alt Puanlarının Karşılaştırılması</i>	
Tablo 15. Oyun Etkileşimi Alt Ölçeği Puanları Anova Tablosu.....	34

Tablo 16. Oyunu Bozma Alt Ölçeği Puanları Anova Tablosu.....	35
Tablo 17. Oyundan Kopma Alt ölçeği Puanları Anova Tablosu	36
<i>Çocukların Günlük Bilgisayar Kullanma Süresi Açısından Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği Alt Puanlarının Karşılaştırılması</i>	
Tablo 18. Oyun Etkileşimi Alt Ölçeği Puanları Anova Tablosu.....	37
Tablo 19. Oyunu Bozma Alt Ölçeği Puanları Anova Tablosu.....	37
Tablo 20. Oyundan Kopma Alt Ölçeği Puanları Anova Tablosu.....	38



KISALTMALAR

APA	Amerkan Pediatri Akademisi
NCCA	National Collegiate Athletic Association
WHO	Dünya Sağlık Örgütü



BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

Son yıllarda gelişen teknoloji ile birlikte bireyin yaşamında birçok değişiklik olmaktadır. Teknolojinin hayatımıza girmesiyle günlük yaşamda pek çok kolaylık oluşurken, bilinçsizce kullanımı ise bir takım sorunlara sebebiyet vermiştir (İçen, 2018). Literatür incelendiğinde teknolojinin insan davranışlarına etkisi hakkında pek çok araştırma bulunmaktadır. Fakat yapılan çalışmalar daha çok okul dönemi çocukları, ergenlik dönemindeki bireyleri ve yetişkinleri kapsamaktadır. 0-6 yaş arasındaki çocukların teknoloji kullanımı ile ilgili resmi veriler sınırlı olsa da, araştırmalar bu yaş grubunun da günde ortalama bir buçuk saat bilgisayar, tablet ve akıllı telefon kullandıklarını ortaya koymuştur (Işıkoğlu vd., 2018). Teknolojinin gelişmesi yaşamımızdaki pek çok değişikliğe sebebiyet verdiği gibi, çocukların oyun oynama alışkanlıklarını da değiştirmiştir. 1970 yılında üretilen ilk video oyunu ile birlikte çocukların ve yetişkinlerin boş zamanlarını değerlendirme şekli değişmiştir (Doğan, 2006). Bilgisayarın gün geçtikçe çocukları daha erken yaşta etkisine aldığı görülmektedir. Okulöncesi dönem çocuklarının bilgisayar teknolojileri ile bu kadar ilgili olmasına karşı çıkan bilim adamları, bilgisayar teknolojilerinin olması gereken kritik gelişim sürecini engelleyeceği görüşünü savunmaktadırlar. Çocukların olması gereken oyun kültüründen henüz çok erken yaşta koptuğunu ifade eden bu görüş sanal oyunları oynayarak çocukların çok fazla uyaran ile karşı karşıya kaldıklarını ve bu durumun tehlike yarattığını vurgulamaktadır. Sanal gerçeklik teknolojisi sunulan bilgisayar oyunlarının gerçek yaşamdan çok uzak olması, çocuğu gerçeklerle yüzleştiremeyen bir ortamda tutarak farkındalığını ve yaratıcılığını azalttığı ifade edilmektedir (Akbulut, 2013). Çocukların dünyasında oyunun önemi büyüktür. Çocukların bilişsel, fiziksel, psiko-sosyal ve dil gelişimine oyunun katkısı bilinmektedir. Oyun, dil gelişimi süren çocuğun kendini en iyi ifade etme aracıdır. Bu bakımdan oyun davranışları, erken yaşlardan itibaren çocuğun tüm alanlardaki gelişiminin gözlemlenmesini ve ihtiyaçlarının değerli bilgi kaynaklarından biridir. Oyun ortamında çocuk zorunluluktan uzak, içinden geldiği gibi davrandığı için hem kendini en iyi şekilde ifade edebilir hem de aktif katılım ile verimli bir öğrenme gerçekleştirir (Kalkan, 2018). Çocukların iç dünyasını anlayarak onlarla iletişim kurmanın bir çok yolu vardır. Oyun, bu yolların en doğal olanı, en sık kullanılanı ve en sağlıklı sonuç verenidir (Esen, 2008).

Literatür taraması yapıldığında sanal oyun oynamanın, teknoloji ürünleri olan bilgisayar, tablet, telefon, televizyon kullanımının olumlu ve olumsuz etkileri hakkında yapılan

arařtırmaların rneklemleri genellikle ocuklar, ergenlik dnemindeki bireyler ya da yetiřkinlerden oluřmaktadır. Fakat sanal oyun oynamanın, cep telefonu, tablet, bilgisayar kullanımını ile televizyon izlemenin okul ncesi dnem ocukları zerindeki etkilerine, ocukların kendini ifade etme biimi olan oyun oynama becerilerine etkisine dair yapılan arařtırmalar yok denecek kadar azdır.

Okulncesi dnemde sanal oyun oynayan ocuklar ile geleneksel oyun oynayan ocukların etkileřimli akran oyun davranıřlarının arařtırıldıđı bu tezin alandaki eksikliđe katkıda bulunacak nemli bir alıřma olması planlanmaktadır.

1.1. Arařtırmanın Amacı

Gnmz ađında hızla geliřen teknolojinin okulncesi dnem ocuklarının yařamında ne gibi bir deđiřime sebep olduđunu anlamak iin onların kendini ifade etme biimi olan ve geliřimlerinde mutlak bir yere sahip olan oyun davranıřlarının arařtırılmasının nemli olduđu deđerlendirilmiřtir. Bu ama dođrultusunda Penn Etkileřimli Akran Oyun leđi Ebeveyn Formu kullanılarak okulncesi eđitime devam eden 3-6 yař arası sanal oyun oynama sresi geleneksel oyun oynama sresinden fazla olan ocukların leđin alt grupları olan oyun etkileřimi, oyunu bozma ve oyundan kopma puanları bakımından gruplar arasında fark olup olmadıđının arařtırılması ve okul ncesi dnem ocuklarının cep telefonu, tablet, televizyon ve bilgisayar kullanım srelerinin ocukların leđin alt grupları bakımından gruplar arasında fark olup olmadıđının arařtırılması amalanmaktadır.

1.2. Problem Durumu

1.2.1. Problem Cmlesini

Bu arařtırmada ‘‘Okulncesi eđitime devam eden 3-6 yař arası sanal oyun oynayan ocuklar ile geleneksel oyun oynayan ocukların oyun etkileřimi, oyunu bozma ve oyundan kopma davranıřları bakımından aralarında fark var mıdır?’’ sorusuna cevap aranmıřtır. Bunun yanı sıra okul ncesi dnem ocuklarının cep telefonu, tablet, televizyon ve bilgisayar kullanım sresi bakımından oyun oynama davranıřlarında farklılařma olup olmadıđı sorusuna cevap aranmıřtır.

1.2.2. Alt Problemler

Bu çalışmada aşağıdaki problem durumlarının cevaplanması amaçlanmaktadır:

Ebeveynin algısına göre, gün içerisinde sanal oyun oynama süresi geleneksel oyun oynama süresinden fazla olan çocukların etkileşimli akran oyunlarında oyun etkileşimi davranışı puanları yüksek midir?

Ebeveynin algısına göre, gün içerisinde sanal oyun oynama süresi geleneksel oyun oynama süresinden fazla olan çocukların etkileşimli akran oyunlarında oyundan kopma davranışı puanları yüksek midir?

Ebeveynin algısına göre, gün içerisinde sanal oyun oynama süresi geleneksel oyun oynama süresinden fazla olan çocukların etkileşimli akran oyunlarında oyunu bozma davranışı puanları yüksek midir?

Ebeveynin algısına göre, çocukların günlük televizyon izleme süresi ile etkileşimli akran oyunları oynama davranışları bakımından gruplar arasında fark var mıdır?

Ebeveynin algısına göre, çocukların günlük cep telefonu kullanma süresi ile etkileşimli akran oyunları oynama davranışları bakımından gruplar arasında fark var mıdır?

Ebeveynin algısına göre, çocukların günlük tablet kullanma süresi ile akran oyunları oynama davranışları bakımından gruplar arasında fark var mıdır?

Ebeveynin algısına göre, çocukların günlük bilgisayar kullanma süresi ile akran oyunları oynama davranışları bakımından gruplar arasında fark var mıdır?

1.3. Araştırmanın Önemi

Sağlıklı bir çocukta sosyal becerilerin gelişimi bilişsel gelişim ile doğru orantılıdır. Ancak bu gelişim süreci her çocukta birçok etkene bağlı olarak değişen bireysel farklılıklar ile gözlemlenmektedir. Hem eğlence, hem de çocuğun tüm gelişim alanlarına katkı sağlayan oyun, sosyal becerilerin öğrenildiği ve deneyimlendiği bir ortamdır. Teknolojinin gelişmesi ile birlikte cep telefonu, tablet, televizyon, bilgisayar kullanımı ve sanal oyun oynama davranışının yaygınlaşmasının okulöncesi dönem çocuklarının kendisini ifade etme aracı olan oyun davranışlarına etkisini, değişen oyun kavramı ile okulöncesi dönem çocuklarının oyun sırasında

akranları ile kurduđu iletiřim ve iliřki biçimini anlamının problem davranıřı durumunda uygun müdahale yöntemlerinin belirlenmesi bakımından önemli olduđu deđerlendirilmektedir.

Teknolojinin okulöncesi dönem çocuklarına etkilerinin araştırıldıđı çalışmaların sınırlı sayıda olması, yapılan bu çalışmanın alan yazına katkı sağlayacağı düşünölmektedir.

1.4. Sayıtlar

1. Katılımcıların sosyo-ekonomik ve sosyo-költürel açıdan belirli bir standartta olduđu düşünölmektedir.

2. Araştırma için kullanılacak olan form ve ölçeđi cevaplayan kişilerin dürüst ve özenli davranacağı düşünölmektedir.

3. Penn Etkileřimli Akran Oyun Ölçeđi (Ebeveyn Formu) amaçladıđı özellikleri ölçebilir niteliktedir.

1.5. Sınırlılıklar

1. Araştırma Çanakkale Merkez ilçesinde ve Çan ilçesinde yařayan 36-72 ay çocuklar ve ebeveynleri ile sınırlıdır.

2. Bu araştırmanın sonuçları Kiřisel Bilgi Formu ve Penn Etkileřimli Akran Oyun Ölçeđi (Ebeveyn Formu) 'ndan elde edilecek verilerle sınırlıdır.

3. Araştırma verileri 2020-2021 eđitim-öđretim yılında covid-19 salgın hastalıđı sürecinde yapıldıđından okulların düzensiz aralıklarla örgün öđretim vermesi ile sınırlıdır.

4. Araştırma ebeveynlerden toplanacak veriler ile yapıldıđından araştırmanın sonuçları ebeveynlerin algıları ile sınırlıdır.

5. Araştırma süresince çocukların sosyal, duygusal ve davranıř becerilerinin anaokulunda yapılan etkinliklerle ya da sosyal çevre ile etkileřim nedeniyle gelişmeye devam etmesi ile sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

1.6.1. Oyun

Oyun, dışarıdan her hangi bir zorlama olmaksızın çocuğun kendi isteği ile sürdürdüğü etkinliklerin tümüne denir (Egemen, vd., 2004). Çocuğun fiziksel, bilişsel ve psikososyal gelişimine katkı sağlayan, çocuğun yaşam deneyimlerini zenginleştiren, iç dünyasının dışa vurumuna aracılık eden işlevselliği yüksek bir sistemdir.

1.6.2. Geleneksel Oyun

Geleneksel oyun, kişilerarası iletişim temelli, fizikselliğe ve yaratıcılığa dayanan oyunlardır (Hazar, vd., 2017). Kültürel öğeler barındıran, sosyal etkileşim içerikli, aktif katılım gerektiren, yaratıcılık temelli oyunlardır.

1.6.3. Sanal Oyun

Sanal oyun, kişinin bilgisayar, akıllı telefon veya tablet üzerinden tek başına ya da grup ile oynadığı birçok duyuşsal uyaran içeren interaktif olmayan oyunlara denir (Strasburger, vd., 2009). Sanal oyunlar, gerçek olmayan video, bilgisayar, tablet, telefon, vb. teknolojik araçlar ile oynanan bilişsel tasarımlardır. Bilgisayar tabanlı oyunlarda joystick ya da klavye gibi araçlar ile veri girişi yapılarak oyun görüntüsü ekrana aktarılır (Kirriemuir, 2002). Başka bir deyişle sanal oyunlar teknolojinin oyun oynamaya dahil edilmesi olarak tanımlanabilir (Binark ve Bayraktutan, 2011). İlk sanal oyun atari oyunları olup teknolojinin gelişmesi ile bilgisayarda, tablette, telefonda, tüm dijital ortamlarda oynanır hale gelmiştir.

1.6.4. Sosyal Öğrenme Kuramı

Sosyal öğrenme kuramı en kısa hali ile diğer insanlardan öğrenmek şeklinde tanımlanabilir (Davis ve Luthans, 1980, s. 283). Temel mekanizması klasik koşullanmaya dayanır, sosyal davranış diğer bireylerin davranışlarını taklit ederek öğrenilir ve ödül/ceza sistemi ile pekiştirilir (Akers, vd., 1979, s. 637). Örneğin, kişi toplumsal cinsiyete özgü davranış biçimlerini doğrudan ya da gözlem yolu ile öğrenebilir (Barclay, 1982, s. 587).

İKİNCİ BÖLÜM

ÖNCEKİ ÇALIŞMALAR

Bu bölümde kuramsal çerçeve oyun ve çocuk, gelişen teknolojinin çocuk oyunlarına etkileri, çocukların teknoloji araçlarını kullanmasında ailenin rolü ve değişen oyun davranışlarının çocuğa etkileri bağlamında ele alınmış olup konu ile ilgili ulusal ve uluslararası araştırmalara yer verilmiştir.

2.1. Kuramsal Çerçeve

Kuramsal çerçeve sanal oyun, geleneksel oyun ve sosyal öğrenme kuramı çerçevesinde ele alınmıştır.

2.1.1 Oyun ve Çocuk

Oyun, çocuğun en doğal öğrenme ve iletişim aracıdır. Okulöncesi dönem başta olmak üzere çocuğun yaşamında önemli bir yere sahip olan oyun, çocuğu hayata hazırlar. Oyun çocukları bilişsel, fiziksel, psikososyal ve dil gelişimi, akademik beceriler bakımından destekler (Bergen, 2006). Bu açıdan çok boyutluluk göstermektedir. Şöyle ki hem öğrenmen gerçekleşir, hem de öğrenilen bilgiler kullanılarak sürdürülür (İnan Kaya, 2018).

Oyun; çocuğun kendini tanımasını ve kendini başkalarından ayıran özelliklerini farketmesini sağlar. Özellikle evcilik oyunları, hayali oyunlar, çeşitli meslekleri, durumları canlandırma gibi taklit oyunları çocuğun psikososyal gelişimine önemli katkılar sağlamaktadır. Çocuk oynarken diğer insanlarla iletişim kurma, paylaşma, işbirliği ve yardımlaşma, birlikte problemleri çözme gibi sosyal becerileri öğrenir. Sosyal kuralları ve ahlaki değerleri oyun yoluyla daha kolay kazanır. Örneğin; oyun sırasını bekleme, başkalarının haklarına saygı gösterme, sorumluluk alma, haklı haksız, doğru yanlış gibi değer ve kuralların öğrenilmesini destekler. Sosyal yaşama dair deneyimlerini arttırıp, öğrendiklerini pekiştirir. Diğer çocuk ya da çocuklarla birlikte zaman geçirmekten zevk alırken, onlarla oyun oynamak istiyorsa, onlarla anlaşması gerektiğini öğrenir. Ayrıca, oyun aktiviteleri el-parmak gibi ince motor becerilerinin ve bacak-kol gibi kaba motor becerilerinin gelişimi destekleyerek fiziksel gelişime katkı sunar. Özellikle kas gücü gerektiren oyunlar (koşma, atlama, tırmanma vb.) vücut sistemini çalıştırarak büyümeye yardımcı olmaktadır. (Cirhinlioğlu, 2001)

Çocuk, yaşamın devamı için gereken bilgi ve deneyimi oyun oynarken kendiliğinden öğrenmektedir. Oyun, okulöncesi dönem çocuğunun sağlıklı gelişimi için beslenme ve uyku kadar önemli bir temel gereksinimdir (Kaytez ve Durualp, 2014). Oyun davranışı, çocuğun hem bireysel gelişim alanlarına katkı sağlar, hem de kültürel öğelerin kuşaklar arası aktarılmasına aracılık eder (Çukur, 2011).

