



**T.C.
PAMUKKALE ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI
OKUL ÖNCESİ EĞİTİM BİLİM DALI
TEZSİZ YÜKSEK LİSANS PROJESİ**

**48-72 AYLIK ÇOCUKLARIN DİJİTAL İÇERİK TERCİHLERİNİN
VE FARKLI DEĞİŞKENLERE GÖRE SOSYAL DAVRANIŞLARININ
İNCELENMESİ**

Şule ÇELEBİOĞLU

Denizli - 2022

T.C.
PAMUKKALE ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI
OKUL ÖNCESİ EĞİTİM BİLİM DALI
TEZSİZ YÜKSEK LİSANS PROJESİ

48-72 AYLIK ÇOCUKLARIN DİJİTAL İÇERİK TERCİHLERİNİN
VE FARKLI DEĞİŞKENLERE GÖRE SOSYAL
DAVRANIŞLARININ İNCELENMESİ

Şule ÇELEBİOĞLU

Danışman
Dr. Öğr. Üyesi Emel TOK

ETİK BEYANNAMESİ

Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü'nün yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında; tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi; görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu; başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu; atıfta bulunduğum eserlerin tümünü kaynak olarak gösterdiğimi; kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı; bu tezin herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı beyan ederim.

Şule ÇELEBİOĞLU

TEŞEKKÜR

Araştırmam boyunca değerli bilgi birikimini ve tecrübelerini benimle paylaşan, her zaman güler yüzle ve anlayışla yaklaşan değerli tez danışmanım Sayın Dr. Öğr. Üyesi Emel TOK'a,

4-6 Yaş Sosyal Davranış Ölçeği'nin araştırmada kullanılmasına izin veren Sayın Arş. Gör. KÜBRA EKE'ye,

Lisansüstü eğitimimi kendi alanımda yapmam için beni teşvik eden ve üniversitemizin bu alandaki ilk mezunlarından biri olmama vesile olan kıymetli hocam Sayın Prof. Dr. Nesrin İŞİKOĞLU ERDOĞAN'a,

Lisans eğitimimi tamamladıktan 8 yıl sonra aynı eğitim yuvarımda beni aynı içtenlik ve sıcaklıkla karşılayan, değerli bilgi birikimlerini ve deneyimlerini aktaran Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Okulöncesi Öğretmenliği Bölümü'ndeki birbirinden değerli tüm hocalarıma,

Hayatımın her anında bana yol gösteren, elimden tutan ve beni tüm sevgisiyle kucaklayıp cesaretlendiren, çalışmam boyunca da bana ışık tutan, canım ablam Sayın Doç. Dr. Bilge ERDEM'e ve değerli ailesine,

Bugünlere gelmemi sağlayan, desteklerini ve sevgilerini hep hissettiğim, her zaman onlardan çok şey öğrendiğim çok kıymetli anneme ve babama, canım ağabeyime,

Hayatımı renklendiren, mutluluğuma mutluluk katan, tüm bu süreç boyunca da destek veren ve motive eden çekirdek aileme, değerli eşim Kudret ÇELEBİOĞLU'na ve birbirinden tatlı çocuklarım Alp ve Arden ÇELEBİOĞLU'na,

Teşekkürlerimi sunarım

Şule ÇELEBİOĞLU

ÖZET

48-72 Aylık Çocukların Dijital İçerik Tercihlerinin ve Farklı Değişkenlere Göre Sosyal Davranışlarının İncelenmesi

ÇELEBİOĞLU, Şule

Tezsiz Yüksek Lisans Projesi, Temel Eğitim Anabilim Dalı

Okul Öncesi Eğitimi Bilim Dalı

Proje Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Emel TOK

Ocak 2022, 55 sayfa

Çalışmada, 48-72 aylık çocukların cinsiyetleri, dijital oyunlarda tercih ettikleri içerikler, dijital platformlarda izledikleri video içerikleri ve ebeveynlerinin farklı değişkenlere göre (cinsiyet, yaş, eğitim durumu, gelir durumu, en çok ziyaret ettikleri web sayfası, günde kaç saat dijital platformlarda vakit geçirdikleri) çocukların sosyal davranışlarının incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu Denizli ilinin Pamukkale ilçesinde dezavantajlı bölgelerde bulunan bağımsız devlet anaokullarındaki 2021-2022 eğitim öğretim yılında öğrenim görmekte olan 48-72 ay grubu çocukların araştırmaya gönüllü olarak katılmak isteyen 215 ebeveynleri oluşturmaktadır. Araştırmada “4-6 Yaş Sosyal Davranış Ölçeği” ve kişisel bilgi formu kullanılmıştır. Araştırmada 48-72 aylık çocuklarının sosyal davranışlarında ebeveynlerin cinsiyet, yaş, eğitim durumu, gelir durumu, en çok ziyaret ettikleri web sayfası ile günde kaç saat dijital platformlarda vakit geçirdikleri değişkenleri arasında farklılık yaratıp yaratmadığını belirlemek için t testi ve varyans analizi yapılmıştır. Çocukların dijital platformlarda en çok tercih ettikleri dijital oyunların ve videoların içerikleri incelenmiştir. İzledikleri videoların içerikleri çizgifilm, oyun, youtube, tiktok, eğitici, müzik/dans, belgesel/hayvan ve bebek/kız olarak bölümlendirilmiştir. Dijital oyun içerikleri ise; savaş ve korku, eğitici, yarış/spor, bebek/kız, hayvan besleme, yapı/inşaat, macera/aksiyon olarak bölümlendirilmiştir. Çocukların dijital oyunlardan en çok savaş ve korku ile eğitici olanları oynamayı tercih ederken, videolardan çizgifilm ve oyun içerikli olanları izlemeyi tercih ettikleri saptanmıştır. Ebeveynlerin ise; en sık ziyaret ettikleri web sayfasının sosyal medya olduğu ve çoğunluğun dijital platformlarda günde 1-2 saat aralığında zaman geçirdiği

bulgulanmıřtır. Arařtırma sonucunda ebeveynlerin cinsiyet, yař, gelir durumu ve dijital platformlarda geirdikleri zaman deęiřkenlerine gre anlamlı farklılıklar bulunmuřtur.

Anahtar Kelimeler: Okul ncesi, Dijital Oyun, Sosyal Davranıř

İÇİNDEKİLER

JÜRİ ÜYELERİ PROJE ONAY SAYFASI.....	iii
ETİK BEYANNAMESİ	iv
TEŞEKKÜR.....	v
ÖZET	vi
İÇİNDEKİLER	viii
TABLolar LİSTESİ.....	x
BİRİNCİ BÖLÜM: GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu	3
1.1.1. Problem Cümlesi	3
1.1.2. Alt Problemler	3
1.2. Araştırmanın Amacı	3
1.3. Araştırmanın Önemi.....	5
1.4. Araştırmanın Önemi.....	5
1.5. Sayıtlar	7
1.6. Araştırmanın Sınırlılıkları	7
1.7. Tanımlar	7
1.7.1. Dijital Araçlar.....	7
1.7.2. Dijital İçerik	7
1.7.3. Dijital Oyun	7
1.7.4. Dijital Oyunun Tarihçesi	8
1.7.5. Dijital Oyun Bağımlılığı.....	9
1.7.6. Okul Öncesi Dönemde Sosyal Davranışlar	9
İKİNCİ BÖLÜM: KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	10
2.1. Kuramsal Çerçeve	10
2.2. İlgili Araştırmalar.....	11
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: YÖNTEM.....	18
3.1. Araştırmanın Modeli	18
3.2. Evren ve Örneklem	18
3.3. Verilerin Toplanması	20
3.4. Verilerin Analizi.....	20

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM: BULGULAR VE YORUM	21
4.1. 48-72 aylık çocukların sosyal davranışlarının düzeyine yönelik bulgular	22
4.2. 48-72 aylık çocukların sosyal davranışlarının ebeveynlerinin cinsiyet, yaş, eğitim durumları, gelir durumları ve dijital platformda geçirdikleri sürelerle göre farklılık gösterme durumuna yönelik bulgular	21
4.3. 48-72 aylık çocukların ebeveynlerinin internette en çok ziyaret ettikleri web sayfasının içeriğine yönelik bulgular	30
4.4. 48-72 aylık çocukların dijital platformlardaki izlemeyi tercih ettikleri videoların içeriğine yönelik bulgular	30
4.5. 48-72 aylık çocukların oynadıkları dijital oyunların içeriğine yönelik bulgular ...	31
BEŞİNCİ BÖLÜM: TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER	33
5.1. Tartışma ve Sonuç	33
5.2. Öneriler	35
KAYNAKÇA.....	37
EKLER.....	42
Ek 1. Kişisel Bilgi Formu	42
Ek 2.Etik Kurul Belgesi	43
ÖZGEÇMİŞ	44

TABLolar LİSTESİ

Tablo 3.1.	<i>48-72 Aylık Çocukların Cinsiyet Frekans ve Yüzde Dağılımı</i>	18
Tablo 3.2.	<i>48-72 Aylık Çocukların Ebeveynlerinin Demografik Bilgilerinin Frekans ve Yüzde Dağılımı</i>	19
Tablo 4.1.	<i>48- 72 Aylık Çocukların Sosyal Davranış Ölçeğinin Ve Alt Boyutlarının Ortalama Ve Standart Sapma Değerleri.....</i>	21
Tablo 4.2.	<i>Çocukların Sosyal Davranış Puanlarının Ebeveyn Cinsiyetlerine Göre Karşılaştırılmasına İlişkin Bağımsız Grup T Testi Sonuçları.....</i>	21
Tablo 4.3.	<i>Çocukların Sosyal Davranış Alt Boyut Puanlarının Ebeveyn Cinsiyetlerine Göre Karşılaştırılmasına İlişkin Bağımsız Grup T Testi Sonuçları.....</i>	22
Tablo 4.4.	<i>4-6 Yaş Sosyal Davranış Ölçeği Puanlarının Ebeveynlerin Yaş Değişkenine Göre Betimleme Analizi (ANOVA) Sonuçları</i>	22
Tablo 4.5.	<i>4-6 Yaş Sosyal Davranış Ölçeği Puanlarının Ebeveynlerin Yaş Değişkenine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları</i>	24
Tablo 4.6	<i>4-6 Yaş Sosyal Davranış Ölçeği Puanlarının Ebeveynlerin Eğitim Durumu Değişkenine Göre Betimleme Analizi (ANOVA) Sonuçları</i>	25
Tablo 4.7.	<i>4-6 Yaş Sosyal Davranış Ölçeği Puanlarının Ebeveynlerin Eğitim Durumu Değişkenine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları.....</i>	26
Tablo 4.8.	<i>Çocukların Sosyal Davranış Puanlarının Ebeveynlerinin Gelir Durumuna Göre Karşılaştırılmasına İlişkin Bağımsız Grup T Testi Sonuçlar.....</i>	27
Tablo 4.9.	<i>Çocukların Sosyal Davranış Alt Boyut Puanlarının Ebeveynlerinin Gelir Durumuna Göre Karşılaştırılmasına İlişkin Bağımsız Grup T Testi Sonuçları.....</i>	27
Tablo 4.10.	<i>4-6 Yaş Sosyal Davranış Ölçeği Puanlarının Ebeveynlerin Dijital Platformlarda Geçirdikleri Zamana Dayalı Olarak Sosyal Davranış Ölçeğinin Betimleme Analizi (ANOVA) Sonuçları</i>	28

Tablo 4.11. 4-6 Yaş Sosyal Davranış Ölçeği Puanlarının Ebeveynlerin Dijital Platformlarda Günde Kaç Saat Vakit Geçirdikleri Değişkenine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları.....	29
Tablo 4.12. 48-72 Aylık Çocukların Ebeveynlerinin En Çok Ziyaret Ettikleri Web Sayfasının İçeriğine Yönelik Frekans ve Yüzde Dağılımı	30
Tablo 4.13. 48-72 Aylık Çocukların Dijital Platformlardaki İzlemeyi Tercih Ettikleri Videoların İçeriğine Yönelik Frekans Ve Yüzde Dağılımı.....	30
Tablo 4.14. 48-72 Aylık Çocukların Oynadıkları Dijital Oyunların İçeriğine Yönelik Frekans Ve Yüzde Dağılımı	31

BİRİNCİ BÖLÜM: GİRİŞ

1.1. Giriş

İnsanın içinde yaşadığı topluma uyum sağlaması eğitimin en temel hedefidir. Çocuk ilk eğitimini doğduğu ailenin içinde alır. İçinde yer aldığı toplumun kültürüne ve normlarına göre çocuğun eğitimine bakış açıları değişen aileler, toplumları meydana getiren en küçük birim olmalarına bağlı olarak sağlıklı toplum oluşabilmesi adına, çocukları için uyguladıkları eğitim yöntemi önem taşımaktadır. Çocuğun ilk aldığı bu eğitim okul öncesi eğitim kurumlarıyla gelişmektedir. Okul öncesi eğitimin hedefi ise; çocuğun uyumlu bir hayat yaşayabilmesi adına temel hazırlamak ve sosyal, duygusal, zihinsel ve bedensel gelişimini sağlamaktır. Çocuğun bilişsel gelişimini destekleyen okul aynı zamanda sosyalleşmesini de sağlamaktadır. Ailedeki öğrenilenlerle okulun birbirine benzer olması çocuğun öğrendiklerini pekiştirebilmesi açısından gerekliiyken, çakışması durumunda çocuğun sosyal uyumda ve davranışlarında zorluklar yaşaması muhtemeldir (Kanlıkılıçer, 2005).

Çocukluk çağının vazgeçilmeyen en önemli parçasının oyun olmasıyla beraber çocukların tercih ettikleri oyunların da onların gelişimlerinde önemli bir rolü bulunmaktadır. Değişen yaşamdan çocukların oyun ve oyuncak çeşitleri de etkilenmektedir. Çocukların tercih ettikleri oyunlarda çevresindeki büyüklerinin etkisi olduğu gibi annelerinin de etkisinin büyük olduğu düşünülmektedir (Toran, Ulusoy, Aydın, Deveci ve Akbulut, 2016). Günümüzde teknolojinin gelişmesi, teknolojik aletlerin çoğalması, kentleşmeye bağlı olarak çocukların oyun alanlarının kısıtlanması gibi nedenlerle çocukların oyun tercihleri ve ilgileri de dijital platformlara yönelmeye başlamıştır.

