



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

**OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUĞUNA SAHİP AİLELERİN  
“DİJİTAL OYUN VE ÇOCUK” AİLE EĞİTİMİ PROGRAMI  
ÖNCESİ VE SONRASI GÖRÜŞLERİNİN İNCELENMESİ**

**Gülsüm İNCE**

**Denizli - 2022**

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

**OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUĞUNA SAHİP AİLELERİN  
“DİJİTAL OYUN VE ÇOCUK” AİLE EĞİTİMİ PROGRAMI  
ÖNCESİ VE SONRASI GÖRÜŞLERİNİN İNCELENMESİ**

**Gülsüm İNCE**

**Danışman  
Prof. Dr. Nesrin İŞİKOĞLU**

## ETİK BEYANNAMESİ

Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü'nün yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu proje çalışmasında; proje 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 projenin herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı beyan ederim.

Gülsüm İNCE

*Yeğenim Elif Benan İNCE'ye ithafen...*

## TEŐEKKÜR

Öncelikle projemin hazırlık aşamasından projemin bitimine kadar benden desteęini esirgemeyen, engin bilgileriyle beni aydınlatan ve her zaman başaracağıma inanan ve beni cesaretlendiren çok deęerli danışman hocam Prof. Dr. Nesrin IŐIKOęLU'na çok teŐekkür ederim.

Yüksek lisans için beni cesaretlendiren, rehberlik eden ve tüm yaşamımda benden maddi manevi desteęini esirgemeyen dayım Prof. Dr. Sebahattin NAS ve yengem Münteha NAS'a çok teŐekkür ederim.

“İyi ki siz gibi bir aileye sahibim!” dedirten canım annem ve babama da çok teŐekkür ederim. Onlar iyi ki ama iyi ki var!

KardeŐ hayatta insanın başına gelebilecek en güzel şeylerden biridir. Abim Mücahit İNCE ve kız kardeŐim Nisa Nur İNCE'ye her zaman yanımda oldukları için teŐekkür ederim.

Gülsüm İNCE

## ÖZET

### **Okul Öncesi Dönem Çocuđuna Sahip Ailelerin “Dijital Oyun ve Çocuk” Aile Eđitimi Programı Öncesi ve Sonrası Görüşlerinin İncelenmesi**

İNCE, Gülsüm

Tezsiz Yüksek Lisans Projesi, Temel Eđitim Anabilim Dalı

Okul Öncesi Bilim Dalı

Proje Danışmanı: Prof. Dr. Nesrin İŞİKOĐLU

Ocak 2022, 96 sayfa

Bu araştırmanın temel amacı “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programının ebeveynler üzerindeki etkililiđini incelemektir. Araştırmanın çalışma grubunu Denizli iline bađlı bir ilçedeki bir anaokuluna devam eden, okul öncesi dönem çocuđuna sahip üç-altı yaş grubunda çocuđu olan gönüllü 13 ebeveyn oluşturmaktadır. Bu araştırma için veri toplama aracı olarak “Dijital Oyun ve Çocuk” Aile Eğitim Programı”, aile eğitim programı öncesi ve sonrası uygulanacak olan 15 soruluk açık uçlu yapılandırılmamış sorulardan oluşan “Ebeveyn Görüşme Formları” ve “Aile Katılım Formu” hazırlanmıştır. Araştırma için “Aile Katılım Formları” ile gönüllü ebeveynler seçilmiştir. Araştırmanın birinci aşamasında “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı öncesi ebeveynlerle bireysel görüşmeler yapılmıştır. İkinci aşamasında “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı haftada bir saatlik dört oturum olarak gerçekleşmiştir. Üçüncü aşamada ise “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı sonrası ebeveynlerle tekrar bireysel görüşmeler yapılmıştır. Veri analizinde içerik analizi kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda programın ebeveynler üzerindeki etkililiđini tespit etmek için; çocukların ekran süresi, ebeveynlerdeki deđişimler, ebeveynlerin eğitimden memnun olma düzeyleri üzerinde durulmuştur. Erken çocukluk döneminde dijital oyun kullanımının çok erken yaşlara kadar indiđi görülmektedir. Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı öncesi ebeveynlerle yapılan görüşmede çocukların dijital oyun ile tanışma yaşının çođunlukla “2-3 yaş” civarında olduđu, bazı ebeveynlerin görüşlerine göre ise bu yaşın bir buçuk yaş civarına kadar düştüđu saptanmıştır. “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi programı sonrası ebeveynlere yapılan görüşmelerde dijital oyunların etkilerini öğrenme, dijital bađımlılıđı azaltma ve mücadele etme, sađlıklı oyun seçebilme, ebeveyn

düŖen sorumlulukları fark etme, güvenli internet konularında katkı sağladığını belirtmişlerdir. Ayrıca aile eğitimi sonunda yapılan oturum değerlendirme formları birlikte analiz edildiğinde ebeveynlerin eğitimden genel olarak memnun kaldığı tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Çocuk, ebeveyn, dijital oyun, aile eğitimi, dijital ebeveynlik

# İÇİNDEKİLER

ETİK BEYANNAMESİ .....	iv
İTHAF .....	v
TEŞEKKÜR.....	vi
ÖZET .....	vii
İÇİNDEKİLER .....	ix
TABLolar LİSTESİ.....	xi
ŞEKİLLER LİSTESİ .....	xii
1. GİRİŞ .....	1
1.1. Problem.....	1
1.2. Araştırmanın Amacı .....	2
1.3. Araştırmanın Önemi .....	3
1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları.....	6
1.5. Sayıtlılar.....	6
1.6. Tanımlar.....	7
1.6.1. Okul Öncesi Dönem .....	7
1.6.2. Oyun .....	7
1.6.3. Dijital Oyun .....	8
1.6.4. Ebeveyn .....	8
1.6.5. Dijital Ebeveynlik.....	8
2. KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR .....	9
2.1. Kuramsal Çerçeve.....	9
2.1.1. Dijital Oyun ve Çocuk.....	9
2.1.2. Dijital Dünyada Ebeveyn Olmak.....	12
2.1.3. Aile Eğitimi .....	13
2.2. İlgili Araştırmalar .....	14
3. YÖNTEM .....	25
3.1. Araştırmanın Modeli.....	25
3.2. Evren ve Örneklem.....	26
3.3. Veri Toplama Araçları.....	26
3.4. Verilerin Toplama Süreci .....	27
3.5. Verilerin Analizi .....	30



4. BULGULAR VE YORUM .....	32
4.1. Çocukların Ekran Süresi .....	32
4.2. Ebeveynlerdeki Değişimler .....	37
4.3. Ebeveynlerin Aile Eğitim Programından Memnun Olma Düzeyleri .....	56
5. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER .....	61
5.1. Tartışma ve Sonuç .....	61
5.2. Öneriler .....	68
KAYNAKÇA.....	69
EKLER.....	72
Ek 1. Ebeveyn Kişisel Bilgi Formu .....	72
Ek 2. Aile Eğitim Programı .....	73
Ek 3. “Dijital Oyun ve Çocuk” Aile Eğitim Programı Öncesi Ebeveyn Görüşme Formları .....	78
Ek 4. “Dijital Oyun ve Çocuk” Aile Eğitim Programı Sonrası Ebeveyn Görüşme Formları .....	80
Ek 5. “Dijital Oyun ve Çocuk” Aile Eğitim Programı Haftalık Oturum Değerlendirme Formlarının Analizi .....	82
ÖZGEÇMİŞ .....	85

## TABLolar LİSTESİ

Tablo 3.1. <i>Aile Eğitim Programı</i> .....	29
Tablo 4.1. <i>Aile Katılım Formu Çocukların Günlük Dijital Oyun Kullanım Süreleri</i> .....	32
Tablo 4.2. <i>“Dijital Oyun ve Çocuk” Aile Eğitimi Öncesi Ebeveyn Görüşmesi Çocukların Günlük Dijital Oyun Kullanım Süreleri</i> .....	32
Tablo 4.3. <i>“Dijital Oyun ve Çocuk” Aile Eğitimi Sonrası Ebeveyn Görüşmesi Çocukların Günlük Dijital Oyun Kullanım Süreleri</i> .....	35
Tablo 4.4. <i>Çocukların Dijital Oyun İle Tanışma Yaşı</i> .....	37

## ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 4.1. “Dijital Oyun ve Çocuk” Aile Eğitim Programı Haftalık Oturum Değerlendirme Çizelgesi.....	59
--	----

# 1. GİRİŞ

## 1.1. Problem

Çocukluk dönemi oyunun en önemli iş olarak görüldüğü, hayal gücünü fazlası ile kullandığı, çocuğun kendisi ve çevresiyle etkileşim kurarak yaşamı keşfetmeye başladığı dönemdir. Bu nedenle çocukluk ile oyun birbirinin ayrılmaz birer parçasıdır (Çelebi-Öncü ve Özbay, 2006, s.9). Günümüz teknoloji çağının sunduğu olanaklar, çocukların oyun dünyasının da değişmesine sebep olmuştur. Oyun yaşamındaki bu değişim sadece nicel boyutta değil, aynı zamanda oynanan oyun türleri, içerikleri, oyun mekanları ve oyun araçlarında da değişikliğe yol açmıştır. Çocuklar bu değişim ile birlikte doğal oyun ortamlarından uzaklaşarak kapalı alanlarda, kendi başlarına, teknolojik araçlara yönelmeye başlamıştır (Tuğrul, 2015, s.11-12).

Çocuklar her geçen gün içinde yaşadıkları modern çağın daha aktif bir üyesi olmakta ve tercihlerini de modern çağa göre değiştirmektedir. Erken çocukluk döneminden itibaren elektronik ve dijital araçlarla tanışan çocukların oyun, eğlenme, iletişim, sosyalleşme vb. pek çok alışkanlıkları da değişmektedir. Küçük yaşlarda daha çok tercih edilen geleneksel oyunların yerini çocukların yaşlarının büyümesiyle birlikte elektronik araçlarla oynanan online oyunlar almıştır (Sapsağlam, 2018).

McManis ve Gunnewig'e (2012) göre teknoloji, çocuğun yaşamının ayrılmaz bir parçasıdır ve olmaya da devam edecektir. Çocuklar günlük yaşamda teknolojik araçlarla karşılaşmakta ve bunları kolaylıkla kullanmayı öğrenebilmektedir (Akt. Işıkoğlu-Erdoğan, 2015, s.34). Pedro (2006) yirmi birinci yüzyıl çocuklarını; "yeni bin yılın öğrencileri", Prensky (2001) ise "dijital yerliler" olarak tanımlamaktadır (Akt. Şahin, 2009). Prensky, bireyleri teknolojiyi tanıma durumuna göre ikiye ayırmıştır.: "Dijital Yerliler" ve "Dijital Göçmenler". Dijital yerliler, internet, bilgisayar ve cep telefonu olmayan bir dünyayı düşünemeyen ve teknolojiyi " ana dili" gibi kullanan kişilerdir (Benli ve Sayar, 2020, s.41).

Dijital yerli aynı zamanda dünyaya gözünü açtığı andan itibaren kendini dijital bir dünyada bulan ve onunla büyüyen çocuklar olarak tanımlanmaktadır (Şahin, 2009). Dijital göçmenler ise teknolojiyi kullanmalarına karşın yeterli yetkinliğe sahip olamayan kişilerdir. Günümüz ebeveynlerinin çoğu dijital göçmenler iken, çocukların çoğu ise dijital yerlilerdir (Benli ve Sayar, 2020, s.41). Çocuklar dijital çağa ayak uydururken, dijital teknolojilerde çocukların oyun deneyimlerini zenginleştirecek heyecanlı fırsatlar sunmaktadır. Tekno

oyuncaklar ve dijital oyun deneyimleri çocukların yeni oyun oynama biçimlerine fırsat sağlamaktadır (Goodwin, 2019, s.34).

Toran ve diğerkleri (2016) ebeveynlerin dijital oyun ve içerikleri hakkında yeterli bilgiye sahip olmadıklarını belirtmektedir. Yiğit ve Günüş (2020) de çocukların dijital oyun bağımlısı olup olmamasında aile içerisindeki kural ve sınırlar, anne ve babanın çocukla ilgilenme durumu, ailece yapılan sosyal etkinlikler, teknolojinin zararları ve yararlarına ilişkin farkındalık düzeylerinin etkili olduğunu söylemektedir. Gözüm ve Kandır (2020) dijital oyunların okul öncesi dönem çocuklarının gelişimi üzerine etkisi düşünüldüğünde ebeveyn rehberliğinin oldukça önemli olduğunu belirtmektedir. Işıkoğlu-Erdoğan (2019) ise ebeveynlerle dijital oyunları seçme, dijital oyun kullanım süreleri ve dijital oyun bağımlılığı gibi konularda çalışmalar yapmanın ebeveynlerin bilinçlendirilmesi için gerekli olduğunu vurgulamaktadır. Aynı şekilde Akçay ve Özcebe’de (2012) yetişkin denetiminde dijital oyun oynama ve gerekli ortam düzenlemeleri için ebeveynlere eğitim verilmesi gerektiğini söylemektedir. Demirel ve arkadaşları (2012) çocuklara ve ebeveynlere internette karşılaştıkları risklerle başa çıkma yöntemlerinin de öğretilmesinin önemli olduğunu vurgulamaktadır. Bu incelemeler doğrultusunda yapılan araştırmalarda okulöncesi dönem çocukları için dijital oyun konulu aile eğitim programlarına yönelik araştırmalara rastlanmamıştır. Bu nedenle “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programının ebeveynlere olan etkilerinin incelenmesi alan yazınına katkı sağlayacaktır.

## 1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın temel amacı “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programının ebeveynler üzerindeki etkililiğini incelemektir. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programından önce ebeveynlerin dijital oyun hakkındaki görüşleri nelerdir?
2. “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programını aldıktan sonra ebeveynlerin dijital oyun hakkındaki görüşleri nelerdir?
3. “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı ile ebeveynlerin dijital oyun hakkındaki görüşlerinde anlamlı farklılık mıdır?

### 1.3. Araştırmanın Önemi

Her geçen gün dijitalleşme ile birlikte teknolojik araçlara eğilim artmaktadır. Dünyada ve ülkemizde yaşanan pandemi süreci ise teknolojinin kullanım oranını daha da arttırmaktadır. Türkiye İstatistik Kurumu [TÜİK] (2020), “Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanımı Araştırması” incelendiğinde internet kullanan bireylerin oranı bir önceki yıl ile karşılaştırıldığında %75,3 ten %79,0’a yükselirken, evden internete erişim imkanı ise %83,3 ten %90,7’ye ulaşmıştır (tuik.gov.tr). Teknoloji insanların tüm yaşam alanlarını etkilediği gibi çocukların oyunlarını da farklı bir boyuta taşımıştır.

Fleer’e (2014) göre dijital oyun, kullanıcılara görsel bir ortam sunarken aynı zamanda kullanıcı girişi yapılarak oyunun sunulduğu ortamda aşamalı olarak maniple eden çocuklar için popüler bir kültür haline gelen oyundur. Plowman ve Stevenson (2012) dijital oyunun günümüzde okul öncesi dönemde de kullanılmaya başlandığı görülmektedir (Akt. Mustafaoğlu ve Yasacı,2018). Toran ve diğerlerinin (2020) çocuklarda dijital oyun kullanımı ile ilgili yaptıkları araştırmaya göre çocukların dijital oyun ile tanışma yaşının ortalama üç yaş civarında olduğu bu yaşın bazı annelerin görüşlerine göre ise bir buçuk yaşa kadar indiği saptanmıştır. Işıkoğlu ve Ergenekon’un (2021) bebeklerde teknoloji kullanımı ile yaptıkları araştırmada ise bebeklerin ekran kullanmaya altı aylıktan itibaren başladıkları ve annelerin teknolojiyi bebeği sakinleştirmek ve meşgul etmek, yemek yedirmek, görüntülü konuşmak amacıyla kullandığı tespit edilmiştir.

Mustafaoğlu ve Yasacı’nın (2018) dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığına olumsuz etkileri araştırmasında çocukların yaklaşık günde üç saat dijital oyun kullandığı tespit edilmiştir. Ebeveynler çocuklarında ruh sağlığı açısından en çok dijital oyun bağımlılığını olumsuz etki olarak belirtirken fiziksel sağlık açısından ise kas ve iskelet sistemi problemlerini söylemektedir. Bazı ebeveynlerin dijital oyunlar hakkındaki görüşleri olumsuz iken bazılarının görüşleri ise olumludur. Söğüt’ün (2020) dijital ebeveynlerin dijital oyunlardaki şiddet olgusuna ilişkin algısını öğrenmek amacıyla yaptığı araştırmada ebeveynler eğitici amaçlı kullanılan dijital oyunları dijital oyunun olumlu etkileri olarak belirtirken şiddete yönelim, bağımlılık ve anti-sosyalliği ise olumsuz etkileri olarak açıklamaktadır. Aynı zamanda ebeveynler dijital oyunlardaki şiddet içeriğinin farkındadır ve dijital oyunların zararlarından çocuklarını korumak için uzman desteğine ihtiyaç duyduklarını belirtmektedir. Toran ve diğerleri (2020) ise çocuklarda dijital oyun kullanımı ile ilgili yaptıkları araştırmada ebeveynlerin uzman desteği için herhangi bir talepte

bulunmadığını belirtmektedir. Demirel ve diğerlerinin (2012) ebeveynlerin güvenli internet hakkındaki görüşlerini incelediği araştırmasında ebeveynler internetin güvensiz olduğunu düşünmesine rağmen güvenli internet hizmetinden yararlanma konusunda istekli değildir.

Ebeveynlerin erken çocukluk döneminde dijital oyun kullanımına ilişkin olumsuz görüşleri olduğu gibi olumlu görüşlerinin de olduğunu dikkate alınarak; günümüz teknoloji çağında erken çocukluk döneminde dijital oyun kullanımını engellemek doğru bir yaklaşım değildir. Dijital oyun güvenli bir ortam sağlanıp, eğitici amaçlı kullanılabilir. Ocak (2013) yaptığı çalışmada dijital oyunlar hakkında olumsuz görüşler (sağlık ve sosyal yönden ) olmasına karşın son zamanlarda yapılan akademik ve bilimsel çalışmalarda, güvenli ortam oluşturulması ve belirlenen zamanın iyi planlanması halinde dijital oyunların eğitici ve öğretici birer araç olabileceğini belirtmektedir. Günüş ve Atlı (2018) da benzer şekilde teknolojinin olası zararları nedeniyle, ebeveynlerin çocuklarına teknolojiyi hiç kullandırmak istememesi gibi bir tutumunun da günümüz dijital çağı için doğru bir yaklaşım olmadığını söylemektedir.

Ebeveynler dijital oyun kullanımı konusunda çocuklara doğru rol model olmalıdır. Çocukların sosyal öğrenme yolu ile öğrendiği unutulmamalıdır. “Aile ve İnternet” Rapor’unda (2013) da belirtildiği üzere ailelerin internet kullanımını yasaklamak yerine, çocuğa rehberlik ederek, internetin hem faydaları hem de riskleri konusunda bilgilendirmesi gerektiğinin altı çizilmelidir (Akt. Zeybekoğlu Akbaş ve Dursun, 2020). Akçay (2020) da çocukların ebeveynlerini rol model aldığını belirterek dijital bağımlılık gibi konularda çocukların eğitilmesi ile birlikte ebeveynlerinde bilinçlilik düzeyinin artırılmasını oldukça önemsemektedir.

Ebeveynler çocuklarına yetişkin denetiminde teknoloji ve dijital oyun kullanımı fırsatı vermeli ve güvenli internet hizmeti (çocuk/aile) ile güvenli ortam sağlamalıdır. İşçibaşı’da (2011) benzer şekilde ailelerin gerek internet kullanımında, gerek video oyunlarının seçiminde, kontrolü elden bırakmaması gerektiğini belirtmektedir. Uyan (2020), çocuklara dijital oyun ortamlarında güvenlik için yasaklar koymak yerine, güvenli internet hizmeti almanın daha sağlıklı olacağını söylemektedir. Demirel ve arkadaşları (2012) ise sadece güvenli internet filtrelerinden yararlanarak çocukları korumaya çalışmanın yetersiz olduğunu aynı zamanda çocuklara ve ebeveynlere internette karşılaştıkları risklerle nasıl başa çıkmaları gerektiğinin öğretilmesi ve bu konuda bilinçlendirilmesi gerektiğini vurgulamaktadır.