Oyun gelişim psikologları tarafından zihinsel gelişim, psikososyal gelişim, düşünce yapısı, şemalar gibi özellikler bağlamında tanılama sürecinde gerekli bilgiyi toplamak amacı ile de kullanılmaktadır (Özdoğan, 2014).

2.1.2. Gelişen Teknolojinin Çocuk Oyunlarına Etkisi

Son yıllarda gelişen teknoloji ile birlikte oyunun tanımı da değişmektedir. Oyunu geleneksel oyun ve geleneksel olmayan/sanal oyun olarak iki kategoriye ayırmak mümkündür. Teknolojik gelişmelerle birlikte değişen yaşam koşulları gibi, çocukların oyun oynama davranışları da değişmiştir (Kars, 2010). Geleneksel oyunların tutma, kavrama, çekme, taşıma, vücut koordinasyonu gibi etkinliklerle çocukların fiziksel gelişimlerine olumlu katkı sağladığı görülmektedir. Çocukların doğal ortamda oynamış oldukları oyunlar, onların psikososyal gelişimlerine; kural bilinci ve kurallara uyma, grup dinamiği edinme, gruba ait olma, grup kararı alma, ödül gibi kavramların kazanılmasında olumlu etki etmektedir. Çocukların oyun oynamalarına olanak sağlamak önemlidir (Aliyeva Esen, 2008). İnternet, çağımızın en önemli teknolojisi durumunda olup dünya genelinde yer alan milyonlarca bilgisayarın bir arada bağlantılı bir şekilde bulunduğu geniş bir ağıdır. Her yaştan birey internet teknolojisine yoğun bir şekilde ilgi duymaktadır. Toplum ve teknoloji karşılıklı bir etkileşim içindedir (Kırık, 2014). Bilgisayar teknolojileri çocuk ve gençlere eğitim, eğlence ve gelişimi destekleyen imkanlar sunmaktadır (Akyüz, 2013). Sanal oyun kavramı da gelişen teknoloji ile ortaya çıkmıştır. Sanal oyun oynama ve cep telefonu, tablet, televizyon bilgisayar gibi teknolojik araçların kullanımı ile ilgili yapılan bazı araştırmalar göstermektedir ki geleneksel oyunun yararları olduğu kadar teknolojik araçların kullanımının da zararlarının olduğu belirtilmektedir. Son elli yıl içerisinde yapılan binlerce araştırma gösterdi ki teknolojik araçlar çocuklar için güçlü bir öğretmen ancak onların sağlıkları üzerinde de derin etkileri var. Okul performansı ve öğrenme üzerinde, hem obezite ve yeme bozuklukları, hiperkolesterolemi, hipertansiyon, artan astım atakları gibi fiziksel sağlık, hem de uyku bozuklukları, duygu durum bozuklukları, stres ve depresyon gibi psikolojik sağlık ile ilgili çok fazla çalışma bulunmaktadır (Strasburger vd., 2009).

2.1.3. Çocukların Teknoloji Araçlarını Kullanmasında Ailenin Rolü

Aile bireyleri çocuğun hayatında ilk bağlanma nesnelere dir. Kurduğu bu bağın niteliği ile hayatı boyunca diğer insanlar ile kuracağı ilişkinin niteliği benzer özelliklerde olacak olan çocuğun ilk öğretmeni ailesidir. İnsan, doğduğu andan itibaren çevresiyle ve diğer insanlarla etkileşim içerisinde dir. Sağlıklı gelişime bağlı olarak duyu organlarının gelişimi ile iletişim kurmaya, ilk sosyal güllüklerini göstermeye, yaşı ilerledikçe kendini ifade etmeye başlar ve yaş ilerledikçe gelişimini sürdürür. Sağlıklı psikososyal gelişim, başarılı bir sosyal uyumun ve etkili sosyal ilişkilerin temelini oluşturmaktadır. Yaşam boyu devam eden psikososyal gelişim için özellikle erken çocukluk dönemi kritiktir. Yaşamın ilk yıllarında sosyal becerileri öğrenmesi ve uygulaması çocukların psikososyal ve bilişsel becerilerinin gelişimine katkı sağlayacaktır (Gülay ve Akman, 2009). Bilimsel ve teknolojik alandaki gelişmeler bireysel ve toplumsal alanda birçok değişimi beraberinde getirmiştir. Bu gelişim ve değişimlerden çocuklarda etkilenmektedir. Bireyin yaşamındaki en kritik dönemlerinden biri olan çocukluk dönemindeki her deneyim sosyal, duygusal, bilişsel ve fiziksel alanda önemli etkilere neden olmaktadır. Gelişimsel ihtiyaçları karşılanan, toplumsal yaşama uyum sağlayabilen bireylerin yetiştirilmesi için erken çocukluk dönemi kritik bir öneme sahiptir (Uygun ve Kozikoğlu, 2019).

Sosyal öğrenme kuramı tüm sosyal davranışların öğrenilmiş olduğu bilgisini temel alır. Bu öğrenme mekanizması pekiştirme ve taklit yoluyla gerçekleşir (Bandura, 1973). Öğrenmeyi etkileyen üç faktör vardır. Bunlar; rol modelin, gözlemcinin ve rol model davranışın özellikleridir (Serinsu ve Doğan, 2020). Bandura (2003), model almada üç tür modele değinmektedir. Birincisi canlı modeldir. Canlı model, bireyin çevresinde belirli bir davranışı sergileyen gerçek kişidir. İkincisi sembolik modeldir. Sembolik model, gözlemcinin bir filmde, televizyon şovunda, kitapta veya başka bir platformda gözlemlediği, tasvir edilen bir karakter ya da kişidir. Sonuncusu ise sözlü direktiflerdir ki bireye nasıl davranılacağına ilişkin yapılan açıklamaları ifade eder. Bunların yanında bir kişinin davranışı, başarılı bir şekilde modellenmesi için dört sürecin gerekli olduğunu vurgulamıştır: dikkat, akılda tutma, davranışı tekrarlama ve motivasyon (Bayrakçı, 2007).

Okul öncesi dönemi kapsayan 2-6 yaş arası çocuklar daha çok model alma ve gözlem

yoluyla öğrenmektedir. Çünkü 2-6 yaş çocukların gelişim ve öğrenme özellikleri dikkate alındığında, sosyal öğrenme kuramının diğer öğrenme kuramlarından daha etkin ve işlevsel olduğu görülmektedir.

Aile, çocuğun bütün yönleriyle eğitim aldığı ilk kurumdur (Serinsu vd., 2020). Anne-babaların kendi davranışlarıyla çocuklara model olmasını Aydın, ‘‘ Nefis bir orman manzarası önünde saatlerce ormanın güzelliğinden, ağacın ve yeşilliğin faydalarından bahsedebilirsiniz. Ama onu bu konuda derinden etkilemek kıraç bir tepeye ağaç fidanları dikmekle mümkün olacaktır.’’ ifadeleriyle anlatmaktadır (Aydın, 2015, s. 213). Ebeveynlerin çocukların gelişimi ve eğitiminde rolü ve sorumluluğu çok büyüktür. Çocuğa sınır koyma, pedagojik olarak uygun disiplin yöntemlerini kullanma, çocuğun sağlığını ve eğitimini önemseme, gelişimi için uygun ortamı hazırlama ve ona olumlu davranışların kazandırılması ve hayata hazırlanması bakımından rol model olma ebeveynlerin sorumluluklarındandır.

Sanal oyunların ortaya çıkmasından önce daha çok küçük çocuklara özgü olduğu düşünülen oyun oynama davranışı, sanal oyunların yaygınlaşmasıyla birlikte tüm yaş grupları tarafından oynanan ve bu bakımdan toplum tarafından da kabul gören bir davranışa dönüşmüştür (Demirhan Sayın, 2016). Ebeveynler teknolojik aletlerin kullanımı açısından çocuklara rol model olmaktadır. Literatür incelendiğinde bu hususta kanıtlar bulunmaktadır. Yapılan bir çalışmada ailelerin bilgisayar oyunu oynama durumlarına göre çocukların bilgisayar oyunu oynama sıklığı arttığı, bilgisayar oyunu oynamayan çocukların anne ve babalarının da bilgisayar oyunu oynamadığı belirtilmiştir (Akçay ve Özcebe, 2012a).

Günümüzde okulöncesi dönemde teknolojik araçların kullanımı yaygınlaşmaktadır. 0-6 yaş arasındaki çocukların teknoloji kullanımı ile ilgili resmi veriler olmasa da, araştırmalar bu yaş grubunda günde ortalama bir buçuk saat bilgisayar, tablet ve akıllı telefon kullandıklarını göstermektedir (Işıkoğlu Erdoğan, 2018). Yapılan bir çalışma da, 3-6 yaş çocuklarının %16’sının; 7-10 yaş çocuklarının %26’sının; 11-13 yaş çocuklarının %31’inin ve 14-18 yaş çocuklarının %25’inin odasında kişisel bilgisayarları ve 3-6 yaş çocuklarının %27’sinin; 7-10 yaş çocuklarının %40’ının; 11- 13yaş çocuklarının %17’sinin ve 14-18 yaş çocuklarının %14’ünün odasında video oyun araçları olduğunu belirlemiştir. Aynı çalışmada çocukların gün içinde bilgisayar ve video oyunlarına ayırdıkları zamanın ortalama 24 dakika olduğu tespit edilmiştir (Aktaş, 2005). Özellikle tablet, akıllı telefon gibi sanal oyun araçlarının erişimi ve bu araçlarda kullanılan uygulamaların satın alınması ve araçlara yüklenmesinde ebeveynler önemli

roller üstlenmektedir. Güvenlik endişeleri, çocuk park ve oyun alanlarının yetersiz olması, zaman ve enerji sınırlılığı gibi çeşitli sorunlarla baş etmek için ebeveynler çocuklarının teknolojik araç kullanmasına izin vermektedir. Sanal oyunların çocukları sakinleştirmesi, onları oyalaması “ver eline” etkisi olarak tanımlanan yeni bir kavramı doğurmuştur (Chiong ve Schuler, 2010). Wartella, Rideout, Lauricella ve Connell (2013) araştırmalarında restoran, hastane, bekleme sıraları, ya da yemek yedirirken ebeveynlerin bebekleri bile sanal oyuna yönlendirdiklerini saptamışlardır. Çocuklarını sanal oyunlarla tanıştıran ebeveynlerin bir kısmı ise çocuklarının sanal oyunu çok oynamasından dolayı rahatsızlık yaşamaktadır (Işıkoğlu Erdoğan vd., 2018).

2.1.4. Değişen Oyun Davranışlarının Çocuğa Etkileri

Sanal oyunların günden güne yaygınlaşması ile birlikte değişen oyun kavramının etkilerine ilgi artmakta ve çocuğun gelişimine etkileri tartışılmaktadır.

Amerikan Pediatri Akademisi iki yaşın altındaki çocukların televizyon izlemesinin sakıncalı olduğunu belirtmektedir. Günümüzde sakıncalılar listesine, televizyonun yanında bilgisayarlar ve mobil araçlarda eklenmiştir. Çocuklar teknolojik ürünleri kullanmaya başlayınca onları bu cihazlardan ayırmak için ebeveynler ciddi bir çaba içine girmektedirler. Çocuklar bu cihazlar ile etkileşim halinde iken pasif olduklarından, cihazlarla meşgul oldukları zaman diliminde bilişsel, fiziksel ve psikososyal gelişimleri zarar görmektedir. Ayrıca pasif konumdaki çocuk iletişim kurmaya fırsat bulamaz, sosyal ilişkiler kuramaz, çevresindeki uygun davranışları taklit edemezler. Ancak bu cihazlardan uzakta oldukları zaman onlara aktif katılım sağlayacakları pek çok geleneksel oyun bulunmaktadır. Bilgisayar ve türevleri cihazlarda geçirilen zamanın aşırılığı çocuklarda sosyalleşme ve fiziksel aktiviteyi kısıtlamaktadır (Akbulut, 2013).

Dünya sağlık örgütü (WHO), cep telefonu ve diğer kablosuz aletleri kategori 2B riskinde, olasılıklı karsinojen olarak tanımlamıştır (WHO, 2021). Amerikan Pediatri Akademisi (APA) ebeveynlere, bu tür teknolojik aletlerden 0-2 yaş arası çocukların uzak olmasını, 3-5 yaş arasındaki çocukların günde 1 saatle sınırlanmasını, 6-18 yaş arasında günde 2 saat ile sınırlanmasını ve odalarında bu tür aletlerin bulunmamasını öneriyor (Radesky, vd., 2015).

Oyun bir çocuk için boş zaman etkinliđi deđildir. Çocuk oyuna sadece mutlu olmak veya oyalanmak için gereksinim duymaz. Oyun kişilik rollerinin provasının yapıldığı, yaşamın tecrübe edildiđi bir etkinlik alanıdır. Bunun yanında, oyun çocuk için içten gelen bir eğlenme ve öğrenme ortamıdır. Çocukların karmaşık olayları, durumları, soyut kavramları anlamalarında en önemli araç olan oyunlar, onların yaratıcı düşünme, duyuşsal alan gibi bilişsel becerilerinin gelişiminde de önemli bir etkiye sahiptir. Çocuđun ancak oyun yoluyla kendini geliştirme imkânı bulması ve ilk deneyimlerini kazanması kaçınılmazdır (Varışođlu, vd., 2013). Dođduđu andan itibaren kendini sosyal bir ortamın içinde bulan insanın yaşamını sürdürebilmesi için sadece fizyolojik ihtiyaçlarının karşılanması yeterli deđildir. Bireyin kendini güvende hissetmesi, yaşıadıđı çevreye ait olması, mutlu olması ve toplumdaki yerini alması için sosyal ilişkilerde de başarılı olması gereklidir. Ona bu sosyal ađısađlayan geleneksel oyunlardır, sanal oyunlar gerçek bir sosyal ortam oluşturmaz. Çocukluđun ilk yıllarında hayatın içinde karşılaşıp yeterli deneyim kazanamayan çocuk ilerleyen yıllardaki yaşamında sosyallikten yoksun kalır, hayata dair gerekli gözlem, bilgi ve deneyimi kazanamaz. Nasıl bir işi, mesleđi öğrenirken deneyimlemek gerek ise hayatı da öğrenmek için geleneksel oyun çocuđa sonsuz fırsatlar sunar.

2.2. Ulusal Çalışmalar

Oyun oynamak çocuđa bazı tecrübeleri, kendi yaşantısı yoluyla öğrenmek için en etkili aktivitelerden birisidir. Toplumsal kurallar, uyum, liderlik, sıra bekleme, kaybetmeyi ve kazanmayı olađan karşılama, işbirliđini, günlük yaşamda karşılaşılabileceđi durumlara karşısında hazırlıklı olma vb. birçok deneyim çocukluk döneminde oynanan oyunlar ile kazanılmaktadır. Oyun oynayan çocuđun iletişim becerisi daha yüksek olur. Sorular karşısında çözüm buluncaya kadar deneme yapar. Oyun gelişime kaynak teşkil eder. Bu bakımdan oyun çocukta zihin ve dil gelişimine katkısı sađlamakla beraber öğrenme ve sosyalleşmesini de olumlu yönde etkiler (Şahin, 2015). Çocuk dinlediđi, izlediđi ve yaşıadıđı olayları tekrar tekrar oyunlarında canlandırarak farklı çözüm yolları üretir ve kendi sorununu çözen çocuđun özgüveni de artmaktadır. Oyun oynarken karşılaşılan sorunları deneme yanılma yoluyla çözme gayreti gösteren çocuđun eleştirel düşünme, karar verme ve problem çözme becerileri de gelişmektedir (Arslan, 2000; Gül, 2012).

Farklı bir görüşe göre ise, bilgisayar öğrencilerin bilgi düzeylerini yetenek ve

becerilerini artırmasına yardımcı olmakta, ayrıca toplumsal yaşamın sıkıcı temposundan uzaklaştırıp öğrencilere hoşça vakit geçirme olanaklarını daha ucuz ve çeşitli bir biçimde sunabilmektedir. Bu işlevlerinin yanı sıra öğrencilerin, gruplar arası ilişkilerini geliştirip onların birbirlerini tanması ve anlaması için bir ortam sunmaktadır (Demiray, 2003, s. 91).

