

**OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARININ DİJİTAL OYUNLARA İLİŞKİN  
GÖRÜŞLERİNİN İNCELENMESİ****ANALYSIS OF PRE-SCHOOL CHILDREN'S PERSPECTIVES ABOUT DIGITAL  
GAMES**

**Uzm. Behiye Ceylan ÖZDEMİR ÜRÜN\***  
**Doç. Dr. Vuslat OĞUZ ATICI\*\***

**Özet**

Bireylerin erken yaşlardan itibaren teknoloji ile tanışmaları gelecek yaşamlarındaki alışkanlık ve davranışlarının kazandırılmasında önemli bir belirleyicidir. Okul öncesi dönem ise, çocukların gelişimlerinin desteklenmesi yanında alışkanlıkların kazandırılmasında da önemli bir zaman dilimidir. Çocuklar günlük yaşamlarında iletişim, eğlence ve öğrenmeler sağlamak için televizyon, cep telefonu, tablet, bilgisayar gibi teknolojik araç gereçlerle zaman geçirmektedir. Bu araştırma, okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyunlara ilişkin görüşlerinin incelenmesi amacıyla yapılmıştır. Bu amacı gerçekleştirebilmek için karma yöntem deseni kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu, kolay durum örnekleme ile belirlenen Mersin ilinde anaokuluna devam eden 20 okul öncesi dönem çocuğu oluşturmaktadır. Araştırmanın verileri “kişisel bilgi formu” ve “yarı yapılandırılmış görüşme formu” ile elde edilmiştir. Verilerin analizi, betimsel analiz ve içerik analizi ile gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonuçlarına göre; çocukların tamamının dijital oyun oynadıkları görülmüştür. Kız ve erkek çocukların farklı dijital oyunları oynadıkları bulgusuna ulaşılmıştır. Dijital oyunları en fazla olarak anne veya babalarının cep telefonundan oynadıkları belirlenmiştir. Çocukların sevgi, eğlence, istek, yarışma/başarı duygusu, işitsel uyaran, hayat/günlük yaşam gibi nedenlerden dolayı dijital oyun oynadıkları belirlenmiştir. Dijital oyun oynarken mutluluk, heyecan, eğlence, öfke ve üzüntü duygularını hissettikleri bulgularına ulaşılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Okul öncesi, dijital oyun, oyun tercihi

**Abstract**

Individuals' acquaintance with technology from an early age is an important determinant in gaining their habits and behaviors in their future lives. The preschool period is also an important time period in gaining habits as well as the support of children's development. Children spend time with technological devices such as television, mobile phone, tablet and computer in order to provide communication, entertainment and learning in their daily lives. This article was conducted to examine the opinions of preschool children on digital games. Mixed method design has been used to achieve this goal. The research group of the study consists of 20 preschool children attending kindergarten in Mersin, which was determined by easy case sampling. The data of the research was obtained by “personal information form” and “semi-structured interview form”. The analysis of the data was carried out by descriptive analysis and content analysis. When the results of the research were examined, it was seen that all of the children in the study group played digital games. It has been found that boys and girls

play different digital games. It was determined that the most digital games were played by their parents on their mobile phones. It has been determined that children play digital games for reasons such as love, entertainment, desire, competition / sense of accomplishment, auditory stimulus, life / daily life. It was found that they felt the emotions of happiness, excitement, fun, anger and sadness while playing digital games.

**Keywords:** Pre-school, digital game, game preference

## 1.Giriş

Okul öncesi dönem, çocukların fiziksel, bilişsel, psiko-motor, sosyal-duygusal gelişim alanlarının desteklendiği kritik bir dönemdir (Sak vd., 2017). Donanımlı ve nitelikli bir okul öncesi eğitim alan çocuklar bütüncül bir gelişim anlayışı ile sağlıklı olarak büyümekte ve gelişmektedir. Çocuklar, bilişsel uyarıcıların nitelikli olması ile öğrenmeye karşı olumlu tutumlar geliştirebilmektedir. Zenginleştirilmiş sosyal-duygusal deneyimlerle beynin sürekli olarak uyarıldığı, dil etkileşimlerinin çocukların yaşantılarında yer aldığı ve çocukların özgürlüğünün desteklendiği öğrenme ortamlarının oluşturulmasına gereksinim vardır. Bu ise ancak donanımlı ve kaliteli bir okul öncesi eğitim ile mümkündür (MEB, 2013).

Oyun, çocukluk yaşantısının en önemli aracıdır ve çocuklar oyun yoluyla kendilerini en iyi şekilde ifade etme fırsatı bulmaktadır (Sormaz ve Yüksel, 2012). Çocukların günlük yaşam sürecinde en önemli yere sahip olan oyuna ilişkin alanyazında birçok tanım bulunmaktadır. Genel tanımlamada oyun, çocuğun keşfetme becerisi kazandığı, zevk aldığı, heyecan duyduğu kendiliğinden olan bir öğrenme sürecidir (Casby, 2003; Çetin, 2013). Çocukların olduğu her yerde ve her dönemde varlığını sürdüren oyun evrensel bir yapıdır. Çocukların seyerek ve isteyerek yer aldığı oyunlar; çocukların bilişsel, duygusal, sosyal, dil ve fiziksel gelişimlerini desteklemektedir. (Dönmez, 1992). Yirmi birinci yüzyılda kelimeler yetişkinlerin dilini oluştururken, oyunlar çocukların dilini oluşturmaktadır. Oyunlar yoluyla kendilerini ifade etme becerisi kazanan çocukların kişilik gelişimi konusunda gelecekteki yaşantılarının temeli de oluşmaktadır (Jackson, 2001).

Teknolojik gelişmelere paralel olarak oyun ile birlikte oyun araçları ve oyun ortamlarının da farklılık gösterdiği belirtilmektedir (Mesman vd., 2013; İnan ve Dervent, 2016). Son yüzyılda ulaşılabilirliği artan teknolojinin son yüzyılda hızla gelişmesi günlük yaşamımızda oldukça fazla yer almasını neden olmuştur. Bunun sonucu olarak çocuklar küçük yaşlardan itibaren televizyon, bilgisayar, tablet ve akıllı telefonlarla tanışmaktadır. Bu teknolojik araçlar iletişim, bilgi paylaşımı ve oyun amaçlı kullanılmaktadır. Çocukların teknoloji kullanımını üst düzeye çıkarmak için dijital oyun araçlarını nitelikli olarak kullanmaları teknolojik bilgi ve becerinin kazanılmasında oldukça önemlidir (Mesman vd., 2013). Teknolojik araç gereçlerin doğru kullanıldığında birçok yararı bulunurken; doğru kullanılmadığında ise birçok farklı olumsuzluğa neden olabilmektedir (Aral, Keskin, 2018).