Yaşadığımız “Dijital Dünya”da teknolojinin bulunduğu ve insanlığı da getirdiği konumda dijital tehlikelerle ilgili özellikle de çocukları kapsayan çok çeşitli endişelerin oluştuğu ve oluşmaya da devam edeceği söylenebilir. Bu bağlamda çocukların maruz kaldığı dijital tehlikelerin yeterli düzeyde tanınması ve bu tehlikelere karşı yeterli önlemlerin alınabilmesi durumlarına öncelikle cevap aranmalıdır. Küreselleşmenin bir bölümü olan kitleli medya, internet, televizyon, sinema, radyo ve gazeteden meydana gelen kitle iletişim araçlarıyla dinleyici ve izleyici grubuna ulaşmaktadır (Akça ve Çilekçiler, 2019). Kitle iletişim araçlarını ebeveyn kontrolünde çocukların kullanması ve

ebeveynin dijital farkındalığının yüksek olması, çocuklar için oluşabilecek tehlikelerin önüne geçilmesini sağlayacaktır.

Budak (2020) dijital aletlerin kullanımlarının çocukların yaşantılarındaki yararlarının ve zararlarının direk olarak bu aletlerle olmadığını, bunların nasıl kullanıldığı ile yakından ilişkili olduğunu belirtmiştir. Yaman (2018) kişisel ve toplumsal yaşam alanlarının dijital teknolojilerle bütünleşmesiyle beraber insanların bireysel ve sosyal rollerinde yaşanan önemli dönüşümlerin olduğunu ve bunlardan en önemlilerinden birinin de ebeveynlik olduğunu belirtmiştir. Çocukların dijital teknolojilere ulaşımının ve etkili kullanmasını sağlamanın, zararlarını engellemenin bu dönüşümler kapsamında ebeveynlik rolleri arasına eklendiğini ifade etmiştir.

Günümüzde nüfusun artması, sanayileşme gibi etmenlere bağlı olarak doğa da bundan zarar görmekte ve yansımalarını bize göstermektedir. Tılıç (2020) bulunduğumuz 21. Yüzyıldaki gelişmelerin ve Koronavirüs salgınıyla birlikte eğitimlerin yüz yüze olmasına ara verilmesinin kullanıma mecbur bırakmasıyla birlikte eğitimle yeni teknolojilerin birbirinden bağımsız düşünülemez hale geldiğini belirtmiştir. Oyunlaştırmanın öğrenme sürecinde yaşanan odaklanma, motive olma, ilgi eksikliklerinde öğrenciler için çözüm olarak kullanılması gereken bir yaklaşım olması gerektiğini vurgulamıştır. Bu açıdan değerlendirildiğinde, teknolojinin imkanlarından çocuklar yararlanmalı ve zararlı etkilerine karşı da ebeveynlerin dikkatli ve bilinçli olması önem taşımaktadır. Öğretmenlerin de gelişen teknolojiyi yakından takip etmeleri, kendilerini bu alanda geliştirmeleri ve çocuklar için eğitsel bir araç olarak derslerine dahil edebilmeleri, aileleri de bu konuda bilinçlendirmeleri gerekmektedir.

Kardeş'e (2020) göre 21. yüzyıl becerilerinden biri olan, kişilerin doğru bilgiye kolay, hızlı ve etkili bir biçimde erişmesi için gerekli olan günümüzün en önemli kabiliyetlerinden biri dijital okuryazarlıktır. Çocuklara, öğretmenlere ve ailelere teknolojik çağda bilginin daha güvenilir ve hızlı elde edilmesi için dijital okuryazarlık eğitimi verilmesini önermektedir. Çocuğa zengin bir sosyal çevre sağlanmasını, dijital aletlerin kullanımında rehber olunmasını ve dijital platformlarda içerik denetimlerinin arttırılmasını da çocuğun teknoloji bağımlısı haline gelmesi ve bundan kaynaklanacak zararlardan kaçınılması için tavsiye etmektedir. Dijital platformlardaki içeriklerin farklılığı çocuklar üzerinde de farklı etkiler yaratmaktadır.

Bu arařtırmada 48-72 ay grubu çocukların dijital oyun tercihlerinin sosyal davranıřları ile iliřkisi incelenecektir.

1.2. Problem Durumu

Bu bölümde incelenen alan yazın çerçevesinde arařtırmanın problem cümlesine ve alt problemlere yer verilmiřtir.

1.2.1. Problem Cümlesi

48-72 aylık çocukların ve ebeveynlerinin dijital platform tercihlerinin çocukların sosyal davranıřlarına olan etkisi nedir?

1.2.2. Alt Problemler

Arařtırmanın alt problemleri řu řekilde tanımlanmaktadır;

1. 48-72 aylık çocukların sosyal davranıřları hangi düzeydedir?
2. 48-72 aylık çocukların sosyal davranıřları ebeveynlerinin cinsiyeti, yařı, eęitim durumları, gelir durumlarına, dijital platformda geçirdikleri sürelerle göre farklılık göstermekte midir?
3. 48-72 aylık çocukların ebeveynlerinin internette en çok ziyaret ettikleri web sayfaları nelerdir?
4. 48-72 aylık çocukların dijital platformlardaki izlemeyi tercih ettikleri videolar hangi içerięe sahiptir?
5. 48-72 aylık çocukların oynadıkları dijital oyunların içerięi nedir?

1.3. Amaç

Yařamı kolaylařtıran yönüyle sosyal becerilerin hayat kalitesiyle ve hayattan alınan zevkle iliřkili olduęu görülmekte ve çocukların bu becerileri kazanmasıyla birçok alanda yetkin olmalarını saęlaması açısından oldukça önem taşımaktadır. Çocukların sosyal gelişiminde annenin genç ve dinamik olması, çocuk büyütmedeki deneyimi, çalışma durumu gibi etmenler önemlidir. Çalışan annelerin genellikle eğitim düzeylerinin belirli bir

seviyede olması, çocuklarına akademik olarak daha bilinçli ve kolaylıkla katkıda bulunmalarını sağlamaktadır (Atmaca, Akduman ve Sarıbaş, 2020).

2012 yılında, oyuncu yaşının 4-5 yaşa kadar düştüğü ve dünyadaki 1 milyarın üstünde kişinin dijital oyun oynadıkları bildirilmektedir. Toplumsal değişimlere paralel olmakla birlikte zaman içerisinde oyun anlayışında değişimler meydana gelmiş ve teknolojinin insan yaşamını etkilemesinden direkt olarak etkilenmiştir (Sağlam ve Kayaduman, 2018). Sanal yaşama doğru hızlı bir geçiş yapmaktan en fazla etkilenen bölüm olarak, çocukların psikolojik ve fiziksel gelişimlerinde oldukça etkili olan oyunlardır (Açıkgöz, 2018). Çocukların dijital oyunlara ve dijital platformlara olan ilgilerinin ve ekrana maruz kalma sürelerinin ilerleyen teknolojiyle birlikte giderek artması, dijital platformlarda vakit geçirme yaşının giderek azalması ve bunlara bağlı olarak da ebeveynlerin çocuklarıyla çatışmalar yaşamasını kaçınılmaz hale getirmiştir.

Günümüzde dijital kültürü yok sayarak çocukları yetiştirmek ise imkansızdır. Dijital kültüre ve teknolojik ortama hazır olarak doğan çocuklar için dijital bilincin küçük yaşlarda oluşturulmaya başlanması oldukça önemlidir. Bu sebeple küçük yaşlardan başlayarak dijital kültür bilincinin geliştirmesi kapsamında çocukların eğitimine ve ailelere yönelik çalışmalar yapılması önemli hale gelmektedir. Toplumun ihtiyaçları göz önünde bulundurularak eğitim şekillendirilir (İnci, Akpınar ve Kandır, 2017). Dijital dünyadaki yerini alan çocuk bunun etkilerinden olumlu yönde faydalanır ve zararlı etkilerinden korunursa, tüm gelişim alanlarının gelişimi de olumlu yönde ilerlemeye devam edecektir. Özellikle küçük yaşlardaki çocukların sosyal davranışlarını ve düşünme becerilerini etkileyen dijital platformlar konusunda ailelerin bilinçli ve hassas olmaları gerekmektedir.

Çocukların etkileşime gireceği dijital platformlardaki içerikler, içeriklerin seçimi, yaşa uygunluğu da son derece önemlidir. İnal ve Okutan (2019), dijital içerik pazarlamasının sosyal medya platformları vasıtasıyla içeriklerin etkili ve değerli oluşturulması sağlanarak, tutundurma çalışmalarının en uygun şekilde yapılabilmesi ve müşterilerin taleplerini karşılaması hususunda günümüzde önemli bir noktaya geldiğini ifade etmişlerdir. Büyük kullanıcı kitlelerine sahip olan uygulamaların kendini geliştirdiğini ve her geçen gün yeni sosyal medya uygulamalarının çıktığını belirtmişlerdir. İçeriklerin kaliteli oluşunun markayı satış ve imaj konusunda olumlu yönde desteklerken, içeriklerin kötü olması durumunda tam tersinin oluşabileceğini belirtmişlerdir. Söğüt (2020), dijital oyunlara çocukların büyük ilgi gösterdiklerini ve bu oyunların eğitim gibi

yararlı kullanım yerlerinin olabileceği gibi şiddet içerikli olanların da çocuklar açısından risk oluşturduğunu ifade etmektedir. Ebeveynlere bu kapsamda önemli sorumluluklar düştüğünü ve dijital dünyanın yaratabileceği risklerden çocukları korumanın çok önemli olduğunu belirtmektedir.

Bu araştırmanın amacı; 48-72 aylık çocukların dijital platformlardaki izlemeyi tercih ettikleri videoların ve oynadıkları dijital oyunların içeriğini, dijital platformlardaki geçirdikleri süreyi tespit etmek ve bu tercihlerin çocukların sosyal davranışlarıyla olan ilişkisini incelemektir.

1.4. Önem

İçinde olduğumuz teknoloji ve bilgi çağında, her alandaki değişimler hızlı yaşanmaktadır ve bunlar alışkanlıklarımızı, sosyal ilişkilerimizi, seçimlerimizi ve yaşam standartlarımızı da değiştirmektedir (Sapsağlam, 2018). Gelişen teknolojinin bize sunduğu olanaklardan elbette ki çocuklar da faydalanmakta ve yaşanan değişimlerden doğrudan veya dolaylı yollarla etkilenmektedirler. Kurnaz Adıbatmaz ve Özyürek (2019)'a göre gelişimsel açıdan hızlı değişimlerin yaşandığı erken çocukluk döneminde gelişimsel gecikmelerin küçük yaşlardan itibaren saptanmasının ileride çıkabilecek problemlerin önlenmesi veya azaltılabilmesi bakımından önemli olduğunu ifade etmişlerdir.

Salgın zamanında internet ve teknolojik aletleri herkes özellikle de öğrenciler tarafından daha da çok kullanmıştır. Dijital olmayan geleneksel olarak tanımlanabilecek ortamların artık çocukların merakını çekmediği ve bununla birlikte çocukların dijital video oyunlarına bağımlı olmaya başladıkları görülmüştür (Akçay, 2020).

Üstündağ (2019) çocukların hayatlarında 4 yaşından itibaren bilgisayar ve bilgisayar oyunlarının yer aldığını ifade etmektedir. Akça ve Çilekçiler (2019) videolardaki içeriğe bakıldığında çocukların evcilik oynarken, makyaj yaparken, oyuncak yaparken veya paketini açarken görmemiz çocukların medya temsiliyetindeki etik problemleri düşündürdüğünü belirtmişlerdir. Okul öncesi dönemdeyken çocukların yetişkin bir otorite figürüne uyma arzusunun daha çok olduğunu ifade etmişlerdir. Dijital dünyayla bu dönemde tanışan çocuğun bütün uyaranları olduğu gibi kabullenmesinin ve hatta boyun eğmesinin söz konusu olacağını belirtmişlerdir.

Toran ve arkadaşları (2016) da çocuklarının dijital oyun oynamaları kapsamında annelerin süre kısıtlamasını çok güç başarabildiklerini ve dijital oyunları oynamalarının yararları veya zararlarına dair farkındalıklarının oldukça az olduğunu belirtmiştir. Dijital oyunların anne ve çocuk etkileşiminin yanında diğer aile üyeleriyle olan etkileşimini de olumsuz etkilediğini ifade etmiştir. Işıkoğlu Erdoğan (2019) ise; çocukların ekranda geçirdikleri zaman arttıkça, eğitici ve hayali oyun tercihlerinde de doğal olarak azalma saptandığını belirtmiştir. Çocukların ekran başında geçirdikleri zamanı ve içerikleri ebeveynlerin kontrol etmesinin oldukça önemli olduğu belirtilirken, çocuklar için uygun ekran süreleri hakkında ebeveynlerin bilgilendirilmelerini de önermektedir. Akçay ve Özcebe (2012) ebeveynlere dijital oyunun seçimi, oynama süresi, oynama zamanı gibi konular hakkında bilgilendirme ve danışmanlık verilmesi gerektiğini belirtmişlerdir.

Çocukları tamamen dijital platformlardan uzak tutmak yerine onlara belirli bir süre dahilinde, ebeveyn kontrolünde, gelişimlerini destekleyen ve eğitsel değer taşıyan nitelikteki dijital platformlara yönlendirmek daha doğru olacaktır. Fakat, bunun bağımlılık düzeyine geçmemesi yine ebeveynin farkındalığının yüksek olması ve çocuklarına gösterdikleri ilgi ve tutuma bağlıdır. Aile içi iletişimin fazla olması, aile bireylerinin birbirleriyle kaliteli zaman geçirebilmeleri, aralarındaki bağlarının güçlü olması, çocuğun sevgi ve güven dolu bir ortamda büyümesi gibi faktörler çocuğun sağlıklı bir kişilik gelişimi ve buna bağlı olarak olumlu sosyal davranışlar edinmesi açısından da önemlidir.