Literatür incelendiğinde sanal oyunların olumsuz etkilerini “İnternet Bağımlılığı” başlığı altında da incelemek mümkün görünmektedir. Yapılan bir çalışmada; 6-13 yaş çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı orta düzeydedir. Yine aynı yaştaki çocuklarda duygu ayarlama yetkinlikleri orta düzeydedir. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ve duygu ayarlama arasında kuvvetli ve ters yönde ilişki tespit edilmiştir (Ulum, 2016). Video oyunlarındaki şiddet eylemlerinin tekrarlanarak ve kesintisiz gözlenmesi bireylerin bilişsel şemalarında saldırganlıkla ilgili yapıların ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Zaman içinde bu yapıların tekrar eden gözlem sonucu güçlenerek ortaya çıkacak bir çatışma durumunda geri çağırılması daha olası hale gelmektedir. Bu durum da bireyin kişiliğinin değişime uğraması anlamına gelmektedir. (Demirtaş Madran ve Çakılcı, 2014). Uzun süreli şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın çocukların saldırganlık eğiliminde bir artışa neden olduğu görülmüştür. Araştırma sonucunda düşük benlik saygısına sahip olan çocukların saldırganlığa daha çok eğilimli oldukları ve daha fazla saldırgan davranışlar sergilediği bulgusu elde edilmiştir (Ergür, 2015). Şiddet içeren oyunları tercih eden bireylerde yalnızlık, düşük yaşam doyumu, olumlu sosyal davranışlarda azalma, dikkat sorunları, şiddette karşı duyarsızlaşma, saldırganlık, kızgınlık ve öfke duyguları artarken, empatinin azaldığı, panik atak, kaygı, depresyon gibi psikiyatrik hastalık belirtilerinin görüldüğünü savunmuştur (Irmak ve Erdoğan, 2015). Çocukların rol model almaya en yatkın oldukları dönemlerden biri olan erken çocukluk döneminde şiddet unsurları içeren çizgi filmler izlemeleri, kişilik ve ahlak gelişimlerini olumsuz yönde etkileyebilir. (Yıldız, 2016).

Sanal oyun oynamanın etkileri ele alınırken değinilmesi gereken bir başka hususta akademik başarıdır. Aşırı derecede internet/bilgisayar kullanımı, onların zihinsel ve fiziksel gelişimlerini, sosyal ilişkilerini negatif yönde etkileyerek akademik başarılarını da aşağılara çekmektedir (Cengizhan, 2005). Sonuç dijital oyunların bazı bilişsel yetenekleri açıkça geliştirdiğidir. Ancak yine sonuçlar incelendiğinde bu geliştirici etkinin tüm bilişsel yeteneklere atfedilemeyeceği görülmektedir. Oyunların geliştirdiği bilişsel yetenekler incelendiğinde kısa dönemli hafıza, reaksiyon zamanı ve görsel – uzamsal yeteneklerle ilgili alanlarda iki grup arasında oyuncu grubun lehine fark gözlemlenirken, uzun dönemli hafıza yeteneklerinde ve

sayı yeteneğinde iki grup arasında fark bulunamamıştır (Demirhan Sayın, 2016). Çocukların oynamayı tercih ettikleri 40 farklı dijital oyun olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu oyunlar arasında “boyama”nın (%40) ilk sırada yer alması olumlu bir sonuç olarak değerlendirilebilir. Bu durum ayrıca özel gereksinimli ve desteklenmeye ihtiyaç duyan çocukların (gelişim geriliği ve herhangi bir engel durumu bulunan çocuklar ile kalem tutamayan, boya çalışmalarına katılamayacak özellikte ortopedik yetersizliği olan çocuklar gibi) bilgisayar ya da tablet kullanmayı öğrenerek boya çalışmalarını yapmalarının sağlanmasının, kaynaştırma eğitimlerine katkı verebileceğini de düşündürmektedir (Üstündağ, 2019).

Kitle iletişim araçları tarafından oluşturulan mesajlara, değerlere ve standartlara uzun süre maruz kalma izleyicinin dünya görüşünü etkileyebilmektedir. Yani televizyon başında fazla zaman geçirenler bir süre sonra televizyonda yinelenen mesaj ve değerlerden yansıyan dünya görüşüne sahip olmaktadır (Üstündağ ve Doğan, 2019). Bu görüşü destekler nitelikte Çocukların bilim ve bilim insanı hakkındaki görüşlerini tespit etmek için yapılan bir çalışmada çocukların zihnindeki bilim insanı figürünü, izledikleri çizgi filmlerdeki figürlerden etkilenerek oluşturdukları belirtilmiştir (Güler ve Akman, 2006). Bir başka çalışmada ise erkeklerin %91’inin, kızların ise %80’inin çizgi film kahramanlarını örnek aldıkları bulunmuş ve ebeveynlerin çoğu çizgi filmlerin çocuklarının yaşam tarzlarını etkilediğini belirtmişlerdir (Eskandari, 2007). Bu durumun avantaja dönüşüp olumlu davranışların gelişmesine katkı sağlayabileceğini savunan görüşler de mevcuttur. Çizgi filmlerin çocukların dinleme ve konuşma becerilerine büyük katkı sağladığını ve çocukta yabancı dile karşı bir merak ve öğrenme isteği uyandırdığı savunulmaktadır (Od, 2013).

Medya araçlarının kullanımı, sanal oyun oynama davranışı bakımından çocuklara micro çevrelerinde öncelikle ebeveynlerin rol model olduğu düşünülmektedir. Okulöncesi dönem çocukları ile anne ve babanın TV izleme süreleri arasında pozitif yönde bir ilişki olduğu, çocukların TV izleme sürelerinin artması sonucunda çocukların olumlu sosyal davranışlarının azaldığı, fiziksel ve ilişkisel saldırganlıklarının arttığı belirlenmiştir (Akçay ve Özcebe, 2012b). Araştırmaya katılan ailelerin bilgisayar oyunu oynama durumlarına göre çocukların bilgisayar oyunu oynama sıklığı arttığı, bilgisayar oyunu oynamayan çocukların anne ve babalarının da bilgisayar oyunu oynamadığı belirtilmiştir (Akçay ve Özcebe, 2012a).

2.3. Uluslararası Çalışmalar

Oyunun yeni sinirsel bağlantıların kurulmasına yardımcı olarak beyin gelişimini desteklediği bugün bilinen bir gerçektir (Similansky, vd., 1988). Örneğin, oyun ortamında diğerlerini dinleme, blok ya da boya kalemleri gibi nesnelere kullanma gibi deneyimler beyin bağlantılarını güçlendirmektedir (Wilson ve Conyers, 2013). Ayrıca, oyun, gerçek hayata yansıyan sonuçlar doğurmadığı için çocuğun farklı şeyleri deneyimlemesine imkân sağlayarak öğrenme sürecini eğlenceli kılar, doğuştan gelen merakının ve yaratıcılığının özgür kalmasını, çocuğun kendini iyi hissetmesini sağlar (Hirsh-Pasek, vd., 2003).

Son elli yıl içerisinde yapılan binlerce araştırma gösterdi ki medya çocuklar için güçlü bir öğretmen ancak onların sağlıkları üzerinde de derin etkileri var. Çocuklar ve gençlerin cep telefonu, tablet gibi teknolojik aletleri sık kullanmaları sonucunda araştırmalara dayanan ciddi ve yaşam kalitesine bozan; gelişim gecikmesi, epidemik obezite, uyku bozuklukları, mental hastalıklar, saldırganlık, dijital demans ve bağımlılıklar gibi sağlık sorunlarıyla karşı karşıya kaldıkları gösterilmiştir. (Lipnowski ve LeBlanc, 2012). Erken çocukluk döneminde günde 2-3 saatten fazla televizyon izlemenin dikkat eksikliği ile ilişkili olduğu görülmüştür (Acevedo-Polakovich, vd., 2006). Patolojik şekilde internet kullanan ergenlerde depresyon, panik bozukluk ve ayrılma kaygısı görülme sıklığı çok yüksektir (King, vd., 2013). Başka bir çalışmada şiddet içeren video oyunları, çatışma durumlarına yönelik agresif çözümleri öğrenmek ve uygulamak için bir forum sağladığı belirtilmiştir. Oyuncu gerçek hayattaki çatışma durumları ortaya çıktığında kullanım için gittikçe daha erişilebilir hale gelen yeni saldırganlık ile ilgili senaryoları öğrenip uygular. Şiddet içeren video oyunları ile agresif kişilik arasında pozitif yönlü bir ilişki olduğu belirtilmiş olan bu çalışma şiddet içeren video oyunları saldırgan bir kişiliğin yaratılmasına katkıda bulunduğu ortaya koyulmuştur. (Anderson ve Dill, 2000). Farklı görüşte olan Liang, Yuan ve He (2009)'ye göre teknolojik gelişmeler yok sayılamaz. Bu nedenle de erken çocukluk dönemi eğitim ortamlarında bilgi ve iletişim teknolojisinin uygun şekilde kullanımı, eğitim ortamlarına önemli katkılar sağlamaktadır. Bu katkılar; eğitim hedeflerine ulaşmayı kolaylaştırma, eğitimi ilgi çekici hale getirebilme, çocuk merkezli uygulamaları deneme ve uygulama olarak ifade edilebilir. NCCA (2004)'ya göre sanal oyunlar çocukların; yaratıcılıklarını ve hayal güçlerini geliştirmekte, duygularını yönetebilme becerisi kazandırmakta, düşüncelerini geliştirme fırsatı sunmakta, sembolleri ve sembollerin kullanım amaçlarını öğrenmelerini sağlamakta ve böylelikle çocukların sosyal becerilerini geliştirmektedir. Araştırmacılar, bu alanda sınırlı sayıda akademik araştırma olmasına rağmen,

yapılandırılmış okul öncesi eğitim ortamında sadece birkaç aylık değerlendirme sonucunda özellikle fonolojik farkındalık, farklılaşan ilişkiler, hafıza geliştirme, koordineli motor beceriler ve matematiksel gelişim alanlarında özel olarak tasarlanmış oyunların yararlı olduğunu ortaya koymuşlardır (Pierce, 2013). Son dönemlerde yapılan meta-analiz çalışmaları, şiddet içerikli sanal oyun oynamanın saldırgan davranışı, bilişi, duygulanımı ve psikolojik uyarılmayı arttırdığını ve yardım etme gibi olumlu toplumsal davranışları azalttığını göstermektedir (Anderson ve Carnagey, 2004). Saldırgan davranışlar içeren sanal oyunları oynama ile saldırganlık davranışı gösterme arasında pozitif yönlü ilişki olduğunu birçok makale ortaya koymuştur. Ancak toplum yanlısı davranış içeren video oyunu oynamanın da toplum yanlısı davranışın artmasında etkili olduğu gösterilmiştir (Greitemeyer ve Osswald, 2010)

Yetiştirme kuramı, George Gerbner tarafından 1960'ların sonunda geliştirilmiştir (Gerbner ve Gross, 1972). Kuram, televizyonun birey üzerindeki uzun süreli etkilerini incelemektedir. Yetiştirme kuramının temeli, insanların televizyon karşısında geçirdikleri süre ile televizyonda resmedilen toplumsal gerçeğe inanma olasılıkları arasında doğrudan bir ilişki olduğuna dayanmaktadır. Yani kişi televizyon karşısında ne kadar çok zaman geçirirse, televizyonda sunulan içeriğin gerçek olduğuna o kadar fazla inanmaktadır (Gerbner, vd., 1978). Birey kendi gerçekliğini oluştururken televizyon geçekliğinden faydalanmaktadır. Uzun süre televizyon izleyenler ile daha az izleyenler arasında belirgin farkların bulunması bu sonucu desteklemektedir (Gerbner, vd., 2002). Yapılan bir çalışmada çocukların (4-8 yaş) gün de ortalama 7 saat medya ve teknolojik araçları kullandığı, örneklemdaki ebeveynler ve çocukların genellikle hergün abur cubur ve tatlılar, kızarmış yiyecekler, hazır yiyecekler ve gazlı içecekler tükettikleri, ebeveynlerin %52 'sinin kilolu veya obezite olduğu, çocukların %66'sının kilolu ve obezite için yüksek risk altında olduğu, genel sağlık durumlarını olumsuz etkilediği gösterilmiştir (Rosen, vd., 2014).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

Bu bölümde araştırmanın modeli, evren ve örneklem, verilerin toplanması ve verilerin elde edilmesinde kullanılan araçlar ve verilerin analizine ilişkin bilgilere yer verilecektir.

3.1. Araştırmanın Modeli

36-72 aylık dönemde sanal oyun oynayan çocuklar ile geleneksel oyun oynayan çocukların etkileşimli akran oyun davranışlarının karşılaştırılmasını amaçlayan bu çalışmada nicel araştırma modellerinden tarama modeli kullanılacaktır. Nicel araştırmalarda amaç, araştırma konusunun kullanılan ölçme aracındaki maddeler tarafından oluşturulmuş bir çerçevede betimlenmesinden ilişki veya farkların ortaya çıkarılmasına ya da yorumlarda bulunulmasına kadar uzanır. Ayrıca nicel araştırmalarla evreni temsil eden bir örneklemde elde edilen veriler üzerinde araştırma hipotezlerini test etmek ve genellemelere ulaşmak mümkündür (Başol, 2008).

3.2. Araştırma Evreni ve Örneklem

Bu araştırmanın hedef evreni Türkiye’de yaşayan 36-72 aylık okulöncesi eğitime devam eden çocukların ebeveynleri, ulaşılabilir evren ise Çanakkale Merkez İlçesi ve Çan İlçelerinde yaşayan okulöncesi eğitime devam eden 36-72 aylık çocukların ebeveynleridir. Araştırmada örneklem belirlenirken ise seçkisiz olmayan amaçsal örnekleme yöntemlerinden benzeşik örnekleme yöntemi tercih edilmiştir. Benzeşik örneklemede amaç, belirgin bir alt grubu tanımlamaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2008).

Bunun için araştırmanınörneklem grubuna, internet üzerinden hazırlanan çevrimiçi formlar gönderilmiştir. Form hazırlanırken yanıtlayıcının tekrar tekrar çalışmaya katılmasını ve rasgele cevaplar vermesini engellemek için gerekli önlemler alınmıştır. Araştırmaya katılım gönüllük esasına dayanmaktadır. Gerekli veri toplanamayınca Çanakkale Merkez ilçede ve Çan Merkez İlçede bulunan okulöncesi eğitim kurumlarına ulaşılmış ve araştırmaya katılmayı kabul eden ebeveynlere araştırma formu fiziki olarak verilmiştir. Bunun sonucunda fiziki

forma ve ya çevrimiçi forma cevap veren bireylerin tümü araştırmanın çalışma grubunu oluşturmuştur.

3.3. Veri Toplama Araçları

3.3.1. Kişisel Bilgi Formu

Kişisel bilgi formu araştırmaya katılacak kişilerin demografik bilgileri ile çocukların cep telefonu, tablet, bilgisayar, televizyon kullanımları, sanal oyun oynama ve geleneksel oyun oynama süreleri, ebeveynlerin oyunlara katılımları, vb. bilgileri toplamak amacıyla hazırlanmış olup katılımcılardan doldurmaları istenen bölümdür.

3.3.2. Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği (Ebeveyn Formu)

Okul öncesi dönem çocuklarının ‘akranlarıyla oyun davranışı düzeyleri’ni ölçmek üzere Fantuzzo, Mendez ve Tighe (1998) tarafından geliştirilen; Ahmetoğlu, Acar ve Aral tarafından 2016’da Türkçeye uyarlanan ölçeğin Ebeveyn Formu toplam 28 madde ve üç alt boyuttan oluşmaktadır: 1-Oyun Etkileşimi, 2-Oyunu Bozma, 3-Oyundan Kopma. Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği (Ebeveyn Formu) çocukların etkileşimli akran oyun davranışlarını ölçmek amacıyla geliştirilmiştir.

4’lü Likert tipinde düzenlenmiş ölçek maddeleri ‘hiçbir zaman (1)’ ile ‘her zaman (4)’ arasındaki seçeneklerinden birinin seçilmesiyle doldurulmaktadır. Ölçeğin ilk alt boyutu olumlu yüklü ifadelerden, diğer iki alt boyutu ise olumsuz yüklü ifadelerden oluşmaktadır. Ölçek ve alt boyutlarından alınan puanın yüksekliği, çocukların akranlarıyla oyun davranışı düzeylerinin yüksek olduğunu göstermektedir (Özkılıç Kabul, 2019)

Araştırmanın geçerlilik ve güvenilirlik çalışmasının verilerin İstanbul İl Merkezinde bulunan çoğunlukla orta ve üst sosyo-ekonomik düzeyde, yaş ortalaması 60.38 (SS= 9.98) olan, okul öncesi eğitim alan, 442 çocuğun ebeveynlerinden toplanmıştır.