Okul öncesi ve ilkökul dönemindeki çocuklarının oyun araç gereçleri arasında bilgisayarlar, tabletler, oyun konsolları oldukça önemli görülmektedir (Bencik Kangal ve Özkızıklı, 2014). Çocukların çok erken yaşta teknolojiyle tanışmasına özellikle ev bilgisayarlarının yaygınlaşması neden olmuştur. Çocukların teknolojik araçlarla nasıl etkileşime girmeleri gerektiği, çocukların küçük yaşlarda teknolojiyle tanışmaları konusunu da gündeme getirmiştir (Fox ve Schirmacher, 2014). Aileler evde televizyon izlerken, çocuklar

farklı teknolojik cihazları kullanarak internete erişim sağlamaktadır. Sosyal medyada zaman geçiren çocuklar ve dijital oyunlar oynamaktadır. Sürekli bir değişim ve gelişim içinde olan teknolojik ilerlemeler; şehirleşme ve yeterli oyun alanlarının bulunmaması ile birlikte çocuklar tarafından geleneksel oyunların yerine dijital oyunlar tercih edilmektedir (Gentile, 2009). Teknoloji çağı ile birlikte çocukların dijital oyun oynamamış olmaları neredeyse imkânsız hale gelmiştir. Eğitici içeriğe sahip olan dijital oyunların çocuklar üzerinde olumlu etkilerinin olduğu ve öğrenmeyi eğlenceli hale getirerek çocukların problem çözme becerisini güdülediği eğitim kurumları tarafından da kabul edilmiş olup, destekleniyor durumdadır. İçeriğin eğitici olması, oyundaki yönergelerin çocukların yaş ve gelişim düzeylerine, anlama kapasitelerine uygun olması çocuğun motivasyonunu artırır, yaratıcılığını ve merakını güdüler. Okul öncesi dönemdeki çocukların okuma yazma becerilerinin olmaması sebebiyle onlara sunulan görsel ve işitsel uyarılar oldukça önemlidir (Üstündağ, 2019). Geleneksel öğrenme yöntemlerine göre daha ilgi çekici olan dijital oyunlar, görsel ve işitsel özellikleriyle diğer oyun çeşitlerinden ayrılmaktadır (Aydemir, 2011).

Günümüzde dijital yerli ya da z kuşağı ya da olarak adlandırılan çocukların en önemli ilgi alanlarından birisi dijital oyunlardır. Çocuklar bu oyunları birçok yerde oldukça yoğun olarak oynamaktadır. Çocuklar dijital oyunlar ile oynarken yapmaları gereken sorumluluk ve gereksinimlerini aksatmaktadırlar. Uyku, tuvalet gereksinimi, beslenme gibi birincil ihtiyaçlarının yanı sıra ödev ve görevlerini yerine getirmemektedirler (Demir ve Hazar, 2018). Küçük yaşlardan itibaren teknolojik aletlere sahip olmak ve buna bağlı olarak dijital oyunlarla karşılaşmanın çocukların uzun süreler bu oyunları oynamaları sonucunda dijital oyun bağımlılığı riskine yol açabilmektedir (Bülbül vd., 2018). Dijital oyun bağımlılığı, çocukları tehdit etmekte onların gelişimine zarar verebilmektedir. Çocuklar dijital oyunlarda kendilerini oyun karakterleri ile ilişkilendirmekte, çok fazla zaman harcamakta, derslerini aksatmaktadır. Oyun sırasında müdahale edilen çocuklar aşırı ve yoğun tepkiler verebilmektedir. Bu durum biyopsiko-sosyal risklere de neden olabilmektedir (Taylan vd., 2017). Aynı zamanda teknolojiyle yaşayan çocukların sosyal gelişimleri açısından iletişim, işbirlikçi öğrenme gibi olumlu etkinliklere daha aktif katılım gösterdikleri belirtilmektedir. Ancak eğitimde teknoloji kullanımının çocuklar arasındaki sosyal etkileşimi azalttığı ve yavaşlattığına ilişkin fikirler de ortaya çıkabilmektedir. (Kaçan ve Kimzan 2017).

Dijital oyunların çocukların gelişimleri üzerindeki etkisi konusunda çalışmalar yapılmış ve çeşitli tartışmalar alanyazında bulunmaktadır (Arısoy, 2009). Çocuklar açısından eğitsel değeri olan ilgi çekici ve eğlenceli dijital oyunların birçoğunun şiddet içerdiği bilinmektedir. Özellikle ebeveynlerin ve çocukların bakımından sorumlu olan diğer bireylerin yeterli bilince sahip olmamaları çocukların şiddet içerikli dijital oyunlara ulaşmalarını kolaylaştırmaktadır. Hedefe ulaşmak, kazanmak, daha fazla kişiye ulaşmak için bir çok yolun kullanılabileceği, şiddetin bir problem çözme aracı olduğu iletimi şiddet içerikli dijital oyunlarda oldukça yoğun olarak yer almaktadır (Şenol, 2006; Aydoğdu Karaaslan, 2015). Son yıllarda çocukların zamanlarının çoğunluğunu internet, televizyon, bilgisayar, akıllı telefon ve diğer teknolojik cihazlarla geçirdikleri ifade edilmektedir (Ulusoy ve Bostancı, 2014). Çocukların boş vakitlerini geçirmek için teknolojik araçlara kolaylıkla ulaşmaları yaptıkları etkinliklerde de farklılaşmaya neden olmuştur. Çocuklar yaşlıları ile aynı ortamda iletişim kurarak oynamak

yerine teknoloji kullanımlarına ayrılan süre arttığı için teknolojik araçlar ile bireysel/yalnız oyunları seçtikleri belirtilmektedir (Rosen vd., 2014).

Türkiye geneli 2019 TÜİK verileri bilgisayar ve internet kullanımını %69'a ulaştığını göstermektedir. Gelecekte daha fazla kullanılması öngörülen dijital oyunlara ilişkin 0-6 yaş arasındaki çocukların günde yaklaşık olarak bir buçuk saat bilgisayar, tablet veya akıllı telefon ile zaman geçirdikleri belirlenmiştir (Işıkoğlu Erdoğan, 2019). Bununla birlikte, İngiltere'de orta sosyo-ekonomik düzeye sahip ailelerin 3 yaşından daha küçük çocuklarının %66'sının tablet ve akıllı telefon sahibi olduğu (O'Connor ve Fotakopoulou, 2016), Fransa'da yapılan çalışmada ise yalnızca çocukların %76'sının teknoloji ile sürekli birlikte olduğu ifade edilmiştir (Cristia ve Seidl, 2015). Bu durumun sonucu olarak; dijital araçların dijital oyun kullanımlarını arttırdığını işaret etmektedir. Pediatri Akademisi, 0 ile 2 yaş arasındaki çocukların hiçbir teknolojik cihaza maruz bırakılmamasını, 3-5 yaş aralığındaki çocukların gün içinde 1 saat, 6-18 yaş arasındaki çocukların ise gün içinde 2 saat teknolojik cihazlar ile zaman geçirebileceği önerilmektedir (APA, 2013). Ancak yapılan araştırmalarda çocukların kullanmaları normal kabul edilen sürelerden 4-5 kat daha fazla teknolojik cihaz kullandıkları görülmektedir. Yeterli kontrolün sağlanmadığı çocuklar küçük yaşlardan itibaren teknolojik oyunlarla uzun süreler etkileşim halinde olabilmektedir (Pagani vd., 2010).

Çocukların dijital oyun oynamayı seçme nedenleri konusunda yapılan çalışmaların sınırlı olduğu görülmektedir. Okul öncesi oynanan dijital oyunların çocukların gelişim alanlarındaki etkileri ile ilgili araştırmalar da bulunmaktadır. Son yıllarda dijital oyunların çocukların yaşamında daha önemli hale gelmesi, yaşamlarını ve gelişimlerini yönlendirmesi, akran ve aile iletişimi üzerine etkilerinin giderek arttığı görülmektedir. Bu noktadan hareketle bu araştırmada, okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyunlara ilişkin görüşlerini incelemek amaçlanmıştır.