Çalışmanın ailelere verilecek dijital platformlarla ilgili farkındalık düzeylerini arttırmaya yönelik eğitime, çocukların eğitiminde kullanılabilecek dijital içeriklere ışık tutması amaçlanmaktadır. Bu araştırma; uzaktan eğitim sürecinde ailelerin ve eğitimcilerin çocukların sosyal davranışlarını ve diğer gelişim alanlarını desteklemeye yönelik dijital platformları tercih etmelerine veri sağlayacaktır.

1.5. Sayıtlar

Araştırmanın çalışma grubunu oluşturan ebeveynlerin kişisel bilgi formunu ve ölçekte yer alan maddeleri samimiyetle ve objektif olarak cevaplandıkları kabul edilmektedir.

1.6. Araştırmanın Sınırlılıkları

1. Bu çalışma 2021-2022 öğretim yılında Denizli ilinde bulunan bağımsız anaokullarına devam eden 48-72 ay çocuklarının ebeveynleri ile sınırlıdır.
2. Araştırmada kullanılan ölçeklerden elde edilen sonuçlar ile sınırlıdır.

1.7. Tanımlar

1.7.1. Dijital Araçlar

Televizyon, tablet, bilgisayar, akıllı telefon gibi aletler günümüzdeki en çok kullanılan dijital araçlardır. Temelde dijital araç bilgisayar teknolojisiyle birlikte teknoloji çağının oluştuğu ve internet ile de bunun yaygınlaştığı bilinmektedir. Çocukların bu dijital araçlarla yalnız başına çok zaman geçirmemeleri, çocuğu oyalamak adına dijital oyunların kullanılmaması gerekmektedir (Budak, 2020).

1.7.2. Dijital İçerik

Bilgiye ulaşmak ve paylaşmak konularında internet zaman ilerledikçe daha çok fırsatlar sunmaktadır. İnternet kullanıcıları, içeriklerin üretilmesine ve paylaşılmasına ek olarak içeriklere yorum da yapabilmektedirler. Fakat bununla birlikte doğru ve fayda sağlayacak bilgiyi de fark etmek zor hale gelmektedir. Bu durum eleştirel düşünme, dijital okuryazarlık ve medya okuryazarlığı becerilerine önem katmıştır (Mercimek, Dulkadir Yaman, Kelek, Odabaşı, 2015).

1.7.3. Dijital Oyun

Dijital oyunlar, belirli kuralları ve amaçları olan, tablet, telefon gibi bir donanım aracılığıyla oynanan oyunlardır (Samur, 2016).

Eğitim, problem çözme ve eğlence aracı olarak oynanan oyun insanlık tarihi süresince çok farklı amaç ve şekillerde oynansa bile yaşamın ayrılmaz parçalarından birisi olmuştur. Yaklaşık 60 yıl önce, ilk kez bilgisayarların ortaya çıkmasıyla birlikte geleneksel oyunların dijital versiyonları da çıkmış ve oyun kavramı da farklı anlamlar edinmeye başlamıştır. Dijital oyunlar doksanlı yıllarda sektörleşme ile ticari olgunluklarına kavuşmuşlardır (Sezen ve Sezen 2011).

Dijital bağlamlarda değişen şey aslında oyun türleri değil, oyunun doğası olmuştur. Nesnelere hem dijital hem de dijital olmayan özelliklerinden yararlanan çağdaş oyun bunu yaparken, uzay ve zamanın sınırları boyunca ve dijital öncesi çağda mümkün olmayan şekillerde akıcı bir şekilde hareket eder (Marsh ve Plowman, 2016).

Yeni medya kültürünün önemli bir parçası haline gelmekte olan dijital oyunlar aynı zamanda aktif katılımlı olmaları sebebiyle sanal gerçeklik platformları ve sosyal ağlarla da yeni bir medya kullanımının sinyalini vermektedir. Dünyanın her yerinden dijital oyunları oynayan kullanıcılar; oyun platformlarına kendi kimliklerini koyabilir, sosyal etkileşimde bulunabilir, iş birliği kurabilir ve eş zamanlı katılabilirler. Online veya sanal gerçeklik odaklı yapıları ile dijital oyunlar, farklı platformları kullanıcılara sunabilmektedirler. Her yerde oynanabilir ve taşınabilir olması yönüyle mobil cihazlar dijital oyun oynayan bireyler için daha çok tercih edilmektedir (Yavuz ve Tarlakazan, 2018).

1.7.4. Dijital oyunun tarihçesi

Ankara Kalkınma Ajansı'nın 2016'da yayınlanan raporunda, 1958'de "TennisforTwo" ve 1962'de "Spacewar" oyunlarının modern oyunların gelişiminin ilk prototipleri olduğu ifade edilmiştir. Bu iki oyunun da ABD'de geliştirilen ücretsiz oyunlar olduğu, bununla birlikte Atari'nin 1971 ve 1972 yıllarında pazara sürdüğü "Computer Space" ve "Pong" adlı ilk salon konsol oyunlarına da ilham verdikleri belirtilmiştir. Raporda, Atari'nin ABD'deki ilk şirket olduğu ve 1978'de Japonya'nın "Space Invaders" isimli ikinci nesil konsol oyunu ile dünya oyun pazarına girdiği ifade edilmiştir.

Sadece ekonomik boyutu dijital oyunları önemli kılmamaktadır. Dijital oyunlar aracılığıyla küresel şirketler geniş kitlelere ulaşabilmekte ve bu sayede bazı ideolojik mesajlarını da onlara verebilme imkanını yakalamaktadırlar (Gül, 2019).

2012 yılında, oyuncu yaşının 4-5 yaşa kadar düştüğü ve dünyadaki 1 milyarın üstünde kişinin dijital oyun oynadıkları bildirilmektedir. Toplumsal değişimlere paralel olmakla birlikte zaman içerisinde oyun anlayışında değişimler meydana gelmiş ve teknolojinin insan yaşamını etkilemesinden direkt olarak etkilenmiştir (Sağlam ve Kayaduman, 2018).

1.7.5. Dijital Oyun Bağımlılığı

Davranışsal bağımlılıklar 21.yüzyılın problemi haline gelmiş olup, her yıl çeşitlenerek artmaktadır. Son zamanlarda davranışsal bağımlılık çeşitlerinden olan internet bağımlılığının alt başlıklarından biri olarak adlandırabileceğimiz oyun bağımlılığı; çocukların ve büyüklerin yaşamındaki sorunlardan birisi haline gelmiştir. Gün geçtikçe internet kullanımı yaşı da düşmektedir. Çoğu zaman çocuğun büyüdüğü ailenin yapısına ve denetimine bağlı olarak ortaya çıkan bağımlılıkların, yetişkin olduğunda kendini göstermeye başladığı düşünülmektedir. Çocuğun bakımını sağlayan annenin de etkinliği gözden kaçırılmamalıdır (Orman ve Arıcak, 2019).

1.7.6. Okul Öncesi Dönemde Sosyal Davranışlar

Çocuklar dünyaya sosyal ilişki kurmalarını, gelişmelerini ve öğrenmelerini sağlayan sosyal, duygusal, fiziksel, bilişsel ve dil gibi bazı yatkınlıklarla gelmektedirler. Fakat bunların kalıcı davranış haline gelebilmesi için küçük yaşlardan itibaren fark edilip, desteklenmesi gerekmektedir. Desteklenmediği takdirde zamanla bu yatkınlıklar kaybolabilmektedir. Çocukların küçük yaşlarda çevresine karşı meraklı olduğu ve bu meraklarını giderebilmek için de çoğunlukla çevresindeki insanlarla etkileşime girdikleri ve sosyal etkileşimi başlatmak adına çeşitli davranış örüntüleri gösterdikleri ve bu sayede sosyal ve duygusal gelişimlerinde tecrübe kazandıkları görülmektedir. Bu tecrübe fırsatlarının yaratılması çocuk ve toplum için son derece önemlidir (Karoğlu, Ünüvar, 2017).

İKİNCİ BÖLÜM: KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Kuramsal Çerçeve

Bireyin hayatı boyunca düzenli, daimî ve uyumlu ilerleme ve değişme olarak tanımlanan bir kavramdır gelişim. Gelişimin kritik bir evresi olan okul öncesi döneminde ilk olarak aileler ve çeşitli etmenler uygun ve uygun olmayan durumlar oluşturarak kalıcı ve sürekli sonuçlara sebep olabilmektedir. Çocuğun kişiliğini sağlıklı bir yapıda geliştirmesi ve çevresiyle etkileşimini olumlu yönde kurabilmesi için özellikle de okul öncesi dönemindeyken çocuğun sosyal ve duygusal gelişimi önemli rol oynamaktadır. Çocuğun sosyal ve duygusal gelişiminin niteliği ise; ebeveyni ile olan etkileşimiyle bağlantılıdır. Ebeveynler çocuklarının bu gelişimini destekler nitelikte davranırlarsa, çocukların özgüvenli, yaratıcı, bağımsız, dengeli, uyumlu, çevresiyle ve kendisiyle barışık, yardımlaşabilen bir kişilik yapısı geliştirmelerini sağlayabilmektedirler (Kandır, Alpan, 2008).

Oyunlar ve oyunların yaratıldığı dünyalar, çocukların en temel etkileşim alanlarından biridir. Geleneksel oyunların zamanla kaybolması ve onun yerine dijital oyunların gelmesi çocukların temel sosyalleşme ortamı gibi bazı problemlerin yaşanmasına neden olan en önemli etmenlerden birisidir (Hazar ve Ekici, 2021). Gün geçtikçe internet kullanımı yaşı da düşmektedir. Çoğu zaman çocuğun büyüdüğü ailenin yapısına ve denetimine bağlı olarak ortaya çıkan bağımlılıkların, yetişkin olduğunda kendini göstermeye başladığı düşünülmektedir. Çocuğun bakımını sağlayan annenin de etkinliği gözden kaçırılmamalıdır (Orman ve Arıcak, 2019).

Kentleşmeyle birlikte kalabalık aile yapılarının yerine çekirdek ailelerin olması da çocukların daha az kişiyle etkileşim kurmasına bir nedendir. Çalışan anne ve babaların çocuklarının olabildiğince akranlarıyla birlikte ve sosyal büyümelerinde en aktif rol oynayacak yer şüphesiz ki okul öncesi eğitim kurumlarıdır. Çocukların gerçek oyunlarla büyümesinde ve dijital oyunların zararları hakkındaki farkındalıklarının oluşmasında okul öncesi öğretmenlerine de görev düşmektedir. Bu hususta; ailelerin okul öncesi eğitiminin önemi ve gerekliliği konusunda bilinçlendirilmesi ve okul öncesi eğitiminin zorunlu olması önemlidir. Kuşay ve Akbayır (2015)'e göre tüm dijital oyun türlerinin sosyal bir ihtiyacın giderilmesine yönelik olarak tercih edilmektedir. Ayrıca dijital oyun oynama, yoğun bir

ders temposundan kaçmak amacıyla olabildiği gibi, arkadaşlar tarafından sosyal kabul görme maksatlı faydalanılan bir iletişim aracı da olabilmektedir.

2.2. İlgili Araştırmalar

Toran ve diğerleri (2016) tarafından yapılan araştırmada; çocukların dijital oyunları kullanımına yönelik annelerinin görüşleri incelenmiştir. Nitel araştırma yöntemi kullanılan bu araştırmada; 5 yaş çocuğuna sahip, çocukları anaokullarına devam etmekte olan, gönüllü 20 anne çalışma grubu olarak belirlenmiştir. Görüşme yöntemi veri toplama aracı olarak kullanılmıştır. Annelerle yüz yüze görüşme, yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak yapılmıştır. Araştırma sonucunda; oyunların tercih edilme nedenleri arasında; annelerin çocuklarına ayırdıkları zaman, oyunların eğlenceli oluşu, çocuklarının ilgisi ve dijital oyunlara araçlarla kolay ulaşılma görülmüştür. Yapılan araştırmada; annelerin, çocuklarının dijital oyun oynama sürelerini kısıtlamayı çok güç başarabildiklerini ve çoğunlukla çocuğun süreyi belirlediği tespit edilmiştir. Bir başka sonuç ise; dijital oyun kullanımının çok erken yaşlara indiği ve ailede yetişkin modellerin dijital oyun kullanımlarının bu süreci hızla desteklediği görülmüştür. Dijital oyunları farklı platformda (tablet, bilgisayar vb.) oynadıkları görülen çocukların dijital oyun kullanımları, onların diğer aile üyeleriyle etkileşimini olumsuz etkilediği belirlenmiştir. Annelerin; dijital oyunların kullanımlarının yararları veya zararlarına ilişkin farkındalıklarının oldukça az olduğu da görülmüştür.

Kanak ve Özyazıcı (2018) tarafından yapılan araştırmada, okul öncesi çocuklarının dijital teknolojileriyle etkileşimlerinin bazı değişkenler açısından incelenmesi amaçlanmıştır. 2017 yılındaki Sivas ilinde bulunan 0-72 aylık çocuklar ile gönüllü 414 ebeveyn araştırmanın örneklemine dâhil edilmiştir. Veri toplama aracı olarak demografik bilgilerin yer aldığı kişisel bilgi formu kullanılmıştır. Araştırmanın bulguları; dijital araçlardan en fazla akıllı telefonun %99 ve tabletin %70,8, en az ise oyun konsolunun PlayStation'ın %12,1 katılımcıların evlerinde bulunduğu yönündedir. Bir diğer bulgu ise; çocukların vakit geçirmeyi en çok sevdiği ve evde en yaygın bulunan dijital aletin akıllı telefon olduğudur. Başka bir bulgu da daha fazla dijital aletler ile vakit geçiren çocukların; çekirdek ailede büyüyen, ailece öykü okumayan, açık hava etkinlikleri yapmayan, kendisine ait dijital aleti bulunan ve en çok akıllı telefonla zaman geçiren çocuklar olduğudur.