Ebeveynler erken çocukluk döneminde dijital oyun kullanımına bir saatten fazla izin vermemeli ve tutarlı davranmalıdır. Amerikan Pediatri Akademisi (APA)'nin raporlarında da belirtildiği gibi sıfır-iki yaş döneminde çocuklar hiçbir şekilde teknolojik cihazlarla tanıştırılmamalıdır. Üç-dört yaş döneminde anne baba kontrolünde, uçak moduna alınarak teknolojiyi kullanmasına izin verilmelidir. Kullanım süresi ise bazı uzmanlara göre yarım saat bazılarına göre ise bir saati geçmemelidir. Beş-altı yaş döneminde çocuğun hangi programları seyredip, hangi uygulamaları kullanabileceğine ebeveynler araştırıp karar vermelidir. Kullanım süresi bir saati geçmemelidir ve yetişkin denetiminde kullanılmalıdır (Uyan, 2020, s.22-23).

Ebeveynler çocuklara dijital oyun fırsatı vermeli ancak bu oyunlar gerçek oyunların yerine geçmemelidir. Goldstein'in (2013) de belirttiği gibi elektronik oyuncaklar ve dijital oyunlar, oyunun tamamlayıcısı olmakla birlikte erken çocukluk döneminin değerli aktivite ve materyallerinin (kum, bloklar, kitaplar ve hikâye anlatımı, sanat ve el sanatları, masa oyunları, hareket ve dans ve dramatik oyun gibi) yerine geçmemektedir (Akt. Aral ve Doğan Keskin, 2018). Budak (2017) çalışmasında benzer şekilde ebeveynlere çocukların dijital oyunları doğru kullanımları ve çocuklarıyla oynayacakları alternatif oyun önerileri için rehberlik edilmesi gerektiğini söylemektedir.

Ebeveynler çocuklara üretici içerikli dijital oyun kullanma alışkanlığı kazandırmalıdır. Üretmeye dayalı dijital oyun uygulamaları kullanılmalıdır. Aral ve Doğan Keskin'in (2018) de belirttiği gibi insan psikolojik olarak "doyumsuz" olma, al-tüket-at şeklinde yaşamını sürdürmektedir. Bu sebeple teknolojiyle çok erken yaşta tanışan ve teknolojiye meraklı olan çocuklara teknolojik aletlerin faydalı ve yaratıcı kullanımı konusunda yol gösterici olunmalıdır.

Ebeveynlere teknoloji ve dijital oyun kullanımına yönelik uzmanlar tarafından eğitimler düzenlenmelidir. Akçay'ın (2020) da belirttiği gibi dijital bağımlılıkla ilgili bilinçli ailelerin oluşması için sivil toplum kuruluşları ve ilgili devlet kurumları ile işbirliği yapılarak ihtiyaç duyulan yasa ve politikalar üretilmelidir. Hazar ve diğerleri (2016) de benzer şekilde ebeveynlerin, dijital oyunların sadece eğlence ve oyun aracı olmadığı eğitsel amaçlı da kullanılabilmesi konusunda bilinçlendirmesi gerektiğini belirtmektedir. Akçay ve Özcebe'de (2012) ebeveynlere çocuk için dijital oyun seçme, dijital oyun kullanma süresi, yetişkin denetiminde dijital oyun oynama ve gerekli ortam düzenlemeleri için eğitim verilmesi gerektiğini söylemektedir.



Ebeveynler çocuklarının dijital oyun kullanımına izin vermeden önce çocuklarıyla birlikte dijital oyun kullanımında uyması gereken kurallar listesi hazırlamalıdır. “Çocuklar ve Ebeveynler İçin Dijital Vatandaşlık Sözleşmesi” yapılabilir (Uyan, 2020, s.236-239). Ebeveynler dijital oyunların olumsuzluklarına karşı (şiddet içeren oyunlar, siber zorbalık, pornografik vs.) çocuklarını risklere karşı bilinçlendirmelidir. İlk defa oynanacak dijital oyunun çocuğun yaş ve gelişim seviyesine uygun olup olmadığı, dijital oyunda herhangi bir olumsuz içeriğin olup olmadığı ebeveyn denetimi ile belirlenmelidir. Işıkoğlu-Erdoğan’ında (2019) belirttiği gibi ebeveynlerin ekran süreleri ve içerikleri kontrol etmesi oldukça önemlidir.

Ebeveynler ve çocukların dijital okuryazarlığı arttırılmalıdır. Söğüt (2020)’ün de belirttiği gibi çocukları dijital dünyanın risklerinden korumak için çocukların ve ebeveynlerin dijital okuryazarlık eğitimi yaygınlaştırılmalıdır. Bu nedenlerle bu çalışmada okul öncesi dönem çocuğuna sahip ailelerin “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi programı öncesi ve sonrası görüşleri incelenerek aile eğitim programının ebeveynlerin görüşleri üzerindeki etkililiği incelenecektir.

#### **1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları**

Nitel araştırma olması ve pandemi nedeni ile araştırmanın çalışma grubu Denizli iline ait bir anaokuluna devam eden, üç-altı yaş grubunda çocuğu olan gönüllü 13 ebeveyn ile sınırlandırılmıştır.

#### **1.5. Sayıtlar**

- Denizli iline bağlı bir ilçedeki bir anaokuluna devam eden üç-altı yaş grubunda çocuğu olan 13 ebeveynin aile eğitim programına gönüllü olarak katılmayı kabul ettiği varsayılmıştır.
- Pandemide yüz yüze eğitim için herhangi bir engelin olmadığı varsayılmıştır.
- Ebeveyn görüşmeleri sırasında tüm ebeveynlerin ses kaydına izin verdiği varsayılmıştır.
- Ebeveynlerin görüşme sorularını gerçekçi sonuçlara ulaşacak şekilde cevapladığı varsayılmıştır.
- Bu araştırmanın içerik analizine uygun olduğu varsayılmıştır.

- Ebeveynlere uygulanacak “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programının araştırma için uygun olduğu varsayılmıştır.
- Eylem araştırmasının eğitim sistemine katkı getirmesi için araştırmacıların araştırma sonuçlarına göre belirledikleri doğru ve hatalı uygulamalarını saklamadan paylaştığı varsayılmıştır.

## 1.6. Tanımlar

### 1.6.1. Okul Öncesi Dönem

Çocuğun doğduğu andan temel eğitime başladığı güne kadar geçen yılları kapsayan ve çocukların tüm gelişim alanlarının büyük ölçüde desteklendiği dönemdir (Alisinanoğlu ve Kesicioğlu,2010). İnsan yaşamının kapsam, hız ve nitelik açısından en yoğun olduğu dönemdir (Uyanık ve Adalet, 2010).

### 1.6.2. Oyun

Oyun ile ilgili tanımlara baktığımızda bir çok tanım ile karşılaşmaktadır. Oyun;

- “ *Vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence, bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma*” (TÜRK DİL KURUMU [TDK], 2005, s.1526)
- “ *Vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence, bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma*” (TDK, 2005, s.1526)
- Doğumdan başlayıp ölüme kadar devam eden, amaçlı yada amaçsız şekilde gerçekleştirilen bir etkinliktir (Çelebi-Öncü ve Özbay, 2006, s.9).
- Bireyin psiko-motor, bilişsel ve ruhsal gelişiminin bir bütün içerisinde ilerlemesini sağlar (Aksoy ve Dere-Çiftçi, 2008, s.1).
- Çocukları eğlendirmekle birlikte tüm gelişim alanlarını destekleyen ve çocukların grup içinde hareket edebilme becerilerine temel atılmasını sağlar (Başal, 2010, s.9).

### **1.6.3. Dijital Oyun**

Fleer (2014)'a göre dijital oyun, kullanıcılara görsel bir ortam sunarken aynı zamanda kullanıcı girişi yapılarak oyunun sunulduğu ortamda aşamalı olarak manipüle eden çocuklar için popüler bir kültür haline gelen oyundur (Akt. Mustafaoğlu ve Yasacı,2018).

### **1.6.4. Ebeveyn**

Evlilik ve kan bağına dayanan başka deyişle karı, koca , çocuklar, kardeşler arasındaki ilişkilere dayalı olan en küçük topluluktur. Ebeveyn ise anne-baba anlamına gelmektedir (TDK, 2005, s.45,598).

### **1.6.5. Dijital Ebeveynlik**

Dijital çağın gereksinimlerine göre hareket eden, temel düzeyde dijital araçlara hâkim, uçsuz bucaksız bir ortam olan dijital ortamlardaki olanakların farkında olan ve çocuğunu bu ortamlardaki risklere karşı koruyabilen, kişi haklarına gerçek hayatta saygı duyulması gerektiği gibi sanal ortamda da aynı şekilde davranılması gerektiğini çocuğuna aşılaman ve teknolojik gelişmelere kendini kapatmayan bireydir (BTK ve Yeşilay, 2014).

## 2. KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

### 2.1. Kuramsal Çerçeve

#### 2.1.1. Dijital Oyun ve Çocuk

Geçmişten günümüze tüm toplum ve kültürlerde çocuğun yaşamının en önemli ve olmazsa olmaz uğraşısı olarak bilinen “oyun” 21. yüzyılda da etkinliğini sürdürmektedir. Araştırmacılar çocukluk döneminin vazgeçilmez uğraşısı olan oyunu evde veya okulda verilen erken çocukluk eğitiminin temel bileşeni olarak düşünmektedir (Fleer,2014; Martlew vd.,2011; Kennedy vd., 2010; Hennigger, 2009; Wood, 2013; Bodrova,2005,2007,2008; Johnson vd.,2005; Akt. Tuğrul, 2015, s.11).

Oyun endüstrisinin 90’lı yıllarda hızla büyümesi ile oyunlar hız tükenip yeni versiyonları ile farklı türlerde dijital oyunları ortaya çıkarmıştır. Her geçen gün oyuncuların tercihleri ile şekillenen çok sayıda ve çeşitli türlerde oyunlar çıkmaktadır (Yalçın-Irmak ve Erdoğan, 2016). Dijital oyunlar bilgisayar, oyun konsolları, cep telefonları ve tabletler aracılığıyla çevrimiçi veya çevrimdışı olarak oynanabilir. Etkileşimli çevrimiçi oyunlarla bireyler birbiriyle yazılı, sesli ve görsel olarak etkileşim kurabilirler (Kocatürk ve İnan-Kaya, 2019, s.39). 2010 yılında Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu [TÜDOF]’un kurulması ile birlikte dijital oyunlar artık resmi olarak da kendilerine yer bulmuştur (Kukul, 2013, s.25). Dijital oyun platformlarının yayınladığı rapora göre 2019 yılında Türkiye’de en çok oynanan dijital oyunlar şunlardır: PUBG, Fortnite, FIFA, Tom Clancy’s Rainbow Six Siege, League of Legends (LOL), Football Manager, World of Warcraft, Overwatch, Battlefield, Call of Duty (Sayar ve Benli, 2020, s.84).

Günümüz teknoloji çağının sunduğu olanaklar, çocukların oyun dünyasının da değişmesine sebep olmuştur. Oyun yaşamındaki bu değişim sadece nicel boyutta değil, aynı zamanda oynanan oyun türleri, içerikleri, oyun mekanları ve oyun araçlarında da değişikliğe yol açmıştır. Çocuklar bu değişim ile birlikte doğal oyun ortamlarından uzaklaşarak kapalı alanlarda, kendi başlarına, teknolojik araçlara yönelmeye başlamıştır (Tuğrul, 2015, s.11-12).

Çocuklar her geçen gün içinde yaşadıkları modern çağın daha aktif bir üyesi olmakta ve tercihlerini de modern çağa göre değiştirmektedir. Erken çocukluk döneminden itibaren elektronik ve dijital araçlarla tanışan çocukların oyun, eğlenme, iletişim, sosyalleşme vb. pek çok alışkanlıkları da değişmektedir. Küçük yaşlarda daha çok tercih edilen geleneksel

oyunların yerini çocukların yaşlarının büyümesiyle birlikte elektronik araçlarla oynanan online oyunlar almıştır (Sapsağlam, 2018). McManis ve Gunnewig'e (2012) göre teknoloji, çocuğun yaşamının ayrılmaz bir parçasıdır ve olmaya da devam edecektir. Çocuklar günlük yaşamda teknolojik araçlarla karşılaşmakta ve bunları kolaylıkla kullanmayı öğrenebilmektedir (Akt. Işıkoğlu-Erdoğan, 2015, s.34).

Pedro (2006) yirmi birinci yüzyıl çocuklarını; "yeni bin yılın öğrencileri", Prensky (2001) ise "dijital yerliler" olarak tanımlamaktadır (Akt. Şahin, 2009). Prensky, bireyleri teknolojiyi tanıma durumuna göre ikiye ayırmıştır. "Dijital Yerliler" ve "Dijital Göçmenler". Dijital yerliler, internet, bilgisayar ve cep telefonu olmayan bir dünyayı düşünemeyen ve teknolojiyi "ana dili" gibi kullanan kişilerdir (Benli ve Sayar, 2020, s.41). Dijital yerli aynı zamanda dünyaya gözünü açtığı andan itibaren kendini dijital bir dünyada bulan ve onunla büyüyen çocuklar olarak tanımlanmaktadır (Şahin, 2009). Dijital göçmenler ise teknolojiyi kullanmalarına karşın yeterli yetkinliğe sahip olamayan kişilerdir. Günümüz ebeveynlerinin çoğu dijital göçmenler iken, çocukların çoğu ise dijital yerlilerdir (Benli ve Sayar, 2020, s.41).

Çocuklar dijital çağa ayak uydururken, dijital teknolojilerde çocukların oyun deneyimlerini zenginleştirecek heyecanlı fırsatlar sunmaktadır. Tekno oyuncaklar ve dijital oyun deneyimleri çocukların yeni oyun oynama biçimlerine fırsat sağlamaktadır (Goodwin, 2019, s.34). Çocuklar için siber-oyun bir oyun alternatifini olarak görülebilir. Çünkü gerçek bir oyun biçimidir. Gerçek oyun deneyimlerinin önüne geçmemek şartıyla dikkatle tasarlanmış teknolojiler, küçük çocukların oyun imkanlarını destekleyip kolaylaştırabilir. "Teknoloji temelli olumlu oyun deneyimleri şu şekildedir:

- Tekno-oyuncak kullanma
- Bilgisayar oyunları kullanma
- Keşfetme imkanlarını genişletme
- Etkileşimli oyuna katılma
- Çocukların sosyal medya becerilerini genişletme
- Oyunu ekranın ötesine taşıma" (Goodwin, 2019, s.143).

Çocukların dijital oyunlara olan ilgileri göz önüne alındığında eğitsel bir çerçevede planlama yapılarak, çocukların eğlenirken öğrenmeleri sağlanabilir. Eğitsel dijital oyunların kullanılma gerekçeleri şu şekilde açıklanabilir: Etkileşim, geri bildirim, problem çözme, amaç, eğlenme ve yarışma (Kukul, 2013, s.29-30).

Fox & Schirmacher'e (2012) göre erken çocukluk döneminde bilgisayar ve internet ile bilinçli bir şekilde tanışma çocuğun okula hazırlanmasına önemli katkılar sağlamaktadır (Akt. Aral ve Doğan Keskin, 2018). Uygun koşul ve yazılımlarla teknolojinin kullanılması çocukların bilişsel ve dil gelişimlerini olumlu yönde desteklemektedir (Akkoyunlu ve Tuğrul, 2002). Aşırıya kaçmadan oynanan dijital oyunların duygusal boşalma ve rahatlama açısından da olumlu etkisi vardır (Yalçın-Irmak ve Erdoğan, 2016). Erken çocukluk döneminde yetişkin denetiminde, güvenli internet filtre programları kullanılarak çocukların belirlenen sürelerde teknolojik aletleri kullanması; gelişimlerine uygun içerik ve programların izlenmesi, eğitim ve öğretim amaçlı kullanılması çocuklara yarar sağlamaktadır (Eskidemir-Meral ve Tezel-Şahin, 2019, s.100).

“Teknoloji uygunsuz ve aşırı kullanıldığında ise çocuğa verebileceği zararlar şu şekildedir:

- Tekno-ihmal
- AKK (anıları kaybetme korkusu)
- Kendini yönetme becerileri
- Sosyal beceri noksanlığı
- Siber-zorbalık
- Şiddet içeriğine maruz kalma
- Pornografi
- Sosyal ağ oluşturma” (Goodwin, 2019, s.62-63).

Çocukların teknolojik araçları aşırı kullanılması bağımlılığa neden olmaktadır (Akkoyunlu ve Tuğrul, 2002). Bilgisayar çocuğun bilgiye kısa ve en hızlı yoldan ulaşmasını sağladığı için çocuğun sözcük dağarcığı zayıflar, sabırsızca ve yeterince düşünmeden kararlar verecek bir kişi olmasına neden olur. Aynı zamanda bilgisayar ve bilgisayar oyunları depresyon ve özgüven problemlerine neden olmaktadır (Ersoy ve diğerleri, 2008, s. 133-134). Dijital çağ ile birlikte teknoloji kullanımının çocuğa yararı olduğu gibi zararı da olabilmektedir. Bu nedenle teknolojik araçların güvenli ortamlara, gelişim ve öğrenmeyi destekleyecek fırsatlara dönüştürülmesi noktasında ebeveynlere büyük sorumluluklar düşmektedir.

### 2.1.2. Dijital Dünyada Ebeveyn Olmak

Teknolojinin gelişmesi ve çocukların teknolojiye ulaşımının her geçen gün daha da kolaylaşması ile birlikte literatürde “dijital ebeveynlik” gibi kavramlar ortaya çıkmıştır.

Dijital ebeveynlik; dijital çağın gereksinimlerine göre hareket eden, dijital ortamlardaki olanakların farkında olan ve bu olanaklardan yararlanabilen, fiziksel ve dijital ortamdaki risklere karşı çocuğunu koruyabilen, teknolojik değişim ve gelişime ayak uydurabilecek kişilerin aldığı roldür (Kabakçı, 2013).

Her yaş grubundan çocuğun dijital yeniliklerin içine doğup, büyüdüğü ve dijital bir ortamda sosyalleştiği dikkate alınacak olursa ebeveynlerin çocuklarını risklere karşı korumak ve kontrol edebilmek için hızla değişen ve dijitalleşen dünyaya uyum sağlamaları oldukça önemlidir. Geçmişte sokakta oyun oynarken çocuklarını merak eden, kontrol eden, onlar için endişelenen ebeveynler artık evlerinde de bilgisayar ve internet başındaki çocuklarını merak ve kontrol etmekte aynı zamanda çocukları için endişelenmektedir. Yaşanan tüm bu değişimler, çocukluk ve ebeveynlik kavramlarını farklı birer boyuta taşımıştır (Zeybekoğlu Akbaş ve Dursun, 2020).

*“Dijital ebeveynlerin, dijital olanakların olumsuz yönlerinin farkında olmak için şu özelliklere sahip olması gerekir: çevrimiçi ortamlardaki olumsuzlukları fark etme, çevrimiçi ortamlardaki risklerin farkında olma, internet bağımlılığını fark etme, tehlike sinyallerini fark etme. çocuğun bilgisayarda ya da internette ne yaptığını ayırt etme. Dijital ebeveyn internetteki içeriklerin olumsuz yönlerinin farkında olduğu anda artık çocuğunu o olumsuz ortamdan korumak isteyecektir. Tam da bu noktada dijital ebeveynin belirlenmiş olan kontrol rolü devreye girmektedir”* (Kabakçı Yurdakul, 2013).