## 2.Yöntem

### 2.1.Araştırmanın Modeli

Araştırmada nicel ve nitel yöntemlerin bir arada kullanıldığı karma yöntem araştırması tercih edilmiştir. Karma yöntem araştırmaları "*araştırma problemini anlamak amacıyla nitel ve nicel verilerin toplanarak bütünleştirildiği ve bu bütünleşmenin avantajlarından faydalanarak sonuçlar çıkaran*" araştırma yaklaşımıdır (Creswell, 2017). Karma yöntem araştırmasının kullanılmasının nedeni farklı yöntemlerle elde edilen verilerin birbirlerini tamamlamak için kullanılması ve bu şekilde araştırma sonuçlarının inandırıcılığının daha kuvvetli olmasıdır (Yıldırım & Şimşek, 2013). Araştırma deseni olarak "yakınsayan paralel desen" tercih edilmiştir. Bu desende, nitel ve nicel veriler eşit öneme sahiptir. Veriler, aynı anda toplanmakta ancak ayrı ayrı analiz edilmektedir. Araştırmanın sonunda nicel ve nitel bulgular aralarındaki benzerlik ve farklılıklar karşılaştırılıp yorumlanmaktadır. Böylelikle araştırmanın amacı doğrultusunda daha iyi bir ifadeye ulaşılmaktadır (Creswell, 2017). Böylece okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyunlara yönelik görüşlerini incelemeyi amaçlayan bu araştırmanın hem nitel hem de nicel açıdan ortaya konulması ve tartışılması hedeflenmiştir.

## 2.2.Çalışma Grubu

Çalışma grubunun belirlenmesinde “kolay ulaşılabilir durum örnekleme” nden yararlanılmıştır. Kolay ulaşılabilir durum örnekleme, araştırmacının farklı örnekleme yöntemlerini kullanma imkanının olmadığı durumlarda kullanılmaktadır. Araştırmacı kendisine yakın olan ve ulaşılması kolay olan bir durumu seçmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Araştırmanın çalışma grubunu, 2020-2021 Eğitim-Öğretim yılında Mersin ili Tarsus ilçesinde bulunan bir bağımsız anaokuluna eğitim alan 60-72 aylar arasındaki 20 okul öncesi dönem çocuğu oluşturmaktadır. Çalışma 2020 yılı aralık ayında pandemi sürecinde gerçekleştirilmiştir.

**Tablo 1: Araştırma Grubunda Yer Alan Çocukların Demografik Özelliklere Göre Dağılımı**

Çocuklara Ait Demografik Bilgiler		N	%
Cinsiyet	Kız	8	40
	Erkek	12	60
Yaş	60-66 Ay	5	25
	66-72 Ay	15	75
Ailedeki Çocuk Sayısı	1	5	25
	2	10	50
	3	3	15
	4+	2	10
Doğum Sırası	İlk Çocuk	6	30
	Ortanca ya da ortancalardan biri	10	50
	Son Çocuk	4	20

Araştırmaya dahil edilen çocukların %40'ının (N=8) kız, %60'ının (N=12) ise erkek olduğu görülmektedir. Çocukların, %25'i (N=5) 60-66 ay, %75'i (N=15) 66-72 ay yaş aralığındadır. Ailedeki çocuk sayısı açısından incelendiğinde %25'inde (N=5) tek çocuk, %50'sinde (N=10) 2 çocuk, %15'inde (N=3) 3 çocuk, %10'unda (N=2) ise 4 ve üzeri çocuk olduğu belirlenmiştir. Tabloda, ailedeki doğum sırası açısından %30'unun (N=6) ilk çocuk, %50'sinin (N=10) ortanca ya da ortancalardan biri, %20'sinin (N= 4) ise son çocuk olduğu görülmektedir.

**Tablo 2. Araştırma Grubunda Yer Alan Çocukların Ailelerine Ait Demografik Bilgilerin Dağılımı**

Ailelere Ait Demografik Bilgiler		N	%
Anne Öğrenim Durumu	İlkokul	0	0
	Ortaokul	0	0
	Lise	8	40
	Lisans	11	55
	Lisansüstü	1	5
Baba Öğrenim Durumu	İlkokul	0	0
	Ortaokul	0	0
	Lise	10	50
	Lisans	9	45
	Lisansüstü	1	5
Anne Çalışma Durumu	Çalışıyor	15	75
	Çalışmıyor	5	25
Baba Çalışma Durumu	Çalışıyor	20	100
	Çalışmıyor	0	0

Tablo 2'deki incelendiğinde anne-babaların en az lise mezunu olduğu görülmektedir. Annelerin %40'ı (N=8) lise, %55'i (N=11) lisans, %5'i (N=1) lisansüstü eğitim almıştır. Babaların ise %50'si (N=10) lise, %45'i (N=9) lisans, %5'i (N=1) lisansüstü eğitim almıştır. Annelerin %75'i (N=15) bir işte çalışmakta, %25'i (N=5) ise ev hanımıdır. Babaların %100'ü (N=20) çalışmaktadır.

### 2.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada çocuklar ve aileler hakkında demografik bilgiler elde etmek amacı ile araştırmacılar tarafından hazırlanan "*Kişisel Bilgi Formu*" kullanılmıştır. Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyunlara ilişkin görüşlerini belirlemek amaçlanmıştır. Bu nedenle "*Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu*" kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme formu oluşturulurken amaca uygunluk ve iç geçerliği sağlamak amacıyla taslak hali okul öncesi eğitimi alanında uzman bir öğretim üyesinin görüşüne başvurulmuş ve görüşme formuna son hali verilmiştir. Araştırma konusu üzerinde derinlemesine bilgi sağlayan yarı yapılandırılmış görüşmeler standartlık ve esneklik sağladığı, testler ve anketlerdeki sınırlı olan durumları ortadan kaldırdığı için araştırmacılar tarafından çoğunlukla kullanılmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Bu nedenle araştırmanın veri toplama sürecinde yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır.

*Kişisel Bilgi Formu*: Çocuğa ait "yaşı, cinsiyeti, kardeş sayısı ve doğum sırası" ve aileye ait "anne/baba öğrenim durumu" ve "anne/baba çalışma durumuna" ilişkin bilgiler form içerisinde yer almaktadır.

*Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu*: "Dijital oyun oynuyor musun?", "Oynamayı tercih ettiğin dijital oyunlar hangisi/hangileridir?", "Dijital oyunları hangi teknolojik cihazı kullanarak oynuyorsun?", "Günde ne sıklıkla dijital oyun oynuyorsun?", "Dijital oyunları günün hangi saatinde daha çok oynuyorsun?", "Dijital oyunları tercih etme nedenlerin nelerdir?", "Dijital oyun oynamak sana ne hissettiriyor/ seni nasıl hissettiriyor?" soruları yarı yapılandırılmış görüşme formu içerisinde ise yer almaktadır.