Ölçeğin geçerliliği Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA), alt ölçekler arası korelasyonlar ve alt-üst %27 lik grup puanları kullanılarak sınanmıştır. Ölçeğin iç tutarlılığı de Cronbach’s

alpha yöntemi ile hesaplanmıştır. Buna ek olarak, ölçeğin diğer ölçekler ile yordayıcı geçerliliğine bakılmıştır. (Ahmetoğlu, Acar ve Aral, 2016)

Yapılan Doğrulayıcı Faktör Analizleri sonucu ölçeğin orijinal ölçekteki gibi üç faktörlü bir yapıya sahip olduğu belirlenmiştir: Oyun Etkileşimi ($\chi^2(26)= 90.719$, CFI=0.901, RMSEA=0.075, SRMR=0.05), Oyunun Bozulması ($\chi^2(35)= 88.319$, CFI=0.916, RMSEA=0.059, SRMR=0.043) ve Oyundan Kopma ($\chi^2(34)= 81.715$, CFI=0.892, RMSEA=0.056, SRMR=0.045) olarak bulunmuştur. İç güvenirlik katsayıları Oyun Etkileşimi ($\alpha=.72$), Oyunun Bozulması ($\alpha=.75$) ve Oyundan Kopma ($\alpha=.68$) olarak bulunmuştur. (Ahmetoğlu vd., 2016).

3.4. Verilerin Analizi

Bu çalışmada kullanılan günlük televizyon izleme, günlük cep telefonu kullanma, günlük tablet kullanma, günlük bilgisayar kullanma süreleri bağımsız değişken, etkileşimli ekran oyunları ölçeği bağımlı değişken olarak belirlenmiştir.

Veriler IBM SPSS 21.0 paket programı kullanılarak değerlendirilmiştir. Araştırmaya toplam 280 ebeveyn katılmıştır. Veri analizi öncesinde hatalı olan veriler çıkarılmış ve ardından z puanları incelenmiştir. Z puanlarının ardından 8 katılımcının uç değerlerde olduğu görülmüş ve veri setinden çıkarılmış ve veri analizi 272 ebeveyn üzerinden yapılmıştır. Veri setinin normalliği basıklık-çarpıklık değerleri, normallik testi, histogram, Q-Q plots grafikleri ve varyans katsayısına bakılarak incelenmiş ve verilerin normal dağılım gösterdiği görülmüştür. Verilerin analizinde ilk olarak demografik değişkenlerin frekans ve yüzdelere bakılmıştır. Ardından etkileşimli ekran oyunları ölçeğinin ve alt boyutlarının bağımsız değişkenler tarafından farklılaşp farklılaşmadığına bakılmış ve bu doğrultuda one way anova testleri yapılmıştır. Yapılan analizler sonucunda anlamlı farklılık bulunmamıştır.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR

Bu bölümde araştırma bulgularından söz edilecektir.

4.1. Örnekleme Tanımlayan Demografik Bilgiler

Araştırmaya katılan 36-72 aylık okulöncesi eğitime devam eden ebeveynlere ait demografik bulgulara tablo 1 ve tablo 2’de yer verilmiştir.

Tablo 1
Katılımcı ebeveynlerin demografik bilgi tablosu

	Gruplar	n	%
Cinsiyet	Kadın	222	81,3
	Erkek	51	18,7
Eğitim Durumu	İlkokul	14	5,1
	Ortaokul	9	3,3
	Lise	71	26,0
	Yüksekokul	54	19,8
	Lisans	104	38,1
	Lisansüstü	21	7,7
	Çalışma Durumu	Evet	174
Hayır		99	36,3
Aylık Gelir	3000 TL’den az	41	15,0
	3000-6000 TL arası	120	44,0
	6000 TL’den fazla	32	11,7
Sürekli Sağlık Sorunu	Evet	28	10,3
	Hayır	244	89,4

Tablo 1'in devamı

Mesleğiniz Nedir?	Belirtmek İstemiyor	15	5,5
	Bankacı	3	1,1
	Eğitim Sektörü	40	14,7
	Ev hanımı	69	25,3
	F&B müdürü	3	1,1
	Halkla ilişkiler sorumlusu	1	,4
	Harita teknikeri	1	,4
	Harita ve borsa yatırım	1	,4
	Hizmet Sektörü	23	8,4
	İnsan kaynakları şefi	1	,4
	İş güvenliği uzmanı	1	,4
	İşçi	7	2,6
	Kamu görevlisi	15	5,5
	Memur	13	4,8
	Mimar	1	,4
	Muhasebeci	14	5,1
	Müdür	1	,4
	Mühendis	17	6,2
	Özel güvenlik görevlisi	4	1,5
	Özel sektör	1	,4
	Özel şirket	1	,4
	Peyzaj teknikeri	1	,4
	Sağlık Sektörü	23	8,4
	Serbest meslek	12	4,4
	Sigorta	1	,4
	Şantiye şefi	1	,4
	Veri giriş kontrol işletmeni	1	,4
Yardımcı yönetmen	1	,4	
Yüksek enerji danışmanı	1	,4	

Araştırmaya 222'si kadın 51'i erkek olmak üzere toplamda 273 kişi katılmıştır. Katılımcıların 14'ü ilkokul, 9'u ortaokul, 71'i lise, 54'ü yüksekokul, 104'ü lisans ve 21'i yüksek lisans mezunudur. Herhangi bir işte çalışan 174 kişi vardır. Aylık geliri 3000 TL'den az olan katılımcı sayısı 41, 3000-6000 TL arasında olan 120 ve 6000 TL'den fazla olan kişi sayısı 32 kişi iken 80 kişi aylık geliri hakkında bilgi vermemiştir. Katılımcıların 244'ünün herhangi bir sağlık sorunu yokken 28'inin ise bir sağlık sorunu olduğu görülmektedir. Bunun ardından 40 kişi ile eğitim sektöründe çalışanlar, 23 kişi ile sağlık ve hizmet sektörü yer almaktadır. Diğer meslek gruplarından 17 kişi mühendis, 15 kişi kamu görevlisi, 14 kişi muhasebeci, 13 kişi memur olduğunu belirtirken 15 kişi ise mesleğini belirtmek istememiştir.

Tablo 2

Katılımcı ebeveynlerin evlilik bilgi tablosu

	Gruplar	n	%
Evli Misiniz?	Evli	266	97,4
	Hayır	6	2,2
Evlilik Süresi	0-5 yıl arası	28	10,3
	5-10 yıl arası	157	57,5
Evlilik Sayısı	10 yıl ve üzeri	78	28,6
	1.Evlilik	251	91,9
	2.Evlilik	14	5,1
Çocuk Sayısı	3.Evlilik ve üzeri	4	1,4
	Yok	-	
	1 Çocuk	105	38,5
	2 Çocuk	131	48,1
	3 Çocuk	17	6,2
Kız Çocuk Sayısı	4 Çocuk	1	,4
	Yok	87	31,9
	1 Çocuk	126	46,2
	2 Çocuk	38	13,9
	3 Çocuk	3	1,1
Erkek Çocuk Sayısı	4 Çocuk	1	,4
	Yok	92	33,7
	1 Çocuk	126	46,2
	2 Çocuk	35	12,8
	3 Çocuk	2	,7
3-6 Yaş Arası Okul Öncesi Eğitim Devam Eden Çocuk Sayısı	4 Çocuk	-	-
	1 Çocuk	207	75,8
	2 Çocuk	45	16,5
	3 Çocuk ve Üzeri	3	1,1
3-6 Yaş Arası Okul Öncesi Eğitim Devam Eden Çocuk Cinsiyeti	Kız	120	46,2
	Erkek	110	40,3
	Kız ve Erkek	18	6,6

Ebeveynlerin medeni durumları hakkında bilgi almak için verilen sorulara yanıt veren katılımcılardan 266 kişi evli olduğunu belirtirken 6 kişi evli olmadığını belirtmiştir. Evli olan katılımcılardan 28'i 0 ila 5 yıl arasında, 157 kişi 5 ila 10 yıl arasında ve 78 kişi ise 10 yıl ve üzeri süredir evli olduklarını belirtmiş 10 kişi ise bu soruya cevap vermemiştir. Evli olanlardan 251'i evliliğinin ilk evlilik olduğunu, 14'ü 2. Evliliği olduğunu ve 4 kişi ise 3 ve üzerinde bir evliliği olduğunu belirtmiştir. Katılımcıların %48,1'inin iki çocuğu, %38,5'inin bir çocuğu olduğu görülürken 19 kişi çocuk sayısı sorusuna cevap vermemiştir. Bir kız çocuğu olan 126, iki kız çocuğu olan 38 kişi varken hiç kız çocuğu olmayan kişi sayısı 87'dir. Kız çocuk sayısı 3 ve üzerinde olan kişi sayısı 4 iken kız çocuk sayısına cevap vermeyen kişi sayısı 18 olarak görülmektedir. Erkek çocuk sayısı bir olan 126 katılımcı varken 35 kişinin iki erkek çocuğu olduğu görülmektedir. Üç çocuk ve üzerinde erkek çocuğa sahip olan 2 kişi varken 92 kişinin erkek çocuğu olmadığı görülürken 18 kişi bu soruya cevap vermemiştir. Katılımcılardan 3-6 yaş arası okul öncesi eğitime devam eden çocuk sayısı 207 kişi ile bir çocuğu olanlar olmuşken 45 kişinin iki çocuğu 3 kişininse 3 çocuk ve üzeri çocuğu vardır. Yine 3-6 yaş arası okul öncesi eğitime devam eden kız çocukların sayısı 120, erkek çocukların sayısı 110 ve hem erkek hem de kız çocuğu devam eden ebeveynlerin sayısı 18 olarak görülmektedir.

4.2. Ebeveyn ve Çocukların Teknoloji Araçlarını Kullanımı

Ebeveyn ve çocukların teknolojik araçlara sahip olma durumu ve günlük kullanım sürelerine dair bulgulara tablo 3 ve tablo 4'te yer verilmiştir.

Tablo 3

Ebeveyn ve çocuk teknoloji aracına sahip olma tablosu

	Gruplar	n	%
Ebeveyn Cep Telefonuna Sahip Olma	Evet	273	100
	Hayır	-	-
Ebeveyn Televizyona Sahip Olma	Evet	264	96,7
	Hayır	9	3,3
Ebeveyn Bilgisayara Sahip Olma	Evet	203	74,4
	Hayır	70	25,6

Tablo 3'ün devamı

Ebeveyn Tablete Sahip Olma	Evet	146	53,5
	Hayır	127	46,5
Çocuk Cep Telefona Sahip Olma	Evet	46	16,8
	Hayır	227	83,2
Çocuk Televizyona Sahip Olma	Evet	138	50,5
	Hayır	135	49,5
Çocuk Bilgisayara Sahip Olma	Evet	50	18,3
	Hayır	223	81,7
	Evet	123	45,1
	Hayır	150	54,9
Çocuk Tablete Sahip Olma	0-2 Saat	66	24,2
	2-4 Saat	35	12,8
	4 Saat ve Üzeri	2	,7

Araştırmaya katılan tüm katılımcıların cep telefonu olduğu görülürken; 264 kişinin televizyon, 203 kişinin bilgisayar ve 146 kişinin de tablete sahip olduğu görülmektedir. Ebeveynlerden 10 kişi gün içerisinde hiç cep telefonu kullanmazken, cep telefonu kullananlardan 84 kişinin 0-2 saat arasında, 98 kişinin 2-4 saat arasında, 78 kişinin de 4 saat ve üzerinde cep telefonu kullandığı görülmektedir. Ebeveynlerin verdikleri cevaplara göre çocuklarının cep telefonuna sahip olmadığını belirten katılımcı sayısı 227 iken 46 kişi ise çocuklarının cep telefonuna sahip olduğunu belirtmiştir. Televizyona sahip olan çocuk sayısı 138 iken 135 kişi ise çocuklarının telefona sahip olmadığını belirtmiştir. Çocuklarının bilgisayara sahip olduğunu belirten 50 kişi varken bilgisayara sahip olmadıklarını söyleyen 223 kişi olduğu görülmektedir. Ayrıca tablete sahip olan çocuk sayısı 123 iken tablete sahip olmayan çocuk sayısının 150 olduğu görülmektedir. Evlerde tablet olmasına rağmen velilerin tablet kullanma oranı çok düşükken çocukların kullanma oranlarının yüksek olması velilerin çocuklar için evlerine tablet temin ettiklerini düşündürmektedir.

Tablo 4

Ebeveynlerin ve çocukların cinsiyetlerine göre günlük ortalama teknoloji araçlarını kullanma süreleri

	Cep Telefonu Kullanma Süresi	Televizyon İzleme Süresi	Bilgisayar Kullanma Süresi	Tablet Kullanma Süresi	Toplam
Annelerin Gün İçerisinde					
Ortalama Teknolojik Araç Kullanma Süreleri	2,78 Saat	2,22 Saat	1,42 Saat	0,17 Saat	6,59 Saat
Babaların Gün İçerisinde					
Ortalama Teknolojik Araç Kullanma Süreleri	3,14 Saat	2,61 Saat	2,08 Saat	0,37 Saat	8,2 Saat
Toplam	5,92 Saat	4,83 Saat	3,5 Saat	0,54 Saat	14,79 Saat
Kız Çocukların Gün İçerisinde Ortalama Teknolojik Araç Kullanma Süreleri					
Ortalama Teknolojik Araç Kullanma Süreleri	0,85 Saat	1,37 Saat	0,20 Saat	0,48 Saat	2,9 Saat
Erkek Çocukların Gün İçerisinde Ortalama Teknolojik Araç Kullanma Süreleri					
Ortalama Teknolojik Araç Kullanma Süreleri	0,80 Saat	1,54 Saat	0,22 Saat	0,83 Saat	3,39 Saat
Kız ve Erkek Çocukların Gün İçerisinde Ortalama Teknolojik Araç	1,11 Saat	1,89 Saat	0,33 Saat	1,06 Saat	4,39 Saat

Ebeveynlerin ve çocukların teknolojik araç kullanma süre ortalamalarına bakıldığında, anneler günde 6,59 saat teknolojik araç kullanırlarken bunlardan en çok 2,78 saat ile cep telefonunda vakit geçirdiklerini belirtmişlerdir. Babalar günde 8,2 saat teknolojik araç kullanırlarken bunlardan 3,14 saat ile en çok cep telefonunda vakit geçirdiklerini belirtmişlerdir. Toplam saatlere bakıldığında ebeveynlerin gün içerisinde 5,92 saatlerini cep telefonu kullanarak geçirdikleri görülmektedir. Çocukların cinsiyetlerine göre teknolojik araç kullanma sürelerine bakıldığında kızların günde 2,9 saat, erkeklerin 3,39 saat ve hem kız hem erkek çocukları olanların 4,39 saat vakit geçirdikleri görülmektedir. Çocukların en çok televizyon ile vakit geçirdikleri bilgisayar kullanma süreleri en az olduğu görülmektedir.

4.3. Ebeveynlerin ve Çocukların Sanal ve Geleneksel Oyun Oynama Durumları ve Süreleri

Araştırmaya katılan ebeveynler ve ebeveynin algısına göre çocukların sanal ve geleneksel oyun oynama durumları ve sürelerine dair bulgulara tablo 5’te yer verilmiştir.

Tablo 5

Sanal oyun ve geleneksel oyun oynama süresi

	Gruplar	n	%
Çocuk Geleneksel Oyun Oynama Süresi	Hiç	5	1,8
	0-1 Saat	11	4,0
	1-2 Saat	140	51,3
	2-4 Saat	83	30,4
	4 Saat ve Üzeri	33	12,1
Çocuk Sanal Oyun Oynama Süresi	Hiç	69	25,3
	0-1 Saat	32	11,7
	1-2 Saat	134	49,1
	2-4 Saat	33	12,1
	4 Saat ve Üzeri	3	1,1
Çocuğunuz ile Gün İçerisinde Kaç Saat Geleneksel Oyun Oynarsınız?	Hiç	12	4,4
	0-1 Saat	18	6,6
	1-2 Saat	204	74,7
	2-4 Saat	29	10,6
	4 Saat ve Üzeri	8	2,9
Çocuğunuz ile Eşiniz Gün İçerisinde Kaç Saat Geleneksel Oyun Oynar?	Hiç	45	16,5
	0-1 Saat	27	9,9
	1-2 Saat	166	60,8
	2-4 Saat	26	9,5
	4 Saat ve Üzeri	5	1,8
Gün İçerisinde Kaç Saat Sanal Oyun Oynarsınız?	Hiç	184	67,4
	0-1 Saat	8	2,9
	1-2 Saat	62	22,7
	2-4 Saat	10	3,7
	4 Saat ve Üzeri	5	1,8
Eşiniz Gün İçerisinde Kaç Saat Sanal Oyun Oynar?	Hiç	156	57,1
	0-1 Saat	10	3,7
	1-2 Saat	61	22,3
	2-4 Saat	20	7,3
	4 Saat ve Üzeri	17	6,2

Çocuklarının 5’inin hiç geleneksel oyun oynamadığını belirten ebeveynler; 11’inin günde 0-1 saat arasında, 140’ının günde 1-2 saat, 83’ünün günde 2-4 saat ve 33’ünün günde 4

saat ve üzerinde geleneksel oyun oynadığını belirtmektedir. Çocuklarının 69'unun hiç sanal oyun oynamadığını belirten ebeveynler; 32'sinin günde 0-1 saat arasında, 134'ünün günde 1-2 saat, 33'ünün günde 2-4 saat ve 3'ünün günde 4 saat ve üzerinde sanal oyun oynadığını belirtmektedir.