Işıkođlu Erdođan (2019), dijital oyuna odaklanarak ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerini deđerlendirmiştir. Araştırmada; Denizli il merkezinden 6 ve ilçelerinden 12 anaokulunun tesadüfi olarak seçilerek, Işıkođlu Erdođan ve diđerleri (2018) tarafından geliştirilen Ebeveyn Oyun Tercih Ölçeđi kullanılarak, çocuđu anaokuluna devam eden 351 ebeveyn den veri toplanmıştır. Verilerinin analizinde iki yönlü ANOVA ve MANOVA modelleri kullanılmıştır. Araştırmadan elde edilen bulgulara göre; ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinden en çok yapı inşa oyunlarının, en az ise dijital oyunların olduđu görülmüştür. Erkek çocukları olan ebeveynlerin yapı inşa oyunlarını, kız çocuđu olan ebeveynlerin ise eğitici oyunları daha çok tercih ettikleri görülmüştür. Çocukların yaş ve cinsiyetlerinin, ebeveynlerin ise eğitim ve çalışma durumlarının oyun tercihlerini etkilediđi belirlenmiştir. Başka bir bulguda ise; ebeveynlerden eğitim düzeyleri yüksek olanların çocukları için dijital oyunları daha az tercih ettikleri görülmüştür. Daha fazla dijital oyun tercih eden ebeveynlerin çocuklarının da uzun süre dijital aletlerle vakit harcadıkları belirlenmiştir.

Saltuk ve Erciyes (2020) tarafından yapılan araştırmada; 4-5 yaşlarındaki çocukların teknoloji kullanımının içeriđi, süresi ve ebeveynlerinin bu konudaki tutum ve davranışları ile çocuklarının teknoloji kullanımı konusunda ebeveynlerinin yaşadıkları kaygılar incelenmiştir. Küçükçekmece'de okul öncesi eğitim kurumuna giden çocukların annelerinden gönüllü katılan 20 kişiyle yapılan araştırmada anneler ile yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme yapılmıştır. Araştırma sonucunda demokratik tutuma sahip olan ebeveynlerin, teknoloji kullanımı konusunda baskıcı tutum da gösterdikleri belirlenmiştir. Ebeveynlerin tümünde, teknolojinin etkisi konusunda, kaygı düzeylerinin yüksek olduđu görülmüştür. Baskıcı tutum ve gevşek tutuma sahip ebeveynlerin çocuklarının dijital alet kullanımının da yüksek olduđu bulgulanmıştır.

Yiđit ve Günüç (2020) tarafından yapılan çalışmada; çocukların dijital oyun bađımlılıđı düzeyleri belirlenmiş ve aile profillerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Ekonomik düzeyi iyi olan, teknolojiye erişim konusunda problem yaşamayan aileler tercih edildiđi için çalışmada amaçlı örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Van ilinin merkez ilçesindeki bir kolejnin ortaokulunda eğitim gören çocuklar ile bu çocukların ebeveynleri araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır. Araştırmada çocuklara dijital oyun bađımlılıđı ölçeđi uygulanmış ve ölçeđe göre; puanı en düşük ve en yüksek çıkan çocukların ebeveynlerinden yarı yapılandırılmış görüşme yoluyla nitel veriler toplanmıştır. Oyun

bağımlılığı ölçeği sonucuna göre elde edilen nicel verilerin analizinde betimsel istatistikler, aşamalı kümeleme analizi ve doğrulayıcı faktör analizi kullanılmıştır. Ebeveynler ile yapılan görüşmelerdeki nitel verilerin analizinde ise; içerik analizi kullanılarak alt tema ve ana temalar oluşturulmuştur. Araştırmada elde edilen bulgulara göre; çocuklardan %44'ünün risk grubunda yer aldığı ve %15,1'inin de dijital oyun bağımlısı olduğu görülmüştür. Araştırma sonucunda; ebeveynlerin çocukla ilgilenme durumları, ailece yapılan sosyal faaliyetler, ailede yer alan kurallar ve sınırlar, ailenin kalabalık yapısı, teknoloji ve zararlarıyla ilgili farkındalık gibi bazı etmenlerin çocukların dijital oyun bağımlısı olup olmamasında etkili olduğu görülmüştür.

Akçay ve Özcebe (2012) tarafından yapılan araştırmada; okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları değerlendirilmiştir. Araştırmanın örneklemini; Ankara ilinin merkezinde bulunan ve kreşe devam eden, 60-72 aylık, 93 çocuk ve aileleri oluşturmuştur. Veri toplama aracı olarak ailelerin demografik bilgileri ve anket formu kullanılmıştır. Bazı değişkenlerle çocukların bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları arasındaki ilişkiyi test etmek için ise ki-kare testi uygulanmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen bulgulara göre; okul öncesi dönemine kadar bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşının düştüğü görülmüştür. Başka bir bulgu; 4-6 yaş aralığındaki çocuklar için bilgisayar oyunlarını uzun süre oynadıklarıdır. Başka bir bulgu ise; ebeveynlerin bilgisayar oyunu oynama durumlarından çocuklarının da buna paralel olarak bilgisayar oyunu oynama davranışlarının arttığıdır.

Söğüt (2020), dijital ebeveynlerin dijital oyunlardaki şiddet olgusuna bakışlarını incelediği çalışmasında nitel araştırma yöntemi ve içerik analizi uygulanmıştır. Veri toplamada yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Çalışma grubunu 5 anne ve 5 baba oluşturmaktadır. Araştırmada elde edilen bulgulara göre; 4 yaşına kadar dijital oyunlara başlama yaşının düştüğü, arkadaş çevresinin çocukların dijital oyunlarla tanışmasını etkilediği ve çocuklarının zamanlarının önemli bir bölümünü dijital oyunlara ayırdığı görülmüştür. Araştırmaya katılan ebeveynler dijital oyunlardaki şiddet konusunda bilgi sahibi olduklarını ve bu oyunlardaki şiddet içeriklerine karşı da önlem aldıklarını ifade etmişlerdir.

Akçay (2020) tarafından yapılan bir araştırmada; ebeveynlerin dijital video oyunları bağımlılık konusunda bilinç düzeyi incelenmiştir. İstanbul ili ve çevresinde çocukları ilköğretim düzeyindeki 20 aileyle, 26 adet açık uçlu soru ailelerle birebir görüşme

yapılarak cevaplandırılmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen bulgulara göre; ebeveynlerin eğitim düzeyinin artmasının dijital video oyunları bağımlılığı konusunda çocuklarının da bilinç düzeylerinin arttığı tespit edilmiştir. Başka bir bulgu ise; eğitim düzeyi yüksek olan ailelerin haftanın bazı günlerinde bilgisayar, televizyon gibi tüm dijital aletlerin kullanılmasının bırakıldığı ve aileyle hep birlikte zaman geçirildiğidir.

Üstündağ (2019) tarafından yapılan çalışmada, 4-6 yaş aralığındaki çocukların en çok tercih ettiği dijital oyunlar araştırılmıştır incelenmiştir. Bu amaçla nitel araştırma yöntemi kullanılmış ve yarı yapılandırılmış görüşme yönteminden veri toplama aracı olarak yararlanılmıştır. Tabakalı örnekleme yöntemi ile araştırmaya, belirlenen 5 anaokulundan 315 çocuk katılmıştır. Yapılan araştırma sonucunda elde edilen bulgulara göre; çocuklar dijital oyun oynama sebebi olarak; oyunları sevmeleri, hoşlarına gitmesi ve eğlenceli bulmaları olduğunu belirtmişlerdir. Çocukların daha çok tablet ve cep telefonuyla en az bir tane dijital oyun oynadıkları ve her akşam oynadıkları görülmüştür. Bir başka bulgu ise; çocukların 4 yaşında bilgisayar ve bilgisayar oyunları oynamaya başladığı ve 4-6 yaş aralığındaki çocukların daha çok boyama, hayvan karakterlerin bulunduğu oyunlar, araba oyunları ve çizgi film kahramanlarının bulunduğu oyunları tercih ettikleridir.

Sağlam ve Kayaduman (2018) tarafından yapılan bir araştırmada; çocukların oyun oynadıkları internet sitelerinin çocuklar açısından oluşturdukları riskler içerik analizi yöntemi ile incelenmiştir. Web sitelerinin görsel içeriklerini değerlendirme üzerine çalışma yapıldığı için bir çeşit medya içerik analiz çalışması olduğu söylenebilir. Farklı yaş ve cinsiyetteki iki çocuğun oyun oynamak için girdikleri internet sitesinde kullandıkları iki anahtar kelime; “oyun” ve “oyun oyna” şeklinde belirlenmiştir. Google arama motoru aracılığıyla, iki anahtar kelime kullanılarak yapılan arama sonucunda ilk sayfada yer alan 10 oyun sitesi 3 farklı kategoride incelenmiştir. Araştırmanın sonucunda; çocukların rahatça ulaşım sağladıkları oyun sitelerinin, yasa dışı içerik olarak isimlendirilen bahis, kumar, şans oyunları gibi içerikleri son derece sınırlı miktarda barındırırken, cinsellik, şiddet ve suça yönlendirici içerikleri oldukça fazla oranda barındırdıkları tespit edilmiştir.

Olgun ve Tuğrul (2019) altı ay ile altı yaş arasındaki çocukların oyun profilleri incelenmişlerdir. Araştırmada; yaş değişkeni doğrultusunda çocukların neyle oyun oynadıkları, oyun oynadıkları sürenin miktarı, kiminle oyun oynadıkları, günde kaç kez açık havada oyun oynamak için dışarı çıktıkları, dijital oyunla ne zaman tanıştıkları ve ebeveynlerin oyun algısının nasıl olduğu gibi boyutlar tarama modeli kullanılarak

incelenmiştir. Yapılan araştırmada maksimum örneklem alma yolu ile belirlenen, 6 ay-6 yaş aralığında çocuğu bulunan 250 ebeveynle çalışılmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen bulgulara göre; erken yaşta çocukların dijital ortamla tanıştıkları ve ilerleyen yaşlarla birlikte dijital ortamda vakit geçirme zamanlarının arttığı görülmüştür. Araştırmaya katılan 71 ebeveyn 6-12 ay aralığındaki çocuklarının dijital ortamda video izlemeye başladığını belirtmiştir.

Akcan ve Kazaz (2020) tarafından yapılan çalışmada; dijital oyunlarda yer alan markaların çocuklar tarafından tanınma durumları incelenmiştir. Çocuklarla ve anneleriyle ayrı olarak görüşülen bu araştırmada, iki oturumlu odak görüşme yapılmıştır. Araştırma nitel bir tasarıma sahiptir. Örneklem olarak Zula alınmış ve oyun içi reklamlarının önemli bir bölümünü gıda markalarının içerdiği gözlenmiştir. Annelerin ise; çocukların ekran sürelerine müdahale ettiği ve çocuklarıyla ekran süresi yönetimi konusunda çatışma yaşadıkları saptanmıştır. Oyun içerisinde yaygın şekilde bulunan sağlıksız gıda ürünleri ile ilgili reklamların, çocukların mantıklı olmayan isteklerde bulunmasına neden olduğu görülmüştür.

Orman ve Arıçak (2019) tarafından yapılan araştırmada; ergenlerin aşırı dijital oyun oynama davranışında anne tutumu ve benlik kontrolünün etkisi değerlendirilmiştir. Kocaeli ilindeki bir eğitim kurumuna devam eden 16-18 yaş aralığındaki 60 öğrenci dijital oyun oynama düzeylerine göre 30'ar kişilik iki gruba ayrılarak araştırmanın örneklemine oluşturmuştur. Veri toplama araçları olarak; Kişisel Bilgi Formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Anne Baba Tutum Ölçeği ve Kısa Öz Kontrol Ölçeği kullanılmıştır. Yapılan araştırma sonucunda; erkeklerin sayısının dijital oyun oynayan grupta daha çok olduğu ve iki gruptaki yaş ortalaması ile bağımlılık arasında da anlamlı bir fark olduğu görülmüştür. Koruyucu ve otoriter anne tutumlarının dijital oyun oynayan grubunda en yüksek puan aldıkları görülürken, kontrol grubunda ise; demokratik anne tutumunun en yüksek puan aldığı tespit edilmiştir. Benlik kontrolü puanının ise; kontrol grubunun lehine olarak aşırı dijital oyun oynayan gruba göre anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir.

Kardeş (2020), okul öncesi öğretmenlerinin dijital okuryazarlık ile ilgili görüşlerini incelemiştir. Araştırma; Doğu Anadolu bölgesinde bir ilde yer alan, 16'sı kadın 4'ü erkek öğretmenden oluşan 20 okul öncesi öğretmeninden yarı yapılandırılmış görüşme formu aracılığı ile veri toplanarak yapılmıştır. Veriler, içerik analiz yöntemi kullanılarak analiz edilmiştir. Araştırmanın bulguları; okul öncesi öğretmenlerinin görüşlerinin dijital

okuryazarlığın faydalı olduğu, dijital okuryazarlık eğitimlerinin verilmesi gerektiği, çocuğun gelişimine katkıda bulunduğu yönünde olduğunu göstermektedir. Bir diğer bulgu da; okul öncesi öğretmenlerinin okul öncesi eğitimde dijital materyallerin olmaması gerektiği yönünde görüşlerinin olduğudur. Okul öncesi öğretmenlerinin güvenli dijital alet kullanımı için görüşleri ise; sosyal çevrenin çocuklar için oluşturulmasının gerektiği, dijital oyunların içeriklerinin denetiminin artırılması, çocuklarla oyun aynama ve onlara kitap okumanın gerektiği yönündedir.

Karaca, Gündüz ve Aral (2011) araştırmalarında okul öncesi dönemdeki çocukların sosyal davranışlarını incelemiştir. Araştırmanın çalışma grubunu Afyonkarahisar il merkezindeki altı yaş grubunda olan, özel anaokulu ve anasınıfına devam eden 299 çocuk oluşturmaktadır. Araştırmada Crick ve arkadaşları (1997) tarafından geliştirilen, Karakuş (2008) tarafından Türkçe'ye uyarlanan Okul Öncesi Sosyal Davranış Ölçeği Öğretmen Formu ile veri toplanmış, veri analizinde ise; t testi ve varyans analizi kullanılmıştır. Araştırmada elde edilen bulgulara göre okul öncesi dönemdeki erkek çocuklarının kız çocuklara oranla fiziksel saldırganlık, ilişkisel saldırganlık ve depresif duygular alt boyutlarında daha yüksek puan aldıkları saptanmıştır. Diğer bir bulgu ise; anne ve babanın eğitim düzeyinin artması çocuktaki ilişkisel saldırganlık alt boyutunu azaltırken, yaşlarının artmasının bu boyutu arttırdığı yönündedir.