Amerikan Pediatri Akademisi’nin (APA) raporlarına göre; 0-2 yaş döneminde çocuklar hiçbir şekilde teknolojik cihazlarla tanıştırılmamalıdır. 3-4 yaş döneminde anne baba kontrolünde, uçak moduna alınarak teknolojiyi kullanmasına izin verilmelidir. Kullanım süresi ise bazı uzmanlara göre yarım saat bazılarına göre ise bir saati geçmemelidir. 5-6 yaş döneminde çocuğun hangi programları seyredip, hangi uygulamaları kullanabileceğine ebeveynler araştırıp karar vermelidir. Kullanım süresi bir saati geçmemelidir ve yetişkin denetiminde kullanılmalıdır (Uyan, 2020, s.22-23).

Bu konuda en etkili yaklaşım ise bilgisayarın kontrollü kullanılması gereken bir eğitim aracı olarak görülüp oyuncak anlamı yüklenmemesidir. Bu doğrultuda doğru kurallar koyularak çocuk için uygun yazılımlar ve programlar kullanılmalıdır (Ersoy ve diğerleri, 2008, s.66). Teknolojik araçlar çocuğun günlük yaşamını etkilemekte aynı zamanda çevreyle

olan iletişimini, eğlence anlayışını ve öğrenmelerini şekillendirmektedir. Bu nedenle çocukların teknoloji kullanımını engellemek yerine, bu araçları çocukların gelişim ve öğrenmelerini destekleyici bir fırsata dönüştürmek gerekir (Işıkoğlu, 2015, s.34). Teknoloji çocukların öğrenme ve gelişimini desteklemesi açısından oldukça önemlidir. Çocuğa eşsiz ve heyecan verici fırsatlar sağlanarak çocuğun gelişimi zenginleştirilebilir (Goodwin, 2019, s.44).

### **2.1.3. Aile Eğitimi**

Yaşamın ilk yılları zihinsel ve sosyal gelişim açısından oldukça önemlidir. Bu kritik dönemde ebeveynler çocuğun yaşamında önemli bir role sahiptir. Çocukların sağlıklı bir gelişim gösterebilmesi için ailenin kendine özgüveni, çocuk gelişimi ve eğitimi hakkındaki bilgi ve yetenekleri de önem kazanmaktadır. Aileler okul öncesi, ergenlik gibi kritik dönemlerde çocuk gelişimi ve eğitimi konusunda desteğe ihtiyaç duyar (Tezel-Şahin ve Özbey, 2007).

Günümüzde toplumun her alanında köklü değişiklikler olmakta ve kendisini de hissettirmektedir. Değişmeyen tek şey ise çocuğun hayatının merkezinde ebeveynlerin olmasıdır. Ebeveynler olumlu ya da olumsuz çocuğun hayatına şekil vermektedir. Bu nedenle aile eğitim programlarının gerekliliği herkes tarafından kabul edilmiştir (Tezel-Şahin ve Özbey, 2007).

Tezel-Şahin ve Cevher-Kalburan'ın (2009) yapmış oldukları bir araştırmada dünyada ebeveynlere yönelik çeşitli aile eğitimi programlarının uygulandığı görülmektedir. Ebeveynlerin eğitim seviyesine ve sosyo-ekonomik düzeyine bakılmaksızın farklı konularda aile eğitimine ihtiyaç duydukları da görülmüştür. Uygulanan aile eğitim programlarının sonunda ebeveynlerin anne-babalık davranışlarının olumlu yönde değiştiği; anne-babalıkla ilgili stres düzeylerinin düştüğü ve özyeterlilik duygularının yükseldiği tespit edilmiştir. Anne-babanın çocukla iletişimi ve çocuk bakımı konularında aile eğitim programlarının olumlu etkileri olduğu görülmüştür.



## 2.2. İlgili Araştırmalar

Işıkoğlu-Erdoğan'ın (2019) "Dijital oyun popüler mi? Ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi" adlı çalışmasının amacı ebeveynlerin oyun tercihleri ve çocuğun yaşı, cinsiyeti ve ebeveynlerin eğitim düzeyleri arasındaki ilişkileri incelemektir. Araştırmanın çalışma grubu beş anne ve beş baba ebeveyninden oluşmaktadır. 30-44 yaş aralığındaki ebeveynlerin eğitimi lise ile doktora arasında değişmektedir. Araştırmada ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Bu araştırmada veri toplama aşamasında eşli karşılaştırmalar metodu ile geliştirilen "Ebeveyn Oyun Tercih Ölçeği", verilerin analizinde ise iki yönlü ANOVA ve MANOVA kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda dijital oyun, diğer oyun türleri (yapı inşa, eğitici, fiziksel, hayali) ile kıyaslandığında en az tercih edilen oyun olmuştur. Çocukların yaş ve cinsiyetlerinin ebeveynlerin oyun tercihleri ile ilişkili olduğu belirlenmiştir. Eğitim düzeyleri yüksek olan ebeveynlerin çocukları için daha az dijital oyun tercih ettikleri saptanmıştır. TV, tablet, bilgisayar ve akıllı telefonda uzun süre harcayan çocukların ebeveynlerinin daha fazla dijital oyun tercih ettiği belirlenmiştir.

Aral ve Doğan-Keskin (2018)'in "Ebeveyn bakış açısıyla 0-6 yaş döneminde teknolojik alet kullanımının incelenmesi" çalışmasında ebeveyn bakış açısıyla okul öncesi dönem çocuklarının teknolojik alet kullanımlarının incelenmesi amaçlanmıştır. Bu çalışma nicel ve nitel araştırma paradigmaları kullanılarak karma model ile desenlenmiştir. Araştırma kartopu örnekleme yöntemi kullanılarak yapılmış ve nitel boyutu için 100 ebeveyn, nicel boyutu için 181 ebeveyn olmak üzere çalışma grubu toplam 281 ebeveyninden oluşmuştur. Çocukların teknolojik alet tercihi, teknolojik alet kullanım nedeni, dijital oyun oynama durumu, ev ve dışarıda oynanan oyunlar, ev-dışarı oyunları ve dijital oyunların farkına ilişkin düşünceler nitel teknikle; nitel verilerden elde edilen bulgularla teknolojik alet kullanan çocukların betimlenmesi ve teknolojik alet kullanan çocuklara ilişkin bazı demografik değişkenlerin incelenmesi nicel teknikle yapılmıştır. Kullanılan nitel ve nicel tekniklerle teknolojik alet kullanım tercihleri, nedenleri betimlenmiş ve bazı demografik değişkenler açısından incelenmiştir. Araştırmanın sonucunda ebeveyn görüşlerine göre 0-6 yaş arasındaki çocuklarının %44,8'i cep telefonu, %43,1'i tablet, %21'i bilgisayar kullanmakta ve %70,2'si televizyon izlemektedir. Araştırmada 0-6 yaş arasındaki çocukların; cep telefonu, tablet ve bilgisayarı en fazla "çizgi film izleme" ve "dijital oyun oynama" amacıyla kullandığı saptanmıştır. Çocukların ev içinde en fazla oyuncaklarıyla oynadıkları, dışarıda ise en fazla parkta oyun oynadıkları tespit edilmiştir. Bu araştırmanın sonuçlarına göre 0-6 yaş arasındaki çocukların televizyonla çoğunlukla 12 aylıkken, cep

telefonuyla 12-23 aylar arasında, bilgisayar ve tabletle 24-35 aylar arasında tanıştıkları görülmektedir. Ebeveyn bakış açısıyla çocukların cep telefonuna, bilgisayara ve tablete hafta içi-hafta sonu 30 dakika ve altında zaman ayırdıkları, televizyona ise hafta içi-hafta sonu 31-60 dakika arasında zaman ayırdıkları belirlenmiştir. Araştırmaya katılan ebeveynlerin %71,8'i çocuklarının teknolojik alet kullanımına sınırlama getirdiklerini belirtmiştir.

Toran ve diğerlerinin (2016) “Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi” adlı bu çalışmada çocukların dijital oyun oynamalarına ilişkin annelerin görüşlerini değerlendirmek amaçlanmıştır. Araştırmanın çalışma grubu beş yaşında çocuğu olan ve çocukları İstanbul’da özel ve devlete bağlı anaokullarına devam eden 20 gönüllü anne oluşmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Araştırma verilerinin çözümlenmesinde ise içerik analizi ile yapılmıştır. Araştırmanın analizleri sonucu elde edilen bulgulara göre çocukların tamamının dijital oyunlar oynadığı, annelerin dijital oyuna yönelik süre kısıtlamasını çok güç başarabildikleri ancak çoğunlukla süreyi çocuğun belirlediği ve aynı zamanda ailede çocuklara model olan yetişkinlerinde bulunduğu belirlenmiştir. Çocukların ilgileri, annelerin kendilerine ya da ev işlerine zaman ayırması, dijital oyunun oyun aracı olarak kolaylıkla kullanılması ve özellikle eğlenceli olması dijital oyunların tercih edilme nedenleri arasında görülmektedir. Çocukların dijital oyun ile tanışma yaşının üç yaş civarında olduğu, bazı annelerin görüşlerine göre ise bu yaşın bir buçuk yaş civarına kadar düştüğü saptanmıştır. Aynı zamanda çocukların dijital oyunları birçok platformda (tablet, bilgisayar, akıllı telefon vb.) oynadıkları belirlenmiştir. Annelerin dijital oyun kullanımının çocukları üzerinde herhangi bir etki yaratıp yaratmadığı konusundaki farkındalığının oldukça düşük olduğu tespit edilmiştir. Dijital oyun oynayan çocukların annelerinin çocukların dijital oyun oynama bağımlılığı üzerinde kontrollerinin olmadığı, bununla ayrıca baş edebilmek için uzman desteği talebinde de bulunmadıkları saptanmıştır.

Budak’ın (2017) “Dijital çocuk oyunlarına çocuk gelişimi ve okul öncesi öğretmenlerinin ve annelerin bakış açısı” adlı çalışmasında çocuklarla iç içe olan çocuk gelişimi öğretmenlerinin, okul öncesi öğretmenlerinin ve annelerin dijital çocuk oyunlarına bakış açılarını incelemek amaçlanmıştır. Katılımcıların tespit edilmesinde tesadüfi örneklem kullanılmış ve belirlenen illerde MEB’e bağlı bağımsız anaokullarında ve kız meslek liselerinin Çocuk Gelişimi bölümünde görev yapan toplam 24 öğretmen ve çocuğu herhangi bir MEB anaokuluna devam eden toplam 18 anne gönüllülük esasına dayanarak katılmıştır. Nitel araştırma deseni kullanılan bu çalışmada dijital çocuk oyunları ile ilgili yarı

yapılandırılmış mülakat modeli ile görüşme yapılmıştır. Bu araştırma kapsamında görüşme sorularına verilen yanıtlar içerik açısından değerlendirilerek beş başlık (dijital oyun tanımı, dijital oyunla oynama süreleri, dijital oyunların içerikleri, dijital oyun ile canlı oyunlar arasındaki farklar ve dijital oyuna yönelik olumlu ve olumsuz görüşler) altında toplanmış; her başlık için yanıtlarda vurgulanan özellikler belirlenmiş ve bu özelliklerin tekrarlanma sıklıklarına yer verilmiştir. Elde edilen sonuçlar ise frekans ve yüzde dağılımları ile gösterilmiştir. Araştırma sonuçlarına göre; dijital oyunların elektronik cihazlar aracılığı ile oynandığı, bu oyunların içeriğinin çoğunlukla şiddet içerikli unsurlardan oluştuğu, dijital oyunların cinsiyete göre farklılık gösterdiği, çocukların günde ortalama bir-üç saat dijital oyunlarla zaman geçirdiği, dijital oyunlarla canlı oynanan oyunlar arasındaki en büyük farkın sosyalleşme açısından olduğu, dijital oyunlara yönelik olan olumlu-olumsuz görüşlerden en çok olumsuz olarak psikolojik sorunların görüldüğü sonucuna ulaşılmıştır.

Akçay ve Özcebe'nin (2012) "Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi" adlı çalışmasının amacı erken çocukluk dönemindeki çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını belirlemektir. Araştırmaya 2010-2011 eğitim öğretim yılında Ankara il merkezinde bulunan bir kurum kreşinde dört-altı yaş grubu çocuğa sahip olan toplam 93 çocuğun velisi gönüllü olarak katılmıştır. Araştırmada veri toplama araçları olarak anket formu kullanılmıştır. Bu çalışmadan elde edilen sonuçlara göre araştırmaya katılan çocukların %44,1'inin, annelerin %22'sinin, babaların %46,3'ünün bilgisayar oyunu oynadıkları saptanmıştır. Çalışmada anne ve babaların bilgisayar oyunu oynama durumlarına göre çocukların bilgisayar oyunu oynama davranışlarının arttığı saptanmıştır. Araştırmaya katılan çocukların, ailelerinin %78,1'inin genellikle ve daima çocuklarının bilgisayar oyunu oynamasını, %61'inin genellikle ve daima çocuklarının şiddet içeren bilgisayar oyunu oynamasını sınırlandırdıkları tespit edilmiştir. Aileler çocuklarının %48,8'inin haftada 1-2/3-4 kez şiddet içeren bilgisayar oyunu oynadığını bildirmiştir. Çocukların yaşları büyüdükçe bilgisayar oynama sıklığı artmaktadır. Ayrıca erkeklerde kızlara göre daha fazla bilgisayar oyunu oynama davranışı tespit edilmiştir. Araştırmaya katılan çocukların, bilgisayar oyunu oynama durumları ile okul-yaş aralığı ve cinsiyetleri arasındaki ilişki anlamlı bulunmuştur.

Işıkoğlu ve Ergenekon'un (2021) "Bebeklerin teknolojik araçları kullanmalarıyla ilgili anne görüşleri" adlı çalışmasının amacı 0-36 aylık bebeği olan annelerin bebeklerde akıllı telefon, tablet, TV gibi teknolojik araçları nasıl kullandıklarını tespit etmek ve teknolojik araç kullanımı konusundaki algı ve görüşlerini incelenmektir. Araştırmanın

çalışma grubunu 0-36 ay arası bebeği olan sekiz anne oluşturmaktadır. Annelerle yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılarak veriler toplanmıştır. Veri analizinde içerik analizine başvurulmuştur. Araştırmanın sonucunda; annelerin teknolojiyi bebeği sakinleştirmek ve meşgul etmek, yemek yedirmek, görüntülü konuşmak amacıyla kullandığı tespit edilmiştir. Annelerin teknolojik araçların yararlarını bebeklerin dil gelişimi, dikkat ve görsel algıları, öz bakım becerilerini destekleme ve kendi işlerini kolaylaştırma zararlarını ise obezite, otizm, bağımlılık ve sosyalleşme sorunları olarak belirttiği tespit edilmiştir. Anneler bebekleri için teknolojik araçların zararlı olduğunu düşünmelerine ve bebeklerine teknolojik araçları vermek istememelerine rağmen bu araçları bebeklerine verdiğini belirterek çelişkili algılar ortaya koyduğu saptanmıştır.

Gözüm ve Kandır'ın (2020) "Okul öncesi çocukların dijital oyun oynama sürelerine göre oyun eğilimi ile konsantrasyon düzeylerinin incelenmesi" adlı çalışmasında okul öncesi dönem çocuklarının oyun eğilimlerinin ve konsantrasyon düzeylerinin dijital oyun süresilerine göre incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu 2019-2020 eğitim öğretim yılında Ankara ve Kars il merkezinde MEB'e bağlı resmi bağımsız anaokullarına devam eden 60-72 aylık 442 çocuk, ebeveyn ve çocukların öğretmenleri oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak "Kişisel Bilgi Formu, Dijital Oyun Oynama Süresi Kayıt Formu, Çocuklar için Oyun Oynama Eğilimi Ölçeği, Beş Yaş Çocuklar için Frankfurter Konsantrasyon Testi" kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda, çocukların dijital oyun oynama süresi arttıkça oyun oynama eğilimi ve konsantrasyon azaldığı saptanmıştır.

Akçay'ın (2020) "Ebeveynlerin çocukların dijital video oyunları bağımlılığı karşısında tutum ve davranışları" adlı çalışması ebeveynlerin çocuklarının dijital video bağımlılığı konusunda farkındalıklarını incelemek amacıyla yapılmıştır. Araştırmanın çalışma grubu pandemi sürecinde yüz yüze iletişimin riski nedeniyle İstanbul ili ve çevresinde çocukları ilköğretim düzeyinde olan yirmi ebeveynlerden oluşmaktadır. Çalışmada yirmi altı tane açık uçlu soru ebeveynlerle birebir görüşme yapılarak cevaplandırılmıştır. Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre; ebeveynlerin eğitim düzeyi arttıkça çocuklarının dijital video oyunları bağımlılığı konusunda bilinç düzeylerinin arttığı sonucuna varılmıştır. Bir diğer bulgu ise eğitim düzeyi yüksek olan ailelerde haftanın belirli günlerinde cep telefonu, televizyon, bilgisayar gibi tüm teknolojik aletlerin bırakıldığı ve aile içerisinde hep birlikte vakit geçirildiği tespit edilmiştir.

Yiğit ve Günüç'ün (2020) "Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi" adlı araştırmada çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu 2015-2016 eğitim öğretim yılı bahar döneminde Van ili merkez ilçesinde bulunan özel bir kolejnin ortaokulunda (5., 6., 7. ve 8. sınıflar) eğitim gören çocuklar ile bu çocukların ebeveynleri oluşturmuştur. Çalışmada karma yöntem kullanılmıştır. Çalışmanın nicel boyutunu; çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeylerini betimlemeye yönelik toplanan veriler oluştururken çalışmanın nitel boyutunu ise çocukları dijital oyun bağımlısı olan ebeveynler ile çocukları dijital oyun bağımlısı olmayan ebeveynlerle yapılan görüşmeler oluşturmaktadır. Nicel verilerin analizinde betimsel istatistikler, iki aşamalı kümeleme analizi ve doğrulayıcı faktör analizi kullanılmış, nitel verilerin analizinde ise içerik analizi kullanılarak alt tema ve ana temalar oluşturulmuştur. Araştırmadan elde edilen bulgulara göre iki grup karşılaştırılmıştır. Araştırmanın sonucunda çocukların dijital oyun bağımlısı olup olmamasında ailenin kalabalık yapısı, aile içerisindeki kural ve sınırlar, anne veya babanın çocukla ilgilenme durumu, ailece yapılan sosyal etkinlikler, teknoloji ve zararlarına ilişkin farkındalık gibi bazı faktörlere ulaşılmıştır.

Söğüt'ün (2020) "Dijital ebeveynlerin dijital oyunlar ve şiddet ilişkisine yönelik algıları" adlı çalışması dijital ebeveynlerin, dijital oyunlardaki şiddet olgusuna bakışlarını öğrenmek amacıyla yapılmıştır. Araştırmanın çalışma grubu 30-44 yaş aralığındaki eğitim durumu lise ile doktora arasında değişen beş anne, beş baba ebeveyninden oluşmaktadır. Katılımcıların 10 yıl üzeri süredir bilgisayar ve internet kullanıyor olması dijital oyunlar-şiddet ilişkisine yönelik algılarını anlamak açısından önemsenmiştir. Çalışmanın amaca ulaşabilmesi için nitel araştırma yöntemi ve içerik analizi kullanılmıştır. Veri toplama tekniği ise yarı yapılandırılmış görüşmedir. Araştırmadan elde edilen bulgulara göre araştırmaya katılan ebeveynler; bilgisayarı ve interneti daha çok iletişim kurmak ve boş vakitlerini geçirmek için kullanmaktadır. Şiddeti toplumsal bir sorun olarak değerlendirmekte ve dijital oyunlardaki şiddet içeriğinin farkındadır. Şiddete yönelim, bağımlılık ve anti-sosyalliği dijital oyunların başlıca olumsuz etkileri olarak açıklarken eğitim amaçlı hazırlanan dijital oyunların varlığını ise olumlu etkileri olarak açıklamaktadır. %70'i dijital oyunlardaki şiddet içeriğine karşı önlem aldığını belirtmiştir. Çocuklarının zamanlarının önemli bir bölümünü dijital oyunlara ayırdığını söylemektedir. Dijital oyunlara başlama yaşı üç yaşa kadar düşmüştür. Çocukların dijital oyunlarla tanışmasında arkadaş

çevresinin etkili olduğunu söylemektedir. Dijital oyunların zararlarından çocuklarını korumak için uzman desteğine ihtiyaç duyduklarını belirtmiştir.