### 2.4. İşlem

Araştırmanın yapılacağı kurumun idarecileri ve çocukların aileleri ile görüşülmüştür. Araştırmanın hangi amaçla yapılacağı ve uygulamanın nasıl gerçekleşeceği ile ilgili bilgilendirme yapılmıştır. Aileler ile yöneticilerin izinleri alınmıştır. Veri toplama aracının birinci bölümünü oluşturan kişisel bilgi formunda yer alan sorular araştırmacılar tarafından ailelere sorulmuş ve yanıtlar kaydedilmiştir. Görüşme formunda yer alan sorularla ilgili çocuklarla görüşmek için uygun zaman dilimleri belirlenmiştir. Belirlenen zaman dilimlerinde, araştırmacı çocuklara kendisini tanıtmış ve görüşmenin amacını açıklamıştır. Çocuklar görüşmeye bireysel olarak alınmış ve görüşme soruları çocuklara sırayla sorulmuştur. Çocukların soruları cevaplama için yeterli süre verilmiştir. Her bir çocukla yaklaşık 15 dakika görüşme yapılmıştır. Görüşmeler araştırmacı tarafından pandemi koşulları göz önünde bulundurularak dijital platformda yürütülmüş ve yazılı olarak kayıt altına alınmıştır.

### 2.5. Verilerin Analizi

Çocukların dijital oyunları oynadıkları cihazların belirlenmesi, dijital oyunları oynama sıklığı, günün hangi saatinde daha çok oynadıklarına ilişkin araştırmadan elde edilen nicel verilerin analizinde veriler betimsel istatistiklerden yararlanılmıştır. Frekans ve yüzde dağılımlarla ile nicel olarak değerlendirilmiştir. Nitel verilerin analizinde ise; içerik analizi

yapılarak alt tema ve ana temalar oluşturulmuştur. Araştırmadan elde edilen yorumların benzerlikleri, farklılıkları ve ilişkileri katılımcı görüşleri göz önünde bulundurularak elde edilen verilerden temalar oluşturulmuştur. (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Görüşmelerden elde edilen verilerin analizinde, betimsel analiz tekniği de kullanılmıştır. Katılımcı görüşlerini açıkça ortaya çıkarabilmek için zaman zaman doğrudan alıntılara yer verilmiştir. Araştırmaya katılan çocukların kişisel bilgileri etik açıdan gizli tutulmuştur. Bu nedenle bulguların tanıtımında çocuklar “Ç1, Ç2,...Ç20” ve kız çocuklar “K1...K8”, erkek çocuklar “E1...E12” şeklinde kodlanarak tanımlanmıştır. Bulgular bölümünde çocukların görüşme kayıtlarından elde edilen bulguların istatistiksel sonuçları ve çocuk görüşlerinden kesitler verilmiştir.

### 3.Bulgular

Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyunlara ilişkin görüşlerini belirlemek amacıyla yapılan araştırmanın bulgularına aşağıda yer verilmiştir.

**Tablo 3. Çocukların Dijital Oyun Oynama Durumuna Göre Dağılımı**

Çocukların Oynama Durumları	Dijital Oyun	N	%
Kız	Oynuyor	8	100
	Oynamıyor	0	0
Erkek	Oynuyor	12	100
	Oynamıyor	0	0

Tablo 3'te veriler incelendiğinde; kız ve erkek çocukların tamamının dijital oyun oynadıkları görülmektedir.

**Tablo 4. Çocukların Oynamayı Tercih Ettikleri Dijital Oyunlar**

Çocukların Oynadıkları Dijital Oyunlar	Kız		Erkek	
	N	%	N	%
Barbie	7	87,5	0	0
Elsa	8	100	0	0
PubG	0	0	12	100
Mine Craft	0	0	11	91,6
Araba Yarışı	0	0	12	100
Tom	6	75	1	8,3
Zekâ Oyunları	7	87,5	7	58,3
Genç Matematik Kralı	3	37,5	8	66,6
Bulmaca Kulesi	1	12,5	6	50
PES	0	0	1	8,3
Wormzone	0	0	2	16,6
War of ship	0	0	4	33,3
Lego	0	0	3	25
Bebek Giydirmeye	7	87,5	0	0
Satranç	2	25	5	41,6
Puzzle	4	50	6	50
Angry Birds	0	0	3	25
Boyama	8	100	0	0

Tablo 4 incelendiğinde; kız ve erkek çocukların birden fazla oyun oynadıkları belirlenmiştir. Kız çocukların %100'ü (N=8) Elsa ve Boyama, %87,5'i (N=7) Barbie, Zekâ ve Bebek giydirme, %75'i Tom (N=6), %50'si Puzzle (N=4), %37,5'i Genç Matematik Kralı (N=3), %25'i satranç (N=2), %12,5'i (N=1) Bulmaca Kulesi oyunları oynamaktadır. Erkek çocukların ise %100'ünün (N=12) PubG ve Araba Yarışı, %91,6'sının (N= 11) Mine Craft, %66,6'sının (N= 8) Genç Matematik Kralı, %58,3'ünün (N=7) Zekâ Oyunları, %50'sinin (N=6) Bulmaca Kulesi, %41,6'sının (N=5) Satranç, %33,3'ünün War of Ship (N=4), %25'inin (N=3) Lego ve Angry Birds, %16,6'sının (N=2) Warmzone, %8,3'ünün (N=1) PES ve Tom oyunlarını oynadıkları belirlenmiştir.

**Tablo 5. Çocukların Dijital Oyunları Oynadıkları Cihazlara Göre Dağılımı**

Dijital Oyunların Cihazlara Göre Dağılımı	N	%
Telefon	12	60
Tablet	4	20
Bilgisayar	2	10
Playstation	2	10

Tablo 5'teki veriler incelendiğinde çocukların %60'ının (N=12) telefon, %20'sinin(N=4) tablet, %10'unun (N=2) bilgisayar, %10'unun (N=2) Playstation cihazlarından dijital oyun oynadıkları görülmüştür. Çocuklar sadece 1 teknolojik cihazdan oyun oynadıklarını belirtmişlerdir.

**Tablo 6. Çocukların Dijital Oyunları Oynama Sıklığına Göre Dağılımı**

Dijital Oyunları Oynama Sıklığı	N	%
(0-30 dakika)	1	5
(30 dakika -1 saat)	1	5
(1-2 saat)	3	15
(2-3 saat)	7	35
(3saat ve üzeri)	8	40

Tablo 6'daki veriler incelendiğinde çalışma grubundaki çocukların %40'ının (N=8) 3 saat ve üzeri, %35'inin (N=7) 2-3 saat aralığında, %15'inin (N=3) 1-2 saat aralığında, %5'inin (N=1) 30 dakika-1saat zaman aralığında, %5'inin (N=1) 0-30 dakika zaman aralığında dijital oyun oynadıkları görülmektedir.

**Tablo 7.Çocukların Dijital Oyunları Günün Hangi Saatlerinde Oynadıklarına Göre Dağılım**

Dijital Oyunları Günün Hangi Saatinde Oynadıklarına Göre Dağılım	N	%
Sabah	1	5
Öğle	1	5
Akşam	2	10
Hafta sonu	2	10
Yemekten sonra	2	10
Annem/babam iş yaparken	6	30
Annem/babam kardeşime bakarken	3	15
Abim/ablam ders çalışırken	3	15

Tablo 7'deki veriler incelendiğinde çalışma grubundaki çocukların %30'u annesi veya babası iş yaparken, %15'i annesi veya babası kardeşine bakarken, %15'i abisi veya ablası ders



çalışırken, %10'u yemekten sonra, %10'u hafta sonu, %10'u akşam, %5'i öğle, %5'i ise sabahları dijital oyun oynadıklarını ifade etmektedirler.

*“Annem mutfakta iş yaparken bana telefonunu veriyor ben de oyun oynuyorum”* (Ç3/K).