Köyceğiz ve Özbey (2019), okul öncesi dönem çocuğu olan ebeveynlerin iletişim becerileri ile çocuklarının sosyal becerileri ve problem davranışları arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırmanın çalışma grubunu Erzurum ilindeki Palandöken, Aziziye ve Yakutiye ilçelerinde yer alan özel ve devlet anaokulu ve ilkokula bağlı anasınıflarında öğrenim gören 48-72 aylık çocuklar ve ebeveynlerinden tesadüfi küme örnekleme formülü ile belirlenen 577 çocuk ve ebeveyni oluşturmaktadır. Veri toplama araçları olarak; "Genel Bilgi Formu", Sosyal Beceri Ölçeği ve Problem Davranış Ölçeklerinden oluşan "Anaokulu ve Anasınıfı Davranış Ölçeği" ve "Anne-Baba-Çocuk İletişimini Değerlendirme Aracı" kullanılmıştır. SPSS programında normal dağılım gösterenlerde parametrik, normal dağılım göstermeyenlerde ise nonparametrik testler kullanılarak veriler analiz edilmiştir. Araştırmada elde edilen bulgulara göre annelerin, babaların ve ebeveynlerin iletişim düzeylerinin artması, çocukların sosyal beceri düzeyini arttırdığı, annenin ve ebeveynlerin iletişim becerilerinin azalması durumunda çocuklardaki problem davranışların arttığı, babanın iletişim becerisi ile çocuklardaki problem davranışlar arasında anlamlı bir fark

olmadığı saptanmıştır. Bir diğer bulgu da annelerin öğrenme düzeyleri arttıkça da iletişim becerilerinin arttığıdır.

Atmaca, Akduman ve Sarıbaş (2020), okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden çocukların bazı demografik özelliklere göre sosyal beceri düzeylerini incelemişlerdir. Araştırmanın çalışma grubunu Şanlıurfa ilinin Suruç ilçesindeki okul öncesi resmi eğitim kurumlarına devam eden 103 çocuk ve anneleri oluşturmaktadır. Veri toplama araçları olarak Genel Bilgi Formu ve Sosyal Beceri Ölçeği kullanılmış olup, elde edilen veriler t testi ve Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) ile analiz edilerek anlamlı çıkan farklılıklarda grup farklılıklarını inceleyebilmek için Tukey HSD testi kullanılmıştır. Araştırmada elde edilen bulgulara göre çocukların sosyal becerilerini; kardeş sayıları, aile tipleri, anne ve babanın eğitim düzeyleri, doğum sıraları, babanın yaşı ve mesleği durumlarının etkilemediği saptanmıştır. Diğer bir bulgu ise; çocukların cinsiyeti, annenin yaşı ve çalışma durumlarının çocukların sosyal davranış becerilerinin alt boyutlarını etkilediğidir.

Yukarıda değinilen araştırmalara göre dijital oyun oynama yaşının genel olarak 4 yaşına, video izleme yaşının ise 6-12 aylık çocuklara kadar düştüğü görülmektedir. Çocukların dijital oyun oynamak için kullandıkları internet sitelerinin cinsellik, şiddet ve suça yönlendirici içerikler barındırması ve sağlıksız gıda reklamlarının yer alması gibi nedenlerle çocuklar üzerinde olumsuz etki yaratabileceği araştırmalarla kanıtlanmıştır. Ebeveynlerin eğitim düzeyi, yaş, çalışma durumu, çocuklarına karşı tutumları gibi etmenlerin çocuklarının sosyal davranışlarını etkilediği, ebeveynlerin dijital farkındalık düzeylerinin, dijital içerik denetimi yapma durumlarının, çocuklarının kullanmasına olanak tanıdıkları dijital aletlerin de çocuklarının gelişimlerinde farklı etkilere yol açtığı yazın alanda görülmektedir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, araştırmanın evreni ve örnekleme, verilerin toplanması ve verilerin analizi için kullanılacak olan istatistiksel teknik açıklanmıştır.

3.1. Araştırmanın Modeli

Araştırmada tarama modeli kullanılmıştır. Karasar (1998) var olan bir durumun olduğu şekliyle açıklanması ifadesiyle tarama modelini tanımlamıştır.

3.2. Evren ve Örneklem

Amaçsal örnekleme, belli özelliklere sahip bir gruba çalışılmak istendiğinde tercih edilir. Araştırmacı seçilen gruba yönelik durumları anlamaya ve bunlar arasındaki ilişkiler açıklamaya çalışır (Büyüköztürk, Çakmak-Kılıç, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2018).

Araştırmanın çalışma grubunu Denizli ilinin Pamukkale ilçesinde dezavantajlı bölgelerde bulunan bağımsız devlet anaokullarındaki 2021-2022 eğitim öğretim yılında öğrenim görmekte olan 48-72 ay grubu çocukların araştırmaya gönüllü olarak katılmak isteyen ebeveynleri oluşturmaktadır. Amaçsal örnekleme yöntemi ile Denizli ilinin Pamukkale ilçesindeki sosyo ekonomik düzeyi düşük bölge olan 4. Bölgedeki bağımsız devlet anaokulları seçilerek gönüllülük esasına göre 215 ebeveyn ile çalışma yapılmıştır. Tablo 3.1’de araştırmaya dahil olan çocukların cinsiyet dağılımı verilmektedir. Tablo 3.2 ise bu ebeveynlerin demografik bilgilerinin frekans ve yüzde dağılımını göstermektedir.

Tablo 3.1. 48-72 Aylık Çocukların Cinsiyet Frekans ve Yüzde Dağılımı

Çocuk		N	%
Cinsiyet	Kız	104	48,37
	Erkek	111	51,62
Katılım		215	100

Tablo 3.2. 48-72 Aylık Çocukların Ebeveynlerinin Demografik Bilgilerinin Frekans ve Yüzde Dağılımı

Demografik Bilgiler		N	%
Cinsiyet	Kadın	179	83,26
	Erkek	36	16,74
Yaş	20-30	80	37,21
	30-40	117	54,42
	40 ve üstü	18	8,37
Eğitim Durumu	İlkokul	55	25,58
	Ortaokul	64	29,77
	Lise	64	29,77
	Üniversite	32	14,88
Gelir Durumu	Alt	45	20,93
	Orta	170	79,07
Dijitaldeki zaman	0-1	57	26,51
	1-2	72	33,49
	2-3	66	30,7
	4 ve üstü	20	9,3
Web sayfası	Arama motorları	103	47,91
	Sosyal Medya	149	69,3
	Alışveriş	55	25,58
	Oyun	18	8,37
	Diğer	27	12,56
Katılım		215	100

Tablo 3.1'e göre araştırmaya katılan ebeveynlerin %51,62'sinin erkek çocuğu, %48,37'sinin ise kız çocuğu olduğu saptanmıştır. Tablo 3.2 incelendiğinde ise, araştırmaya katılan ebeveynlerin %83,26'sı kadın, %16,74 ise erkektir. Yaş aralıklarına bakıldığında ise %54,42'sinin 30-40, %37,21'inin 20-30 yaş aralığında olduğu, en az oranın ise %8,37 ile 40 yaş ve üstü grupta olduğu görülmüştür. Ebeveynlerin eğitim durumlarında ortaokul ve lise mezunu olanların %29,77 ile eşit olduğu, %25,58 ilkokul mezunu ve %14,88 üniversite mezunu olduğu görülmektedir. Ebeveynlerin gelir durumu %79,07 ile orta düzeydedir. Tabloya bakıldığında en yüksek oranın %33,49 ile ebeveynlerin günde ortalama 1-2 saat dijital platformlarda zaman geçirdiği, en çok ziyaret ettikleri web sayfasının ise %69,3 ile sosyal medya olduğu, %47,91 ile bunu arama motorlarının takip ettiği saptanmıştır.

3.3. Verilerin Toplanması

Kişisel Bilgi Formu: Araştırmada çalışma grubunu oluşturan gönüllü ebeveynler için cinsiyet, yaş, eğitim düzeyi, gelir durumu, günde kaç saat internet kullandığı gibi soruların yanında çocuklarının tercih ettikleri dijital platformlar ve dijital oyunlarla ilgili soruların da yer aldığı kişisel bilgi formu kullanılmıştır.

Sosyal Davranış Ölçeği: Araştırmada veri toplama aracı olarak “4-6 Yaş Sosyal Davranış Ölçeği” kullanılmıştır. 4-6 yaş arasındaki çocukların sosyal davranışlarını belirlemek amacıyla Eke (2018) tarafından geliştirilen bu ölçek; 50 maddeden ve 6 alt boyuttan oluşmaktadır. Beşli likert tarzında geliştirilen bu ölçeğin “İş Birliği” alt boyutu için 16, “Saldırganlık” alt boyutu için 8, “Liderlik” alt boyutu için 10, “Çekingenlik” alt boyutu için 8, “Uyum” alt boyutu için 5, “Destek” alt boyutu için 3 madde içeren ölçek 1-5 arasında derecelendirilmiştir (1; hiçbir zaman böyle değildir, 2; nadiren böyledir, 3; bazen böyledir, 4; çoğu zaman böyledir, 5; her zaman böyledir). Ölçekteki alt boyutlar kendi içerisinde puanlanarak, o davranışın çocukta benimsenip, benimsenmediğini gösterecek şekilde tasarlanmıştır. Cronbach alpha güvenilirlik katsayıları ise; işbirliği alt boyutu için ,96; saldırganlık alt boyutu için ,93; liderlik alt boyutu için ,88; çekingenlik alt boyutu için ,88; uyum alt boyutu için ,81 ve destek alt boyutu için ,75 şeklinde hesaplanmıştır.

3.4. Verilerin Analizi

Araştırmada T testi ve varyans analizi yapılmıştır. Araştırmada cinsiyet ve gelir durumu değişkenleri arasındaki anlamlı farklılığı incelemek için t testi, diğer değişkenlerin arasındaki anlamlı farklılığı incelemek için Tek yönlü varyans analizi kullanılmıştır.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM: BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde, veri toplama araçları ile elde edilen veriler “Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA)” ve “bağılantısız örneklemlerde t-testi (independent samples t-test)” ile analiz edilmiş ve ortaya çıkan bulgular tablo değerleriyle birlikte açıklanmıştır. Bu bölümde araştırmanın alt problemleri doğrultusunda yapılan analizler sonucundaki elde edilen bulgulara yer verilmiştir.

4.1. 48-72 Aylık Çocukların Sosyal Davranışlarının Düzeyine Yönelik Bulgular

Tablo 4.1’de, 48- 72 aylık çocukların sosyal davranış ölçeğinin ve alt boyutlarının ortalama ve standart sapma değerleri verilmektedir.

Tablo 4.1. 48-72 Aylık Çocukların Sosyal Davranış Ölçeğinin ve Alt Boyutlarının Ortalama Ve Standart Sapma Değerleri

	N	\bar{X}	Ss
Toplam	215	162,1395	13,53877
Liderlik	215	33,7628	5,69756
Çekingenlik	215	21,2977	5,60580
Uyum	215	17,3395	3,49112
İşbirliği	215	61,1628	9,21480
Destek	215	11,4512	2,24778
Saldırganlık	215	17,1349	5,64407

Tablo 4.1’e bakıldığında toplam puan düzeyinde ($\bar{X}=162,1395$) ortalama puan aldıkları görülmüştür. En yüksek ortalama puan işbirliği alt boyutundadır ($\bar{X}=61,16$).

4.2. 48-72 Aylık Çocukların Sosyal Davranışlarının Ebeveynlerinin Cinsiyet, Yaş, Eğitim Durumları, Gelir Durumları Ve Dijital Platformda Geçirdikleri Sürelere Göre Farklılık Gösterme Durumuna Yönelik Bulgular

Tablo 4.2. 48-72 Aylık Çocukların Sosyal Davranış Puanlarının Ebeveyn Cinsiyetlerine Göre Karşılaştırılmasına İlişkin Bağımsız Grup T Testi Sonuçları

	Cinsiyet	N	\bar{X}	Ss	t	sd	p
Toplam	Kadın	179	162,1006	13,87346	-,094	213	,925
	Erkek	36	162,3333	11,90918			

Tablo 4.2'ye bakıldığında Sosyal Davranış Ölçeğinden alınan puanların ebeveynlerin cinsiyetine göre anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır.

Tablo 4.3. 48-72 Aylık Çocukların Sosyal Davranış Alt Boyut Puanlarının Ebeveyn Cinsiyetlerine Göre Karşılaştırılmasına İlişkin Bağımsız Grup T Testi Sonuçları

	Cinsiyet	N	\bar{X}	Ss	t	sd	p
Liderlik	Kadın	179	33,5698	5,68947	-1,108	213	,269
	Erkek	36	34,7222	5,72020			
Çekingenlik	Kadın	179	21,6536	5,58817	2,092	213	,038*
	Erkek	36	19,5278	5,42737			
Uyum	Kadın	179	17,4637	3,36415	1,164	213	,246
	Erkek	36	16,7222	4,06104			
İsbirliği	Kadın	179	61,2011	9,17519	,136	213	,892
	Erkek	36	60,9722	9,53935			
Destek	Kadın	179	11,4358	2,23859	-,224	213	,823
	Erkek	36	11,5278	2,32362			
Saldırganlık	Kadın	179	16,7877	5,26806	-1,669	43,153	,102
	Erkek	36	18,8611	7,06764			

Tablo 4.3'e bakıldığında Sosyal Davranış Ölçeğinin çekingenlik alt boyutunda ebeveynlerinin cinsiyetine göre anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Bu farklılık kadınların lehinedir. Saldırganlık alt boyutunda varyanslar eşit değildir. Bu nedenle t testi sonuçları bu çerçevede belirtilmiştir.