Çocuğu ile gün içerisinde hiç geleneksel oyun oynamadığını belirten 12 ebeveyn; günde 0-1 saat arasında geleneksel oyun oynadığını belirten 18, 1-2 saat arasında geleneksel oyun oynadığını belirten 204, 2-4 saat arasında geleneksel oyun oynadığını belirten 29, 4 saat ve üzerinden geleneksel oyun oynadığını belirten 8 ebeveyn bulunmaktadır. Eşinin çocuğu ile gün içerisinde hiç geleneksel oyun oynamadığını belirten 45 ebeveyn; günde 0-1 saat arasında geleneksel oyun oynadığını belirten 27, 1-2 saat arasında geleneksel oyun oynadığını belirten 166, 2-4 saat arasında geleneksel oyun oynadığını belirten 26, 4 saat ve üzerinde geleneksel oyun oynadığını belirten 5 ebeveyn bulunmaktadır.

Ebeveynlerden 184'ü gün içerisinde hiç sanal oyun oynamadığını belirtirken; 8'i günde 0-1 saat, 62'si günde 1-2 saat, 10'u günde 2-4 saat ve 5'i günde 4 saat ve üzerinde sanal oyun oynadığını belirtmektedir. Katılımcılardan 156'sı eşlerinin gün içerisinde hiç sanal oyun oynamadığını belirtirken; 10'u 0-1 saat, 61'i 1-2 saat, 20'si 2-4 saat, 17'sinin de günde 4 saat ve üzerinde sanal oyun oynadıklarını belirtmektedir.

4.4. Sanal Oyun Oynama Süresi Geleneksel Oyun Oynama Süresinden Fazla Olan Çocukların Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği Alt Puanlarının Karşılaştırılması

Ebeveynin algısına göre sanal oyun oynama süresi geleneksel oyun oynama süresinden fazla olan çocukların oyun etkileşimi, oyundan kopma ve oyunu bozma puanları tek yönlü varyans analizi ile karşılaştırılmış ve bulgular tablo 6, tablo 7 ve tablo 8'de verilmiştir.

Tablo 6

Oyun etkileşimi alt ölçeği puanları ANOVA tablosu

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Gruplar arası	,260	2	,130	,006	,995	-
Gruplar içi	6380,450	270	23,631			
Toplam	6380,711	272				

Katılımcıların ebeveyn algısına göre gün içerisinde sanal oyun oynama süreleri ile geleneksel oyun oynama sürelerine göre etkileşimli ekran oyunların oyun etkileşimi davranışı puanlarının farklılaşıp farklılaşmadığını görmek için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi ile karşılaştırılmış, test sonunda, geleneksel oyun oynama süresi sanal oyun oynama süresinden daha yüksek olan katılımcıların oyun etkileşimi davranışı ortalama puanı ($\bar{x}=25,8961$), geleneksel oyun oynama süresi sanal oyun oynama süresine eşit olan katılımcıların oyun etkileşimi davranışı ortalama puanı ($\bar{x}=25,9518$) ve geleneksel oyun oynama süresi sanal oyun oynama süresinden daha düşük olan katılımcıların oyun etkileşimi davranışı ortalama puanı ($\bar{x}=25,8611$) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemiştir [$F_{(2-270)}=0,006$, $p>0,05$].

Sanal oyun oynama süresi geleneksel oyun oynama süresinden fazla olan katılımcıların oyun etkileşimi davranışı puan ortalamaları, geleneksel oyun oynama süresi sanaloyun oynama süresinden daha yüksek olan katılımcıların puanlarından daha yüksek olmasına rağmen sanal oyun oynama süresi geleneksel oyun oynama süresine eşit olanların puanlarındanise düşük çıkmıştır.

Tablo 7

Oyundan kopma alt ölçeği puanları ANOVA tablosu

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Gruplar arası	16,997	2	8,499	,759	,469	-
Gruplar içi	3024,893	270	11,203			
Toplam	3041,890	272				

Katılımcıların ebeveyn algısına göre gün içerisinde sanal oyun oynama süreleri ile geleneksel oyun oynama sürelerine göre etkileşimli ekran oyunların oyundan kopma davranışı puanlarının farklılaşıp farklılaşmadığını görmek için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi ile karşılaştırılmıştır.

Test sonunda, geleneksel oyun oynama süresi sanal oyun oynama süresinden daha yüksek olan katılımcıların oyundan kopma davranışı ortalama puanı ($\bar{x}=15,2597$), geleneksel oyun oynama süresi sanal oyun oynama süresine eşit olan katılımcıların oyundan kopma davranışı ortalama puanı ($\bar{x}=14,7108$) ve geleneksel oyun oynama süresi sanal oyun oynama süresinden daha düşük olan katılımcıların oyundan kopma davranışı ortalama puanı ($\bar{x}=15,2222$) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemiştir [$F(2-270)=0,76$, $p>0,05$].

Sanal oyun oynama süresi geleneksel oyun oynama süresinden fazla olan katılımcıların oyundan kopma davranışı puan ortalamaları, sanal oyun oynama süresi geleneksel oyun oynama süresine eşit olanların puanlarından daha yüksek olmasına rağmen geleneksel oyun oynama süresi sanal oyun oynama süresinden daha yüksek olan katılımcıların puanlarından ise düşük çıkmıştır.

Tablo 8

Oyunu bozma alt ölçeği puanları ANOVA tablosu

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Gruplar arası	8,515	2	4,258	,543	,582	-
Gruplar içi	2117,866	270	7,844			
Toplam	2126,381	272				

Katılımcıların ebeveyn algısına göre gün içerisinde sanal oyun oynama süreleri ile geleneksel oyun oynama sürelerine göre etkileşimli akran oyunların oyunu bozma davranışı puanlarının farklılaşıp farklılaşmadığını görmek için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi ile karşılaştırılmış, test sonunda, geleneksel oyun oynama süresi sanal oyun oynama süresinden daha yüksek olan katılımcıların oyunu bozma davranışı ortalama puanı ($\bar{x}=12,9870$), geleneksel oyun oynama süresi sanal oyun oynama süresine eşit olan katılımcıların oyunu bozma davranışı ortalama puanı ($\bar{x}=12,9639$) ve geleneksel oyun oynama süresi sanal oyun oynama süresinden daha düşük olan katılımcıların oyunu bozma davranışı ortalama puanı ($\bar{x}=13,50$) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemiştir [$F(2-270)=0,54$, $p>0,05$].

Sanal oyun oynama süresi geleneksel oyun oynama süresinden fazla olan katılımcıların oyunu bozma davranışı puan ortalamaları, diğer iki grup ortalama puanlarından daha yüksek çıkmıştır.

4.5. Çocukların Günlük Televizyon İzleme Süresi Açısından Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği Alt Puanlarının Karşılaştırılması

Ebeveynin algısına göre günlük televizyon izleme süresi açısından çocukların oyun

etkileşimi, oyundan kopma ve oyunu bozma puanları tek yönlü varyans analizi ile karşılaştırılmış ve bulgular tablo 9, tablo 10 ve tablo 11’da verilmiştir.

Tablo 9

Oyun Etkileşimi Alt Ölçeği Puanları Anova Tablosu

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Gruplar arası	82,518	3	27,506	1,175	,320	-
Gruplar içi	6298,193	269	23,413			
Toplam	6380,711	272				

Ebeveyn algısına göre çocukların günlük televizyon izleme süreleri ile oyun etkileşimi davranışı arasında farklılık olup olmadığı Tek Yönlü Varyans Analizi ile karşılaştırılmıştır.

Test sonunda, günlük hiç televizyon izlemeyen çocukların oyun etkileşimi ortalama puanı (\bar{x} =26,2464), günde 0-2 saat arasında televizyon izleyen çocukların oyun etkileşimi ortalama puanı (\bar{x} =25,5280), günde 2-4 saat arasında televizyon izleyen çocukların oyun etkileşimi ortalama puanı (\bar{x} =25,7869) ve günde 4 saat ve üzeri televizyon izleyen çocukların oyun etkileşimi ortalama puanı (\bar{x} =27,6667) arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür [$F(3- 269)=1,175, p>0,05$].

Yapılan çalışma sonucunda günde 4 saat ve üzerinde televizyon izleyen çocukların oyun etkileşimi puanlarının diğer gruplara göre daha yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 10

Oyunu Bozma Alt Ölçeği Puanları Anova Tablosu

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Gruplar arası	4,920	3	1,640	,208	,891	-
Gruplar içi	2121,461	269	7,886			
Toplam	2126,381	272				

Ebeveyn algısına göre çocukların günlük televizyon izleme süreleri ile oyun bozma davranışı arasında farklılık olup olmadığı Tek Yönlü Varyans Analizi ile karşılaştırılmış, test sonunda, günlük hiç televizyon izlemeyen çocukların oyun bozma davranışı ortalama puanı ($\bar{x}=12,8261$), günde 0-2 saat arasında televizyon izleyen çocukların oyun bozma davranışı ortalama puanı ($\bar{x}=13,0880$), günde 2-4 saat arasında televizyon izleyen çocukların oyun bozma davranışı ortalama puanı ($\bar{x}=13,1803$) ve günde 4 saat ve üzeri televizyon izleyen çocukların oyun bozma davranışı ortalama puanı ($\bar{x}=13,1667$) arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür [$F(3-269)=,208$, $p>0,05$].

Tablo 11

Oyundan Kopma Alt Ölçeği Puanları Anova Tablosu

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Gruplar arası	41,404	3	13,801	1,237	,297	-
Gruplar içi	3000,486	269	11,154			
Toplam	3041,890	272				

Ebeveyn algısına göre çocukların günlük televizyon izleme süreleri ile oyundan kopma

davranışı arasında farklılık olup olmadığı Tek Yönlü Varyans Analizi ile karşılaştırılmış, test sonunda, günlük hiç televizyon izlemeyen çocukların oyundan kopma davranışı ortalama puanı ($\bar{x}=14,4638$), günde 0-2 saat arasında televizyon izleyen çocukların oyundan kopma davranışı ortalama puanı ($\bar{x}=15,3360$), günde 2-4 saat arasında televizyon izleyen çocukların oyundan kopma davranışı ortalama puanı ($\bar{x}=15,3770$) ve günde 4 saat ve üzeri televizyon izleyen çocukların oyundan kopma davranışı ortalama puanı ($\bar{x}=14,7778$) arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür [$F(3-269)=,208$, $p>0,05$].

4.6. Çocukların Günlük Cep Telefonu Kullanma Süresi Açısından Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği Alt Puanlarının Karşılaştırılması

Ebeveynin algısına göre günlük cep telefonu kullanma süresi açısından çocukların oyun etkileşimi, oyundan kopma ve oyunu bozma puanları tek yönlü varyans analizi ile karşılaştırılmış ve bulgular tablo 12, tablo 13 ve tablo 14’da verilmiştir.

Tablo 12

Oyun Etkileşimi Alt Ölçeği Puanları Anova Tablosu

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Gruplar arası	54,928	3	18,309	,779	,507	-
Gruplar içi	6325,782	269	23,516			
Toplam	6380,711	272				

Ebeveyn algısına göre çocukların günlük telefon kullanma süreleri ile oyun etkileşimi davranışı arasında farklılık olup olmadığı Tek Yönlü Varyans Analizi ile karşılaştırılmış, test sonunda, günlük hiç telefon kullanmayan çocukların oyun etkileşimi ortalama puanı ($\bar{x}=25,8750$), günde 0-2 saat arasında telefon kullanan çocukların oyun etkileşimi ortalama puanı ($\bar{x}=26,1848$), günde 2-4 saat arasında telefon kullanan çocukların oyun etkileşimi ortalama puanı ($\bar{x}=25,7317$) ve günde 4 saat ve üzeri telefon kullanan çocukların oyun etkileşimi ortalama puanı ($\bar{x}=22,5000$) arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür [$F(3-$

269)=,779, p>0,05].

Tablo 13

Oyunu bozma alt ölçeği davranışı puanları anova tablosu

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Gruplar arası	53,892	3	17,964	2,332	,075	-
Gruplar içi	2072,489	269	7,704			
Toplam	2126,381	272				

Ebeveyn algısına göre çocukların günlük telefon kullanma süreleri ile oyun bozma davranışı arasında farklılık olup olmadığı Tek Yönlü Varyans Analizi ile karşılaştırılmış, test sonunda, günlük hiç telefon kullanmayan çocukların oyun bozma davranışı ortalama puanı (\bar{x} =12,6324), günde 0-2 saat arasında telefon kullanan çocukların oyun bozma davranışı ortalama puanı (\bar{x} =13,4348), günde 2-4 saat arasında telefon kullanan çocukların oyun bozma davranışı ortalama puanı (\bar{x} =13,6341) ve günde 4 saat ve üzeri telefon kullanan çocukların oyun bozma davranışı ortalama puanı (\bar{x} =12,2500) arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür [F(3-269)=2,332 , p>0,05].

Tablo 14

Oyundan kopma alt ölçeği davranışı puanları anova tablosu

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Gruplar arası	78,541	3	26,180	2,377	,070	-
Gruplar içi	2963,349	269	11,016			
Toplam	3041,890	272				

Ebeveyn algısına göre çocukların günlük telefon kullanma süreleri ile oyundan kopma davranışı arasında farklılık olup olmadığı Tek Yönlü Varyans Analizi ile karşılaştırılmış, test sonunda, günlük hiç telefon kullanmayan çocukların oyundan kopma davranışı ortalama puanı ($\bar{x}=14,8235$), günde 0-2 saat arasında telefon kullanan çocukların oyundan kopma davranışı ortalama puanı ($\bar{x}=15,1848$), günde 2-4 saat arasında telefon kullanan çocukların oyundan kopma davranışı ortalama puanı ($\bar{x}=16,0244$) ve günde 4 saat ve üzeri telefon kullanan çocukların oyundan kopma davranışı ortalama puanı ($\bar{x}=12,2500$) arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür [$F(3-269)=2,377$, $p>0,05$].

4.7. Çocukların Günlük Tablet Kullanma Süresi Açısından Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği Alt Puanlarının Karşılaştırılması

Ebeveynin algısına göre günlük tablet kullanma süresi açısından çocukların oyun etkileşimi, oyundan kopma ve oyunu bozma puanları tek yönlü varyans analizi ile karşılaştırılmış ve bulgular tablo 15, tablo 16 ve tablo 17'da verilmiştir.

Tablo 15

Oyun Etkileşimi Alt Ölçeği Puanları Anova Tablosu

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Gruplar arası	65,067	3	21,689	,924	,430	-
Gruplar içi	6315,644	269	23,478			
Toplam	6380,711	272				

Ebeveyn algısına göre çocukların günlük tablet kullanma süreleri ile oyun etkileşimi

davranışı arasında farklılık olup olmadığı Tek Yönlü Varyans Analizi ile karşılaştırılmış, test sonunda, günlük hiç tablet kullanmayan çocukların oyun etkileşimi ortalama puanı (\bar{x} =25,5765), günde 0-2 saat arasında tablet kullanan çocukların oyun etkileşimi ortalama puanı (\bar{x} =26,1667), günde 2-4 saat arasında tablet kullanan çocukların oyun etkileşimi ortalama puanı (\bar{x} =26,9714) ve günde 4 saat ve üzeri tablet kullanan çocukların oyun etkileşimi ortalama puanı (\bar{x} =27,0000) arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür [$F(3-269)=,924$, $p>0,05$].

Tablo 16

Oyunu Bozma Alt Ölçeği Puanları Anova Tablosu

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Gruplar arası	20,679	3	6,893	,881	,452	-
Gruplar içi	2105,702	269	7,828			
Toplam	2126,381	272				

Ebeveyn algısına göre çocukların günlük tablet kullanma süreleri ile oyun bozma davranışı arasında farklılık olup olmadığı Tek Yönlü Varyans Analizi ile karşılaştırılmıştır.

Test sonunda, günlük hiç tablet kullanmayan çocukların oyun bozma davranışı ortalama puanı (\bar{x} =12,8882), günde 0-2 saat arasında tablet kullanan çocukların oyun bozma davranışı ortalama puanı (\bar{x} =13,4697), günde 2-4 saat arasında tablet kullanan çocukların oyun bozma davranışı ortalama puanı (\bar{x} =12,9429) ve günde 4 saat ve üzeri tablet kullanan çocukların oyun bozma davranışı ortalama puanı (\bar{x} =14,5000) arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür [$F(3- 269)=,881$, $p>0,05$].