*“Ablam canlı ders yapıyor, ben de telefon oynamak istiyorum”* (Ç8/K).

*“Babam işten geldiğinde telefonunu istiyorum o da veriyor”* (Ç13/E).

*“Annemgil akşam televizyon izlediği için uykum gelmiyor, ben de annemin telefonundan oyun oynuyorum”* (Ç5/K).

*“Sabahları annem işe gittiğinde canım sıkılıyor, oyun oynamak istiyorum ben de”* (Ç7/K).

*“Babamla beraber akşam o işten gelince oynuyoruz, bazen de akşam ben babamın telefonundan oynuyorum”* (Ç17/E).

**Tablo 8: Çocukların Dijital Oyunları Oynama Nedenlerine Göre Dağılımı**

No	Temalar	f	Örnek Düşünceler
1	Sevgi	15	(Ç9/E) <i>“Mine Craft oynamayı çok seviyorum, oynarken her şeyi yapabiliyorum, baltalarla istediğim her şeyi parçalayabiliyorum, depomda biriktirebiliyorum”</i> (Ç7/K) <i>“Barbie’yi çok seviyorum çünkü onun kıyafetleri çok güzel”</i>
2	Eğlence	16	(Ç10/E) <i>“PubG oynarken eğleniyorum, alanıma giren yabancı adamların hepsini öldürüyorum”</i> (Ç8/K) <i>“Annemin telefonunda bir sürü boyama var Boyama yaparken çok eğleniyorum”</i>
3	İstek	3	(Ç9/E) <i>“Canım oyun oynamak istiyor”</i>
4	Yarışma/ Başarı Duygusu	12	(Ç13/E) <i>“Gemi savaşları (War of Ship), ödül ve puan verdiği için oynuyorum, düşman gemilere ateş ediyorum, onlarla savaşıyorum”</i>
5	İşitsel Uyarın	4	(Ç2/K) <i>“Elsa’nın şarkısı olduğu için oynuyorum”</i> (Ç1/K) <i>“Tom’a yemek yedirdiğimde komik sesler çıkarıyor”</i> (Ç4/K) <i>“Koronavirüs var diye annem parka götürmüyor, ben de satranç ve zekâ oyunları oynuyorum”</i>
6	Hayat/ Günlük Yaşam	15	(Ç2/K) <i>“Okula gidemediğim için evde annemin telefonundan boyama yapıyorum”</i>

Tablo 8’de, çalışma grubundaki çocukların dijital oyunları oynama nedenleri sorusuna ilişkin verdikleri cevapların analizi sonucunda, ifadeler *sevgi*, *eğlence*, *istek*, *yarışma/başarı duygusu*, *işitsel uyarın*, *hayat/günlük yaşam* temaları altında toplanarak incelenmiştir. Çocuklar tarafından en çok ifade edilen temaların eğlence, sevgi, hayat/günlük yaşam olduğu görülmektedir. Okul öncesi dönem çocukları için oyunun doğal bir eğlenme ortamı olması araştırmanın bu bulgusunu desteklemektedir. Hayat/günlük yaşam teması düşünüldüğünde pandemi sürecinde çocukların dış ortamlara veya okula gidememeleri sebebiyle dijital oyunlara daha fazla yöneldikleri düşünülebilir. En az tercih edilen temaların ise istek ve işitsel uyarın olduğu görülmektedir. Çocuklar kendi doğallıkları içerisinde anlama ve öğrenmelerini, duygularını, yorumlamalarını ve isteklerini farklı ifade edebilirler. İşitsel uyarın olarak müzik, çocukların doğal çevresiyle etkileştiği bir boyuttur. Oyun içinde yer alan tekerleme, şarkı ve

ezgi gibi dinleyip duyduğu müzikleri genellikle sevgi, mutluluk, heyecan gibi duyguları ifade edebilmek için araç olarak kullandıkları düşünülebilir.

**Tablo 9. Çocukların Dijital Oyunların Hissettirdiği Duygulara Göre Dağılımı**

Ana Temalar	Alt Temalar	f	Örnek Düşünceler
Olumlu Duygular	Mutluluk	16	(Ç1/K) “Oyun oynarken çok mutluyum çünkü renklerle boyama yapınca eğleniyorum” (Ç3/K) “Mutlu oluyorum çünkü zekâ oyunlarında soruları hep doğru yapıyorum”
	Heyecan	7	(Ç9/E) “Bölgemi savunurken heyecanlanıyorum” (Ç12/E) “Oyunda bölüm geçmek çok heyecan verici”
	Eğlence	20	(Ç5/K) “Çok eğlenceli, Tom’la oynarken komiklikler yapıyor, beni güldürüyor” (Ç15/E) “Kimse bana karışmıyor diye eğleniyorum”
Olumsuz Duygular	Üzüntü	3	(Ç4/K) “Biriktirdiklerimi kaybedince üzülüyorum” (Ç16/E) “Oyunda bölüm geçemediğimde üzülüyorum, ama oyun oynarken eğleniyorum”
	Öfke	2	(Ç11/E) “Gemi savaşlarında en güçlü benim ama bazen başkaları beni öldürüyor, ben de sinirleniyorum” (Ç12/E) “Sinirleniyorum çünkü bazı şeyleri yapamıyorum”

Tablo 9’da çocukların dijital oyunların hissettirdiği duygular sorusuna ilişkin verdikleri cevapların analizi sonucunda ana temalar *olumlu duygular* ve *olumsuz duygular* ayrılmıştır. Olumlu duygular ana teması altında *mutluluk*, *heyecan*, *eğlence* duyguları; olumsuz duygular ana teması ise *üzüntü* ve *öfke* duyguları alt temaları olarak kategorize edilmiştir. Çocukların yanıtlarından olumlu duygulara ilişkin verdikleri yanıtların olumsuz duygulara ilişkin verilen yanıtlara göre daha çok olduğu görülmektedir. Okul öncesi dönem çocukları açısından pozitif bir sonuç olan bu durum çocuğun duygusal becerilerinin gelişiminde oldukça önemlidir. Çocuklarda olumlu duyguların daha fazla olması ilerleyen yaşantılarında hayata karşı pozitif bakmalarını ve diğer bireylerle olumlu etkileşim kurmalarını sağlayabilir.

#### 4. Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Bu araştırmada, okul öncesi dönem çocuklarının oynadıkları dijital oyunlara yönelik görüşlerinin incelenmesi amaçlanmıştır.

Araştırmada; çalışma grubunda bulunan çocukların tamamının dijital oyun oynadığı görülmüştür. Dijital oyun oynama yaşının çok küçük yaşlardan başlamasının çocukların gerçek oyun ortamlarına karşılık dijital oyun alanlarını daha erişebilir olarak kullanmaları ve aynı zamanda yetişkinlerin gerçek ortamda oyun oynama yerine çocuklarını dijital oyunlara yönlendirmeleri ile ilişkili olduğu ifade edilmektedir (Gürçan vd., 2008). Araştırmada anne ve babalara yönelik bulgulardan anne ve babaların öğrenim durumları ile çalışma koşulları düşünüldüğünde, çalışan anne-babaların eve geldiklerinde daha rahat iş yapabilmeleri, dinlenebilmeleri, televizyon izleyebilmeleri için çocukların dijital oyun oynamaları konusunda teknolojik araçlar verdikleri düşünülebilir. Ayrıca, çalışmayan annelerin ise yine ev ortamında işlerini rahat bir şekilde yapabilmeleri, evdeki diğer çocukların daha rahat ders çalışabilmeleri

için ve pandemi koşulları dolayısıyla çocukların sürekli evde olmasının da ebeveynlerin çocuklara teknolojik araç vermelerinde etkisi olduğu düşünülmektedir.