Tablo 4.4. 48-72 Aylık Çocukların Sosyal Davranış Ölçeği Puanlarının Ebeveynlerin Yaş Değişkenine Göre Betimleme Analizi (ANOVA) Sonuçları

Ebeveynlerin Yaşlarına Yönelik Sosyal Davranış Ölçeğinin Betimleyici İstatistik Sonuçları

	Yaş	N	\bar{X}	Ss
Toplam	20-30	80	159,5250	15,32267
	30-40	117	164,3248	12,06650
	40-50	18	159,5556	12,27730
	Total	215	162,1395	13,53877
Liderlik	20-30	80	33,0125	5,71362
	30-40	117	34,1197	5,71170
	40-50	18	34,7778	5,45091
	Total	215	33,7628	5,69756
Çekingenlik	20-30	80	21,9750	6,14997
	30-40	117	21,0855	5,03535
	40-50	18	19,6667	6,44433
	Total	215	21,2977	5,60580
Uyum	20-30	80	16,8750	3,67811
	30-40	117	17,7863	3,30837
	40-50	18	16,5000	3,56865
	Total	215	17,3395	3,49112
İşbirliği	20-30	80	59,4125	10,22988
	30-40	117	62,5641	8,00365
	40-50	18	59,8333	10,75530
	Total	215	61,1628	9,21480
Destek	20-30	80	11,4750	2,21602
	30-40	117	11,5726	2,20234
	40-50	18	10,5556	2,59461
	Total	215	11,4512	2,24778
Saldırganlık	20-30	80	16,8000	4,97182
	30-40	117	17,1966	5,98164
	40-50	18	18,2222	6,33901
	Total	215	17,1349	5,64407

Tablo 4.4'e bakıldığında toplam puan düzeyinde ($\bar{X}=162,1395$) ortalama puan aldıkları görülmüştür. En yüksek ortalama puan işbirliği alt boyutunda 30-40 yaş aralığındadır ($\bar{X}=62,5641$).

Tablo 4.5. 48-72 Aylık Çocukların Sosyal Davranış Ölçeği Puanlarının Ebeveynlerin Yaş Değişkenine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçlar

		Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Toplam	Gruplar arası	1225,761	2	612,881	3,419	,035*	1-2
	Grup içi	38000,053	212	179,246			
	Toplam	39225,814	214				
Liderlik	Gruplar arası	78,479	2	39,239	1,211	,300	
	Grup içi	6868,423	212	32,398			
	Toplam	6946,902	214				
Çekingenlik	Gruplar arası	89,854	2	44,927	1,435	,240	
	Grup içi	6635,095	212	31,298			
	Toplam	6724,949	214				
Uyum	Gruplar arası	53,306	2	26,653	2,212	,112	
	Grup içi	2554,908	212	12,051			
	Toplam	2608,214	214				
İşbirliği	Gruplar arası	506,646	2	253,323	3,040	,050	
	Grup içi	17664,657	212	83,324			
	Toplam	18171,302	214				
Destek	Gruplar arası	16,210	2	8,105	1,613	,202	
	Grup içi	1065,027	212	5,024			
	Toplam	1081,237	214				
Saldırganlık	Gruplar arası	30,699	2	15,349	,479	,620	
	Grup içi	6786,390	212	32,011			
	Toplam	6817,088	214				

* $p < .05$ 1:20-30 yaş 2: 30-40 yaş

Tablo 4.5'e bakıldığında ebeveynlerin yaş durumlarına göre sosyal davranış puanları arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Bu farklılıkların hangi gruplarda olduğuna dair yapılan scheffe testi sonucunda 20-30 yaş ile 30-40 yaş arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır. Bu farklılık 30-40 yaş grubundaki ebeveynlerin lehinedir. Ebeveynlerin yaş değişkenine göre tek yönlü varyans analizi (anova) sonucunda işbirliği alt boyutunda p değeri 0,50 çıkmıştır. Yapılan post hoc analizlerinde testler arasında herhangi bir farklılık görülmemektedir.

Tablo 4.6. 48-72 Aylık Çocukların Sosyal Davranış Ölçeği Puanlarının Ebeveynlerin Eğitim Durumu Değişkenine Göre Betimleme Analizi (ANOVA) Sonuçları

Ebeveynlerin Eğitim Durumlarına Yönelik Sosyal Davranış Ölçeğinin Betimleyici İstatistik Sonuçları

	Eğitim Durumu	N	\bar{X}	Ss
Toplam	ilkokul	55	163,7273	12,53950
	ortaokul	64	159,7344	13,85096
	lise	64	162,0313	14,25056
	üniversite	32	164,4375	12,92144
	Total	215	162,1395	13,53877
Liderlik	ilkokul	55	34,6364	5,24709
	ortaokul	64	32,9531	5,79663
	lise	64	33,3750	6,39816
	üniversite	32	34,6563	4,56218
	Total	215	33,7628	5,69756
Çekingenlik	ilkokul	55	22,0182	5,34890
	ortaokul	64	20,8594	5,69563
	lise	64	21,4063	5,48510
	üniversite	32	20,7188	6,19174
	Total	215	21,2977	5,60580
Uyum	ilkokul	55	17,7818	3,32605
	ortaokul	64	17,0781	3,60909
	lise	64	17,1406	3,39873
	üniversite	32	17,5000	3,78452
	Total	215	17,3395	3,49112
İşbirliği	ilkokul	55	60,5091	8,88793
	ortaokul	64	60,1875	8,51865
	lise	64	61,4688	9,97929
	üniversite	32	63,6250	9,46215
	Total	215	61,1628	9,21480
Destek	ilkokul	55	11,2364	2,19396
	ortaokul	64	11,2500	2,28869
	lise	64	11,5469	2,10011
	üniversite	32	12,0313	2,52068
	Total	215	11,4512	2,24778
Saldırganlık	ilkokul	55	17,5455	5,53714
	ortaokul	64	17,4063	5,59115
	lise	64	17,0938	6,16626
	üniversite	32	15,9688	4,88239
	Total	215	17,1349	5,64407

Tablo 4.6'ya bakıldığında toplam puan düzeyinde ($\bar{X}=162,1395$) ortalama puan aldıkları görülmüştür. En yüksek ortalama puan işbirliği alt boyutunda üniversite grubundadır ($\bar{X}=63,6250$).

Tablo 4.7. 48-72 Aylık Çocukların Sosyal Davranış Ölçeği Puanlarının Ebeveynlerin Eğitim Durumu Değişkenine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

	Varyansın kaynağı	Kareler		Kareler		
		Toplamı	<i>sd</i>	Ortalaması	<i>F</i>	<i>p</i>
Toplam	Gruplararası	678,608	3	226,203	1,238	,297
	Gruplar içi	38547,206	211	182,688		
	Toplam	39225,814	214			
Liderlik	Gruplararası	119,097	3	39,699	1,227	,301
	Gruplar içi	6827,805	211	32,359		
	Toplam	6946,902	214			
Çekingenlik	Gruplararası	52,326	3	17,442	,552	,648
	Gruplar içi	6672,622	211	31,624		
	Toplam	6724,949	214			
Uyum	Gruplararası	18,488	3	6,163	,502	,681
	Gruplar içi	2589,726	211	12,274		
	Toplam	2608,214	214			
İşbirliği	Gruplararası	284,369	3	94,790	1,118	,343
	Gruplar içi	17886,933	211	84,772		
	Toplam	18171,302	214			
Destek	Gruplararası	16,482	3	5,494	1,089	,355
	Gruplar içi	1064,755	211	5,046		
	Toplam	1081,237	214			
Saldırganlık	Gruplararası	57,608	3	19,203	,599	,616
	Gruplar içi	6759,480	211	32,035		
	Toplam	6817,088	214			

Tablo 4.7'ye bakıldığında Sosyal davranış ölçek puanlarında ebeveynlerin eğitim durumu değişkenine göre anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır.

Tablo 4.8. 48-72 Aylık Çocukların Sosyal Davranış Puanlarının Ebeveynlerinin Gelir Durumuna Göre Karşılaştırılmasına İlişkin Bağımsız Grup T Testi Sonuçları

	Gelir durumu	N	\bar{X}	Ss	t	sd	p
Toplam	Alt	45	163,1111	14,28639	,540	213	,589
	Orta	170	161,8824	13,36596			

Tablo 4.8'e bakıldığında Sosyal davranış ölçeğinden alınan puanların ebeveynlerinin gelir durumuna göre anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır.

Tablo 4.9. Çocukların Sosyal Davranış Alt Boyut Puanlarının Ebeveynlerinin Gelir Durumuna Göre Karşılaştırılmasına İlişkin Bağımsız Grup T Testi Sonuçları

	Gelir durumu	N	\bar{X}	Ss	t	sd	p
Liderlik	Alt	45	34,4444	5,86420	,902	213	,368
	Orta	170	33,5824	5,65651			
Çekingenlik	Alt	45	21,8000	5,47557	,672	213	,503
	Orta	170	21,1647	5,64816			
Uyum	Alt	45	17,2889	3,13791	-,109	213	,913
	Orta	170	17,3529	3,58731			
İsbirliği	Alt	45	61,1111	8,18319	-,042	213	,966
	Orta	170	61,1765	9,49142			
Destek	Alt	45	10,8000	2,63370			
	Orta	170	11,6235	2,10930	-1,939	59,761	-0,57
Saldırganlık	Alt	45	17,6667	6,33533	,710	213	,479
	Orta	170	16,9941	5,45828			

Tablo 4.9'a bakıldığında Sosyal davranış ölçeğinin destek alt boyutunda ebeveynlerinin gelir durumuna göre anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Bu farklılık orta düzeydeki ebeveynlerin lehinedir. Destek boyutunda varyanslar eşit olmadığı için bu sonuca göre değerler tabloda belirtilmiştir.

Tablo 4.10. 48-72 Aylık Çocukların Sosyal Davranış Ölçeği Puanlarının Ebeveynlerin Dijital Platformlarda Geçirdikleri Zamana Dayalı Olarak Sosyal Davranış Ölçeğinin Betimleme Analizi (ANOVA) Sonuçları

Ebeveynlerin Dijital Platformlarda Geçirdikleri Zamana Dayalı Olarak Sosyal Davranış Ölçeğinin Betimleyici İstatistikleri

	Saat	N	\bar{X}	Ss
Toplam	0-1	57	162,0526	13,80272
	1-2	72	163,6389	12,05656
	2-3	66	158,8333	14,05219
	4veüstü	20	167,9000	14,24190
	Total	215	162,1395	13,53877
Liderlik	0-1	57	33,5088	6,36150
	1-2	72	33,9167	5,01757
	2-3	66	33,0303	5,91730
	4veüstü	20	36,3500	4,82619
	Total	215	33,7628	5,69756
Çekingenlik	0-1	57	20,4912	5,32891
	1-2	72	22,5139	5,77999
	2-3	66	20,5000	5,66297
	4veüstü	20	21,8500	5,06042
	Total	215	21,2977	5,60580
Uyum	0-1	57	17,7719	3,28426
	1-2	72	17,6250	3,63255
	2-3	66	16,7273	3,27012
	4veüstü	20	17,1000	4,16628
	Total	215	17,3395	3,49112
İşbirliği	0-1	57	63,1228	8,64182
	1-2	72	61,0694	9,63609
	2-3	66	59,7727	9,34928
	4veüstü	20	60,5000	8,45732
	Total	215	61,1628	9,21480
Destek	0-1	57	11,0526	2,56641
	1-2	72	11,3472	2,23392
	2-3	66	11,7121	1,83777
	4veüstü	20	12,1000	2,46875
	Total	215	11,4512	2,24778
Saldırganlık	0-1	57	16,1053	4,87224
	1-2	72	17,1667	5,47208
	2-3	66	17,1212	5,53733
	4veüstü	20	20,0000	7,75954
	Total	215	17,1349	5,64407

Tablo 4.10'a bakıldığında toplam puan düzeyinde ($\bar{X}=162,1395$) ortalama puan aldıkları görülmüştür. En yüksek ortalama puan işbirliği alt boyutunda günde dijital platformlarda 0-1 saat zaman geçiren ebeveyn grubundadır ($\bar{X}=63,1228$).

Tablo 4.11. 48-72 Aylık Çocukların Sosyal Davranış Ölçeği Puanlarının Ebeveynlerin Dijital Platformlarda Günde Kaç Saat Vakit Geçirdikleri Değişkenine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

		Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Toplam	Gruplar arası	1547,394	3	515,798	2,888	,037*	3-4
	Grup içi	37678,420	211	178,571			
	Toplam	39225,814	214				
Liderlik	Gruplar arası	174,667	3	58,222	1,814	,146	
	Grup içi	6772,235	211	32,096			
	Toplam	6946,902	214				
Çekingenlik	Gruplar arası	191,667	3	63,889	2,063	,106	
	Grup içi	6533,282	211	30,963			
	Toplam	6724,949	214				
Uyum	Gruplar arası	42,413	3	14,138	1,163	,325	
	Grup içi	2565,801	211	12,160			
	Toplam	2608,214	214				
İşbirliği	Gruplar arası	355,918	3	118,639	1,405	,242	
	Grup içi	17815,384	211	84,433			
	Toplam	18171,302	214				
Destek	Gruplar arası	22,745	3	7,582	1,511	,213	
	Grup içi	1058,492	211	5,017			
	Toplam	1081,237	214				
Saldırganlık	Gruplar arası	224,690	3	74,897	2,397	,069	
	Grup içi	6592,399	211	31,244			
	Toplam	6817,088	214				

* $p < .05$ 1: 0-1 saat- 2: 1-2 saat- 3: 2-3 saat- 4: 4 ve üstü

Tablo 4.11'e bakıldığında ebeveynlerin dijital platformlarda günde kaç saat vakit geçirdikleri değişkenine göre sosyal davranış puanları arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Bu farklılıkların hangi gruplarda olduğuna dair yapılan Scheffe testi sonucunda 2-3 saat ile 4 saat ve üstü olanlarda anlamlı bir farklılık çıkmıştır. Bu farklılık 4 saat ve üstü vakit geçirenlerin lehinedir. Dijital platformlarda günde 2-3 saat vakit geçiren

ebeveynler 4 ve 4'ten fazla saat vakit geçiren ebeveynlere göre çocuklarının sosyal davranış ölçek puanları daha yüksek çıkmıştır.