Yapılan çalışma sonucunda günde 4 saat ve üzeri tablet kullanan çocukların oyunu bozma davranışı puanlarının diğer gruplardan yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 17

Oyundan kopma alt ölçeği puanları anova tablosu

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Gruplar arası	50,651	3	16,884	1,518	,210	-
Gruplar içi	2991,239	269	11,120			
Toplam	3041,890	272				

Ebeveyn algısına göre çocukların günlük tablet kullanma süreleri ile oyundan kopma davranışı arasında farklılık olup olmadığı Tek Yönlü Varyans Analizi ile karşılaştırılmıştır.

Test sonunda, günlük hiç tablet kullanmayan çocukların oyundan kopma davranışı ortalama puanı (\bar{x} =14,8000), günde 0-2 saat arasında tablet kullanan çocukların oyundan kopma davranışı ortalama puanı (\bar{x} =15,6970), günde 2-4 saat arasında tablet kullanan çocukların oyundan kopma davranışı ortalama puanı (\bar{x} =15,2000) ve günde 4 saat ve üzeri tablet kullanan çocukların oyundan kopma davranışı ortalama puanı (\bar{x} =17,5000) arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür [$F(3-269)=1,518$, $p>0,05$].

4.8. Çocukların Günlük Bilgisayar Kullanma Süresi Açısından Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği Alt Puanlarının Karşılaştırılması

Ebeveynin algısına göre günlük bilgisayar kullanma süresi açısından çocukların oyun etkileşimi, oyundan kopma ve oyunu bozma puanları tek yönlü varyans analizi ile karşılaştırılmış ve bulgular tablo 18, tablo 19 ve tablo 20'da verilmiştir.

Tablo 18

Oyun Etkileşimi Alt Ölçeği Puanları Anova Tablosu

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Gruplar arası	147,031	3	49,010	2,115	,099	-
Gruplar içi	6233,679	269	23,174			
Toplam	6380,711	272				

Ebeveyn algısına göre çocukların günlük bilgisayar kullanma süreleri ile oyun etkileşimi davranışı arasında farklılık olup olmadığı Tek Yönlü Varyans Analizi ile karşılaştırılmış, test sonunda, günlük hiç bilgisayar kullanmayan çocukların oyun etkileşimi ortalama puanı (\bar{x} =25,6402), günde 0-2 saat arasında bilgisayar kullanan çocukların oyun etkileşimi ortalama puanı (\bar{x} =28,1250), günde 2-4 saat arasında bilgisayar kullanan çocukların oyun etkileşimi ortalama puanı (\bar{x} =27,0000) ve günde 4 saat ve üzeri bilgisayar kullanan çocukların oyun etkileşimi ortalama puanı (\bar{x} =27,0000) arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür [$F(3-269)=2,115, p>0,05$].

Tablo 19

Oyunu Bozma Alt Ölçeği Puanları Anova Tablosu

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Gruplar arası	20,524	3	6,841			
Gruplar içi	2105,857	269	7,828	,874	,455	-
Toplam	2126,381	272				

Ebeveyn algısına göre çocukların günlük bilgisayar kullanma süreleri ile oyun bozma davranışı arasında farklılık olup olmadığı Tek Yönlü Varyans Analizi ile karşılaştırılmış, test sonunda, günlük hiç bilgisayar kullanmayan çocukların oyun bozma davranışı ortalama puanı (\bar{x} =12,9665), günde 0-2 saat arasında bilgisayar kullanan çocukların oyun bozma davranışı ortalama puanı (\bar{x} =13,8750), günde 2-4 saat arasında bilgisayar kullanan çocukların oyun

bozma davranışı ortalama puanı ($\bar{x}=12,7500$) ve günde 4 saat ve üzeri bilgisayar kullanan çocukların oyun bozma davranışı ortalama puanı ($\bar{x}=14,0000$) arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür [$F(3-269)=,874$, $p>0,05$].

Tablo 20

Oyundan Kopma Alt Ölçeği Puanları Anova Tablosu

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Gruplar arası	34,928	3	11,643	1,042	,375	-
Gruplar içi	3006,962	269	11,178			
Toplam	3041,890	272				

Ebeveyn algısına göre çocukların günlük bilgisayar kullanma süreleri ile oyundan kopma davranışı arasında farklılık olup olmadığı Tek Yönlü Varyans Analizi ile karşılaştırılmış, test sonunda, günlük hiç bilgisayar kullanmayan çocukların oyundan kopma davranışı ortalama puanı ($\bar{x}=15,0126$), günde 0-2 saat arasında bilgisayar kullanan çocukların oyundan kopma davranışı ortalama puanı ($\bar{x}=15,1250$), günde 2-4 saat arasında bilgisayar kullanan çocukların oyundan kopma davranışı ortalama puanı ($\bar{x}=17,1250$) ve günde 4 saat ve üzeri bilgisayar kullanan çocukların oyundan kopma davranışı ortalama puanı ($\bar{x}=15,5000$) arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür [$F(3-269)=1,042$, $p>0,05$].

BEŞİNCİ BÖLÜM

TARTIŞMA, SONUÇ

VE ÖNERİLER

Bu bölümde, öncelikle elde edile araştırma bulguları, araştırmaya temel olan alt problemler bağlamında literatürde yer alan çalışmalar ve görüşler ışığında değerlendirilerek tartışılacaktır. Daha sonra, çalışmanın ve çalışma sonuçlarının genel bir değerlendirmesi yapılacaktır. Son olarak, çalışmanın sahip olduğu sınırlılıklardan söz edilecek ve gelecekte daha iyi çalışmaların ortaya konulabilmesi adına öneriler sunulacaktır.

5.1. Tartışma ve Sonuç

Çalışmaya 222 anne ve 50 babanın katıldığı anlaşılmaktadır. Ebeveynlerin cep telefonu, tablet, bilgisayar ve televizyon kullanma süreleri incelendiğinde, annelerin günlük teknolojik araç kullanma süresinin 6,59 saat olduğu, bunlardan en çok 2,78 saat ile cep telefonunda vakit geçirdikleri görülmüştür. Literatür incelendiğinde benzer çalışma sonuçları olduğu görülmektedir. Bir çalışmada annelerin %48,1'inin günde bir-iki saat televizyon izledikleri, %61,4'ünün bilgisayar/tablet kullandıkları, %51,6'sının günde bir-iki saat bilgisayar/tablet kullandıkları, %40'ının günde bir-iki saat cep telefonuyla internete bağlandıkları bulgularına dayanarak annelerin yüksek oranda medya araçlarını kullandıkları belirlenmiştir (Aral ve Kadan, 2021). Çalışmaya katılan babaların günlük teknolojik araç kullanma süresi 8,2 saat olduğu, bunlardan en çok 3,14 saat ile cep telefonunda vakit geçirdikleri görülmektedir.

Ebeveynlerin verdiği cevaplardan okulöncesi eğitime devam 3-6 yaş arası 120 kız çocuk, 110 erkek çocuk, 18 ebeveynin de hem kız hem de erkek çocuğunun olduğu anlaşılmaktadır. Çocukların cinsiyetlerine göre teknolojik araç kullanma sürelerine bakıldığında kızların 2,9 saat, erkeklerin 3,39 saat kullandığı, çocukların en çok televizyon izleyerek zaman geçirdiği görülmektedir. Çalışma okulöncesi dönemde teknolojik araçların kullanımına dair yapılan çalışmalar ile tutarlı olarak okulöncesi dönemde teknolojik araç kullanımının yaygın olduğunu göstermektedir. 2015 yılında Kabali ve arkadaşlarının yaptığı çalışmada 6 ay ile 4 yaş arasındaki çocukların %97 oranında televizyon izlediği, %83 oranında tablet bilgisayar kullandığı ve çocukların mobil cihazları kullanmaya 1 yaş öncesinde başladığı belirlenmiştir. Benzer şekilde 3-6 yaş arası çocukların günde 1-4 saat internet kullandığı (Ergüney, 2017), 0-6 yaş arası çocukların %44,8'inin cep telefonu, % 43,1'inin tablet, %21'inin

bilgisayar kullandığı ve %70,2'sinin televizyon izlediği ifade edilmiştir (Aral ve Doğan Keskin, 2018).

Çalışmaya katılan çocukların oyun alışkanlıkları incelendiğinde, çocukların gün içerisinde hem sanal oyun oynadığı hem de geleneksel oyun oynadığı, gün içerisinde geleneksel oyun oynama süreleri incelendiğinde %1,8'inin hiç oynamadığı, %51,3'ünün de günde 1-2 saat geleneksel oyun oynamayı tercih eden ağırlıklı grubu oluşturduğu, gün içerisinde sanal oyun oynama süreleri incelendiğinde %25,3'ünün hiç oynamadığı, %49,1'inin de günde 1-2 saat geleneksel oyun oynamayı tercih eden ağırlıklı grubu oluşturduğu görülmektedir. Dünyada bir milyardan fazla insan dijital oyun oynamakta ve insanlar giderek daha küçük yaşta dijital oyunlar ile tanışmaktadır (Dinç, 2012). Bir çalışmada 2-4 yaş arası çocukların %92'sinin en az bir dijital oyun oynadığı (Üstündağ, 2019), bir diğer çalışmada da çocukların 4,5 yaşında sanal oyun oynamaya başladığı ve gün içerisinde ortalama 3 saat sanal oyun oynadığı bildirilmiştir (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018).

Araştırmaya katılan ebeveynlerin %4,4'ü çocukları ile hiç geleneksel oyun oynamadığını belirtirken, %74,7'si günde 1-2 saat geleneksel oyun oynadığını belirtmektedir. Birleşmiş Milletler İnsan Hakları Yüksek Komisyonu tarafından her çocuğun hakkı şeklinde tanımlanan oyun çocuk gelişimi için oldukça önemlidir (Ginsburg, 2007). Yapılan bir çalışmada oyun gelişimi hakkında bilgili olan, çocuğun gelişimine uygun ve ilgi çekici oyunları sağlayan annelerin, çocuklarının oyun etkileşimini artırdığı belirtilmiştir (Akgün ve Yeşilyaprak, 2011). Başka bir çalışmada çocuğunu parka götüren ve çocuğu ile oyun oynayan babaların çocuklarının telefon ile daha kısa süre oynadıklarından bahsedilmektedir (Özkılıç Kabul, 2019). Geleneksel oyunları oynayan çocukların enerjilerini daha rahat attıkları, duygu ve düşüncelerini daha rahat ifade edebildikleri, özgüvenlerinin geliştiği, iletişim becerilerinin arttığı, işbirliği ve dayanışma gibi sosyal ve duygusal becerilerinin geliştiği belirtilmektedir (Yatmaz vd., 2021). Literatür incelendiğinde ebeveyn ve çocuğun birlikte geleneksel oyun oynamasının değerlendirildiği çalışmalar yok denecek kadar az olsa da ebeveynin çocuğun oyun tercihinde rol model olması ile ilgili çalışmalar bize yol gösterici olmaktadır. Bir çalışmada ailelerin sanal oyun oynama durumlarına göre çocukların sanal oyun oynama sıklığı arttığı, sanal oyun oynayan çocukların anne ve babalarının da sanal oyun oynadığı tespit edilmiştir (Akçay ve Özcebe, 2012a). Yanı sıra, çocuğun sosyal etkinliklere yönlendirilip teşvik edilmesi, spor faaliyetlerinin desteklenmesi, aile toplantıları, ailece yapılan etkinlikler ebeveyn-çocuk ilişkisini güçlendirdiğinden çocukların sanal oyunlarla olan bağlarını azalttığı, aile

içerisinde destek göremeyen, kendisine ilgi gösterilmeyen, sosyal etkinliklere katılımı kısıtlanan çocukların ise daha fazla sanal oyun bağımlısı olduğu belirtilmiştir (Yiğit ve Güniç, 2020). Başka bir çalışmada da ebeveynlerin dijital teknoloji kullanımına bağlı olarak çocukların da dijital oyunlara yöneldikleri ifade edilmiştir (Tuğrul vd., 2014).

Ebeveynin algısına göre gün içerisinde sanal oyun oynama süresi geleneksel oyun oynama sürelerinden fazla olan çocukların Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği puanları karşılaştırılmış olup oyun etkileşimi alt ölçeği, oyundan kopma alt ölçeği ve oyunu bozma alt ölçeği puanlarının gruplar arasında farklılaşmadığı görülmüştür. Araştırmanın sınırlılıklarında da bahsedildiği gibi araştırma ebeveynlerden toplanan veriler ile yapıldığından araştırmanın sonuçları ebeveynlerin algıları ile sınırlıdır. Bu durum, ebeveynlerin çocuklarının akran oyunları içerisindeki davranışlarını objektif değerlendirmemesinden kaynaklanabileceği gibi, örnekteki çocukların geleneksel ve sanal oyunu benzer süreler ile oynuyor olmasına bağlı olarak ağırlıklı olarak geleneksel oyun oynayan ile ağırlıklı olarak sanal oyun oynayan grup arasında belirgin fark olmamasından da kaynaklanıyor olabileceği düşünülmüştür. Oyun oynama davranışı bir sosyal beceridir. Literatür incelendiğinde çocukların oyun oynama davranışları ile ilgili nicel araştırmaların kısıtlı olduğu görülmekle birlikte teknolojik araçların çocukların sosyal becerileri ve diğer gelişim alanlarına etkileri ile ilgili araştırmalar bulunmaktadır. Çocukların akran ilişkileri en iyi oyun ortamlarında gözlemlenebilmekte ve oyun, olumlu akran ilişkilerinin geliştiği ortamların başında gelmektedir (Karaca vd., 2019). Çocukların sanal oyun oynama süresi arttıkça hem oyun oynama eğilimlerinin, hem de konsantrasyon becerilerinin azaldığı görülmektedir (Gözüm ve Kandır, 2020). Çocukların sanal oyun oynama alışkanlığı arttıkça uyku uyanıklık geçiş sorunlarının, uykuda uyarılma sorunlarının ve uykuda solunum sorunlarının arttığı belirtilmiştir (Bal ve Okkay, 2021). Başka bir çalışmada da sanal oyun bağımlılığının agresiflikle ilişkili olduğu, sanal oyunları tercih edenlerin daha fazla agresif davranışlar sergileyen bireyler olduğundan bahsedilmektedir (Balıkçı, 2018).

Çocukların günlük televizyon izleme süresi açısından penn etkileşimli akran oyun ölçeği alt puanları karşılaştırılmış olup oyun etkileşimi alt ölçeği, oyundan kopma alt ölçeği ve oyunu bozma alt ölçeği puanlarının gruplar arasında farklılaşmadığı görülmüştür. Literatürde izlenen programın içeriğine göre çocukların oyun davranışlarının etkilendiğinden bahsedilmektedir. Saldırgan içerikli çizgi film izleyen çocukların saldırgan içerikli öğeleri çocukların oyunlarının başlangıç aşamasında daha çok kullandıkları, uygulama ve bitiş

evrelerine pek taşımadıkları saptanmıştır. Gözlenen olumsuz davranışların rollericanlandırırken ortaya çıktığı, rol bitiminde olumsuz davranışların da ortadan kalktığı görülmüştür. Eğitici içerikli çizgi film izleyen çocukların, çizgi filme ait unsurları oyunlarının herhangi bir evresine yansıtmadıkları, karakterleri kullanmadıkları, ama daha sakin nitelikteki oyunlara yöneldikleri gözlemlenmiştir (Yaşar ve Paksoy, 2011). Erken çocukluk dönemindeki çocuklar gerçeklik ile kurguyu birbirinden ayıramadıkları için TV da çıkan zararlı içerikli yayınlar çocukların ruh hali üzerinde olumsuz etkiler bırakmaktadır. Çocuklar 1,5-2 yaş civarlarında TV izlemeye başlamakta ve günlük gittikçe artan saatlerde TV izleme alışkanlığı edinmektedirler (Jolin ve Weller, 2011). Erken çocukluk dönemindeki çocukların okul dışında en fazla vakitlerini TV izlemek almaktadır. Başka bir çalışmada kontrol grubuna karşı otizmliler çocukların olduğu grupta televizyon izleme, tablet ve bilgisayar kullanma süreleri bakımından anlamlı fark olduğu, otizmliler çocukların daha uzun süre ekrana maruz kaldığı belirtilmiştir (Kamaşak vd., 2019). Bir diğer çalışmada da güvenli bağlanma ile çocuğun televizyon izleme süresi ve çocuğun bir günde toplam televizyon izleme, tablet, telefon ve bilgisayarla oynama süresi negatif yönde ilişkili bulunmuştur (Omrak, 2019).