Araştırmada; çocukların 18 farklı dijital oyun oynadığı bulgusuna ulaşılmıştır. Çocuklar tarafından sıklıkla dijital oyun oynandığı görülmektedir. Elde edilen bulgu Toran vd. (2016) tarafından yapılan çalışmada belirtilen dijital oyunların çocuklar tarafından oldukça yaygın kullanıldığı sonucu paralellik göstermektedir. Kız çocukların tamamının (%100) “Elsa” ve “Boyama” isimli oyunu oynadıkları, erkek çocukların ise tamamının (%100) “Araba Yarışı” ve “PubG” isimli oyunu oynadıkları belirlenmiştir. Ayrıca yapılan çalışmada çocukların oynadıkları dijital oyunların içeriği incelendiğinde cinsiyetlere göre genellikle farklı dijital oyunlar oynadıkları belirlenmiştir. Kız çocukların eğitsel ve dramatizasyona dayalı dijital oyunları tercih ettikleri, erkek çocukların daha çok şiddet içerikli ve hareketli dijital oyunlar oynadıkları görülmüştür. Çocukların kişilik gelişimi açısından oldukça önemli olan okul öncesi dönemde oynanan şiddet içerikli oyunlar çocukların ileriki yaşantılarının davranışsal provasası olabilir. Ferguson vd. (2008) tarafından yapılan çalışmada şiddet içerikli dijital oyunlar oynama ile saldırgan davranışlarda bulunma arasında bir bağlantı olduğu, çocukların şiddet içerikli dijital oyunları fazlaca oynamalarının, agresif ve saldırgan davranışlarda artışa neden olduğu belirtilmektedir. Ayrıca araştırmanın bu bulgusuna göre bu yaş grubu çocukların “satanç” (%25) ve “zekâ oyunları” (%87,5) oynaması da beceri kazanmalarını sağlayacak gelişimlerine olumlu katkı sağlayacak bir sonuç olarak değerlendirilebilir.

Araştırmada; çalışma grubunda yer alan çocukların genellikle anne veya babalarına ait teknolojik araçlar ile dijital oyun oynamakta oldukları bulgusuna ulaşılmıştır. Çocukların dijital oyunları en fazla cep telefonu ile oynadıkları (%60) bulunmuştur. Cep telefonunun tercih edilmesinde “kolay ulaşılabilir olması” ve “sık sık yetişkinlerin elinde görülmesi” etkili olduğu düşünülmektedir. Cep telefonunun teknik özellikleriyle uyum sağlaması ve çok işlevli olması çocuklar açısından tercih nedenidir. Cep telefonunun teknik özellikleri, işlevleri ve bireyselleştirilmiş özellikleri ile bütün teknolojileri bir arada toplayarak kişinin bilişsel, sosyal-duygusal gereksinimlerini giderme açısından etkili olmaktadır (Yan, 2018). Bir diğer sonuca göre; çalışma grubunda yer alan çocukların dijital oyun oynamak için tablet, bilgisayar, cep telefonu, play-station kullanarak oyun oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Çocukların teknolojik cihazlardan yalnızca birini kullandıkları belirlenmiştir. Araştırmanın bu sonucu, yapılan farklı araştırma sonuçları ile de benzerlik göstermektedir (Kerckaert vd., 2015; Konca vd., 2016).

Araştırmadan elde edilen bir diğer sonuca göre; çalışma grubundaki çocukların dijital oyun oynamak için teknolojik araçları oldukça fazla kullandıkları görülmüştür. Okul öncesi dönem çocuklarında zaman ifade etme becerileri soyut kaldığı için bu konuda annelerden destek alınmıştır. Çocukların %40’ının 3 saat ve üzeri, %30’unun 2-3 saat aralığında dijital oyun oynadıkları belirlenmiştir. Teknolojik cihazların yaygın olarak kullanılması ve kullanım özelliklerinin karmaşık olmaması bu durumun nedeni olarak ifade edilebilir. Yapılan araştırmalar, teknolojik cihazların kolay erişilebilir olması nedeniyle kullanım sıklığındaki artışın okul öncesi dönemde de olduğunu göstermektedir (Arslan, 2017; Sapasağlam, 2018). Ayrıca dijital oyunların çocukların gelişimi ve sağlığı konusunda olumsuz yansımalarının araştırıldığı çalışmalar bulunmaktadır. Çocukların teknolojik araçları uzun süreler, yoğun olarak ve uygunsuz duruş pozisyonlarında kullanmalarının gelişimsel problemlere neden

olabileceği belirtilmektedir. Çocuklarda kas-iskelet sistemi problemleri, obezite ve uyku kalitesinde yetersizlik gibi sağlık problemlerine yol açabileceği bildirilmiştir (Mustafaoğlu vd., 2018). Bazı araştırmalara göre, teknolojik cihazları sıklıkla kullanan çocukların iş birliği ve paylaşma becerilerini zayıflattığı belirtilmektedir. Ayrıca çocukların motivasyonlarında da azalmaya yol açtığı ve sorumluluk alma isteklerini etkilediği görülmektedir. Araştırmacılar bu durumun sonucu olarak; duygusal gelişimlerini olumsuz olarak etkilediğini vurgulamışlardır (Plowman vd., 2010).

Araştırmada; çocukların %30'u annesi/babası iş yaparken, %15'i annesi/babası kardeşi ile ilgilenirken, %15'i ise abim/ablam ders çalışırken daha çok oyun oynadıklarını belirtmişlerdir. Bu durum çocukların dijital oyun oynama durumlarının ailede yaşayan diğer bireylerin meşguliyet durumlarına göre belirlendiğini ortaya çıkarmaktadır. Yine bu bağlamda erken çocukluk döneminde kullanılmaya başlanan dijital teknolojilerin ve oynanan dijital oyunların aileler tarafından çocuklara verildiği bilinmektedir (Genç, 2014).

Çocukların dijital oyunları oynama nedenleri incelendiğinde; “eğlence”, “sevgi”, “hayat/günlük yaşam” temalarına ait gibi cevapları fazlaca verdikleri görülmüştür. Araştırmanın bu sonucu, zaman zaman eğitsel olarak kullanılan dijital oyunların, zaman geçirme ve çocukları eğlendirmek için oynandığı fikrini de desteklediği düşünülmektedir. Bu durumun pandemi koşullarında okulların kapalı olması, çocukların dış ortama çıkmalarının sağlık açısından sakıncalı görülmesi gibi sürekli evde kalmalarını gerektiren durumlardan dolayı ortaya çıktığı düşünülmektedir. Ayrıca çalışma grubunda yer alan çocuklar “işitsel uyarıcı” olduğu için dijital oyun oynadıklarını ifade etmişlerdir. Okuma yazma becerilerine sahip olamayan okul öncesi dönemdeki çocuklar için görsel ve işitsel uyarıcılar çocukların öğrenme durumları açısından oldukça önemli olduğu kabul edilmektedir. Son zamanlarda çocukların eğlenmesi amacıyla daha çok kullanılan dijital oyunlar ile çocukluk yaşantısı süreci boyunca yeni bir öğrenme kültürü yerleştirilebilir (Bozkurt, 2014).