4.3. 48-72 Aylık Çocukların Ebeveynlerinin İnternette En Çok Ziyaret Ettikleri Web Sayfasının İçeriğine Yönelik Bulgular

Tablo 4.12. 48-72 Aylık Çocukların Ebeveynlerinin En Çok Ziyaret Ettikleri Web Sayfasının İçeriğine Yönelik Frekans ve Yüzde Dağılımı

Ebeveyn		N	%
Web Sayfası	Sosyal Medya	149	69,3
	Arama Motorları	103	47,91
	Alışveriş	55	25,58
	Oyun	18	8,37
	Diğer	27	12,56
Katılım		215	100

Tablo 4.12 incelendiğinde araştırmaya katılan ebeveynlerin en çok ziyaret ettikleri web sayfasının %69,3 ile sosyal medya olduğu ve ikinci olarak %47,91 ile arama motorlarını kullandıkları görülmüştür. Ebeveynlerin en az oranla %8,37'si dijital platformlarda oyunu ziyaret ettikleri saptanmıştır.

4.4. 48-72 Aylık Çocukların Dijital Platformlardaki İzlemeyi Tercih Ettikleri Videoların İçeriğine Yönelik Bulgular

Tablo 4.13. 48-72 Aylık Çocukların Dijital Platformlardaki İzlemeyi Tercih Ettikleri Videoların İçeriğine Yönelik Frekans Ve Yüzde Dağılımı

Çocuk		N	%
Video İçeriği	Çizgi film	177	82,33
	Oyun	51	23,72
	Youtube, Tiktok	48	22,33
	Eğitici	34	15,81
	Müzik/Dans	16	7,44
	Belgesel/Hayvan	14	6,51
	Bebek/Kız Çocukları	11	5,12
Katılım		215	100

Tablo 4.13 incelendiğinde, araştırmaya katılan ebeveynler 48-72 aylık çocuklarının dijital platformlardaki izlemeyi tercih ettikleri videoların içeriğinin en çok %82,33 ile çizgi film olduğunu belirtmişlerdir. Çizgi filmlerde Rafadan Tayfa, TRT çocuk dizileri, Pepe,

Niloya gibi verilen cevaplarla çoğunluk olarak TRT Çocuk 'da yayınlanan çizgi filmleri izledikleri görülmektedir. Ebeveynlerin %23,72'si çocuklarının oyun videolarını izlemeyi tercih ettiklerini ve çoğunluğunun araba içerikli videolar izlediğini belirtmişlerdir. Hello Neighbor, Kazım Usta gibi yaşlarına uygun olmayan korku oyunlarının da videolarını izlemeyi tercih eden çocuklar bulunmaktadır. Çocukların %22,33'ünün Youtube ve Tiktok gibi uygulamalardaki videoları izlemeyi tercih ettikleri ve çoğunluğunun Sese Gel, Dila Kent, Sefa Kındır, Fatih Selim gibi fenomenleri izledikleri saptanmıştır. Tabloya göre çocukların %5,12 ile en az bebek videoları, %6,51 ile belgesel veya hayvan videoları, %7,44 ile müzik veya dans videoları, %15,81 ile de eğitici videoları izlemeyi tercih ettikleri görülmektedir. Ebeveynler çocuklarının eğitici videolar kategorisinde yabancı dil, matematik, masal, bilgi oyunu vb., müzik/dans kategorisinde çocuk şarkıları, dans videoları vb., belgesel/hayvan kategorisinde kedi, köpek, koyun, üretim belgeselleri vb., bebek/kız çocukları kategorisinde kız çocuklarına makyaj, kuaför, bebek evleri, kıyafet giydirme videoları vb. içerikleri izlemeyi tercih ettiklerini belirtmişlerdir.

4.5. 48-72 Aylık Çocukların Oynadıkları Dijital Oyunların İçeriğine Yönelik Bulgular

Tablo 4.14. 48-72 Aylık Çocukların Oynadıkları Dijital Oyunların İçeriğine Yönelik Frekans Ve Yüzde Dağılımı

Çocuk	N	%	
Oyun İçeriği	Oynamıyor	88	40,93
	Savaş ve Korku	34	15,81
	Eğitici	33	15,35
	Yarış/Spor	32	14,88
	Bebek/Kız Çocukları	30	13,95
	Hayvan Besleme	22	10,23
	Yapı/İnşaat	17	7,91
	Oynuyor	15	6,98
	Macera/Aksiyon	13	6,05
Katılım	215	100	

Tablo 4.14 incelendiğinde araştırmaya katılan ebeveynlerin %40,93'ü 48-72 aylık çocuklarının dijital oyun oynamadıklarını belirtmiştir. Çocukların oynamayı tercih ettikleri dijital oyunların en çok %15,81 ile savaş ve korku içerikli oyunlar olduğunu, Scary Teacher, GTA Vice, Papci, Clash Of Clans, Dark Riddle, Dan The Man gibi verdikleri cevaplarla belirtmişlerdir. Şekil eşleştirme, birleştirme, Brain Test, bulmaca, zeka gibi eğitici oyunlarını %15,35'inin, Civic Driving, Bus Simulator, Mini Football gibi yarış/spor

oyunlarını %14,88'inin, Barby, Baby Bus gibi bebek/kız çocukları oyunlarını %13,95'inin, Konuşan Kedi Tom, Angela gibihayvan besleme oyunlarını %10,23'ünün, Mycraft, Eartcraft, blok dikme gibi yapı/inşaat oyunlarını %7,91'inin, Subway Surfers, Redball, Mario gibi macera/aksiyon oyunlarını da %6,05'inin tercih ettiği görülmüştür. Ebeveynlerin %6,98'i ise dijital oyun oynadıklarını belirterek içerik belirtmemişlerdir.

BEŞİNCİ BÖLÜM: TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

5.1. Tartışma ve Sonuç

Bu bölümde, araştırmanın alt problemleri temel alınarak elde edilen bulgular değerlendirilmiş ve bu bulgulara ilişkin yorumlar sunulmuştur.

Dijitalleşen ve hızla gelişen dünya ile birlikte insanların da yaşam tarzları ve davranışları değişmektedir. İnsanların birbirleri ile olan iletişimleri ve etkileşimleri, sosyal davranışları teknolojinin gelişmesiyle birlikte daha farklı bir boyut kazanmıştır. Derman ve Başal (2013) çocuklardan gelişimlerini tamamlarken çevresindeki diğer kişilerle de ilişkilerinin olumlu olmasını ve devam ettirebilmesinin beklendiğini belirtmişlerdir. Uçan ve Samancı (2017) çocukların sosyal gelişimlerini özellikle de ilkokula kadar olan dönemde çocuğun en yakınındaki aile fertlerinin en çok etkilediğini ve çocuğun sosyal becerilerinin öğretmenleri ile diğer yetişkinlerden de etkilendiğini ifade etmektedir. Bu açıdan çocuğa iyi bir rol model olunması gerektiğini belirtmişlerdir.

Bu çalışmada gelişimlerinin en hızlı olduğu okul öncesi döneminde çocukların dijital platformdaki oyun ve video tercihleri ile ebeveynlerinin demografik özellikleri, günlük dijital platformlardaki geçirdikleri zaman gibi değişkenlerin çocukların sosyal davranışlarına olan etkisi incelenmiştir. Alt problemlerden ebeveynlerin cinsiyetlerin göre bakıldığında kadın katılımcıların daha çok olduğu görülmektedir. Sosyal Davranış Ölçeği'nin çekingenlik alt boyutunda ebeveynlerin cinsiyetine göre anlamlı farklılık çıkmıştır. Kadın ebeveynlerin çekingenlik alt boyutunda erkek ebeveynlere göre çocuklarının sosyal davranışı için verdikleri puan daha yüksektir. Kadın ebeveynlerin çocuklarını erkek ebeveynlere göre daha çekingen olarak nitelendirdikleri söylenebilir. Alanyazın incelendiğinde annenin çocuğuyla zaman geçirmede isteksiz oluşunun ve kendi ihtiyaçlarına öncelik vermesinin çocuklarda çekingenlik gibi davranış sorunları ile ilişkili olduğu görülmüştür (Adıgüzel, Dümenci ve Topal, 2020).

Ebeveynlerin demografik özelliklerinden yaşa göre bakıldığında 30-40 yaş aralığındaki ebeveynler ile 20-30 yaş arasında anlamlı farklılık çıkmıştır. 30-40 yaş aralığındaki ebeveynler çocuklarının sosyal davranışlarını 20-30 yaş aralığındaki ebeveynlere göre daha yüksek puanla değerlendirmiştir. Ebeveynlerin eğitim durumlarına göre bakıldığında anlamlı bir farklılık çıkmamıştır.

Ebeveynlerin gelir durumlarına göre bakıldığında ise; çalışmanın dezavantajlı

bölgede yapılmasına bağlı olarak gelir durumunu üst düzey olarak cevaplayan bir ebeveyn olmamıştır. Gelir durumu orta düzey olan ebeveynler ile alt düzey olanlar arasında Sosyal Davranış Ölçeği'nin destek alt boyutunda anlamlı farklılık çıkmıştır. Orta düzey gelir durumunda olan ebeveynler çocuklarının sosyal davranışlarını alt düzey gelir durumundaki ebeveynlere göre daha yüksek puanla cevaplamışlardır. Gelir durumunun çocukların sosyal davranışlarında etkili olduğu görülmüştür.

Alt problemlerden ebeveynlerin dijital platformlarda geçirdikleri zamana göre bakıldığında günde 2 ve 3 saat aralığında zaman geçiren ile 4 ve daha fazla zaman geçiren ebeveynlerin çocuklarının sosyal davranış ölçek puanları arasında anlamlı farklılık çıkmıştır. Günde 2 ve 3 saat geçiren ebeveynler çocukların sosyal davranışlarını daha yüksek puanla cevaplamıştır.

Diğer bir alt problem olan ebeveynlerin en çok ziyaret ettikleri web sayfaları incelendiğinde çoğunluğun sosyal medya kullanımını tercih ettiği tespit edilmiştir. Serin (2019) teknolojide bilgi ve iletişim araçlarının kullanımının artmasıyla birlikte sosyal medya platformları oluştuğunu, kolay ve hızlı içerik paylaşımları yapılmaya başlandığını ifade etmiştir. Güngör (2021) de günümüzde geleneksel anneliğin dijitalleşen tarafında sosyal ağlarda var olmak olduğunu belirtmiştir. Çocukların günlük yaşamdaki hallerini ve kendi annelik deneyimlerini aktaran annelerin sosyal ağların görselliğin ön planda olduğu yapısıyla görünürlük elde ettiklerini ifade etmiştir. Ebeveynlerin en az kullandıkları web sayfasının ise; dijital oyun olduğu saptanmıştır.

Alt problemlerden çocukların dijital platformlardaki izlemeyi tercih ettikleri videoların içeriğine bakıldığında en çok çizgi filmleri izlemeyi tercih ettikleri görülmektedir. Çizgi filmler için verilen isimlere bakıldığında genel olarak TRT Çocuk'da yayınlanan çizgi filmler olduğu için çocukların yaşlarına uygun içeriklere sahip olduğu görülmektedir. Gürel (2014) Bandura'nın çocukların ahlaki yargı gelişimi ve değerlerin öğrenilmesini yaptığı farklı araştırma ve deneylerle model davranışlarının, sosyal öğrenmelerinin ve sosyal pekiştiricinin sosyal öğrenme durumu olarak ele aldığını belirtmiştir. Çocukların en çok izlemeyi tercih ettikleri ikinci video içeriğinin oyun videoları olduğu ve yaşlarına uygun olmayan şiddet, korku içerikli oyunların da videolarını izledikleri saptanmıştır. Söğüt (2020) dijital oyunların yararlı kullanımlarının eğitim gibi farklı alanlarda olabileceği gibi şiddet içerikli oyunların çocuklar için risk oluşturduğunu ifade etmiştir. Ayrıca yaptığı çalışma sonucunda ebeveynlerin dijital oyunların çocuklarda şiddet eğilimi yarattığı fikrinde olduğunu ve şiddet içerikli oyunları uzun süre oynayan

çocukların zihinlerinde şiddeti normal bir davranış türü gibi kodlayacaklarını belirttiklerini ifade etmiştir.

Çocukların Youtube, Tiktok gibi platformlarda da videolar izledikleri ve farklı fenomenleri takip ettikleri görülmektedir. Yıldırım (2020) özellikle gençlerin Youtuberlar'ı hızlı bir şekilde sahiplendiklerini, böylelikle daha da ünlü olmalarını ve kanaat liderine dönüşmelerine sebep olduklarını ifade etmiştir. Olumsuz örnek teşkil edebilmesi ve uygun olmayan içeriklere sahip olabilmesi bakımından bu platformlar ve fenomenler çocukların sosyal davranışlarını olumsuz etkileyebilmektedir.

Çocukların izlemeyi tercih ettikleri diğer videolara bakıldığında belgesel, matematik, müzik, yabancı dil, masal gibi içerik olarak yaşlarına uygun videolar olduğu görülmüştür. Makyaj, kuaför, kıyafet gibi videoların en az izlenenler olduğu ve bu tarz videoların çocukların sosyal davranışlarında etkili olabileceği, model olarak izlediklerini alabileceği düşünülmektedir.

Çalışmanın alt problemlerinden biri olan çocukların oynadıkları dijital oyunların içeriğine yönelik bulgularda ebeveynlerin çoğunluğu çocuklarının dijital oyun oynamadıklarını belirtmişlerdir. En çok tercih edilen dijital oyun içeriğinin ise; savaş ve korku olduğu saptanmıştır. Verilen cevaplardaki oyunlar incelendiğinde çocukların yaşlarına ve gelişimlerine uygun olmayan oyunlar olduğu belirlenmiştir. Bunun dışında çocukların eğitici, bebek/kız, yarış/spor, hayvan besleme, yapı/İNŞAAT, macera/aksiyon kategorilerinde dijital oyun oynamayı tercih ettikleri görülmüş ve bu oyunlar incelendiğinde yaş seviyelerine uygun oldukları görülmüştür.