Akkoyunlu ve Tuğrul'un (2002) "Okul öncesi çocukların ev yaşantısındaki teknolojik etkileşimlerinin bilgisayar okuryazarlığı becerileri üzerindeki etkisi" adlı çalışmasının amacı okul öncesi çocukların evlerinde çeşitli teknolojik aletlerle olan etkileşimlerinin bilgisayar okuryazarlık becerilerini etkileyip etkilemediğini saptamaktır. Çalışma grubu Hacettepe Üniversitesi Anaokulu'nda bilgisayar dersi alan 77 öğrenci ve onların ailelerinden oluşmaktadır. Çalışmada betimsel yöntem kullanılmıştır. Veri toplama aracı olarak "Bilgisayar Okuryazarlık Ölçeği" ve çocukların evlerinde geçirdikleri teknolojik etkileşimleri belirlemek amacıyla da "Bilgi Toplama Formu" kullanılmıştır. Araştırmaya katılan çocukların %54'ünün bilgisayar okuryazarlık düzeyi "yüksek" kategorisinde bulunmuştur. Çocuklar evdeki teknolojik aletleri (bilgisayar, çamaşır makinesi, müzik seti gibi) genellikle yalnız başına ya da biri yardımıyla kullanmaktadırlar. Bu aletleri kendi başına ya da birisinin yardımıyla kullanan çocukların bilgisayar okuryazarlık ortalamalarının, bu aletleri kullanmayan çocuklara göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Evlerinde teknolojik aletlerin bulunmadığını bildiren ailelerde, çocukların bilgisayar okuryazarlık ortalamaları en düşük bulunmuştur. Ayrıca, ebeveynleri bilgisayar kullanan çocukların bilgisayar okuryazarlık ortalamaları da diğerlerine göre daha yüksektir.

Mustafaoğlu ve Yasacı'nın (2018) "Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri" adlı çalışmasında dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri araştırılmıştır. Çalışma grubu 7-15 yaş arasında çocuğu olan ve çalışmaya gönüllü olarak katılan 139 ebeveynlerden oluşmaktadır. Yarı yapılandırılmış değerlendirme formu veri toplama aracı olarak kullanılmıştır. Bu form ile ebeveynlerin ve çocukların demografik bilgileri, çocukların dijital oyun oynamaya başlama yaşları, gün içinde dijital oyun oynama süreleri ve dijital oyun oynamanın çocuklarının ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri sorgulanmıştır.. Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre çocukların dijital oyun oynamaya başlama yaş ortalamasının 4,5 yaş ve gün içinde dijital oyun oynama süresinin 179,9 dakika (üç saat) olduğu tespit edilmiştir. Gün içinde dijital oyun oynama süresinin erkeklerde kızlara oranla daha fazla olduğu ve çocukların yaşları büyüdükçe bilgisayar oyunu oynama sıklığının arttığı saptanmıştır. Ebeveynlere göre çocukların %85,2'i oyunu tablette, %72,1'i akıllı telefonda, %65,7'i bilgisayarda ve %24,5'i oyun konsolu ile oynamaktadırlar. Ebeveynlere göre dijital oyun oynayan çocuklarında ruh sağlığı açısından dijital oyun

oynama bağımlılığı (%87,1), anksiyete ve agresif tutum (%74,8) ve depresyon, asosyalleşme (%69,7) gibi olumsuz etkiler görülürken, fiziksel sağlığı açısından kas-iskelet sistemi problemleri (%72,5), gözlerde kuruluk, ağrı ve kızarıklık (%70,0) ve uyku kalitesinde bozulma (%62,2) gibi olumsuz etkiler saptanmıştır.

Sapsağlam'ın (2018) "Okul öncesi dönem çocuklarının değişen oyun tercihleri" adlı araştırması okul öncesi dönem çocuklarının değişen oyun tercihlerini belirlemek amacıyla yapılmıştır. Araştırmada betimsel tarama modeli kullanılmıştır. Çalışma grubunun oluşturulmasında amaçlı örnekleme yöntemlerinden benzeşik örnekleme tekniği kullanılmıştır. Araştırmaya Tokat'ta resmi bir anaokulunda eğitimlerini sürdüren üç, dört ve beş yaş gruplarından 110 çocuk katılmıştır. Araştırma verileri çocukların oyun tercihlerini yansıtan çoklu durumları içerecek şekilde toplanmıştır. Elde edilen veriler betimsel analiz yöntemiyle analiz edilmiştir. Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre tüm yaş gruplarında çocuklar boyama etkinliğinde geleneksel oyunları, oyun salonu etkinliğinde ise elektronik araçlarla oynanan oyunları daha fazla tercih etmiş ve yaş grubunun yükselmesiyle birlikte elektronik aletlerle oynanan oyunların daha fazla tercih edildiği saptanmıştır. Çocukların oyunları tercih etme nedenlerinde ise; oyuna karşı ilgi ve sevgi, oyunun eğlenceli olması, oyun hakkındaki merak, alışkanlıklar ve daha önceki deneyimler tercih nedenleri arasında öne çıkmaktadır.

Kızıлтаş ve Ertör'ün (2018) "Okul öncesi eğitim alan çocukların akıllı telefon kullanımı ile ilgili aile görüşlerinin incelenmesi" adlı çalışmasında okul öncesi eğitim alan çocukların akıllı telefon kullanımı ile ilgili aile görüşlerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda nitel araştırma modellerinden olgu bilim deseni kullanılmıştır. Çalışma grubu Ağrı il merkezinde 2016-2017 eğitim-öğretim döneminde iki bağımsız anaokulundaki öğrenim gören çocukların ailelerinden uygun örneklem yöntemi ile belirlenen 110 aileden oluşmaktadır. Araştırma verileri araştırmacı tarafından geliştirilen altı tane açık uçlu soru ile toplanmıştır. Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre ailelerin çoğu çocuklarının akıllı telefonu kullanmalarına izin vermektedir. Ailelerin çocuklarına akıllı telefonu verme sebeplerine bakıldığında ise akıllı telefonu çocuklarını meşgul etmek için ideal bir araç olarak gördükleri saptanmıştır. Çocukların akıllı telefonu daha çok oyun oynamak için kullandığı görülmüştür. Ailelerin çoğu akıllı telefon kullanmanın zararlı olduğunu düşünmektedir. Zararlı olduğunu düşünen aileler çocuklarında asosyal kişilik bozukluğu, bağımlılık, zekâ geriliği, dikkat eksikliği ve çocuklarının sağlıklarının bozulması gibi olumsuz etkileri olabileceğini söylemişlerdir. Buna rağmen aileler çocuklarının telefonla

meşgul olmalarını engelleyemediklerini söylemektedir. Akıllı telefonun yararlı olduğunu söyleyen aileler telefonun çağın gerekliliği olduğunu söylemiştir. Hem yararlı hem de zararlı olduğunu söyleyen aileler ise belirli bir süre yararlı programlar aile rehberliğinde kullanılırsa akıllı telefonun yararlı olabileceği, aksi takdirde çocuğun uzun süre akıllı telefonla uğraşmasının fiziksel ve duygusal gelişimine zarar verebileceğini ifade etmişlerdir. Araştırmada ailelerin yaklaşık %27'si çocuklarının günde bir veya iki saat, ailelerin yaklaşık %30'u ise haftanın her günü çocuklarının akıllı telefonla meşgul olduğunu söylemiştir. Ailelerin büyük çoğunluğu çocuklarının akıllı telefonla oynamak yerine dışarda oynamayı tercih ettiğini ancak evde ise oyuncakları ile oynamak yerine telefon veya tabletle oynamayı tercih ettiklerini söylemektedir.

Günüç ve Atli'nin (2018) "18-24 Aylık Bebeklerde Teknolojinin Etkisine Yönelik Ebeveyn Görüşleri" adlı araştırmasında ebeveynlerin kendisi ya da bebeği için teknolojiyi kullanırken ya da bebeğine kullanırken teknolojinin bebeğe etkilerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Çalışma grubu 2017 yılında Van İpekyolu ilçesi 9, 10 ve 12 no.lu Aile Sağlığı Merkezine bağlı 18-24 aylık bebeği olan ve çalışmaya katılmayı gönüllü olarak kabul eden farklı ailelerden 35 anne ve 17 baba olmak üzere toplam 52 ebeveyn oluşturmaktadır. Görüşmeler Aile Sağlığı Merkezinin uygun ve sessiz bir bölümünde 15-20 dakika aralığında sürmüş ve yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Araştırma, teknolojinin 18-24 aylık bebekler üzerindeki etkilerini ebeveyn görüşleri doğrultusunda kullanılma gerekçesi, kullanıldığında ya da kullanılmadığında oluşan duygu değişimi ve bebeğin süreçteki tepki ve davranışları olarak belirlenen üç ana temayı ortaya çıkarmıştır. Ebeveynler teknolojiye özellikle bebeğiyle baş edemediği durumlarda, yemek yedirmek, uyutmak, susturmak ve konuşma/iletişim becerilerini geliştirmek için kurtarıcı bir materyal olarak başvurmaktadır. Teknoloji ile hemen tanışan ve ebeveynlerini gözlemleyerek teknolojiyi kullanmaya başlayan bebeklerin kısa zaman içinde bunu başardığı görülürken, ebeveynlerin ise bu süreçten sonra bebeklerinin teknolojiye olan ilgisini kontrol etmekte zorlandığı saptanmıştır. Bazı anneler teknolojinin bu yaştaki bebekleri için zararlı olduğunu düşündükleri için kullanmadıklarını ifade etmesine rağmen bazı anneler ise bunu bilmelerine rağmen kullanmaya mecbur kaldıklarını söylemişlerdir. Bebeklerin ebeveynlerini ve yakın çevreyi teknolojiye ulaşma noktasında bir aracı olarak görmektedir.

Hazar ve diğerleri (2016) "6-14 Yaş Çocukların Dijital Oyun Oynamalarına İlişkin Ebeveyn Görüşleri" adlı çalışmasının amacı 6-14 yaş grubu çocuklarının dijital oyun oynamalarına ilişkin ebeveyn görüşlerini incelemektir. Çalışmada amaçlı örnekleme



yöntemlerinden, rastlantısal örnekleme kullanılmış olup araştırmanın çalışma grubunu Ankara İli Sincan İlçesinde bulunan bir AVM'deki oyun salonuna gelen lise veya üniversite mezunu yedi kadın yedi erkek olmak üzere toplam 14 ebeveyn oluşturmaktadır. Çalışmada nitel araştırma desenlerinden durum çalışması deseni kullanılmıştır. Veriler analizi betimsel analiz ve içerik analizi ile yapılmıştır. Veri analiz sonucunda altı kategoriye (oyun, dijital oyun, dijital oyun ve bilişsel etki, dijital oyun ve duyuşsal etki, dijital oyunların sosyal etki, dijital oyun ve psiko-motor-fiziksel etki) ve bu kategorilere ait alt kategorilere ulaşılmıştır. Araştırmanın sonucunda ebeveynlerin dijital oyunların çocuğun bilişsel, duyuşsal, sosyal ve psikomotor gelişim alanlarına etkilerine yönelik görüşlerinin genel olarak olumsuz olduğu görülmüştür ancak dijital oyunların özellikle bilişsel gelişim olmak üzere duyuşsal, sosyal ve psikomotor alanlara olumlu katkıları yönünde görüşlere de rastlanmıştır. Bir diğer önemli sonuç ise ilkokul ve ortaokul mezunu ebeveynlerin dijital oyun hakkında yeterince bilgi sahibi olmamalarıdır.

Demirel ve diğerlerinin (2012) “Çocuklar İçin Güvenli İnternet: Güvenli İnternet Hizmeti ve Ebeveyn Görüşleri Üzerine Bir Araştırma” adlı çalışmasında Gölhisar Adnan Menderes İlköğretim Okulu'nda öğrenim gören öğrenci ebeveynlerinin Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTK) tarafından başlatılan Güvenli İnternet Hizmeti (İnternet Filtresi) konusundaki görüşlerini tespit etmektir. Araştırmaya 2011-2012 eğitim –öğretim yılı Mayıs ayında Gölhisar Adnan Menderes İlköğretim Okulu'nda öğrenim gören 343 öğrenci ebeveynlerinden, anket doldurmayı kabul eden 247 ebeveyn katılmıştır. Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre öğrencilerin %85,4'ünün evinde bilgisayar, %68,0'inin evinde ise internet bağlantısı bulunmaktadır. Çocukların %26,8'i kendi odalarından internete giriş yapmakta ve %62,3'ünün sosyal paylaşım sitesi üyeliği bulunmaktadır. Ebeveynlerin %38,5'i çocuklarının bilgisayar ve internet kullanımının derslerini olumsuz etkilediği, %75,3'ü ise internetin çocuklar için güvensiz bir ortam olduğu düşüncesindedir. BTK tarafından başlatılan güvenli internet hizmetinden haberdar olan ebeveyn oranı %68,4 olup; ebeveynlerin %81,4'ü BTK'nın güvenli internet hizmetini desteklemektedir. Ancak ebeveynlerin sadece %36,9'u internet filtresi kullanmakta olup bunlarında %87,1'i “Aile” , %12,9'u ise “ Çocuk Profili” kullanmaktadır. Buna rağmen ebeveynlerin çoğunluğu BTK'nın güvenli internet (İnternet Filtresi) hizmetini desteklemekte ancak bu hizmetten yararlanma konusunda çok da istekli görünmemektedir.

Yukarıda tartışılan araştırmalarda erken çocuklukta dijital oyun ve ebeveyn görüşleri ile ilgili;

- Erken çocukluk döneminde dijital oyun kullanımının çok erken yaşlara kadar indiği belirtilmektedir. Dijital oyun ile tanışma yaşının ortalama üç yaşa kadar düştüğü tespit edilmiştir ancak bazı ebeveynler bir buçuk yaşa kadar da inebildiğini söylemektedir.
- Ebeveynlerin oyun tercihleri arasında dijital oyunlara da yer verdiği görülmektedir. Ebeveynler dijital oyunları çocuklarının susturucusu, bakıcısı olarak görmektedir.
- Çocuklar dijital oyunları ebeveynlerini model alarak (sosyal öğrenme) kullanmaya başlamaktadır. Ebeveynlerin bilgisayar oyunu oynama sıklığı ile çocukların da bilgisayar oyunu oynama davranışlarının arttığı saptanmıştır.
- Ebeveynlerin eğitim seviyesi yükseldikçe dijital oyun hakkındaki bilgilerinin de arttığı ortaya çıkmıştır.
- Eğitim düzeyleri yüksek olan ebeveynlerin çocukları için daha az dijital oyun tercih ettikleri saptanmıştır. Eğitim düzeyi yüksek olan ailelerde haftanın belirli günlerinde cep telefonu, televizyon, bilgisayar gibi tüm teknolojik aletlerin bırakıldığı ve aile içerisinde hep birlikte vakit geçirildiği tespit edilmiştir.
- Çocuğun dijital oyun bağımlılığı ile anne babanın çocuğu ile ilgilenme durumu arasında anlamlı ilişki tespit edilmiştir.
- Dijital oyun kullanımı erkeklerde kızlara oranla daha fazladır. Bunun nedeni ise dijital oyunların erkek oyuncağı olarak düşünülmesidir.
- Dijital oyunların içeriği cinsiyete göre farklılık göstermektedir.
- Çocuklar akıllı telefonları daha çok çizgi film ve dijital oyun amaçlı kullanmaktadır.
- Dijital oyunlar elektronik cihazlar aracılığı ile oynanmaktadır. Bu oyunların içeriği çoğunlukla şiddet içerikli unsurlardır.
- Ebeveynler dijital oyunlardaki şiddet içeriğinin farkındadır. Bazı ebeveynler dijital oyunların zararlarından çocuklarını korumak için uzman desteğine ihtiyaç duyduklarını belirtirken bazı ebeveynler ise herhangi bir talepte bulunmamıştır.
- Dijital ebeveynler şiddete yönelim, bağımlılık ve anti-sosyalliği dijital oyunların başlıca olumsuz etkileri olarak açıklarken, eğitim amaçlı hazırlanan dijital oyunların varlığını ise olumlu etkileri olarak açıklamaktadır.
- Ebeveynler çocuklarının zamanlarının önemli bir bölümünü (ortalama üç saat) dijital oyunlara ayırdığını belirtmektedir.
- Bazı araştırmacılar dijital oyunlarla tanışmada ailenin etkili olduğunu belirtirken bazı araştırmacılar ise arkadaş çevresinin etkili olduğunu belirtmiştir.

- Ebeveynler dijital oyunların zararlarının farkında olmasına rağmen çocuklarına bu konuda müdahale edememekte ve oyun oynama süresini çocuklar belirlemektedir.
- Çocukların yaşları büyüdükçe dijital oyun kullanım sıklığı artmaktadır.
- Ebeveynler dijital oyunlar ile çevrimiçi oynanan oyunlar arasındaki en büyük farkın sosyalleşme olduğu belirtmektedir.
- Ebeveynler dijital oyunun olumsuz etkilerini de daha çok psikolojik sorunlar ile açıklarken, olumlu özelliklerini ise bilişsel olarak açıklamaktadır.
- Çocuklar evdeki teknolojik aletleri (bilgisayar, çamaşır makinesi, müzik seti gibi) genellikle yalnız başına ya da biri yardımıyla kullanmaktadır. Bu aletleri kendi başına ya da birisinin yardımıyla kullanan çocukların bilgisayar okuryazarlık ortalamaları, bu aletleri kullanan çocuklara göre daha yüksektir. Aynı şekilde ebeveynleri bilgisayar kullanan çocukların bilgisayar okuryazarlık ortalamaları da diğerlerine göre daha yüksektir.
- Ebeveynler internetin güvensiz olduğunu düşünmesine rağmen güvenli internet hizmetini kullanmakta istekli değildir.

### 3. YÖNTEM

#### 3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırma nitel bir çalışmadır. Fraenkel ve Wallen (2006) nitel araştırmaları; ilişkilerin, etkinliklerin, durumların ya da materyallerin niteliğinin incelendiği çalışmalar olarak tanımlamaktadır (Akt. Büyüköztürk ve diğ.,2021, s.252). Nitel araştırmaların amacı derinlemesine bilgi edinmektir. Nitel araştırmalarda verilere doğrudan kaynaktan ulaşılır. Sürece odaklanılır ve tümevarımsal bir yol izlenir. Araştırmacı katılımcı rolündedir ve eylemleri kendi bakış açısına göre anlamaya çalışır (Büyüköztürk ve diğ.,2021, s.252-255). Nitel araştırma yöntemleri; tarihsel araştırma, durum çalışması, eylem araştırması, fenomenolojik araştırma, etnografya, yönelimsel araştırma ve feminist araştırmalardan oluşmaktadır (Keser- Özmantar, 2019, s.64-72).

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden eylem araştırmasına başvurulmuştur. Eylem araştırması; “yaparak öğrenme” çerçevesinde gerçekleşen bir araştırma yöntemidir. Eylem araştırmalarının amacı eğitim ortamındaki problemlerin fark edilip iyileştirilmesi, geliştirilmesi ve etkililiğinin artırılmasıdır. Bu yöntemde, uygulayıcı çoğu zaman araştırmacının kendisidir veya araştırmacı ile uygulayıcı eğitim ortamında karşılaşılan probleme birlikte çalışıp ortak çözüm bulma çabasıdır. Araştırmadan elde edilen sonuçların çalışmanın gerçekleştiği alanda uygulanması istenir. Böylece eylem araştırması, kanıta dayalı ürünler ortaya koyarak bilimsel bilgi birikimine katkıda bulunmayı amaçlar (Keser-Özmantar, 2019, s.67-68).

Eylem araştırmalarında süreç; planlama , eylemde bulunma, veri toplama ve yansıtma aşamalarından oluşur (Büyüköztürk ve diğ., 2021, s.277). Eylem araştırması bir problemin farkına varılıp tanımlanması ile başlar. Problemin tanımlanmasının ardından çözümler yani eylemler geliştirilir ve gerekli durumda dış destek alınır. Bir sonraki aşamada eylemler uygulanır ve sonuçların değerlendirilmesi yapılır. Ancak bu çözümlerin hemen sorunları çözmesi beklenmez. Burada amaç uygulama sürecinde deneyimler kazanmak ve daha geçerli çözümler yani eylemler geliştirmektir. Bu süreç istenen düzeyde etkin ve kalıcı çözümler bulunana kadar devam eder. Araştırma sona erdiğinde kazanılan deneyimler ve sonuçlar paylaşılır (Büyüköztürk ve diğ., 2021, s.278-279).