Araştırmadan elde edilen bir diğer bulguya göre; dijital oyunların çocuklarda “eğlence”, “mutluluk”, “heyecan” şeklinde olumlu duygular ortaya çıkarmasıdır. Bu sonuca göre çocukların olumlu duygularla dijital oyun oynadıkları düşünülmektedir. Ancak oyunlar esnasında oyunun içeriğine bağlı olarak veya oyunu kaybettikleri sırada yaşadıkları olumsuz duygular olduğu da görülmektedir. Çocukların hissettiği duygular arasında “üzüntü” ve “öfke” duyguları yer almaktadır. Çocuklar oyun oynarken sevgi, mutluluk, heyecan, üzüntü, öfke gibi birçok duyguyu yaşayabilirler. Okul öncesi dönem çocuklarının duygusal gelişim süreci düşünüldüğünde çocukların oyun sırasında yaşadıkları duyguları fark etmeleri ve bu duyguları açığa çıkarmaları oldukça önemlidir. Çocuklar tüm bu duygularla oyun sırasında başa çıkmayı öğrenirler ve oluşan sorunları çözdükçe çocukların duygularını düzenleme başarısı kazanmaları sosyal hayata yönelik yaşam pratiği kazanmalarını sağlayabilir.

Araştırmadan elde edilen tüm sonuçlar düşünüldüğünde, çalışma grubunda yer alan çocukların tamamının gün içerisinde belirli sıklıklarda dijital oyun oynadıkları görülmüştür. Çalışma grubunda yer alan çocukların çoğunluğunun (%60) özellikle ebeveynlerinin cep telefonlarını kullanarak kendi istekleri ile oyun oynamaktadırlar. Çocuğun öğrenme dili ve kişisel keyif alanı olan ve çocuklar tarafından genellikle sevgi, mutluluk, heyecan gibi içten gelen duygularla tercih edilen oyunun, çocukların çoğunluğu (%75) tarafından gün içerisinde 2 saat ve üzeri teknolojik araçlarla oynanması, sürecin çocuk tarafından yapılandırılması ve

anlamlandırılmasının çocuğun gelişimi ve öğrenmesi konusunda oldukça önemli olduğu düşünülmektedir.

Araştırmadan elde edilen bulgulara şu önerilerde bulunulabilir:

#### ***Millî Eğitim Bakanlığı'na Öneriler***

- Kaliteli ve eğitsel, eğitim kurumlarında kullanılacak yeterliklere sahip yerli dijital oyunların oluşturulması sağlanabilir.
- EBA' da yer alan dijital oyunların yaş özelliklerine göre farklılaşması sağlanabilir.
- Eğitimcilere ve ailelere dijital oyunların yararları ve sakıncaları, çocukların gelişim düzeylerine göre hangi dijital oyunların oynatılabileceği konusunda seminer verilebilir.

#### ***Ailelere Yönelik Öneriler***

- Dijital oyunlar ile eğitsel veya geleneksel oyunlar arasında bağ oluşturulabilir. Çocuklar otoriter bir tutumla engellenmeden ebeveynler tarafından belirlenen zamanlarda dijital oyun oynamaları sağlanabilir.
- Çocukların uzun saatler dijital oyunlarda vakit geçirmelerinin önüne geçmek için anne-babalar tarafından çocuklara çeşitli etkinlikler ve oyunlar sunulabilir ve daha fazla vakit ayrılabilir.
- Çocukların oynamış oldukları dijital oyunların neler olduğunun tespit edilerek çocuk gelişimi açısından oyunların içeriği incelenebilir.
- Araştırma sonuçları incelendiğinde bazı ebeveynlerin genellikle yoğun iş tempolarında çalıştıklarından veya işlerini daha rahat bir şekilde yapabilmek amacıyla çocuklarıyla geçirdikleri sürenin az olduğu sonucuna da ulaşılmıştır. Aileler, çocukların sağlıklı ve çok yönlü gelişimi için çocukları ile kaliteli zaman geçirme konusunda çocuklarına vakit ayırabilirler.

#### ***Eğitimcilere Yönelik Öneriler***

- Okul öncesi dönem çocuğunun genellikle taklit ederek sosyal açıdan öğrendiği ve öğrendiğini günlük yaşama geçirdiği düşünülürse, çocuğun dijital oyunları seçimi, kullanma süresi, dijital oyunlar sırasında çocuğun yanında bulunulması gibi konularda eğitimciler tarafından ebeveynlere danışmanlık eğitimleri verebilirler.
- Dijital oyunların erken çocukluk eğitiminde kullanılması eğitsel açıdan birçok yarar sağlayabilir, ancak dikkatli inceleme ve araştırmalarla dijital oyunlar seçilmelidir.

#### ***Araştırmacılara Yönelik Öneriler***

- Çalışma daha fazla sayıda okul öncesi dönem çocuğunun görüşü alınarak yapılabilir.
- Gelişimsel açıdan oldukça kritik olan okul öncesi dönemde çocukların teknolojiye karşı olan yoğun ilgi ve merakları düşünüldüğünde okul öncesi dönemde dijital oyunların kullanımıyla ilgili daha fazla araştırma yapılabilir.
- Araştırmacılar, öğretmen ve velilere yardımcı olması açısından çocukların oynayabilecekleri dijital oyunlar, dijital oyunların yararları, zararları, çocukların dijital oyun oynama süreleri hakkında toplantı ve konferanslar aracılığıyla öğretmen ve ailelere sunumlar yapabilirler.
- Araştırmacılar, okul öncesi dönemde dijital oyun oynayan çocuklara yönelik boylamsal araştırmalar yaparak çocukların daha sonraki gelişim dönemlerini inceleyebilirler.

**KAYNAKÇA**

- American Academy of Pediatrics. (2013). Letter to Federal Communications Commission on, <https://ehtrust.org/2013-american-academy-pediatrics-letter-fcc-outdated-radiofrequency-cell-phone-wireless-radiation-exposure-limits/>. (Erişim Tarihi: 11.12.2020).
- Aral, N., Keskin, D.A., (2018). Ebeveyn bakış açısıyla 0-6 yaş döneminde teknolojik alet kullanımının incelenmesi. *Addicta; Turkish Journal on Addiction*, 5(2) 317-348. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2018.5.2.0054>.
- Arısoy, Ö. (2009). İnternet bağımlılığı ve tedavisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 1(1), 55-67.
- Arslan, E. (2017). The effect of social media on marketing. *International Journal of Eurasia Social Sciences*, 8(28), 11-23.
- Aydemir, B. (2011). Dokunmatik ekran kullanımının öğrencilerin bilgisayar kullanımına ve eğitsel bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarına etkisinin araştırılması. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ege Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Aydoğdu Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(36), 806-818. <https://doi.org/10.17719/jisr.2015369545>.
- Bencik Kangal, S. ve Özkızıklı, S (2014). Teknoloji ve Eğitim. P. Bayhan (Der.). Her yönüyle okul öncesi eğitim (ss.131-153). Ankara: Hedef Yayıncılık.
- Bozkurt, A. (2014). Homo Ludens: Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 1-21.
- Bülbül, H., Tunç, T. ve Aydil, F. (2018). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı: Kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3), 97-111. <https://doi.org/10.25287/ohuiibf.423745>.
- Casby, M. W. (2003). The development of play in infants, toddlers and young children. *Communication Disorders Quarterly*, 24(4). 163-174. <https://doi.org/10.1177/15257401030240040201>.
- Creswell, J. W. (2017). Araştırma deseni. Ankara: Eğiten Kitap
- Cristia, A., ve Seidl, A. (2015). Parental reports on touch screen use in early childhood. *PLoS ONE*, 10(6). 1-20. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0128338>.
- Çetin, E. (2013). Temel tanımlar ve kavramlar. M. A. Ocak (Der.). Eğitsel dijital oyunlar kuram, tasarım ve uygulama. (ss. 2-6). Pegem Akademi Yayıncılık.
- Demir, G. T. & Hazar, Z. (2018). Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ): Geçerlilik ve Güvenilirlik Çalışması. *Journal Of Physical Education& Sports Science / Beden eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2). 128-139.
- Dönmez, N. B. (1992). Çocuğun sosyal ve duygusal gelişiminde oyunun rolü. *Okul Öncesi Eğitimi Dergisi*, 43, 10-12.
- Ferguson C.J., Rueda S.M., Cruz A.M., et al. (2008). Violent video games and aggression: Causal relationship or by product of family violence and intrinsic violence motivation? *Crim Justice Behavior*. 35(3):311-32. <https://doi.org/10.1177/0093854807311719>.
- Fox, J. E. ve Schirmacher, R. (2014). Çocuklarda sanat ve yaratıcılığın gelişimi. (N. Aral, G. Duman Çev. Eds.). Ankara: Nobel Yayıncılık.