5.2. Öneriler

Sosyal davranışlarda çocuklar yetişkinleri model alarak ve taklit ederek gelişim göstermektedirler. Öncelikle ailelere çocukların sosyal davranışları konusunda eğitimler düzenlenmeli ve bilinçlendirme amaçlı çalışmalar yapılmalıdır. Bu çalışmalarda iletişim kanalları, basın gibi araçlarla desteklenerek yaygınlaştırılmalıdır. Uçan ve Samancı (2017) sosyal beceri eğitiminde sadece eğitimcilerin değil ailenin ve yakın çevrenin de aktif rol oynaması gerektiğini belirtmişlerdir.

Ebeveynlerin dijital platformları kullanırken dikkat etmeleri gereken dijital güvenlik, dijital ebeveynlik gibi konularda bilgi sahibi olmaları önemlidir. Bu sayede kendilerini ve çocuklarını dijital platformların zararlarından koruyup, yararlarından

faydalanabileceklerdir. Kendisinin ve çocuğunun dijital dünyadaki haklarını bilen, kişisel bilgilerini koruyabilen, zararlı içeriklere ve uygulamalara karşı koruma sağlayabilen ebeveynlerin dijital farkındalıkları yüksek olacak ve teknolojinin yararlarından en yüksek düzeyde faydalanabilme imkanı bulacaklardır. Ebeveynlerin bu konuda bilinçlendirilmesi ve farkındalıklarının artırılması için eğitim programları, seminer, kitap, dergi gibi içerikler üretilmelidir.

Ailelerin çocuklara iyi bir örnek olabilmek için en başta kendilerinin teknolojik aletleri kullanmada dikkatli ve duyarlı davranmaları gerekmektedir. Çocukların kullandığı teknolojik aletlere ebeveyn kilidinin getirilmesi, kullanılan internetin ve uygulamaların çocuklara özel kısıtlamalı olması, ebeveynlerin belirli zaman aralıklarında çocukların teknolojik aletleri kullanmasına izin vermesi ve dijital platformlarda izlediği videoların, oynadıkları oyunların içeriğinin takip edilmesi ve çocuklara uygun olması gerekmektedir.

Okullarda verilen eğitimlerle dijital farkındalık yükseltilmelidir. Öncelikle eğitimciler hizmetiçi eğitim, kurs, seminer gibi programlarla öğrencilerine dijital platformların kullanım alanları konusunda doğru bir rehber olabilmelidir. Ailelere yönelik yapacağı veli toplantısı, seminer gibi destekleyici çalışmalarla da ailelerin dijital farkındalıklarını arttırmalıdır. Bu sayede okul, aile çocuk üçgeni sağlanarak çocuk için daha güvenli ve etkili bir çevre sağlanacaktır.

KAYNAKÇA

- Açıkgöz, F. Y. ve Yalman, A. (2018). Dijital oyunların çocukların kişilik ve davranışları üzerinde etkisi: GTA 5 oyunu örneği, *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 29, 163-180.
- Adıgüzel, C., Dümenci, S. B., ve Topal, M. (2020). Çekingenlik davranışının tespiti ve giderilmesine ilişkin şema yaklaşımı ile büyük ebeveyn–ebeveyn ve çocuk ilişkisi. *Gelişim ve Psikoloji Dergisi*, 1(1), 17-25.
- Akcan, B. ve Kazaz, A. (2020). Advertising in digital games: A review from the perspective of children and parents. *Erciyes İletişim Dergisi*, 7(2), 1241-1261.
- Akça, F. ve Çilekçiler, N. K. (2019). Okul öncesi dönemdeki çocukların en çok etkilendiği çizgi film karakterleri ve bu karakterlerle özdeşleşmelerinin yol açabileceği dijital tehlikeler. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 6(2), 403-433.
- Akçay, D. (2020). Ebeveynlerin çocukların dijital video oyunları bağımlılığı karşısında tutum ve davranışları. *Middle Black Sea Journal of Communication Studies*, 5(2), 65-71.
- Akçay, D., ve Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Ankara Kalkınma Ajansı (2016). Dijital Oyun Sektörü Raporu. Ankara.
- Atmaca, R. N., Akduman, G. G., ve Sarıbaş, M. Ş. (2020). Okul öncesi dönem çocuklarının sosyal beceri düzeylerinin bazı demografik özelliklere göre incelenmesi. *Uluslararası Eğitim Bilim ve Teknoloji Dergisi*, 6(2), 157-173.
- Budak, K. S. (2020). *Okul öncesi dönem çocukları için dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeğinin geliştirilmesi, problem davranışlarla ilişkisinin incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak Kılıç, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., Demirel, F. (2018). *Eğitimde Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.

- Crick, N. R., Casas, J. F. & Mashar, M. (1997). Relational and overt aggression in preschool. *Developmental Psycholog*, 33(4), 579-588.
- Derman, M. T., ve Bařal, H. A. (2013). Okulöncesi çocuklarında gözlenen davranıř problemleri ile ailelerinin anne-baba tutumları arasındaki iliřki. *Amasya Üniversitesi Eđitim Fakültesi Dergisi*, 2(1), 115-144.
- Eke, K. (2018). *4-6 yař sosyal davranıř ölçeđinin geliřtirilmesi ve çocukların sosyal davranıřları ile ebeveyn tutumları arasındaki iliřkinin incelenmesi*. Yayınlanmamıř yüksek lisans tezi. Gazi Üniversitesi Eđitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Gül, M. E. (2019). Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyunlar: Player Unknown's Battlegrounds (Pubg) oyunu örneđi. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Arařtırmalar Dergisi (UKSAD)*, 5(2), 448-465.
- Güngör, A. (2021). Sosyal medyada çocuk hakları ihlali ve çocuk istismarı: Instagram anneleri. *İletişim Kuram ve Arařtırma Dergisi*, 2021(54), 1-24.
- Gürel, R. (2014). Sosyal pekiřtirenlerin ve model davranıřlarının, çocukların ahlaki yargılarının řekillenmesindeki etkisi (Bandura örneđi). *Deđerler Eđitimi Dergisi*, 12(28), 101-119.
- Hazar, Z. ve Ekici, F. (2020). Ortaokul öđrencilerinin dijital oyun bađımlılıđı ile zorbalık biliřleri arasındaki iliřkinin incelenmesi. *Gazi Beden Eđitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 26(1), 1-15.
- Iřıkođlu Erdoğan, N. (2019). Dijital oyun popüler mi? Ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eđitim Fakültesi Dergisi*, 46(46), 1-17.
- Iřıkođlu Erdoğan, N., Johnson, J. E., Dong, P. I. & Qiu, Z. (2018). Do parents prefer digital play? Examination of parental preferences and beliefs in four nations. *Early Childhood Education Journal*, 47(2), 131-142.
- İnal, M. ve Okutan, S. (2019). Algılanan fayda ve sürü davranıřının dijital ierik paylařma davranıřı üzerindeki etkisi. *Yorum Yönetim Yöntem Uluslararası Yönetim Ekonomi ve Felsefe Dergisi*, 7(3), 143-153.

- İnci, M. A., Akpınar, Ü. ve Kandır, A. (2017). Dijital kültür ve eğitim. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 37(2), 493-522.
- Kanak, M. & Özyazıcı, K. (2018). An analysis of some variables influencing parental attitude towards technology and application use and digital game playing habits in the preschool period. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 341-354.
- Kandır, A. ve Alpan, U. Y. (2008). Okul öncesi dönemde sosyal-duygusal gelişime anne-baba davranışlarının etkisi. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 14(14), 33-38.
- Kanlıkılıçer, P. (2005). *Okul öncesi davranış sorunları tarama ölçeği: Geçerlilik/güvenilirlik çalışması*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Karaca, N. H., Gündüz, A. ve Aral, N. (2011). Okul öncesi dönem çocuklarının sosyal davranışının incelenmesi. *Journal of Theoretical Educational Science*, 4(2), 65-76.
- Karakuş, A. (2008). *Okul öncesi sosyal davranış ölçeği öğretmen formunun güvenilirlik ve geçerlik çalışması*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Karasar, N. (1998). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Karoğlu, H. ve Ünüvar, P. (2017). Okul öncesi dönem çocuklarının gelişim özellikleri ve sosyal beceri düzeyleri. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 0(43), 231-254.
- Kardeş, S. (2020). Erken çocukluk döneminde dijital okuryazarlık. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(2), 827-839.
- Köyceğiz, M. ve Özbey, S. (2019). Okul öncesi dönem çocuğu olan ebeveynlerin iletişim becerileri ile çocuklarının sosyal becerileri ve problem davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39(3), 1707-1734.

- Kurnaz Adıbatmaz, F. ve Özyürek, A. (2019). Erken çocukluk döneminde gelişimsel değerlendirmenin önemi: GEÇDA sonuçları örneği. *Bingöl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(18), 1321-1344.
- Kuşay, Y. ve Akbayır, Z. (2015). Dijital oyunlar ile tüketime yolculuk “öğrenme yaklaşımı açısından çocuk kullanıcılarına yönelik bir araştırma”. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (23), 135-154.
- Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J. & Scott, F. (2016). Digitalplay: A new classification. *Early Years*, 36(3), 242-253.
- Mercimek, B., Yaman Dulkadir, N., Kelek, A. ve Odabaşı, H. F. (2015). Dijital dünyanın yeni gerçeği: Troller. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1), 67-77.
- Olgun, M. ve Tuğrul, B. (2019). Altı ay ile altı yaş arasındaki çocukların oyun profillerinin incelenmesi. *Uluslararası Erken Çocukluk Eğitimi Çalışmaları Dergisi*, 4(2), 33-49.
- Orman, N. K. ve Arıcak, O. T. (2019). Aşırı dijital oyun oynama davranışında anne tutumu ve benlik kontrolünün etkisi. *Cyprus Turkish Journal of Psychiatry&Psychology*. 1(1), 40-42.
- Sağlam, M. ve Kayaduman, H. (2018). İnternet üzerindeki oyun sitelerinin çocuklara yönelik riskler açısından incelenmesi. *Erciyes İletişim Dergisi*, 5(4), 253-262.
- Saltuk, M. C. ve Erciyes, C. (2020). Okul öncesi çocuklarda teknoloji kullanımına ilişkin ebeveyn tutumlarına dair bir çalışma. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 4(2), 106-120.
- Samancı, O. ve Uçan, Z. (2017). Çocuklarda sosyal beceri eğitimi. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 21(1), 281-288.
- Samur, Y. (2016). *Dijital oyun tasarımı*. İstanbul: Pusula Yayıncılık.
- Sapsağlam, Ö. (2018). Okul öncesi dönem çocuklarının değişen oyun tercihleri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(1), 1122-1235.

- Serin, H. (2019). Sosyal medyada çocuk hakları ihlalleri: Ebeveynler ve öğretmenler farkında mı?. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 20, 1005-1031.
- Sezen, T. İ. ve Sezen, D. (2011). Dijital oyun tarihinin dönüm noktaları oyunlar, yorumlar, teknolojik ve toplumsal gelişmeler. G. Terek Ünal ve U. Batı (Ed.) *Dijital Oyunlar: Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna* içinde (s. 249-286). İstanbul: Derin Yayınları.
- Söğüt, F. (2020). Dijital ebeveynlerin dijital oyunlar ve şiddet ilişkisine yönelik algıları. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 2020(51), 79-100.
- Tılıç, G. (2020). Eğitimde dijitalleşme kapsamında oyunlaştırma kavramı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (26), 671-695.
- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T. ve Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Education Journal*, 24(5), 2263.
- Üstündağ, A. (2019). 4-6 yaş arası çocuklar tarafından tercih edilen dijital oyunlar. *Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 10(2), 1-19.
- Yavuz, E. ve Tarlakazan, E. (2018). Üniversite öğrencilerinin mobil oyun profili ve oynama alışkanlıkları. *Artvin Çoruh Üniversitesi Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(2), 149-16.
- Yaman, F. (2018). *Türkiye'deki ebeveynlerin dijital ebeveynlik öz yeterliklerinin incelenmesi*. Yayınlanmamış doktora tezi. Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Yıldırım, A. (2020). Türkiye'de youtuber fenomeni ve izlenme türlerine göre youtube analizi. *Yeni Medya*, 2020(9), 52-70.
- Yiğit, E. ve Günüç, S. (2020). Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(1), 144-174.

EKLER**Ek 1. Kişisel Bilgi Formu****KİŞİSEL BİLGİ FORMU****1. Cinsiyetiniz?**

Kadın Erkek

2. Yaşınız?

20-30 30-40 40-50 50 ve üzeri

3. Eğitim durumunuz?

Okur Yazar İlkokul Ortaokul Lise
 Üniversite Yüksek Lisans

4. Gelir durumunuz?

Alt Orta Yüksek

5. Dijital platformlarda günde kaç saat vakit geçiriyorsunuz?

0-1 1-2 2-3 4-5 Diğer

6. İnternette en çok ziyaret ettiğiniz web sayfaları nelerdir?(Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz.)

Arama motorları
 Sosyal medya
 Alışveriş
 Oyun
 Diğer.....

7. Çocuğunuz dijital platformlarda hangi videoları izliyor?

.....

8. Çocuğunuz dijital oyun oynuyor mu? Evet ise hangi oyunları oynuyor?

.....

Ek 2. Etik Kurul Belgesi

T.C.
PAMUKKALE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLERİ BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİĞİ KURULU
SAYI: 68282350/22021/G024

Toplantı Tarihi : 15.12.2021
Toplantı Sayısı : 24
Toplantı Saati : 15:00

KARAR 3- Üniversitemiz Eğitim Bilimler Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Okul Öncesi Eğitimi Tezsiz Yüksek Lisans Programı 202106009 numaralı öğrencisi Şule ÇELEBİOĞLU'nun "*48-72 Aylık Çocukların Dijital Oyun Tercihleri ile Sosyal Davranışları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*" konulu proje çalışmasına yönelik başvuru formu ile usul ve etik açıdan verdiği beyan ve ekler tetkik edilmiş olup; proje sahibinin, başvurusunda yer alan bilgi, belge ve taahhütnamelere uygun bilimsel davranışlar sergileyeceği kanaati oluşmuştur. İş bu karar oy birliği ile alınmıştır.

ASLI GİBİDİR
15.12.2021

Prof. Dr. Ertuğrul İŞLER
Başkan

ÖZGEÇMİŞ