Araştırmada veri toplama tekniği belirlendikten sonra verileri analiz etmek için içerik analizine başvurulmuştur. İçerik analizi, belirli kurallara dayalı oluşturulmuş kodlamalarla

metnin bazı sözcüklerini daha küçük içerik kategorileri ile özetleyen sistematik, yinelenebilir bir tekniktir. (Büyüköztürk ve diğ., 2021, s.259). İçerik analizi; amaçları belirleme, kavramları tanımlama, analiz birimlerini belirleme, konu ile ilgili verilerin yerini belirleme, mantıksal bir yapıyı geliştirme, kodlama kategorilerini belirleme, sayma, yorumlama ve sonuçları yazma aşamalarından oluşur (Büyüköztürk ve diğ., 2021, s.260).

### 3.2. Evren ve Örneklem

Bu araştırmanın çalışma grubu belirlenirken ulaşılabilir örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu; Denizli iline bağlı bir ilçedeki bir anaokuluna devam eden, üç-altı yaş grubunda çocuğu olan gönüllü 13 ebeveyn oluşturmaktadır.

Ebeveynlerin demografik özellikleri incelendiğinde yaş aralıklarının 25-43 arasında değiştiği görülmektedir. Katılımcıların öğrenim durumu incelendiğinde ebeveynlerin ikisi ilkokul mezunu, altısı lise mezunu, ikisi önlisans mezunu, üçü lisans mezunudur. Ebeveynlerin 12'si ev hanımı, biri memurdur. Araştırmaya katılan gönüllü ebeveynlerin çocuklarının yaş aralığına bakıldığında ise beşinin dört yaş, altısının beş yaş, ikisinin ise altı yaşında olduğu görülmektedir.

### 3.3. Veri Toplama Araçları

Bu araştırma için veri toplama aracı olarak “Dijital Oyun ve Çocuk” Aile Eğitim Programı”, “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı öncesi ve sonrası uygulanacak olan 15 soruluk açık uçlu yapılandırılmamış sorulardan oluşan “Ebeveyn Görüşme Formları” ve “Aile Katılım Formu” hazırlanmıştır. İlk veri seti olarak “Aile Katılım Formu” kullanılmıştır. Aile katılım formunda incelenerek eğitim saati, eğitime katılacak kişi, eğitim zamanı ve çocuğun dijital oyun oynama süresine dair ebeveynlere seçenekler sunulmuştur. “Aile Katılım Formu” ile Denizli iline bağlı bir ilçedeki bir anaokuluna devam eden, üç-altı yaş grubunda çocuğu olan gönüllü 13 ebeveyne ulaşılmıştır. “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi ve ebeveynlerle yapılan görüşmeler için anaokulunun konferans salonu kullanılmıştır.

Araştırmanın ikinci veri setinde ebeveynlerle “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi öncesi yüz yüze bireysel görüşmeler yapılmıştır. Aile eğitimi öncesi kullanılan görüşme

formları 15 tane açık uçlu yapılandırılmamış sorudan oluşmaktadır. Görüşme ebeveyn izni ile ses kaydına alınmıştır.

Araştırmanın üçüncü veri setinde “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı araştırmacı tarafından hazırlanmış olup uzman görüşü alınmıştır. Uzman görüşü alındıktan sonra aile eğitim programı haftada bir saatlik dört oturum şeklinde gerçekleşmiştir. Aile eğitim programının içeriği; dijital dünyada çocuk olmak ve dijital oyun, dijital oyun ve bağımlılık, dijital ebeveynlik ve sağlıklı dijital oyun seçme kriterleri, güvenli internet ve ebeveynlere düşen sorumluluklardan oluşmaktadır. Ebeveynler aile eğitim programı içerisinde yer alan oturum değerlendirme formu ile her oturum sonunda oturumu değerlendirmiştir. Oturum değerlendirme formunda; eğitim içeriği, eğitimci, katılımcılar, eğitim ortamı, kişisel ve genel değerlendirme olmak üzere altı kategoride değerlendirme soruları yer almaktadır.

Araştırmanın dördüncü veri setinde ise Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi sonrası tekrar ebeveynlerle yüz yüze bireysel görüşme yapılmıştır. Aile eğitimi sonrası kullanılan görüşme formları 15 tane açık uçlu yapılandırılmamış sorudan oluşmaktadır. Görüşme ebeveyn izni ile ses kaydına alınmıştır.

Araştırmanın ilk aşamasında “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi öncesi ve sonrası ebeveyn görüşleri incelenmiştir. Görüşme sırasındaki gerçekleştirilen ses kayıtları analiz edilerek ebeveyn görüşleri ayrıntılı şekilde incelenmiştir. Araştırmanın ikinci aşamasında ise programın ebeveynler üzerindeki etkililiğini tespit etmek için; çocukların ekran süresi, ebeveynlerdeki değişimler, ebeveynlerin eğitimden memnun olma düzeyleri şeklinde ebeveyn görüşleri kategorize edilmiştir.

### **3.4. Veri Toplanma Süreci**

“Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı”, “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı öncesi ve sonrası uygulanacak olan 15 soruluk açık uçlu yapılandırılmamış sorulardan oluşan “Ebeveyn Görüşme Formları” ve “Aile Katılım Formu” ve “Dijital Oyun ve Çocuk” Aile Eğitim Programı Oturum Değerlendirme Formları” için bir uzman görüşü alınmıştır.

Bu araştırma için ilk olarak Denizli iline ait bir anaokuluna gidilerek okul müdürüne araştırmanın amacı anlatılmış ve “Aile Katılım Formu” ailelere ulaştırılması için okul müdürüne teslim edilmiştir. “Aile Katılım Formu” ile “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programına katılacak olan gönüllü 13 ebeveyne ulaşılmıştır. Ayrıca “Aile Katılım Formu” ile ebeveynlerin yanıtları incelenerek eğitim saati, eğitime katılacak kişi, eğitim zamanı ve çocuğun dijital oyun oynama süresi belirlenmiştir.

Okul müdüründen araştırmaya katılacak olan gönüllü 13 ebeveynin iletişim numaraları alınmıştır. Ebeveynlerin tüm sürece rahatlıkla katılım sağlayabilmesi için “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı öncesi ve sonrası görüşme ve “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı gün ve saatleri ebeveynler tarafından belirlenmiştir. Gönüllü ebeveynler belirlendikten sonra araştırma üç aşamada gerçekleşmiştir:

1. Aşama : “Dijital Oyun ve Çocuk” Aile Eğitimi Öncesi Yapılandırılmamış Ebeveyn Görüşme Formlarının Uygulanması
2. Aşama : “Dijital Oyun ve Çocuk” Aile Eğitim Programının Uygulanması
3. Aşama : “Dijital Oyun ve Çocuk” Aile Eğitimi Sonrası Yapılandırılmamış Görüşme Formlarının Uygulanması

Bu araştırmada “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı süresince her oturum sonunda aile eğitim programının değerlendirilmesi yapılmıştır. “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı öncesi ve sonrasında kullanılacak “Ebeveyn Görüşme Formları” yapılandırılmamış 15 açık uçlu sorulardan oluşmaktadır. “Ebeveyn Görüşme Formları” araştırmacı tarafından yüz yüze görüşme tekniği ile gerçekleşmiştir. Görüşme ailenin izni ile ses kaydına alınmıştır. Ebeveynlerin kişisel bilgilerinin gizli tutulması için ebeveynlere kod verilmiştir. A1, A2,...A13.

“Dijital Oyun ve Çocuk” Aile Eğitim Programı dört oturum olarak gerçekleşmiştir. Eğitim süresi ise haftada bir gün bir saattir. “Dijital Oyun ve Çocuk” Aile Eğitim Programının içeriği aşağıdaki tabloda gösterilmiştir.

Tablo 3.1. Aile Eğitim Programı

Programın Adı	➤ “Dijital Oyun ve Çocuk” Aile Eğitim Programı Dijital Oyun İle Büyüyen Çocuklar
Programı Hazırlayan	➤ Gülsüm İNCE – Okul Öncesi Tezsiz Yüksek Lisans Öğrencisi
Programın Uygulayıcısı	➤ Gülsüm İNCE – Okul Öncesi Eğitimi Tezsiz Yüksek Lisans Öğrencisi
Programın Seviyesi	➤ “Dijital Oyun İle Büyüyen Çocuklar” konulu aile eğitim programı 3-6 yaş grubu çocuğa sahip ebeveynlere uygulanacaktır
Programın Amaçları	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Dijital çocuklar hakkında aileye bilgi vermek</li> <li>➤ Dijital oyunların çocuğun gelişimine etkilerini açıklayabilmelerini sağlama</li> <li>➤ Dijital oyun bağımlılığına dikkat çekme</li> <li>➤ Dijital oyun bağımlılığına karşı alternatif çözüm üretebilme</li> <li>➤ Dijital oyunlarda sağlıklı oyun seçebilme kriterlerini uygulayabilme</li> <li>➤ Dijital oyun platformlarında güvenli interneti kullanabilme</li> <li>➤ Ebeveynlerin kendine düşen sorumluluğu kavrayabilmesi</li> </ul>
Eğitim Programının Akışı	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Aile eğitim oturumlarına katılacak ailelerin belirlenmesi ( 3-6 yaş arasında çocuğu olan ebeveynler)</li> <li>➤ <u>Aile eğitim oturumlarının planlanması :</u> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Oturum : Dijital Dünyada Çocuk Olmak ve Dijital Oyun</li> <li>2. Oturum : Dijital Oyun ve Bağımlılık</li> <li>3. Oturum : Dijital Ebeveynlik ve Sağlıklı Oyun Seçme Kriterleri</li> <li>4. Oturum : Güvenli İnternet ve Ebeveynlere Düşen Sorumluluklar</li> </ol> </li> <li>➤ Ailelerin eğitime davet edilmesi</li> <li>➤ Eğitim ortamının önceden düzenlenmesi</li> <li>➤ Aile eğitim programının gerçekleştirilmesi</li> <li>➤ Ailelerle gerekli dökümanların paylaşılması (broşür,el kitapçığı)</li> <li>➤ Aile eğitim programının değerlendirilmesi (Her oturum sonunda)</li> <li>➤ Eğitimin sonunda “Dijital Ebeveynlik” katılım belgelerinin verilmesi</li> </ul>
Programı Değerlendirilmesi	➤ Aile eğitimi programı uygulanırken yapılacak değerlendirme kriterleri her oturum sonunda program uygulayıcısı tarafından yapılacaktır.
Programın Uygulanmasında Kullanılacak Yöntem ve Teknikler	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Beyin Fırtınası</li> <li>➤ Münazara</li> <li>➤ Duydum ki....</li> <li>➤ Drama</li> <li>➤ Örnek Olay</li> <li>➤ Formülleştirme</li> <li>➤ Tombala</li> <li>➤ Tersinden Düşünme</li> <li>➤ Slogan Bulma</li> <li>➤ Elma Dersem Git, Armut Dersem Kal</li> </ul>



Programın Uygulanmasına Kullanılacak Araç-Gereç, Basılı veya Görsel- İşitsel Materyal	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Sunumlar</li> <li>➤ Kalem</li> <li>➤ Fon Kartonu</li> <li>➤ Renkli zarflar</li> <li>➤ Akıllı tahta /projeksiyon</li> <li>➤ Tahta</li> <li>➤ Renkli zarflar</li> <li>➤ Tombala kartları</li> <li>➤ İsim kartları</li> <li>➤ Top</li> <li>➤ Broşürler</li> <li>➤ El kitapçığı</li> <li>➤ Dijital Oyun Sözleşmesi</li> <li>➤ Videolar</li> </ul>
Programın İçeriği	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Dijital Dünyada Çocuk Olmak ve Dijital Oyun</li> <li>➤ Dijital Oyun ve Bağımlılık,</li> <li>➤ Dijital Ebeveynlik ve Sağlıklı Oyun Seçme Kriterleri</li> <li>➤ Güvenli İnternet ve Ebeveynlere Düşen Sorumluluklar</li> </ul>

“Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programının eğitim akışı incelendiğinde birinci oturum “Dijital Dünyada Çocuk Olmak ve Dijital Oyun” içeriğinde; Z kuşağı, dijital dünyada çocuk olmak, oyun ve dijital oyun, dijital oyunların çocuğun gelişimine etkileri yer almaktadır. İkinci oturum “Dijital Oyun ve Bağımlılık” içeriğinde; dijital oyun ve bağımlılık, dijital oyun bağımlılığının belirtileri, dijital oyun bağımlılığının neden olduğu sorunlar, çocuklarda dijital oyun bağımlılığını önleme ve çözüm yolları yer almaktadır. Üçüncü oturum “Dijital Ebeveynlik ve Sağlıklı Oyun Seçme Kriterleri” içeriğinde; dijital ebeveynlik, okul öncesi çocuklar için dijital oyun rehberi, dijital oyunlardaki uyarı işaretleri, üretici içerikli dijital oyunlar yer almaktadır. Dördüncü oturum “Güvenli İnternet ve Ebeveynlere Düşen Sorumluluklar” içeriğinde ise; güvenli internet, dijital çağda ebeveynlere düşen sorumluluklar yer almaktadır.

### 3.5. Verilerin Analizi

Araştırmada verileri analiz etmek için içerik analizine başvurulmuştur. Araştırmada programın ebeveynler üzerindeki etkililiğini tespit etmek için; çocukların ekran süresi, ebeveynlerdeki değişimler, ebeveynlerin eğitimden memnun olma düzeyleri şeklinde ebeveyn görüşleri kategorize edilmiştir. Bu bilgileri kategorize edebilmek için Denizli iline bağlı bir ilçedeki bir anaokuluna devam eden, üç-altı yaş grubunda çocuğu olan gönüllü 13 ebeveynin görüşlerine ulaşılmıştır. Ebeveynlerin görüşleri; çocukların ekran süresi, ebeveynlerdeki değişimler, ebeveynlerin eğitimden memnun olma düzeyleri şeklinde

kategorize edildikten sonra “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programının ebeveynler üzerindeki etkililiđi belirlenmiřtir.

## 4. BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programının ebeveynler üzerindeki etkililiğinin nitel açıdan değerlendirmesine yer verilmiştir. Değerlendirme sürecinde programın ebeveynler üzerindeki etkililiğini tespit etmek için; çocukların ekran süresi, ebeveynlerdeki değişimler, ebeveynlerin eğitimden memnun olma düzeyleri olmak üzere üç tema üzerinde durulmuştur.

### 4.1. Çocukların Ekran Süresi

Tablo 4.1. *Aile Katılım Formu Çocukların Günlük Dijital Oyun Kullanım Süreleri*

Çocuğun Günlük Dijital Oyun Kullanım Süresi	Aile Katılım Formu	Frekans
0-1 saat	A1,A5,A8,A9,A12	5
1-2 saat	A6,A10	2
3 saat ve üzeri	A2,A3,A4,A7,A11,A13	6
Toplam		13

“Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi öncesi aile katılım formunda ebeveynlerin çoğunluğu çocuklarının dijital oyun kullanım sürelerini üç saat ve üzeri olarak belirtmiştir. Diğer ebeveynlerin bir kısmı ise dijital oyun kullanım süresini 0-1 saat şeklinde belirtirken bir kısmı ise 1-2 saat şeklinde belirtmiştir.

Tablo 4.2. *“Dijital Oyun ve Çocuk” Aile Eğitimi Öncesi Ebeveyn Görüşmesi Çocukların Günlük Dijital Oyun Kullanım Süreleri*

Çocuğun Günlük Dijital Oyun Kullanım Süresi	Aile Eğitimi Öncesi Ebeveyn Görüşmesi	Frekans
0-1 saat	A1,A6,A8,A9,A10,A12	5
1-2 saat	A2,A4,A5,A7	2
3 saat ve üzeri	A3, A11, A13	6
Toplam		13

Ancak ebeveynlere aile eğitimi öncesi çocuklarının dijital oyun kullanım süreleri sorulduğunda ise ebeveynlerin çoğunluğunun 0-1 saat şeklinde belirttiği görülmüştür. Ebeveynlerin aile katılım formu ve “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı öncesi ebeveyn görüşmelerinde çocukların dijital oyun kullanım süreleri hakkında vermiş oldukları yanıtların çelişkili olduğu tespit edilmiştir.

“Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı öncesi ebeveynlerle yapılan görüşmelerde ebeveynlerin çoğunluğu çocuklarının hafta içi ve hafta sonu dijital oyun kullanım süresinin farklı (A3, A4, A5, A7, A8, A10, A12, A13) olduğunu belirtmiştir. Çocuklarının dijital oyun kullanım sürelerinin hafta içi ve hafta sonu farklı olduğunu belirten ebeveynlerin bir kısmı bu farklılığı dijital oyun süresinin azalması şeklinde belirtirken, bir kısmı ise dijital oyun süresinin artması şeklinde belirtmiştir.

*“Hafta sonu biraz daha fazla oynuyor. Belki bir iki saat daha fazla oynuyor olabilir. Yalnız kendini oyalayabilecek şeyler bulursak o zaman unutuyor zaten. Hafta sonları toplam iki saat kesinlikle oynuyordur mutlaka elinden almazsak alırsak en fazla bir saat oluyor. Almazsak zaten bu iki saat, iki buçuk saati buluyor. Biz elinden alana kadar bu oyunu oynuyor. Yani ben bunu sıkıldım deyip bırakmıyor (A4).”, “Hafta içi genelde okul olduğu için okulda oluyor. Akşamüstü geldikten sonra ben işe gidiyorum. İşteyken o sıra biraz oynayabiliyor. Çünkü o sıra ben gözlemleyemiyorum ister istemez. İki saat falan diyelim hafta içi. Hafta sonu da hep bir aktivite olduğu için ablalar evde, baba geliyor falan, anne evde oluyor. Bir koşuşturma evde bir yerlere gidiliyor falan derken pek eline alamıyor(A5).”*

Ebeveynlerle “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi programı öncesi yapılan görüşmede ebeveynlere çocuğunuzun dijital oyun kullanım süresini nasıl belirlediği sorulduğunda evde belli bir kuralın olmadığı daha çok çocuk yemek yerken, evde çocuğun canı sıkıldığında, ebeveynin işi olduğunda çocuğun oynamasına izin verildiğini belirtmişlerdir. Ebeveynlerin bir kısmı ise dijital oyun kullanım süresini çocuklarının belirlediğini belirtmiştir.