Çocukların günlük cep telefonu kullanma süresi açısından penn etkileşimli akran oyun ölçeği alt puanları karşılaştırılmış olup oyun etkileşimi alt ölçeği, oyundan kopma alt ölçeği ve oyunu bozma alt ölçeği puanlarının gruplar arasında farklılaşmadığı görülmüştür. Okulöncesi dönemde cep telefonu, bilgisayar ya da tabletin daha çok sanal oyun oynama maksadıyla kullanıldığı belirtilmekte olup bir çalışmada ise 5-6 yaş çocuklar oyun ve video için telefon, tablet ve bilgisayarları günde 0-2 saat arasında kullandıkları belirtilmiştir (Darga, 2021). Araştırmaya katılan ebeveynlerin bildirdiği, çocukların %16,8'inin kendisine ait cep telefonunun olduğu ve çocukların %49,8'inin cep telefonunu hiç kullanmadığı, %33,7'sinin de günde 0-2 saat aralığında cep telefonu kullandığı, literatür ile uyumlu bir sonuç olduğu görülmüştür. Literatürde ağırlıklı olarak problemliler cep telefonu kullanımının sonuçları ile ilgili çalışmalar bulunmaktadır. Yapılan bir çalışmada kaygılı bağlanma ile cep telefonu bağımlılığı arasında pozitif ve anlamlı bir ilişki olduğundan, kaygılı bağlanmanın cep telefonu kullanımını yordadığından bahsedilmiştir (Tok ve Güzel, 2020). Başka bir çalışmada da yalnızlık duygusunun cep telefonu bağımlılığını yordadığı bildirilmiştir (Mert ve Özdemir, 2018). Cep telefonu bağımlılığı ile sanal oyun bağımlılığı arasında pozitif yönlü anlamlı ilişki olduğu belirtilmiştir (Göymen ve Ayas, 2019).

Çocukların günlük tablet kullanma süresi ve bilgisayar kullanma süresi açısından penn

etkileşimli akran oyun ölçeği alt puanları karşılaştırılmış olup oyun etkileşimi alt ölçeği, oyundan kopma alt ölçeği ve oyunu bozma alt ölçeği puanlarının gruplar arasında farklılaşmadığı görülmüştür. Dijital yerliler (Prensky, 2002) olarak adlandırılan teknoloji çağında doğup büyüyen nesil, önceki nesilden farklı bilişsel yapı, ilgi odakları ve alışkanlıklara sahiptir ve bu farklılık dijital oyunların mantığı ile uyum sağlamaktadır (Kula ve Erdem, 2004). Teknolojinin erken çocukluk döneminde kullanılmasına karşı olan görüşler olsa da; erken çocukluk döneminde teknolojinin eğitimde kullanılmasının olumlu etkilerinden bahseden görüşlerde bulunmaktadır. Kitap, tebeşir, kara tahta gibi geleneksel materyallerin kullanıldığı okullarda eğitimin daha çok eğitimci merkezli olduğu, fakat teknolojik materyallerin dahil edildiği sınıflarda eğitimin daha çok çocuk merkezli olduğu düşünülmektedir (Bencik Kangal ve Özkızıklı, 2015). Teknoloji bir araç olarak, eğitim maksadıyla kullanıldığında çocukların öğrenmeye eğilim, bilişsel gelişim, motor gelişim, sosyal duygusal gelişim alanlarına katkı sağlayabileceği ifade edilmektedir (Kapi, 2019). Bir çalışmada tablet kullanımının okul öncesi dönem çocuklarında resim çizme becerilerini arttırdığı belirtilmiştir (Ergüleç ve Kiremit, 2019). Bir diğer çalışmada da 6 yaşındaki çocuklarda zaman ve mekan kavramlarının bilgisayar destekli öğretilmesinin daha nitelikli ve etkili öğrenme sağladığından bahsedilmektedir (Çeliköz ve Kol, 2013).

21. yüz yılda teknoloji ile iç içe yaşarken teknolojiden uzak kalmak pek tabii mümkün görünmemektedir. Teknolojiye uyum sağlamak 'normal gelişimi' etkileyen, toplumsal yaşama uyumu etkileyen bir faktör haline almaktadır. Erken çocukluk gelişiminde teknolojik araçlara erişim ya da maruziyetin çocuğun fiziksel, bilişsel ve psikosoyal gelişimini etkilediği bilinmektedir. Bu etkiler olumsuz olabileceği gibi olumlu da olabilmektedir. Eğitim alanında teknolojik araçların kullanılmasının öğrenme üzerindeki olumlu etkilerinden, özel eğitim ve fizik tedavi alanında kullanılmasının yararlarından bahseden çalışmalarda azımsanmayacak ölçüdedir. Aradaki farkın teknolojinin amaç değil araç olarak kullanılmasından kaynaklandığı düşünülmektedir.

Bu çalışmada ebeveynlerin teknolojik araçları gün içerisinde uzun süreler kullandığı, annelerin babalara göre daha az süre kullandığı bulunmuştur. Teknolojik araçların okulöncesi dönemde kullanılmaya başlandığı ve gün içerisinde erkek çocuklarının kız çocuklarına göre daha uzun süre teknolojik araç kullandığı, çocukların en çok televizyon izleyerek zaman geçirdiği, okulöncesi dönemde sanal oyun oynayan çocukların olduğu ve çocukların yaklaşık yarısının günde bir iki saat sanal oyun oynadığı bulunmuştur.

5.2 Öneriler

Son yıllarda teknolojinin bireylerin yaşamına etkisi ile ilgili çalışmalar artmaktadır. Çocukluk dönemi, ergenlik dönemi ve yetişkinlik dönemi ile ilgili çalışmalar yoğunlukta olup erken çocukluk dönemi ile ilgili alan yazında çalışmaların kısıtlı olduğu görülmektedir. Yaşamın ilk yıllarında beyin gelişiminin büyük bir kısmının tamamlandığı günümüzde kabul edilen ortak bir görüştür. Psikososyal gelişimin temellerinin atıldığı ve bireyin yaşamında önemli diğeri ile kurduğu bağın niteliğinin belirlendiği erken çocukluk yıllarında teknolojinin ne şekilde etkiler yarattığına dair çalışmaların artmasının önemli olduğu düşünölmektedir. Son yıllarda ortaya çıkan ebeveyn teknoloferansı, ebeveyn sosyotelizmi, sharintig, vb. kavramlar teknolojinin etkisi ile gelişen ebeveyn davranışlarındaki değışime işaret etmektedir. Ebeveyn davranışlarındaki bu değışimin çocukların psikososyal gelişimine etkisinin araştırılmasının, yeni araştırmalar planlanırken kardeş sayısının da etkisinin ele alınmasının alan yazına katkı sağlayacağı düşünölmektedir.

Oyun çocuğun iletişim şeklidir. Çocuklar her şeyi oyunlaştırabilme kabiliyetine sahiptirler. Teknolojinin gelişimi ile birlikte değışen oyun davranışlarının çocukların bu temel iletişim biçimine etkileri ile ilgili çalışmalara alan yazında rastlanmamıştır. Bu bakımdan bu çalışma öncü niteliğindedir. Ancak çalışma ebeveynlerin algıları ile sınırlı olduğundan araştırmacıların gözlem, görüşme, öğretmen formu, vb. kullanarak ya da deneysel yöntem kullanarak araştırmayı geliştirmesi yararlı olabilir.

Teknolojinin gelişmesi ile birlikte ebeveynlerin de artan şekillerde teknolojik araçlara zaman ayırdıkları, alan yazında televizyon, tablet, bilgisayar, cep telefonu, vb. gibi teknolojik araçların üçüncü bir ebeveyn rolü üstlendiği, ebeveynlerin çocuklarının oyalanması için bilgisayar ve akıllı telefonları kullandığı belirtilmektedir. Aile Danışmanlığı alanında çalışan uzmanların ailelerle çalışırken ailenin teknolojik araç kullanım durumunu, teknolojinin aile bireylerinin iletişiminde etkisini de değıerlendirmesinin faydaları olabileceği değıerlendirilmiştir.

KAYNAKÇA

- Acevedo Polakovich, ID., Lorch, EP., Milich, R. and Ashby, RD. (2006). “Disentangling the
- Ahmetođlu, E., Acar, İ., H. ve Aral, N. (2016). “Penn etkileşimli akran oyun ölçeğinin ebeveyn formunun (pıpps-p) geçerlik ve güvenilirlik çalışması”. *International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 11(9), 31-52.
- Akbulut, Y. (2013). “Çocuk ve ergenlerde bilgisayar ve internet kullanımının gelişimsel sonuçları”. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2), 53–68.
- Akçay, D. ve Özcebe, H. (2012). “Televizyonun okulöncesi dönemdeki çocukların saldırganlık davranışına etkisi”. *Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Dergisi*, 55, 82-87.
- Akçay, D. ve Özcebe, H. (2012). “Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi”. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Akers, R. L., Krohn, M. D., Kaduce, L.L., and Radosevich, M. (1979). “Social learning and deviant behavior: A specific test of a general theory”. *American Sociological Association*, 44(4), 636-655.
- Akgün, E. ve Yeşilyaprak, B.(2011). “Anne çocuk oyun etkileşiminde niteliksel boyut annelerin sözel ifadelerinin değerlendirilmesi”. *HÜEF*, 40, 11-20.
- Aktaş, A. (2005). “3-18 yaş grubu çocuk ve gençlerin interaktif iletişim araçlarını kullanma alışkanlıklarının değerlendirilmesi”. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 4(4), 59–66.
- Akyüz E. (2013). “Çocuğın bilgi edinme ve zararlı yayınlara karşı korunma hakkı”. *I. Türkiye Çocuk ve Medya Kongresi Bildiriler Kitabı*, 1, 115-132.
- Aliyeva Esen, M. (2008). “Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri ve unutulmaya yüz tutmuş ahıska oyunları”. *Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21 (2), 357-367.
- Anderson, A. C. and Carnagey, N. L. (2004). “Violent video game exposure and aggression: a literature review”. *Minerva Psychiatry*, 45, 1-18.
- Anderson, A.C. and Dill, E.K. (2000). “Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratuary and in life”. *Journal Of Personality And Social Psychology*, 78(4), 772-790
- Aral, N. ve Doğan Keskin, A. (2018). “Ebeveyn bakış açısıyla 0-6 yaş döneminde teknolojik alet kullanımının incelenmesi”. *Addicta: The Turkish Journal on Addiction*, 5, 317– 348. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2018.5.2.0054>
- Aral, N. ve Kadan, G. (2021).”Okulöncesi dönem çocuğı olan annelerin medya araçlarını

- kullanım düzeylerinin incelenmesi”. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 4(7), 50-56.
- Arslan, F. (2000). “1-3 yaş dönemindeki çocuğun oyun ve oyuncak özelliklerinin gelişim kuramları ile açıklanması”. *Cumhuriyet Üniversitesi Hemşirelik Yüksek Okulu Dergisi*, 4(2), 33-39.
- Aydın, M. Z. (2015). *Ailede Ahlak Eğitimi*. Timaş: İstanbul
- Bal, F. ve Okkay, İ. (2021). “Dijital Oyunların çocuklarda uyku bozuklukları ile ilişkisinin incelenmesi”. *Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 3(2), 132-153.
- Balıkçı, R. (2018). Çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Bandura, A. (1973). *Principles of behavior modification*. Holt, Rinehart and Winston: New York.
- Barclay, L. (1982). “Social learning theory: A framework for discrimination research”.
- Başol, G. (2008). Bilimsel araştırma süreci ve yöntem. O. Kılıç ve M. Cinoğlu (Ed.).
- Bayrakçı, M. (2007). “Sosyal öğrenme kuramı ve eğitimde uygulanması”. *SAÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14, 198-210.
- Belirlenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Okan Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Bencik-Kangal, S. ve Özkızıklı, S. (2015). Teknoloji ve eğitim. P. Bayhan (Ed.). *Okul öncesi eğitimde teknolojinin rolü* (ss. 9-31). Hedef CS Basın Yayın: Ankara.
- Bergen, D. (2006). Reconciling play and assessment standards. D.P. Fromberg ve D. Bergen (Ed.). *Play from birth to twelve and beyond: contexts, perspectives, and meanings*. (ss. 233-240). Routledge: New York
- Bilimsel Araştırma Yöntemleri* (ss. 113-143). Lisans Yayıncılık: İstanbul.
- Binark M. ve Bayraktutan, G. (2011): “Dijital oyun kültürü haritasında oyuncular: dijital oyuncuların habitusları ve kariyer türevleri”. *Alternatif Bilişim*, 2011.
- Cengizhan, C. (2005).”Öğrencilerin bilgisayar ve internet kullanımında yeni bir boyut: İnternet bağımlılığı”. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 22(22), 83-98.
- Chiong, C., and Shuler, C. (2010). *Learning: Is there an app for that? Investigations of young children’s usage and learning with mobile devices and apps*. The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop: New York
- Cirhinlioğlu, F.G. (2001). *Çocuk Ruh Sağlığı ve Gelişimi*. Nobel Yayıncılık: Ankara.
- Çeliköz, N. ve Kol, S. (2013). “Bilgisayar destekli öğretimin (BDÖ) altı yaş çocuklarımızın

- ve mekân kavramlarını kazandırmaya etkisi”. *Kastamonu Üniversitesi Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(4), 1803-1820.
- ÇKÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 10(2):1-19
- Darga, H. (2021). “Digital games played at home by 5-6 year old children attending kindergarten and determining parents’ behaviors”. *Journal of Computer and Education Research*,9(17), 447-449
- Davis, T. R. V., and Luthans, F. (1980). “A social learning approach to organizational behavior”. *The Academy of Management Review*, 5 (2), 281-290.
- Demiray, U. (2003). *Genel İletişim*. Pagem A Yayıncılık: Ankara.
- Demirhan Sayın, M., E. (2016). Dijital Oyunların Bilişsel Yeteneklere Etkileri: Faktör Referanslı Bilişsel Test Kiti İle Oyuncu Ve Oyuncu Olmayan Grupların Karşılaştırılması. Doktora Tezi. Marmara Üniversitesi Gazetecilik Ana Bilim Dalı Bilişim Dalı, İstanbul.
- Demirtaş Madran, H. A. ve Ferligül Çakılcı, E. (2014). “Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık”. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15(2), 99-107.
- Doğan, F. (2006). “Video games and children: Violence in video games”. *New Symposium Journal*. 44, 161-164.
- doi: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.9634>
- Egemen, A., Yılmaz, Ö., ve Akil, İ. (2004). “Oyun, oyuncak ve çocuk”. *ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi*, 5(2), 39-42.
- Electromagnetic fields and public health: mobile phones. Erişim 10 Mart 2021. <http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs193/en/>
- Ergüney, M. (2017). “İnternetin okul öncesi dönemdeki çocuklar üzerindeki etkileri hakkında bir araştırma”. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(17), 1917-1938.
- Ergür, G. (2015). Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunu Oynayan İkinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Eğilimlerinin Ve Benlik Saygı Düzeylerinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.
- Eskandari, M. (2007). İran’da tv’de yayınlanan çizgi filmlerin ilkökul öğrencilerinin eğitimine etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara,
- Ferligül Çakılcı, E. (2013). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Başkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- GERBNER, G. and Gross, L. (1972). “Living with television: The violence profile”.

- GERBNER, G., Gross, L., Jackson-Beeck, M., Jeffries-Fox, S. and Signorielli N. (1978). "Cultural indicators violence profile no. 9". *Journal of Communication*, 28(3), 176-207.
- Ginsburg, K.R. (2007). "The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds". *Pediatrics*, 119(1), 182-191.
- Göymen, R. ve Ayas, T. (2019). "Akıllı telefon bağımlılığı ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi". *Online Journal of Technology Addiction And Cyberbullying*, 6(2), 36-52.
- Gözüm, A.İ.C. ve Kandır, A. (2020). "Okul öncesi çocukların dijital oyun oynama sürelerine göre oyun eğilimi ile konsantrasyon düzeylerinin incelenmesi". *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 41, 82-100.
- Greitemeyer, T. and Osswald, S. (2010). "Effects of prosocial video games on prosocial behavior". *Journal Of Personality And Social Psychology*, 98(2), 211-221
- Gül, Ö. (2012). Oyun ve hareket temelli büyük kas beceri eğitim programlarının 4-5 yaş çocukların büyük kas becerilerine etkisinin karşılaştırılması. Doktora Tezi. Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Gülay, H. ve Akman, B. (2009). *Okul öncesi dönemde sosyal beceriler*. Pegem Akademi Yayınları: Ankara.
- Güler, T. ve Akman, B. (2006). "6 yaş çocuklarının bilim ve bilim insanı hakkındaki görüşleri". *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 31, 55-66.
- Hazar, Z., Demir, G. T. ve Dalkıran, H. (2017). "Ortaokul Öğrencilerinin Geleneksel Oyun ve Dijital Oyun Algılarının İncelenmesi: Karşılaştırmalı Metafor Çalışması". *Spormetre*. 15(4), 179-190.
- Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., and Eyer, D. E. (2003). *Einstein never used flash cards: How our children really learn--and why they need to play more and memorize less*. Emmaus, PA: Rodale.
- Irmak, A. ve Erdoğan S. (2015). "Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış". *Türk Psikiyatri Dergisi*, 2015, 26, 1-11.
- Işıkoğlu Erdoğan, N., Johnson, J.E., Dong, P.I. and Qiu, Z. (2018). "Do Parents Prefer Digital
- İçen, B. (2018). İlköğretim Birinci Kademe Öğrencilerin Sanal Oyun Bağımlılık Düzeylerinin
- İnan Kaya, G. (2018). "Oyun, gelişim ve tarihsel olarak oyunun eğitimdeki yeri". *Ulusal Eğitim Akademisi Dergisi (UEAD)*, 2(1), 66-78.
- Jolin, E. M., and Weller, R. A. (2011). "Television viewing and its impact on childhood behaviors". *Current Psychiatry Reports*, 13(2), 122-128.
- Journal of Communication*, 26(2), 172-194.
- Journal of Institute of Social Sciences*, 10(2), 1-19.