Genç, Z. (2014). Parents' perception about the mobile technology use of preschool aged children. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 146, 55-60.

<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.08.086>.

Gentile, D. A. (2009). Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study. *Association for Psychological Science*, 20(5), 594-602. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x>.

Gürcan A, Özhan S, Uslu R. (2008). Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri. Ankara: Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü.

Güven, G. (2011). Farklı eğitim modelleri kullanılarak uygulanan aile eğitim ve aile katılım programlarının okul öncesi öğretmenlerinin uygulamalarına ve ebeveynlerin görüşlerine etkisinin incelenmesi. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Homer, B. D., Hayward, E. O., Frye J., Plass J. L. (2012). Gender and player characteristics in video game play of preadolescents. *Computers in Human Behavior*, 28(5), 1782– 1789. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.04.018>.

Jackson, K.M. (2001). From control to adaptation: America's toy story. *Journal of American & Comparative Cultures*, 1(2), 139-145. [https://doi.org/10.1111/j.1537-4726.2001.2401\\_139.x](https://doi.org/10.1111/j.1537-4726.2001.2401_139.x)

Işıkoğlu Erdoğan, N. (2019). Dijital oyun popüler mi? Ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 46, 1–17. <https://doi.org/10.9779/pauefd.446654>.

İnan, M. & Dervent, F. (2016). Dijital bir oyunun hareketli hale dönüştürülmesi: Öğrencilerin uyarlanmış hareketli versiyona verdiği tepkilerin incelenmesi. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 6(1), 113-132. <https://doi.org/10.14527/pegegog.2016.007>.

Kaçan, M, Kimzan, İ. (2017). Öğretmenlerin okul öncesi eğitimde teknoloji kullanımına ilişkin görüşlerinin incelenmesi. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, 12(4), 203-215. <https://doi.org/10.16991/INESJOURNAL.1464>.

Kerckaert, S., Vanderlinde, R. & Van Braak, J. (2015). The role of ICT in early childhood education: scale development and research on ICT use and influencing factors. *European Early Childhood Education Research Journal*, 23(2), 183-199. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2015.1016804>.

Konca, A. S., Özel, E. ve Zelyurt, H. (2016). Attitudes of preschool teachers towards using information and communication technologies (ICT). *International Journal of Research in Education and Science (IJRES)*, 2(1), 10-15. <https://doi.org/10.21890/ijres.21816>.

MEB, (2013). 36-72 Aylık çocuklar için okul öncesi eğitim programı. Ankara: Milli Eğitim Basımevi.

Mesman, G. R., Kuo, D. Z., Carroll, J. L. & Ward, W. L. (2013). The impact of technology dependence on children and their families. *Journal of Pediatric Health Care*, 27(6), 451-459. <https://doi.org/10.1016/j.pedhc.2012.05.003>.

Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z., Özdiñler, A. R. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 1–21. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2018.5.2.0051>.

O'Connor, J. ve Fotakopoulou, O. (2016). A threat to childhood innocence or the future of learning? Parents' perspectives on the use of touch-screen technology by 0–3 year-olds in the UK. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 17(2), 235–247.

<https://doi.org/10.1177/1463949116647290>.

Quaiser-Pohl, C., Geiser, C., Lehmann, W. (2006). The relationship between computer-game preference, gender and mental-rotation ability. *Personality and Individual Differences*, 40(3), 609-619. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2005.07.015>.

Pagani, L. S., Fitzpatrick, M. A., Barnett, T. A. & Dubow, E. (2010). Prospective associations between early childhood television exposure and academic, psychosocial, and physical well-being by middle Childhood. *Archives of Pediatric and Adolescent Medicine*, 164(5), 425-431. <https://doi.org/0.1001/archpediatrics.2010.50>.

Plowman, L., McPake, J., Stephen, C. (2010). The technologisation of childhood? Young children and technology in the home. *Children Society*, 24(1), 63-74. <https://doi.org/10.1111/j.1099-0860.2008.00180.x>.

Rosen, L. D., Lim, A., Felt, J., Carrier, L. M., Cheever, N. A., Lara-Ruiz, J., & Rökkum, J. (2014). Media and technology use predict sill-being among children, preteens and teenagers independent of the negative health impacts of exercise and eating habits. *Computers in Human Behavior*, 35, 364–375. <https://doi.org/0.1016/j.chb.2014.01.036>

Sak, R., Sak, İ., Akyürek, O. ve Taşkın, N. (2017). Ebeveyn olarak okul öncesi öğretmenleri: Nitel bir çalışma. *Turkish Online Journal Of Qualitative Inquiry*, 8(2), 272-290. <https://doi.org/10.17569/tojqi.308590>.

Sapsağlam, Ö. (2018). Okul öncesi dönem çocuklarının değişen oyun tercihleri. *Journal of Kırşehir Education Faculty*, 19(1), 1122- 1135. <http://dx.doi.org/10.29299/kefad.2018.19.031>.

Sormaz, F., & Yüksel, H. (2012). Değişen çocukluk, oyun ve oyuncağın endüstrileşmesi ve tüketim kültürü. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(3): 985-1008.

Şenol, S. (2006). *Çocuk ve gençlik ruh sağlığı*. Ankara: HYB Yayıncılık.

Taylan, H., Kara, H. ve Durğun, A. (2017). Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(1), 78-87.

Toran, M. Ulusoy, Z. Aydın, B. Deveci, T. ve Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2263-2278.

Ulusoy, A., ve Bostancı, M. (2014). Çocuklarda sosyal medya kullanımı ve ebeveyn rolü. *International Journal of Social Science*, 28, 559-572. <http://dx.doi.org/10.9761/JASSS2233>

Üstündağ, A. (2019). 4-6 Yaş arası çocuklar tarafından tercih edilen dijital oyunlar. *Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 10(2), 1-19.

Yan, Z. (2018). Child and adolescent use of mobile phones: An unparalleled complex developmental phenomenon. *Child Development*, 89(1), 5–16. <https://doi.org/10.1111/cdev.12821>.



Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2013). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. (9. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.