*“Onu belirlemiyorum hocam aslında ama hocam genelde benim çocuğum bir şey yerken bakıyor. Okula başlayalı öyle oldu açıkçası şimdi. Hani ben sürekli oyun istiyorum, tablet istiyorum, telefon istiyorum yok açıkçası. Sadece yemek yerken istiyor. Hiç yemiyor hocam. O yüzden ben hemen koyuyorum. Eskiden şey yapıyordum hocam. Yemeği koyuyordum. 10 dakika da mı yiyor? Beş dakikada mı yiyor? Yediyordum, alışmıştı o şekilde. Yalnız ben bir yere gittikçe, evde temizlik yaptıkça ben çocuğa bunu biraz fazlalaştırdım herhalde. Ben de alıştırdım diyebilirim. Süreyi ben değil çocuk belirliyor (A7).”, “Aslında ben belirlemiyorum. O kendisi belirliyor. Başından beri öyle gittiği için hani. Ben ona hiç “Süren doldu. Bırak.” da demem hani yada o da “Biraz daha sürem var mı?” demez. Zaten şu tabletlerdeki, telefonlardaki ebeveyn kontrolü şeylerini de yükledik biz önce. Acaba*

*çok bağımlısı olur mu? diye. Bi yarım saate ayarladık ilk başta hani. “Oynayabilir mi?” ki diye. 10 dakikadan sonra sıkılıyor mesela koyuyor. Ondan sonra yarım saati 15 dakikaya çektik. Sıkılıyor zaten diye. Baktık bu sefer 15 dakikada dayanmıyor. O kendine başka bir uğraş buluyor. Aklına bir şey geliyor. Yeme fikri geliyor. Genelde oyunu kendisi kapatıyor. Süreyi biz belirlemediğimiz için (A9).”, “Genelde etrafına evde bakıyor, dikkatini çekecek bir şey olmayınca ya da evde kimse olmayınca çünkü herkes okula gidiyor, biz baş başa kalıyoruz özellikle bu aralar evde hasta yattığı için. İster istemez anne işlere koşuyor, yemektir, bulaşıktır, çamaşırdır sabah. Bakıyor yapacak bir şey yok. O sırada dikkatini çeken en kolay bu. Hemen ona yapışıyor ister istemez (A5).”, “Ya şöyle bir şey şimdi ben şu saatte şu kadar yapılacak diye bir şey yok. Mesela o gün çocuk bütün gün hava güzeldir. Parka götürmüşümdür. Arkadaşının yanına götürmüşümdür. O gün evde internet kullanılmaz, izlenmez. Ama okuldan gelir, herhangi bir ödev yapılacaktır, aktivite yapılacaktır. Benim işim olmaz, onunla ilgilenirim öyle olduğunda da interneti kullanmıyor. Ama ben evde olup hiçbir şey yapmayıp, işim olursa, onunda canı sıkılırsa internete yöneliyor. Günlük kullanım süresi en fazla iki saattir o da. İşim çok olursa o da. Çok nadirdir ama. İki saat değildir o da sabahtan akşama bir saat oluyordur ama sabahtan akşama. Benim işim oluyorsa o zaman bakıyordur. bir saat oluyordur (A6).”, “İlk başta sadece yemek yedirirken veriyordum. O zaman küçük olduğu için dinliyordu biraz daha. Şimdi biraz büyüdükçe fazla önüne geçememeye başladım. Aslında kışın daha zor oluyor. Şu an yine iyiyiz. Mesela yarım saat bakacaksın diyorum. Ondan sonra dışarıda arkadaşların ile oyun oynayabilirsin diyorum. Şu saatte ödevini yapacağız. Kesme, yapıştırma yapacağız. Şu an iyiyiz. Okul açılalı iyiyiz Allah’a şükür. Ama önceden önüne geçemiyorduk (A3).”*

Ebeveynlerle “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi programı sonrası yapılan görüşmede ebeveynlere çocuklarının günlük dijital oyun kullanım süresini nasıl belirlediği sorulduğunda çocukların günlük dijital oyun kullanım süresine sınırlama koyulduğu tespit edilmiştir. Ebeveynlerin çocuklarda günlük dijital oyun kullanım süresinde bilinçlendiği görülmüştür.

*“Dijital oyun sözleşmesini kullandık. Ondan sonra karar verdik. İşime yaradı. Allah razı olsun. Kurallara ikimiz karar verdik. O yüzden kurallara herkes uyuyor. Babamızda uymaya çalışıyor (A1).”, “Önceden ne kadar kullandığını umursamıyordum. İsteddiği kadar oynasın. Sonra saat sınırı koydum. Şimdi sana bu telefonu veriyorum. Sadece bir saat. Bir saat sonra elinden alacağım diyorum. Bakıyorum bir saat doldu mu elinden alıyorum (A2).”, “Dijital oyun sözleşmesi kullanıyorum. Mesela telefonuma şey yapıyorum. Mesela oyun oynayacak diyelim. Telefonun alarmını kuruyorum. Mesela 20 dakika mı oynaması gerekiyor. 20 dakikasını kuruyorum. 20 dakika sonra alarm öttüğü zaman kendisi anlıyor zaten. Otomatikman “Aaa benim sürem doldu anne. Ben kapatıyorum.” diyor kendisi (A6).”, “Toplantıdan sonra. Siz bizi bilgilendirdikten sonra “Anneciğim ben bu gün toplantıdaydım. Öğretmenin toplantı yaptı. Öğretmenimiz yasak oyunları kaldırıyoruz. Günlük bir saate düşürmemizi, günlük bir saate düşürmemiz gerektiğini söyledi. Toplantı bize böyle yapmamızı önerdi. Böyle yaparsak daha doğru olur. Çok şükür çocuğumda “Anne ben izleyeceğim. Anne ben istiyorum.” diye tutturana bir çocuk olmadı yani (A10).”, “Ya zaten hani şöyle ben önce ilk bu şeye (eğitime)*

*katıldığımda çocuğumla eve gittim. Güzel bir şekilde konuştum. İşte ben senin öğretmenin ile görüştim. Böyle böyle bir toplantı. Bak bu işte dört hafta sürecek. Ben bunun sonunda bir belge alacağım. Artık ben dijital bir ebeveyn olacağım. Senin ihtiyaçlarını daha güzel karşılayabileceğim. Onun anlayabileceği şekilde bunu ona anlattım. Dedim ki artık hani bir saat bakmamız gerekiyormuş. Bu senin gelişimin için, hani uyku saatin, her şeyin için bunlar çok faydalıymış. Zararlı oyunlara bakarsak anneciğim korkabilirmişiz. Hani altına çiş yapıyorsun ya artık onu yapmayacaksın gibi böyle konuşarak ikna ettim. Ya şanslıyım çünkü ilımlı bir çocuğum var. Böyle çok hırçın değil. O konuda şanslıyım. Hiç itiraz etmedi ilk haftadan itibaren. Dijital oyun sözleşmesini de kullandık. Onun da faydasını gördük (A13).”*

**Tablo 4.3. “Dijital Oyun ve Çocuk” Aile Eğitimi Sonrası Ebeveyn Görüşmesi Çocukların Günlük Dijital Oyun Kullanım Süreleri**

Çocuğun Günlük Dijital Oyun Kullanım Süresi	Aile Eğitimi Sonrası Ebeveyn Görüşmesi	Frekans
0-1 saat	A1,A2,A4,A5,A7,A8,A9,A10,A11, A12,A13	11
1-2 saat	A3,A6	2
3 saat ve üzeri		
Toplam		13

Ebeveynlere “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi sonrası çocukların günlük dijital oyun süresi sorulduğunda ebeveynlerin çoğunluğu “0-1 saat” şeklinde yanıtlamıştır. Çocukların günlük dijital oyun kullanım süresinin 0-1 saat arasında olması “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programının etkililiğinin göstergesi olarak düşünülebilir.

Çocukların dijital oyun kullanım sürelerinde aile eğitiminin etkisi incelendiğinde; ebeveynlerin çoğunluğu (A1, A2, A3, A4, A6, A7, A9, A10, A11, A12, A13) aile eğitiminin olumlu yönde katkısı olduğunu belirtirken, ebeveynlerin bir kısmı (A5, A8) eskiden de çok kullanmadıkları için süreyi etkilemediğini belirtmiştir.

*“Oldu hocam. Mesela bu eğitimden önce saatlerce telefonu yani iki-üç saat elinden telefonu kaldırmıyordu mesela uyuyana kadar. Telefonun başında uyuyordu mesela. Aldığım zaman çılgınlık atıyordu. Nasıl diyeyim? “Sen beni sevmiyorsun işte. Sen benim dediğimi yapmıyorsun”*

*Bu şekilde elinden aldığımda böyle tepkiler ile karşılaşıyordum ama şu anda dediğim o şiddet çocuk oyunları kaldırdığımızda artık merakı gittiği için. Onları (şiddet içerikli oyunları) artık oynamadığı için artık telefonda sıkılıyor. “Oynamak istemiyorum artık. Al artık sıkıldım. Ben oyun oynayacağım” falan diyor bana. Elinde barındırmıyor telefonu. Şimdi mesela bir saat. Yeri geliyor yarım saat oluyor. Yeri geliyor bir saat oluyor yani o şey olarak değişebiliyor (A11)”, “Oldu. Mesela öncesinde çok süreye dikkat etmiyordum. Hani sınır mesela iki-üç saat olmuyordur ama yarım saat bile olsa ben süre hakkında çok yani dikkat etmiyordum. O konu benim çok dikkatimi çekmiyordu ama şimdi mesela günlük bir saat olması en azından önerildiği için. Mesela şimdi şey yapıyorum. Verdiğim saate, aldığım saate bakıyorum. Hani yarım saat oynayıp geri verdiyse akşam ya da başka bir zaman sürecinde bana canım sıkıldı derse veriyorum telefonu tekrar. Bir yarım saat daha veriyorum ama günlük bir saatin üzerine çıkmamaya çalışıyorum. Artık sınırlarımız ve kurallarımız var diyeyim (A12).”, “Dediğim gibi benim çocuğum en baştan da konuştuğumuz gibi bir bağımlı değil. Ben sadece hani kendim için daha neler yapabilirim yani belki eksiklerim vardır. Bunları tamamlayayım diye. Gerçekten çok etkili oldu. Bunun için katıldım. Kızlarımda ya da oğlum da hiçbir şekilde bir bağımlılık yok. O yüzden de süreyi çok etkilemedi açıkçası (A5).”, “Zaten bir saati geçirmiyordum ben. Yani bunu büyük çocuğum için değil de küçük çocuğum için konuşayım. 15 dakika, yarım saat. Yarım saat en fazla. Yarım saati geçirmiyorum asla. Bir saat hiç olmadı. Vermiyorum. Eğitiminde etkisi oldu. Eğitimden önce bir saatti. Şimdi yarım saat (A8).”*

Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı öncesi ebeveynlerle yapılan görüşmede ebeveynlere pandemi öncesi ve sonrası günlük dijital oyun kullanım süresinde değişiklik olup olmadığı sorulduğunda ebeveynlerin çoğunluğu farklılık (A2, A3, A4, A6, A7, A10, A12, A13) olduğunu belirtmiştir. Pandemi öncesi ve sonrası çocuklarda günlük dijital oyun kullanım süresinin farklı olduğunu belirten ebeveynler bu farklılığı dijital oyun kullanım süresinin artması şeklinde belirtmiştir.

*“Oldu. Baya oldu. Pandemiden önce dışarılarda geziyorduk. Sağa sola gidiyorduk. Anneannesine daha sık gidiyorduk. Orada ablaları ile oynuyordu. Kapalı kapıların arkasında çocuklar hiçbir vakit geçirememeye başladı. Şu an beş yaşında. Altı yaşına girecek. Pandemi de dört yaşında başladı. Eee tabi doğal olarak çocuk vakit geçirememeye başladı. Hepimiz aynı ortam olduğumuz için mecburen televizyona da bakmak zorundayız. Yapacak bir şey yok. Oyunları da o dönemde keşfetti. Dört yaşında keşfetti. Ondan önce videolar izliyordu, çizgi filmler izliyordu. Oyun yoktu (A2).”, “Çok fazla oldu. Bu pandemi döneminde çok fazla bir artma oldu. Bu evden hiç çıkmadık. Artı biz de bir virüs hastalığını geçirdik. 15 gün evde kaldık. Hiç dışarı çıkamayınca çocuk bu sefer kendini telefona sardı. Telefonda yetmedi. Televizyonda internet olduğu için bu sefer televizyondan sürekli internet izlemeye başladı. İnternetteki oyunlar olsun, şimdi televizyonda artık bu ateri oynayanlar, büyükler televizyonda onlar oynuyorlar, bunlar izliyorlar sadece ama tabi bu arada argo kelimeler çok fazla kullanılıyor. O dönem bu çok fazla oldu (A4).”, “Oldu. Evet. O zaman daha çok bakmaya başladı. Hiçbir yere çıkmadık. Anneannemiz yakın bize. Teyzemiz yakın bize ama oraya bile gidemediğimiz*

*için yasaklarda. Çok sıkıldı ve hep ona bakmak istedi. Sürekli bakmak istedi. Sürekli babasının telefonuna bakıyordu. Onun şarjı azalınca benimkine geçiyordu o şekilde. Baya bakıyordu (A13).”*

## 4.2. Ebeveynlerdeki Değişimler

*Tablo 4.4. Çocukların Dijital Oyun İle Tanışma Yaşı*

Çocuğun Dijital Oyun İle Tanışma Yaşı	Aile Eğitimi Sonrası Ebeveyn Görüşmesi	Frekans
1-2 yaş	A5,A6,A11	3
2-3 yaş	A2,A3,A7,A10,A12,A13	6
3-4 yaş	A9,A4,A8	3
4 yaş ve üstü	A1	1
Toplam		13

“Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı öncesi ebeveynlerle yapılan görüşmede çocukların dijital oyun ile tanışma yaşının çoğunlukla “iki-üç yaş” civarında olduğu, , bazı ebeveynlerin görüşlerine göre ise bu yaşın bir buçuk yaş civarına kadar düştüğü saptanmıştır.

*“Kaç yaşında bir buçuk-iki yaşındaydı. Baya küçük. Hani şey olur ya böyle dursun. Sürekli mızımız bir çocuk. Dursun, etsin. Seninde işin oluyor ister istemez. Eline veriyorsun dursun diye. O şekilde başladı yani. Çalışan bir anne olduğum için evde de işlerim oluyordu. Mecbur çocukta durmuyorum. Evimiz sobalı olduğu için onu bir odada tutmam gerekiyor yani. O zaman için öyleydi şu an değil ama o zaman için tutmam gerekiyordu odada. Kendim mutfağa çıkıyordum. Çocuğumun da hasta olmaması için mecbur veriyordum eline (A11)”, “2 yaşında filandı. Ablalarından, çevresindeki arkadaşlarından tabi biraz bizden de gördü çocuk. Kışın sobanın başında oturuyoruz. Televizyon izliyoruz. Sürekli televizyonda olmuyor. Biz de elimize alıyoruz tabi ki öyle. Brawlstar. Bir iki tane daha var ama aklımda yok. Hepsi telefonumda var şu an. Kendisi yükledi. Oyunları ablalarından, kuzenlerinden onlar oynuyormuş, onlara bakarak, merak salarak keşfetti (A2).”, “İlk dijital yani açıkçası bizden görenek tanıştı. İki-iki buçuk yaş arasında vardı. Yemek yerken. Yemek yemiyordu zaten. Birkaç kez benden de oldu açıkçası. Hani farkettim. Yemek telefonu önüne koyduğum zaman, ben yedirirsem yiyordu ama kendisi yemiyordu telefon olmadığı zaman. Ben de sırf yemesi için birkaç kez denedim. Böyle yiyor diyerekten önüne koymaya başladım telefonu. Yani çünkü o zamanda yemiyordu telefon olmadığı zaman. Zaten zayıftı kilosu. Sırf yemek için vermeye çalıştım (A3).”*



Ebeveynler çocuklarının dijital oyun ile tanışmalarında daha çok “baba”nın (A4, A8, A9, A10) etkisi olduğunu belirtmiştir.

*“Eğitici oyun diye girdim ben. Üç yaşındaydı. Küçük çocuğumda üç yaşında. Hani video falan yapıyordum da. Bu yıl eğitici oyun diye giriyorum işte büyükten küçüğe şekilleri yerleştiriyor, renkleri öğreniyor. Öyle şeyleri yüklüyorum. Video izlemeye iki yaş civarında falan başladı küçük olan. Büyük olan daha geç başladı. Onun bir bağımlılığı yok ancak bir yere gidersem orada biraz işte çok sıkılıyor diye “Telefonuna bakabilir miyim?” derse, çok mecbur kalırsam, çok ağlarsa veriyorum. Bu videoları ilk ben açtım. Aslında ilk ben de açmadım babamızdan dolayı kaynaklandı. İlk de babası oyun gibi bir şey açtı, tabi orada çıkıyor reklamlar şeyler. Oradan videoya girmiş öylelikle alıştı gitti (A8).”, “Aslında bizim babamız aracılığı ile tanıştı. Hayvanları böyle şey yapsın diye kurt sesi, ondan sonra kuzu sesi şeyleri açarak başladık biz. Oyun oynamak için değil de oyuna mesela şeyle beraber böyle arkadaşları ile beraber oturduğunda mesela onlar farklı bir yerden görüp yüklemişler. “Aaa... Ben de oynayacağım.” Hani o şeyle başladı. Hemen hemen kaçtır üç ya da dört yaşında tanıştı. Daha yeni yeni oyuna merak saldı. Onun dışında çokta merakı yok (A9).*

“Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı öncesi ebeveynlerle yapılan görüşmelerde ebeveynlerin çoğu çocuklarının en çok oynadığı dijital oyunu PUBG olarak belirtmiştir. PUBG’den sonra en çok oynanan dijital oyunların ise Brawlstar, Minecraft ve Kedi TOM olduğu tespit edilmiştir.

*“En çok oynadığı Minecraft var işte. PUBG var. İkisi de savaş oyunu. Kavgalı, dövüşlü oyunlar içerikleri. Şöyle söyleyeyim hocam sürekli kavga gördüğü için bu çocuk. Buna yöneldiğini düşünüyorum. Çocuğumla konuşuyorum ama hani pek etkili olmuyor. Nasıl diyeyim? Okulda öğretmenlerin konuşması benim konuşmamdan daha etkili. Öğretmen okulda konuşursa yapıyor ama benim dediğimi yapmıyor. Ben konuşunca hani kötü niyet mi arıyor? Nasıl yapıyor hani? Başlıyor şey demeye. “Sen beni sevmiyorsun. Sen beni istemiyorsun.” falan demeye başlıyor. Anlatıyorum hani bunun kötü olduğunu. “Benim seni istememle alakası yok. Ben seni çok sevdiğim için söylüyorum hani. Kötü anlama beni. Kötü yapma.” diye söylüyorum ama anlamıyor. Hep tersine hep kötüye anlıyor. Bunu da nasıl aşabileceğimi bilmiyorum hocam açıkçası (A11).”, “En çok galiba PUBG gibi bir oyun ve onun bir değişimi ama silah oyunu. Mesela atıyorum bir bina. İçinde adamlar. Düşmanlar mı oluyor artık nasıl oluyorsa onları bulup vurmaya çalışıyor. O şekilde. Oyun oynarken bazen yanında oluyorum. Başka kedi oyunları var ya “Tom” falan. Onları da oynuyor ama onlar zararlı oyunlar değil. Banyo falan yaptırıyor, yemek yediriyor, banyo yaptırıyor falan. Onları daha küçükken oynuyordu. Şimdi büyüdükçe abilerinden falan gördükçe savaş oyunları. Onları oynamaya başladı. Yaklaşık 6 aydır oynuyor (A13).”, “Brawlstar, Minecraft. Bunlar bazen savaş oyunu oluyor. Yüksekçe çıkıyor, aşağıya atlıyor. “Puan kazandım anneciğim bak. Puan kazandım.” diyor. Bazısı da arkadaşlarıyla birlikte olduğu için “Ben onu geçtim. Ben puan kazandım. Daha yükseğe çıktım.” tarzında konuşuyor anlatıyor yani (A10).”*

Ebeveynlerle “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı öncesinde yapılan görüşmelerde ebeveynlerin çoğunun içerik hakkında bilgisi olmasına rağmen bazı ebeveynlerin oyunların isimlerini pek bilmediği görülmüştür.

*“Bu aralar boyama yapıyor. İsmi tam olarak bilmiyorum ama boyama yapıyor sürekli internetten. Bu oyunda renkler var, iri iri şekiller var yada yaş büyüdükçe küçültüyor şekilleri artık. Onları renkli renkli kendi elleriyle ekranda boyuyor. Oyunun adını hatırlamıyorum şu an (A5).”, “Hocam dediğim gibi çocuğum çok çabuk sıkılıyor. Çok aşırı derecede sabit oynadığı yok. Mesela bunlardan sıkılır. “Anne ben başka oyun istiyorum. Başka oyun yükleyeceğim” der. Sonra ondan da sıkılır. Yani böyle yoğunlaştığı bir oyun yok. Mesela genelde araba oyunu var. Mesela bir oyun var. Bir oyun indirmiş. Benim telefonumun zili çalıyor. O oyunu oynuyor mesela. Bir kedi konuşuyor karşısında. Kedi resmi koymuşlar şekilde yani. En çok dedim ya çocuğu kurtarma oyunu var ( Rescue cut). En çok onu oynuyor. Adını bilmiyorum oyunların (A7).”*

“Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı sonrasında yapılan ebeveyn görüşmelerinde ise çocukların en çok oynadığı dijital oyunların “eğitici içerikli dijital oyunlar” olduğu saptanmıştır. Aynı zamanda ebeveynlerle aile eğitim programı öncesinde yapılan görüşmelerde adı geçen şiddet içerikli dijital oyunların “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı sonrası ebeveyn görüşmelerinde çocukların dijital oyun tercihleri arasında yer almadığı görülmüştür. Ebeveynlerin oyun seçiminde bilinçlenmesi araştırmanın dikkat çekici bulguları arasındadır. Aynı zamanda “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programının etkililiğinin göstergesi olarak da düşünülebilir.

“Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı sonrası ebeveynlerle yapılan görüşmelerde ebeveynlerin çoğunun dijital oyunların içerikleri hakkında bilgi sahibi olduğu görülmüştür.

*“En çok oynadığı oyun “Farkı Bul” oyunu ve “Project Makeup”. Arada bir de video da bakıyor. “Farkı Bul” oyunu çocukların dikkat gelişimini, bir konuya odaklanmasını sağlıyor. İki tane resim var. İkisinin arasındaki farkı buluyorsun ama dikkatini vererekten buluyorsun. Mesela ne kadar dikkatli olduğunu da görebiliyorsun orada. Mesela en ufak bir şeyin yanlış yerde olduğunu bilmesi benim için iyi yani, güzel bir şey. “Project Makeup” o da çocuğun yaratıcılığını sağlıyor. Biz kız var. Kızın saçını kesiyorsun, ona makyaj yapıyorsun, değiştiriyorsun ondan sonra saçını yıkıyorsun. Her şeyine kendin karar veriyorsun (A6).”, “Ya ben sürekli değiştirdiğim için oyunları. Şey vardı mesela Mental UP. Onu çok fazla oynuyorduk. Onun tüm evrelerini bitirdi. Onu beğendi. Çok severek oynadı. Onu ben silmiştim. Şimdi tekrar yüklemeyi düşünüyorum. Süreli bir de o. Ondan sevmişti yani. Mental UP eğitici şekilde sana mesela diyor “Hadi şu iki parçayı eşleştir. Şu kadar süren var. Hemen o sürede bitiriyor ve üç yıldız kazandığında acayip mutlu oluyordu. Başardım, başardım . İki yıldız oldu mu yapamadım, yapamadım. Sürem yetmedi. Kendini daha çok Mental UP oyunundan çok memnun kaldım ben (A8).”, “Şu an eğitici oyunlar oynuyor hocam. Eğitici oyunlarda çizimler var, yazı*

yazmalar var, boyamalar var. Mesela nasıl diyeyim bir tane bir şekil çıkartıyor. Tren var oynadığı oyunda. Trende hangi meyveleri ? Kaç tane? Terazi var. Size ondan bahsedeyim şimdi o geldi aklıma. Bu teraziye kaç tane meyve koymalıyız. Bir tarafında 3 tane var terazinin diğer tarafında kaç tane koyarsak denk olur? Sonra sepete koyacak. Manav gibi düşünün. Market gibi düşünün. Onun aynısından alıp sepete koyacak. üç tane bulduğunda oraya getiriyor. Teraziye koyuyor. O üç oldu mu sepete geçiriyor zaten. O tarz (A10).”, “Bir giydirme oyunu vardı. İsmi tam olarak hatırlamıyorum. Silmişim valla. Ondan sonra sizin önerdiğiniz Quiver oyununu oynuyor. O var şu anda. Giydirme oyunu sürekli reklam çıkan bir oyun. Bu işte bir tane kızlar var. Bögürtlen diyor. Mor kıyafetli, mor saçlı bir kız. Çilek diye var mesela o kırmızı saçlı, kırmızı kıyafetli bir kız. Onları kendi zevkine göre işte ayakkabısını, kıyafetini, saçının tokasına kadar ya da takalarına kadar, küpelerine kadar kendisi renklerini göre giydiriyor. Hani kendi zevkine göre giydiriyor. Ondan sonra işte oradan şeyler çıkıyor. Güzel olduyse balon patlatma falan. Balonları patlatıyor oradaki. Hani o var. Bu Quiver boyama bir çıktısı var. Kendi karekodu falan var. Çıktı alıyorsun, boyama falan yapıyorsun. Ee sonra onun telefonla fotoğrafını çekiyorsun. Hani üç boyutlu şey yapıyorsun. Hani mesela tavuk varsa tavuğu hareket ettiriyor falan gibisinden. Öyle bir oyun (A12).”

Ebeveynlerle “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi sonrası yapılan görüşmede iki ebeveyn çocuklarının av oyunları oynadığını belirtirken bu ebeveynlerden biri görüşme sırasında bundan sonra av oyunlarına da izin vermeyeceğini belirtirken diğer ebeveyn çocuğunun bu tarz oyunlar oynamasını çocuğunun hayvanları çok sevmesi olarak belirtmektedir.

“Dediğim gibi av oyunları bir de tamir oyunları bizim. Bir de kepeçdir, kamyondur o tür oyunları seviyor. Av oyunları işte bunların bir adı yok. Geyik avı yazıyoruz mesela. Bu tamir oyunlarının da adı yok. Onları mesela playstore dan ben yazıyorum. Hangisi hoşuna giderse onu kendisi yüklüyor ama genelde de içerik aynı. Uzakta mesela bir geyik oluyor kuş oluyor. Onu hedefle vurmaya çalışıyor. Vurduğu zamanda hoşuna gidiyor. Tabi ki iyi bir şey değil onu da bıraktıracam zaten. Tamir oyununun zararlı bir şey olmadığını düşünüyorum. Benim de hoşuma gidiyor. Özellikle matkap türü şeyleri çok seviyor. Mesela bir evi duvarı yıkıyorlar. Tekrar yapmaya çalışıyorlar. Matkapla vidayla dolap falan takıyorlar onları çok seviyorlar. Oyunu yüklediğimiz zaman inceliyoruz biz. Sonra güvenli ise veriyorum. Kendi de soruyor zaten. “Bu oyunu oynayabilir miyim? Bunda savaş var mı?” Bir de toplantı içeriğimizi anlattım ben ona. Biraz da o yüzden çekiniyor. “Buna baksam öğretmen kızarmı?” diye (A3).”, “Ya benim çocuğum küçük. Dediğim gibi beş yaşında. Daha böyle oyun kavramının aslında farkında değil hani. Orada bir oyun oynanabileceğinin, neler olabileceğini çok da farkında olan bir çocuk değil. Genelde hayvanları seviyor sonra böyle belgesel tarzında şeyleri izlemeyi daha çok seviyor. Öyle olunca ona yakın oyunlar oynuyor mesela. İşte hayvanlar koşuyor sonra öbürü onu yakalıyor. Böyle tamamen çocukça, safça oyunlar oynuyor benim ki şu anda. En çok oynadığı neydi? Bir dakika telefonda bakabilir miyim? Çok zorlandığımızda dışarıda falan oynadığı Animal Transform diye bir şey. İçeriğinde şey var. Hayvanlar işte böyle bir ormanlık alanda hep beraber yaşıyorlar. Ondan sonra kendi avlarını seçiyorlar. O avlarına ulaşmak için kendilerince koşuyorlar.

*Onu yönlendiriyorsun oyun içerisinde. Hani avını gördü mü? Avına giderken hangi yönden gitmesi gerekli (A9).”*

“Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı öncesi ebeveynlerle yapılan görüşmelerde ebeveynlerin çoğu dijital oyunların eğitici amaçlı kullanılmasını olumlu karşılamasına rağmen bir kısmının ise olumsuz karşılamamakla birlikte istekli de olmadığı görülmüştür.

*“Eğitici olursa güzel olur tabi ki. Çocuklarımız içinde kendi açımızdan da. Sonuçta bu dijital oyunlar çocukları gerçekten de çok fazla olumsuz etkiliyor. Derslerinde özellikle. Şu anda bildiğim eğitici içerikli dijital oyunlar yok. Bilsen oynatırdım. İzin verirdim. Belki de vardır eğitici oyun. Yok demeyeyim de. Biz görmediğimiz için çocuklar sürekli vurdulu, kırdılı oynadığı için. Ben hiç araştırma yapmadım açıkçası. Eğitici oyunlar olsun isterim. Derslere yönelik olsun isterim. Sayılarla, problemlerle, belki bulmaca olabilir. O tarz şeylerde isterim (A2).”, “Eğitici oyunlar mı hocam? Hiç bilmiyorum. Eğitici oyunlar olsa aslında kötü olmaz. Çocukta baya bir etkisi iyi yönden olacaksa iyi olurdu eğitici oyunlar (A7).”, “Çok öyle oyunda şu anda aklıma gelen öyle bir şey yok. Yani hatırlamıyorum. Ya kullanılabilir de ben çok dijital ortamda vakit geçirmesini istemiyorum. Yani daha çok evde kendisi oynaması, bizle oynaması, arkadaş ortamında oynamasını istiyorum. Hani çok dijital ortamla televizyonlarla vakit geçirmesini ben istemiyorum (A4).”, “Eğitici amaçlı kullanılabilir ama yine de telefona bağımlı yapıyor çocuğu. Eğitici oyunlar hakkında da pek bilgim yok açıkçası (A11).”*

“Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı öncesi ebeveynlerle yapılan görüşmelerde ebeveynlerin eğitici içerikli dijital oyunlar hakkında bilgisine bakıldığında ise ebeveynlerin çoğu (A1, A2, A3, A4, A6, A7, A11, A12, A13) eğitici içerikli oyunlar hakkında bilgisinin olmadığını belirtmiştir.

*“Öyle kullanabilir. Eğitim amacıyla. Biz telefona çok önem vermiyoruz. Biz eğitici oyunları da bilmiyoruz. Sizler gibi biz telefonla devamlı uğraşan biri olsak biz de biliriz ama internetimiz yok. Telefondaki internet ne kadar yeter. Hiçbir bilgim yok (A1).”, “O yönden eğitici amaçlı. Yani maalesef onları bilmiyorum. Kullanılsa çok iyi olur aslında eğitici amaçlı. Oyun türlerini aslında kendim oynamadığım içinde çok bilmiyorum. Hiç araştırmadım da zaten. Sadece işte onun istediği yönde oyunları açtığım zaman evde de uygulamaya çalıştığını fark ettim. Yapmak istiyor, becermeye çalışıyor, el becerisini de geliştiriyor o zaman. Araştırıp da bulsak yani o yönde geliştiresek daha iyi olacak (A3).”, “Ya ben böyle çocuğumun izlediklerinde pek eğitici bir amaç yok açıkçası. Eğitici amaçlı kullanılsa tabi ki olabilir ama şu an için benim bildiğim o kadar yok. Bazen boyama oyunları falan yapıyor bazen. Genel bir program onun içinde renk boyaması, ya da sayı kaç tane olduğunu yada ne olduğunu o şekilde oyunlar var (A13).”*

“Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı sonrası ebeveynlerin eğitici içerikli dijital oyunları olumlu karşıladıkları görülmüştür. Aynı zamanda ebeveynlerin “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı öncesi yapılan görüşmelere göre eğitici içerikli dijital oyunlar hakkında içerik bilgisinde artış olduğu tespit edilmiştir.

*“Eğitici amaçlı oyunlar evet kullanılmalı. Çocuğun dikkatini daha çok toparlaması sağlıyor mesela bize gösterdiğiniz neydi? Çocuğun şey boyayıp, 3D li pozisyonda görmesi tabi mutlu eder. (Quiver) Bunu yapacağım deneyeceğim ama (A6).”, “Bence olumlu etkileri var. Belirli süre zarfında verdiğim sürece gerçekten çocuğa bir şeyler öğretiyor. Dediğim gibi benim kontrolümde, benim sınırlamamda, benim yanımda olacak şekilde. Ben de zaten ona gösteriyorum. Bak şöyle böyle. Renklerdir şeylerdir. Öyle olduğu sürece olumlu (A8).”, “Quiver’i denedik ama onun çıktısını alamadık daha alacağız. Gösterdiğiniz bu üçboyutlu şey vardı ya onu. Bir de şey vardı ya onu yapmaya çalıştık kodlama ile ilgili olamı yaptık mesela. (Scratch) O zaten öyle şeylere meraklı böyle. Mesela biz ona tablet yada telefondan değil de biz kendimiz şey yapıyoruz. “Hadi geç bakalım. 10 a kadar say. Öne git. 5'e kadar geri gel. Sağa dön, sola dön falan derken. Çok güzel bir şey kodlama ya. Yani faydalı kısmını alabildikten sonra aslında hem çocuğu teknolojiden uzak tutmuyoruz hani. Çünkü artık içindeler ve daha da çok içinde olacaklar. Hani bu zamanlı olacak bir şey değil. Üç ay sonra internet tamamen kesilecek “Eyyvah ne yapacağız?” şeyinde de değiliz. Bu artık ilerledikçe gidecek yani. Öyle olunca hani en azından doğru olarak kullanmasını öğrenirse hem bize var avantajı hem kendine var diye düşünüyorum (A9).”, “Eğitici amaçlı kullanılması hakkında olumlu düşüncelerim var. Olumsuz düşünmüyorum. Ben bazen oturuyorum. Çocuğa hani diyorum ki yani ingilizce renkleri öğren yada şu şu renk. Tamam bir süre öğretebilirim ama benimki de zaten bir yerde tıklanıyor yani ama mesela telefondan, oyunlardan bir şeylerden öğrendikleri, sanki onların sürekli sıkılmadan tekrarladığını bildiği için hani daha kolay geliyor. Orada mesela kendi başına da öğrenebiliyor. Ben her zaman o ilgiyi alakayı veremiyorum. Orada kendi başına öğrenebiliyor ya da sayıları. Bunun İngilizce veya Türkçe olmasının bir önemi yok. Mesela bir oyun vardı. (Kodlama) Sağa gitme, sola gitme, adım atma, üç adım git gibi. Sizin de örnek verdiğiniz oyunlardaki gibi. İşte bu şekilde yönleri öğrenebiliyorlar. Yani öyle. Kodlama gibi oyunların kullanılmasının yararlı ve faydalı olacağını düşünüyorum bu konuda (A12).”*

Ebeveynlerle “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı sonrası yapılan görüşmelerde ebeveynlerin çoğunda eğitim sırasında adı geçen eğitici içerikli dijital oyunlardan “Quiver” adlı dijital oyunun akılda kalıcı olduğu görülmüştür. Araştırmada dikkat çeken bir bulgu ise eğitimde adı geçen eğitici içerikli dijital oyunlar için ebeveynlerin çoğu belirtilen eğitici oyunları henüz denememiş olup kesinlikle deneyeceklerini belirtmiş olmalarıdır.

*“Eğitici amaçlı oyunlar evet kullanılmalı. Çocuğun dikkatini daha çok toparlaması sağlıyor mesela bize gösterdiğiniz neydi? Çocuğun şey boyayıp, 3D li pozisyonda görmesi tabi mutlu eder. (Quiver) Bunu yapacağım deneyeceğim ama (A6).”, “Güzel şeyler hocam yani eğitici amaçlı güzel*

*kullanıldığında güzel sonuçlar yapar. Hepimiz çocuklarımıza da bilgili kullandıktan sonra bizler içinde aynı şeyler geçerli. Henüz sizin gösterdiğiniz eğitici oyunları deneyemedik ama bir tanesini çok merak ediyorum hocam. (Quiver) Onu da kağıt yazıcıdan çıkartamadık. Onu merak ediyorum. Yazıcı falan yok evde. Bilgisayar falan yok. Onu çıkarttım mı onu merak ediyorum. Kendim de merak ediyorum. Orada canlı hareket ediyor ya şekiller. Onu merak ediyorum (A10).”;*“Kullanılabilir. Eğitici amaçlı kullanıldığında gayet de faydalı olabileceğini düşünüyorum. Nasıl diyeyim? Çocuğa yönelik zarar vermeyecek şekilde oyunlar. Henüz sizin dediğiniz oyunları deneyimlemedik ama onlar aklımda. Telefonda yer yoktu. Onları falan kaldıracığım önce. Almam gereken fotoğraflar, videolar var. Onun için fırsatım olmadı. İlk önce telefonumu boşaltacağım. Ondan sonra o oyunların hepsini indireceğim ama. Hepsini oynatacağım ona. Özellikle üç boyutlu olanı (Quiver) çok merak ediyorum. O ilgisini de çekecek diye düşünüyorum (A11).”

“Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı öncesi ebeveynlerle yapılan görüşmelerde ebeveynler dijital oyunların olumlu yönlerini eğitici/öğretici olma, teknolojiyi kendi kullanabilme, özgüvenli olma, çocuğu sakinleştirme şeklinde ifade ederken olumsuz yönlerini ise dijital bağımlılık, agresifleşme, sosyal hayattan uzaklaşma, boşa vakit harcama, aileye karşı çıkma, olumsuz örnekleri model alma şeklinde belirtmiştir.

*“Olumlu etkileri ya mesela olumlu etkilerini şu şekilde düşünüyorum. Video çekiyor. Önceden video çekmeden önce bakmadan önce oyun oynarken utanıyordu, çekiniyordu. Şimdi o tam tersi videoyu çekerken, onlar gibi oynamaya çalışıyor. Böyle artık o çekingenlik falan geçti. Rahat rahat kendini şey yapabiliyor. Özgüven geldi biraz. Bu bana olumlu yönü gibi geldi. Olumsuz yönü internet olmadığı zaman yapamıyor. Mutlaka internet olması lazım. Bir yere gittiğim zaman “Anne internet. İnternetini açar mısın?” İnternetim yok dediğim zaman mesela bazen. “İnternet olan yere gidelim.” Bazen öyle de yapabiliyor yani. Birazcık öyle oluyor. Agresifleşmiyor ama (A6).”;*“Hocam çocuğun dikkatini, hırçınlaşmasını sağlayacağı yönünden çok olumsuz, olumlu olduğu yönünden de bazı şeyleri de öğretiyor. Aslında bunları biz de çocuğumuza öğretebiliriz. Oradan da öğrenmek zorunda değil yani. Bunu ben de öğretebilirim yani. Ama ben daha kolayını kaçıttım için onu da vermek zorunda kaldım yani. Aslında olumlu yönünü söyleyemem. Hep olumsuz (A7).”;“Yani dikkat, konsantrasyon oyunları sonra eğitici oyunlar bunlar bana göre olumlu. Böyle olursa çocuk şey yapıyor ama diğer türlü farklı içerikleri olan oyunlar çok. O zaman kendilerini çok bağımlı hissettiklerinde eziyette ediyorlar, huyları da değişiyor çocuğun çok asabi hale geliyor. Sürekli istiyor, sürekli istiyor. Bana göre yanlış. Ya ebeveyn kontrolünde olacak indirdiği oyun. O zaman bence iyi (A8).”;“Faydalı bilgiler olduğu zaman tabii ki olumlu. Yani en azından ana renkleri, boyamayı küçük yaşta olduğu için yani bazı güzel konuşmaları paylaşmayı öğretiyor ama olumsuz yönleri de oluyor. Çok fazla oynadığı zaman agresifleşiyor. Savaş oyunu oluyor ya mesela bazen. İşte onun gibi hareketler yapıyor. Böyle savastaymış gibi kendini öyle yönlendiriyor. “Ben buradan atlayabilirim. Ben buraya çıkabilirim.” Koltuğun kenarına çıkıyor mesela. Ben ona uyarım “Anneciğim oraya çıkarsan düşersin. Canın acır. Hani oraya çıkmamalısn. “Anne oyunda da böyle yapıyorlar. Buraya çıkıyorlar, yükseğe çıkıyorlar.”

*“Anneciğim onlar bir oyun. Bunları yaparsan canın acır. Zarar görürsün.” diye uyarıda bulunuyorum (A10).”*

“Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı sonrası ebeveynlerle yapılan görüşmelerde ebeveynler dijital oyunların olumlu yönlerini eğitici/öğretici olma, güvenli internet ortamı sağladığında güvenli olma, kendi kendine öğrenme fırsatı sunma, beyin gelişimi şeklinde ifade ederken olumsuz yönlerini şiddet içerikli davranışlara yönelme, gözlerde yorgunluk, aileye karşı çıkma, argo kelime kullanımı, tehlikeye açık ortam olması, dijital bağımlılık şeklinde belirtmiştir.