- Kabali, H. K., Irigoyen, M. M., Nunez-Davis, R., Budacki, J. G., Mohanty, S. H., Leister, K. P. and Bonner, R. L. (2015). "Exposure and use of mobile media devices by young children". *Pediatrics*, 136(6), 1044-1050.
- Kalkan. G. (2018). "8. International Conference Of Strategic Research On Scientific Studies, Education". *2018 Full Texts Book*. Vienna Austria, 240-264
- Kamaşak, T., Çobanoğulları Direk, M., Kurt, T. ve Karaman, S. (2019). "Otizmli çocuklarda doğum öyküsü, anne sütü alma süresi, televizyon ile tanışma yaşı, televizyon, akıllı telefon ve tablet kullanım alışkanlıklarının incelenmesi". *Kırıkkale Üniversitesi Tıp Fakültesi Dergisi*, 22(3), 411-417
- Kapı, L. (2019). Erken çocukluk dönemi gelişimi için ruby on rails temelli video ve resim işleme uygulaması: Babytube. Yüksek Lisans Tezi. Pamukkale Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Karaca, N.H., Kaya, Ü.Ü. ve Can Yaşar, M. (2019). "Okul öncesi dönemdeki çocukların sosyoekonomik düzeylerine göre baba-çocuk ilişkisi ve akran oyun davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi". *e- Kafkas Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 6(4), 33-43.
- Kars, G. B. (2010). Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi. Yüksek
- Kaytez, N. ve Durualp, E. (2014). "Türkiye’de okul öncesinde oyun ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerin incelenmesi". *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*. 2(2), 110-122.
- Kırık, M.A. (2014). "Aile ve çocuk ilişkisinde internetin yeri: nitel bir araştırma". *Journal of Research in Education and Teaching*. 3(1), 337-347.
- King, L. D., Delfabbro, P. H., Zwaans, T. and Kaptis D. (2013). "Clinical features and axis I comorbidity of Australian adolescent pathological Internet and video game users". *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*. 47(11), 1058 –1067.
- Kirriemuir, J. (2002). "Video gaming, education and digital learning technologies: Relevance and opportunities". *D-Lib Magazine*, 8(2). <http://doi.org/10.1045/february2002-kirriemuir>.
- Kula, A. ve Erdem, M. (2005). "Öğretimsel bilgisayar oyunlarının temel aritmetik işlem becerilerinin gelişimine etkisi". *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 29, 127-136.
- Liang, W., Yuan, H. and He, K. (2009). "Analysis of current research on improving children’s english learning with computer technology in china". *International Conference on E-Learning, E-Business, Enterprise Information Systems, and E-Government*. IEEE, 09, 68-71.
- Lipnowski, S. ve LeBlanc, C. M. A. (2012). "Healthy active living: Physical activity guidelines

- for children and adolescents S; Canadian paediatric society healthy active living and sports medicine committee abridged version”. *Pediatr Child Health*, 17(4),209-217
- Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Mert, A. ve Özdemir, G. (2018). “Yalnızlık duygusunun akıllı telefon bağımlılığına etkisi”. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 8. gençlik araştırmaları özel sayısı, 88-107.
- Mustafaoğlu, R. ve Yasacı, Z. (2018). “Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri”. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3):51-58.
- NCCA. (2004). *Towards a framework for early learning*. A Consultative Document.Dublin.
- Od, Ç. (2013). “Erken yaşta yabancı dil öğretiminde çizgi filmlerin dinlediğini anlama ve konuşma becerilerine katkısı”. *Turkish Studies*, 8(10), 499-508.
- Omrak, C. (2019). Okul öncesi dönem çocuklarının bağlanma örüntüleri ve duygu düzenleme becerilerinin teknoloji kullanımıyla ilişkisi. Yüksek Lisans Tezi. Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Özdoğan, B. (2014). *Çocuk ve oyun*. Anı Yayıncılık: Ankara.
- Özen, Y. ve Gül, A. (2007). “Sosyal ve eğitim bilimleri araştırmalarında evren-örnekleme sorunu”. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15, 394-422
- Özkılıç Kabul, N. D. (2019). Üç yaş çocuklarda teknolojik alet kullanımının sosyal beceri, oyun becerisi ve dil gelişimi üzerindeki etkilerinin incelenmesi. Doktora Tezi. Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Pierce, N. (2013). *Digital game-based learning for early childhood*. A State of the Art Report Learnovate Centre, Ireland.
- Play? Examination of Parental Preferences and Beliefs in Four Nations”. *Early Childhood Education Journal*. <https://doi.org/10.1007/s10643-018-0901-2>
- Prensky, M. (2002). “The motivation of gameplay or, the real 21st century learning revolution”. *On the Horizon*, 10(1), 1-14.
- Radesky JS, Schumacher J and Zuckerman B. (2015). “Mobile and Interactive Media Use by Young Children: The Good, the Bad, and the Unknown”. *Pediatrics*. 135(1), 1-3.
- relation between television viewing and cognitive processes in children with attention deficit/hyperactivity disorder and comparison children”. *Arch Pediatr Adolesc Med.*, 160(4), 354–360.
- Rosen, L. D., Lim, A.F., Felt, J., Carrier, L.M., Cheever, N.A., Lara Ruiz, J. M., Mendoza, J. S. and Rokkum, J. (2014). “Media and technology use predicts ill-being among children, preteens and teenagers independent of the negative health impacts of exercise and eating habits”. *Computer Human Behavior*, 35, 364-375.

- Serinsu, M. E. ve Doğan, R. (2020). “Sosyal Öğrenme Kuramı Çerçevesinde 2-6 Yaş Dönemi Çocuklar İçin Ailede Değer Eğitimi İlkeleri”. *Dini Araştırmalar*, 23(58), 151-170
- Sevi Tok, E. S. ve Güzel, H. Ş. (2020). “Akıllı telefon bağımlılığı, bağlanma ve duygu düzenlemenin ilişkisi: Mizaç ve karakter özelliklerinin aracı rolü”. *Klinik Psikoloji Dergisi*, 4(1), 48-62.
- Smilansky, S., Lewis, H., and Hagan, J. (1988). *Clay in the classroom: Helping children develop cognitive and affective skills for learning*. Teachers College Press: New York.
- Strasburger, V. C., Jordan A. B. and Donnerstein E. (2010). “Health effects of media on children and adolescents”. *Pediatrics*, 125(4), 756-767
- Şahin, A. (2015). “Bilgisayar Oyunlarının 4, 5. ve 6. Sınıf Öğrencilerinin Şiddet Eğilimlerine Etkileri”. *Turkish Studies - International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 10(11), 1359–1376.
- TDK(2021). Geleneksel oyun. Erişim 9 Mart 2021, <https://sozluk.gov.tr>
- The Academy of Management Review*, 7(4): 587-594.
- The Journal of Academic Social Science Studies*, 27, 1-16.
- Tuğrul, B., Ertürk, G., Özen, Ş. ve Güneş, G. (2014). “Oyunun üç kuşaktaki değişimi”.
- Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu(2012). Oyun sektöründe 29 yıl / 1983-2012. Erişim 09 Aralık 2021, <https://docplayer.biz.tr/643513-Turkiye-dijital-oyunlar-federasyonu-mevlut-dinc.html>.
- Ulum, H. (2016). Çocuklarda bilgisayar oyunu bağımlılığı ile duygu ayarlayabilme arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yenice/Tarsus.
- Uygun, N. ve Kozikoğlu, İ. (2019). “Okulöncesi eğitim kurumlarına devam eden çocukların oyun davranışlarının incelenmesi”. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 9(2), 787-817.
- Üstündağ, A. (2019). “4-6 Yaş arası çocuklar tarafından tercih edilen dijital oyunlar”.
- Üstündağ, A. (2019). “4-6 Yaş arası çocuklar tarafından tercih edilen dijital oyunlar”.
- Üstündağ, A. ve Doğan, Ö. (2019). “Kuramsal Açıdan: Ekran”. *Birey Ve Toplum*. 9(17), 157-175
- Varişoğlu, B., Şeref, İ., Gedik, M. ve Yılmaz, İ. (2013). “Türkçe Dersinde Uygulanan Eğitsel Oyunlara Yönelik Tutum Ölçeği: Geçerlilik ve Güvenilirlik Çalışması”. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(11), 1059-1081
- Wartella, E., Rideout, V., Lauricella, A., and Connell, S. (2014). “Parenting in the age of digital technology: a national survey”. *Report of the Center on Media and Human Development*,

School of Communication, Northwestern University

WHO (2021). Elektromagnetic fields and public health: mobile phone. Erişim 10 Mart 2021, <http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs193/en/>

Wilson, D., and Conyers, M. (2013). *Five big ideas for effective teaching: connecting mind, brain, and education research to classroom practice*. Teachers College Press: New York

Yaşar, M. ve Paksoy, İ. (2011). “Çizgi filmlerdeki saldırgan içerikli görüntülerin, çocukların serbest oyunları sırasındaki saldırganlık düzeylerine etkisi”. *Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 20(2), 279-298.

Yatmaz, A. K., Gökçe, N., Çok, Y., Erdoğan, B. M. ve Avaroğlu, N. (2021). “Geleneksel oyunların 3-6 yaş çocukların sosyal-duygusal gelişimleri üzerindeki etkisi”. *Eğitim ve Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 4(1), 28-39

Yıldırım, Ş. Ve Şimşek, H. (2008). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık: Ankara.

Yıldız, C. (2016). “3-6 yaş çocuklarının tercih ettikleri çizgi filmlerdeki şiddet içeriklerinin analizi”. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16(2), 698-716

Yiğit, E. ve Günüş, S. (2020). “Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi”. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(1), 144-174.

EKLER

EK A.

Sayın Katılımcı,

Bu çalışmada okulöncesi dönemde sanal oyun oynayan çocuklar ile geleneksel oyun oynayan çocukların etkileşimli akran oyun davranışlarının karşılaştırılması amaçlanmaktadır. Cevaplarınız gizli tutulacak ve elde edilen veriler yalnızca bilimsel araştırmada kullanılacaktır.

Araştırma formu iki bölümden meydana gelmektedir. İlk bölümde kişisel bilgiler, ikinci bölümde çocuğunuzun oyun oynama davranışlarına yönelik sorular bulunmaktadır. Soruları çocuğunuzun okul dışındaki aktivitelerini dikkate alarak cevaplayınız.

Bize zaman ayırarak çalışmaya katkı sağladığınız için teşekkür ederiz.

E-mail adresi:

Psikolog Selime KARA
Yüksek Lisans Öğrencisi

Prof. Dr. Ercan KOCAYÖRÜK
Tez Danışmanı

KİŞİSEL BİLGİ FORMU

1) **Cinsiyet:** Kadın() Erkek ()

2) **Eğitim durumunuz nedir?**

Okur yazar () İlkokul () Ortaokul () Lise () Yüksekokul ()
Lisans () Lisansüstü ()

3) **Çalışıyor musunuz?** Evet () Hayır ()

4) **Mesleğiniz Nedir?**.....

5) Aylık Geliriniz Nedir?

6) Sürekli bir sağlık sorununuz var mı? Evet () Hayır ()

7) Kaç yıllık evlisiniz?

8) Kaçınıcı evliliğiniz? 1 () 2 () 3 () 4 () 5 ve daha fazla ()

9) Müşterek çocukların yaşları ve cinsiyetleri nedir?

1. Çocuk Erkek () Kız () Yaşı:
2. Çocuk Erkek () Kız () Yaşı:
3. Çocuk Erkek () Kız () Yaşı:
4. Çocuk Erkek () Kız () Yaşı:
5. Çocuk Erkek () Kız () Yaşı:
6. Çocuk Erkek () Kız () Yaşı:

11) Aşağıda belirtilen ürünlerden hangilerine sahipsiniz?

Cep Telefonu () Televizyon () Bilgisayar () Tablet ()

12) Aşağıdaki ürünleri günlük kullanma süreniz nedir?

Cep Telefonu..... Televizyon..... Bilgisayar..... Tablet.....

13) Çocuğunuz aşağıda belirtilen ürünlerden hangilerine sahiptir?

Cep Telefonu () Televizyon () Bilgisayar () Tablet ()

14) Aşağıdaki ürünleri çocuğunuzun günlük kullanma süresi nedir?

Cep Telefonu..... Televizyon..... Bilgisayar..... Tablet.....

15) Çocuğunuz gün içerisinde kaç saat geleneksel oyun (Evcilik, saklambaç, yakan top, vb.) oynar?

Hiç Oynamaz ()

1-2 saat oynar ()

2-4 saat oynar ()

4 ve daha fazla saat oynar ()

16) Çocuğunuzla gün içerisinde kaç saat geleneksel oyun(Evcilik, saklambaç, yakan top, vb.) oynarsınız?

Hiç Oynamayız ()

1-2 saat oynarız ()

2-4 saat oynarız ()

4 ve daha fazla saat oynarız ()

17) Eşiniz çocuğunuzla gün içerisinde kaç saat geleneksel oyun (Evcilik, saklambaç, yakan top, vb.) oynar?

Hiç Oynamaz ()

1-2 saat oynar ()

2-4 saat oynar ()

4 ve daha fazla saat oynar ()

18) Çocuğunuz gün içerisinde kaç saat sanal oyun (Bilgisayar, tablet ve telefon oyunları) oynar?

Hiç Oynamaz ()

1-2 saat oynar ()

2-4 saat oynar ()

4 ve daha fazla saat oynar ()

19) Siz gün içerisinde kaç saat sanal oyun (Bilgisayar, tablet ve telefon oyunları) oynarsınız?

Hiç Oynamam ()

1-2 saat oynarım ()

2-4 saat oynarım ()

4 ve daha fazla saat oynarım ()

20) Eşiniz gün içerisinde kaç saat sanal oyun (Bilgisayar, tablet ve telefon oyunları) oynar?

Hiç Oynamaz ()

1-2 saat oynar ()

2-4 saat oynar ()

4 ve daha fazla saat oynar ()

Arka sayfadaki soruları cevaplarırken geçtiğimiz iki ayı göz önünde bulundurarak, çocuğunuzda evde ya da dışarıdaki oyun esnasında aşağıdaki davranışları ne kadar gözlemlediğinizi uygun kutucuğu daire içine alarak belirtiniz.

Maddeler	Hiçbir zaman	Nadiren	Sık sık	Her Zaman
1. Diğer çocuklara yardım eder				
2. Kavga etmeye ve tartışmaya başlar				
3. Diğer çocuklar tarafından dışlanır				
4. Oyun grubunun dışında gezinir				
5. Diğer çocuklarla oyuncaklarını paylaşır				
6. Kendini geri çeker				
7. Amaçsızca etrafta dolaşır				
8. Diğer çocukların oyun hakkındaki önerilerini reddeder				
9. Diğer çocuklar tarafından görmezden gelinir				
10. Gevezelik yapar				
11. Akran çatışmalarını yatıştırmaya yardımcı olur				
12. Diğerlerinin eşyalarına zarar verir				
13. Oyuna çağrıldığında katılmayı reddeder				
14. Oyuna başlamak için yardıma ihtiyaç duyar				
15. Sözlü olarak başkalarıyla alay eder				
16. Diğer çocukların eylemlerini kibarca yönlendirir.				
17. Ağlar, mızızlanır, kızgınlık gösterir				
18. Diğer çocukları oyuna katılmaları için cesaretlendirir				
19. Diğer çocukların eşyalarını zorla alır				
20. İncinen veya üzgün olan arkadaşlarını rahatlatır				
21. Oyun esnasında kafası karışır				
22. Oyun esnasında hikâyeleri sözlü olarak dile getirir				
23. Diğer çocukların oyununu bozar				
24. Mutsuz görünür				
25. Oyun esnasında olumlu duygular gösterir (örn., gülümser, kahkaha atar)				
26. Fiziksel olarak saldırgandır.				
27. Oyun hikâye ve aktiviteleri düzenlerken yaratıcılık gösterir				
28. Geçişlerde ortamı bozar (Bir aktiviteden diğerine geçerken)				