*“Hocam ben sizin toplantıdan sonra olumsuz yönleri; savaş oyunlarının gerçekten olumsuz olduğuna karar verdim. Çünkü benim çocuğumda savaş oyunları oynadığında olumsuz yönleri vardı. Bu ilk toplantımızdan sonra ben oyunları sildikten sonra çocuğumda büyük bir değişim olduğunu gördüm. Eğitici oyunlar oynadıkça daha da böyle kendine farklı olduğu, daha bilgili olduğu tabii bunun okulla da çok büyük alakası da var. Telefonla da alakası var. Yani güzel sonuçlar doğurdu toplantıdan sonra bu dijital oyun bilginiz (A10).”, “Yani bu bağımlılığa dönerse olumsuz karşılıyorum. Bu tamam iyi bir oyun ya da eğitici bir oyun bile olsa hani uzun zaman ben böyle telefona bağımlı, dışarıya artık çıkmayan bir çocuk olsa, ben desem ki “Hadi parka gidelim.” “Yok. Hayır. Ben evde telefon oynayacağım. Tablet oynayacağım.” derse benim için gerçekten zararlı diye düşünüyorum ama saatine göre, kurallarımıza göre ya da benim mesela seçtiğim, onun için faydalı olabilecek oyunları, seçtiğim oyunları oynarsa, kurallara uyarırsa, saatine uyarırsa faydalı olacağını düşünüyorum (A12).”, “İstedğim oyunları oynadığı için şu an güvenli. Özellikle PUBG dir, Minecraft tir onları da oynuyordu. Geçen haftadan beri onları da bıraktık. Onları bıraktığı için çok mutluyum zaten. Dün soruyor “Abim gibi olduğumda onlara da bakacak mıyım?” “Hayır” diyorum bakmayacaksın. Laf almaya çalışıyor benden. Onlara bakmadığı için mutluyuz şu an. Minecraft falan yükliydi onu silmiş. Ben anlattığım zaman silmiş. Biraz da çekindi. Toplantı sık olduğu için herhalde biraz da etkilendi. Dijital oyunları güvenli şekilde kullanırsa olumlu. Ev açısından da kendisi açısından da. Özellikle beynini olumlu şeylere baktığı zaman yapıcı şeyler yaptığını fark ediyorum. Ev de olsun, ödevlerinde olsun. Ödevlerini yaparken bile olumlu şeylere baktığı zaman geçen hafta hatta “A” yı öğrenmişler. Onu bile yaparken bir şeyler üretiyor mesela. Topa benziyor. Ne bileyim? Çubuk yapıyor. Direğe benziyor. Yani yapıcı şeyleri var. Ödev yaparken bile faydası oluyor yani. Eğitici şeyler var (A3).”, “Eğitici olarak hani daha önce de bahsettiğim gibi renklerde olsun, şimdi harfleri gördüğünde bazen bazı harflerde. Biz bunu okulda öğrenmiştik. Hani öyle oyunları ya da öyle programları dijital programlarda izlediği zaman hani en azından onları tanıyabiliyor. Artı şöyle bir şey de var. Tamam bazı hayvanların seslerini çıkarmasına kızılıyordum ama hangi hayvanın ne şekilde ses çıkardığını oradan öğrenmişti. Hangi hayvan ne işe yarar? Mesela bir koyundan yada inekten süt alımı, yün alımı hani bunları bu şekilde internet aracılığıyla dijital ortamlarda görmüştü. O şekilde hani birçok bilgiye ulaştı. Bunun okulda da faydası oldu. Olumsuz yönleri de dediğim gibi böyle arkadaşlarıyla oyun oynarken zarar vererek hani hep böyle vurdulu kırdılı oyunlara girdiği zaman. Savaş oyunlarına girdiği zaman bu şekilde oynaması, bazen argo kelimelerin kullanıldığı yerlerde bile hani bize bile*

*argo kelimeler bazen yeri geliyor artık onları bile kullanmaya başladı. Şimdi bazen ağzından kaçırıyor. “Aaa çok özür dilerim. Yanlışlıkla oldu” diyor (A4).”*

Araştırmada “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi programı öncesi ebeveynlerle yapılan görüşmelerde bazı ebeveynler dijital oyunlar için yalnızca olumsuz görüş belirtirken “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi programı sonrası dijital oyunların hem yararlı hem zararlı olduğu yönünde fikirlerinin değiştiğini belirtmiştir.

*“Şöyle ben önceden çok olumsuz düşünüyordum gerçekten. Hani asla telefon verilmemeli şöyle böyle ama anladım ki bu eğitimden sonra telefon sizin de söylediğiniz gibi dijital çağdayız. Artık hani internet çağındayız ve bu çocuğu ondan uzaklaştıramayız. Onu nasıl doğru kullanabiliriz? Bunu öğretmeliyiz. Kendimizde aslında bilmiyorduk ve öğrendik. Çok şükür ki artık çocuğumuza da bunu aşlamak bize düştü. Ya ben o şekilde önce çok olumsuz düşünüyordum gerçekten ve gerçekten olumsuz yönlerini de çok fazla görüyordum. Çocuğun şiddet meraklısı bir çocuktu mesela. Vurdu kırdı onları çok seviyordu ve sürekli bir şey söylediğimde hırçınlaşıyordu. Kapıları çarpıp gidebiliyordu ya da mesela dediğim gibi altında çişini yapıyordu her gün mesela korktuğu için ama şimdi benim belirlediğim saatlerde ve benim belirlediğim oyunları oynadığını gördüğüm de gerçekten çok ılımlı, farklı bir çocukla karşılaştım. Bu eğitimle tablet, telefondaki oyunlar komple temizlendi (A13).”, “Benim için olumlu bir yönü yok yani dijital oyunların. Ne bileyim hani bazı oyunlar oluyor. Kendini geliştirmeye yönelik. Hani mesela nasıl diyeyim? Ben oynamıyorum gerçi oyun ama pek öyle oyun içeriği de bilmem. Çocuğun yaşına uygun oyunlar hani kendisini geliştirebileceği, zekasını geliştirebileceği oyunlar oynamasını açıkçası isterim. oynayabilir ama yani bunu da oynadığı zaman çok çabuk sıkılıyor ve benden yardım istiyor. “Anne birlikte yapalım?” gibi. Çok çabuk sıkılabilen çocuğum var. Olumsuz yönleri dediğim gibi çocuğun çok boş vakit geçirmesini sağlıyor. O yüzden aslında çok oynaması taraftarı da değilim. Oynamasını istemiyorum. Çocuk diyor yani (A11).”*

*şeklinde görüşünü belirten ebeveyn aile eğitimi sonrası ise “Dijital oyunlar şu yönü ile olumsuz. Çok kötü şeyler var içerisinde yani oyunların içerisinde bizim de gözden kaçırabileceğimiz yani çok dikkat etmezsek bizinde gözden kaçırabileceğimiz dediğiniz gibi şiddet içerikli oyunlar, pornografik şey ile çıkabilen oyunlar. Onlar çok çıkabiliyor bazen çocukların karşısına. Mesela “Mavi Balina”dır, şeydir. Onlar çok çıkabiliyor yani bunları biz takip etmesek zaten bu onun için tamamen çok kötü bir şey yani ona çok dikkat etmeye çalışıyorum. Faydalı yönü ise yani kendisini geliştirebilmesi açısından bir bakıma da oyunlar iyi. Zeka geliştirici oyunlar indirmeye yani oynatmaya çalışıyorum. Aynı şekilde sadece telefondan değil. Eve oyunda aldım ben bu şekilde zekayı geliştirici oyunlarda aldım. Onları da oynuyoruz evde. Onları oynadığı zaman telefona dönüp de bakmıyor. Onlar daha zevkli onun için. Telefona o yüzden bakmıyor. Ben boş kalırsam yada bir işim çıkar da işe gidersem o zaman telefonu eline alıyor. Uyku saatlerini de düzene koyduğumuz için uyuyacağı saate kadar yemeğini yiyip şey yapana kadar yarım saat bir zaman kalıyor ona. Yarım saatte de bakıyor yada oynuyor işte (A11).”, “Hocam çocuğun dikkatini, hırçınlaşmasını sağlayacağı yönünden çok olumsuz, olumlu olduğu yönünden de bazı şeyleri de öğretiyor. Aslında bunları biz de çocuğumuza öğretebiliriz. Oradan da öğrenmek zorunda değil yani. Bunu ben de öğretebilirim yani. Ama ben daha kolayını kaçıttım için onu da vermek zorunda kaldım yani. Aslında olumlu yönünü söyleyemem. Hep olumsuz*



(A7) şeklinde görüşünü belirten bir başka ebeveyn ise aile eğitimi sonrası ise “*Olumlu görüşüm anlattığım gibi işte hocam. Hocam çocuğun bir şeyler öğrenmesi. Benim hiç göstermediğim, öğretmediğim lavı mesela ben ona hiç öğretmedim. Ben ona bu ateş. Ateş de demedim ya en basitinden. Lavı, ateşi, buzlanmayı bunları hep oradan öğrendiğini düşünüyorum ben. Olumsuz yönden de dediğim gibi hocam çocuğun aşırı dağılması. Bir de çocuğun bazı hareketlerin de şiddet unsuru şeyler. Ya mesela kötü kelimeleri de alıyor diyebilirim. O tür şeyleri de. Yani hocam fazlası çok zararlı ya. Haddinden fazlası ya gerçekten izliyordu olmaz zararını da çok görüyorduk. O yüzden kararlı oldum zaten (A7).*

Araştırmada “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı öncesi ebeveynlerle yapılan görüşmede ebeveynlerin dijital oyun kullanımının çocukları üzerinde herhangi bir etki yaratıp yaratmadığı konusundaki farkındalığının oldukça düşük olduğu tespit edilmiştir.

“*Çocuğun gelişimi. Hiç bilmiyorum ki. Düşüncem yok. Yok. Bilmiyorum (A1).*”, “*Valla bağımlı yaptı gibi bir şey hocam. Telefona bağımlı yaptı. Vermediğim zaman artık havalar iyi olduğunda direk dışarı atmaya çalışıyorum hani. Dışarıda enerjisini harcasın diye. Telefona bağımlı olmasın diye. Zaten 22.00 gibi de yatıyoruz artık. Dışarı çıktığımızda telefon aramıyor. Dışarıda oyuna dalıyor, bisiklettir falan. Benim yanımda olmak istiyor aslında. Ben de çalıştığım için pek vakit ayıramıyorum. Eve geliyor iş oluyor. Çocuğum hem benim yanımda olmak istiyor. Öyle bir döngü içerisindeyiz. Başka etkisi olabilir mi hiç düşünmemiştim (A11).*”, “*Bence eksi yönde bir etkisi var gerçekten gelişimi açısından. Bazen söylediğim şeyi idrak etmekte zorlanıyor. İki üç kere söylemem gerekiyor. “Oğlum kumandayı verir misin?” diyorum. O gidip bana başka bir şeyi getiriyor. Biraz beynini ona odakladığı için. Biraz anlama güçlüğü çekebiliyor bazen. Ona baktığı zamanlarda normalde değil ama elinde tablet, telefon olduğu zaman duymuyor bazen. Bence beyin gelişimini de mutlaka etkiliyordur. Tabi çok detayını bilmiyorum ama bence etkiliyordur (A13).*”

“Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı sonrası ebeveynlerle yapılan görüşmede ebeveynlerin ““Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı öncesinde yapılan görüşmelere göre dijital oyun kullanımının çocukları üzerinde herhangi bir etki yaratıp yaratmadığı konusundaki farkındalığının eskiye oranla arttığı görülmüştür.

“*Yani şöyle ileride dijital çağda siz de eğitiminizde bahsetmişsiniz ileride mesela oyun kurulumu, belki de meslekler değişecek. Artık masa başı diye bir şey kalmayacak falan diye söylemişsiniz. En azından çocukluktan başlaması hani dijitali oyunlar olsun, bu programlar olsun başlaması onun için yararlı olacağını düşünüyorum. Hadi öyle yararını düşünüyorum. Bu kötüye kullanılırsa mesela. Ben mesela oynadığı oyunlarda yani yanında oturuyorum genelde. Hiçbir zaman kendi odamdan başka yerde oynattırmam oyunu. Benim yanımdaysa oynayabilir ama hani diyelim ki takip etmiyorum gibi. Ne oynadığını bilmiyorsam, ne izlediğini bilmiyorsam o zaman bunun zararlı olacağını düşünüyorum ama hani yanımda olduğun sürece, kurallara uyduğu sürece bunun yararlı olacağına gelecekteki hayatında da yararlı olacağını düşünüyorum. Zararı yine mesela bu bağımlılık haline gelirse, bir saatten daha fazla ya da artık yanımdaysa ve beni duymuyorsa hani, ismini söylediğimde tepki*

*vermiyorsa, telefonu elinden alınca ağlamaya başlıyorsa hani bağımlılık artık dış dünya ile ilişkiyi tamamen kesip tamamen telefona yönelirse o zararlı olabilir diye düşünüyorum (A12).”, “Faydalı oyunlar olduğu sürece bence çok büyük etkileri de var. Artık mesela sağını solunu öğrenebiliyor çocuk. Yön duygusu gelişiyor. Beyin, zeka gelişimi oluyor. Ne bileyim becerisi gelişiyor. El becerisi. Bu şekilde faydalarının olduğunu düşünüyorum. Zararlı yönü de çok fazla izlerse mesela bizim koyduğumuz sınırın dışında izlerse gözlerine zararı olabilir. Beyin gelişimine zararı olabilir. Artık mesela üretkenlik olmaz. Can sıkıntısı diye bir şey olmaz. Sürekli elinde olursa canı sıkılmaz ve artık kendisi canı sıkılınca bir şeyler üretmeyi bırakır. Bu şekilde etkileri azalır (A13).”*

“Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı öncesi ebeveynlerle yapılan görüşmede ebeveynlerin çocukları için dijital oyun oynarken dikkat edeceği kural ve sınırları için bilgisinin yetersiz olduğu tespit edilmiştir.

*“Şimdi oynadığı oyunlarda hocam çok şiddet içerikli değil. Bir şu gösterdiğim (Rescue cut) size var onu ben siliyorum ama o tekrar ekliyor ama. Bu da çok şey değil. Çocuğu kurtarmak amaçlı oyun. Çocuğu kurtarıyor orada çocuğu kurtarıyor. Öyle çok şiddet içerikli değil. Çok şiddet içerikli oyunlar oynamıyor artık. Araba oyunu genelde. Bana yükletmiyor oyunları hiç. Mesela telefonu al, fazla hareket etme. Bak şurayı temizliyorum, burayı temizliyorum. Sen buna bak. Bak şu kadar bak. Sana meyve getireyim mi? 20 dakika bak. O şekilde diyorum tabi ki. Bak benim şimdi işim var. Onu halletmem gerekiyor sen telefona yada tablete bakakoy diyorum evet (A7).”, “Dijital oynarken ben özellikle sestem rahatsızım. Yüksek sesle. O sanki yüksek ses olunca çocuk kendini daha mı kaptırıyor. Bilmiyorum. Yüksek sesle yapıyor. O konuda çok uyarıyorum ben. Sesini kapat. İşte yada orada hayvan taklidi sesi çıkartıyor mesela. Kulaklık kullanmaz. Hayvanlar mesela orada ses çıkartıyor. Onlarla beraber bağılıyor mesela. Zaten ses yeterince var. Bir de kendisi bağıınca ses ikiye katlanıyor. Sadece orada uyarırım ben. Onun dışında çokta problemimiz yok. Başka bir kuralımız yok. Süreyi o belirler. Hani yoran bir çocuk olmadığı için, dijital oyunlardaki bağımlılığa kaptıran bir çocuk olmadığı için. Eğer bağımlı olsaydı o zaman kurallarım olurdu. Hani mesela süreyi o kontrol şeyinde o zaman ben kendim belirlerdim mesela yada o oyunlardaki süre bittiğinde ona farklı bir oyalama yöntemine başvurabilirdim. Mesela “Hadi gel. Hayvanları sıralayalım.” yada “Gel. Bir şeyler yiyelim. Acıkmışsındır.” diye (A9).”*

“Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı sonrası ise ebeveynlerle yapılan görüşmede ebeveynlerin çocukları için dijital oyun oynarken dikkat edeceği kural ve sınırlarla ilgili bilgisinde artış olduğu saptanmıştır.

*“Artık telefonu kullanırken yanında oluyorum yada mutfakta benim yanımda oluyor sandalyede. Yemek yapana kadar bakıyor. Ondan sonra bırakıyor telefonu. Dijital oyun sözleşmesindeki kuralları yapıyoruz (A1).”, “Yani yüklediği oyunları yüklemiyor artık. Eskisi gibi yükleyecek olsa bile benden izin alarak yüklüyor. Zaten ben yazıyorum yükleyeceği oyunu. Kontrolümün altında olduğu için takip edebiliyorum. Ebeveyn kontrolü artık devreye girdi. Süre sınırlamamız var. 15-20 dakika. Ara veriyoruz. Oyun oynuyoruz. Etkinlik yapıyoruz (A3).”, “Dikkat edeceği kurallar özellikle hayvanlara*

ve insanlara zarar vermeyecek oyunlar tercih etmesini istiyorum (A5). “Süre kuruyorum. Alarm çalıyor. Şey yapacaktım da daha vaktim olmadı. Sizin dediğiniz gibi bu çocukların ebeveyn kilitleri. Ebeveyn güvenlik şeyleri yapacaktım ama daha vaktim olmadı. Onu yapacağım o aklımda benim yani. Onun dışında zaten oynadığı şeylerin içeriklerine bakıyorum zaten. Çocuğuma kulaklık vermiyordum zaten. Sesini duyuyorum zaten. Ne izlediğine, ne baktığına, ne yaptığına bakıyorum veya beraber televizyondan izliyoruz. Çocuğumla daha kaliteli zamanda geçiriyorum (A6).”, “Reklamlara kesinlikle girme diyorum zaten. Başka yere girme sadece bu oyunu oyna. Youtube dan bir şey bakacağı zaman telefonu elinden alıyorum. Televizyondan açıyorum. Telefona bakmasın diye. Aynı yerde oluyoruz. Diğer odaya göndermiyorum. İçeriklere ben sürekli bakıyorum (A8).”, “Süre veriyorum. İçeriklerine bakıyorum. Zaten ben eğitici olup olmadığına bakıyorum. Tabletinde çocuk modu olduğu için herhangi bir şey ile karşılaşmadım şimdiye kadar. Mesajdır, çıplaklıktır herhangi bir şey görmedim şimdiye kadar. Görsem zaten yasaklardım onu (A10).”, “Dijital oyun oynarken ben önceden yanında bulunmuyordum mesela. Kendimi iş yapacağım zaman veriyordum ama bu eğitim sonrasında yanımdan hiçbir zaman ayırmamam gerektiğini ve her zaman önce benim oyunlara adapte olmam gerektiğini öğrendim. Yanıma alıyorum çocuğumu ne oynamak istiyor ya da ne izlemek istiyorsa bir video. Onun zararlı olmayacak şekilde ve yaşına uygun. Zaten hani oyuna girdiğinizde PEGİ, sizin öğrettiğiniz şekilde orada yazıyor. Bakıyorum şiddet varsa ya da hafif bile şiddet varsa onu çocuğuma önermiyorum. Bu diyorum senin yaşına uygun bir oyun değil. Bakıyorum eğer üç yaş sınırlaması yoksa yani bu bütün yaşlar için uygun diyorsa oyunda o zaman çocuğuma veriyorum ve yanındayken bakıyorum. Bazen genelde beraber oynuyoruz artık. Onun dışında saat sınırimız var. Bir saati kesinlikle geçmiyor. Bazen 15 dakika bakıyor. Bir ara veriyoruz. Başka bir şeye adapte oluyor yarım saat bakıyor. Bazen 1 saat bakmak istediğinde 1 saat izin veriyorum ama daha fazlası olmuyor (A13).”

“Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı öncesi ebeveynlerle yapılan görüşmede ebeveynlerin bir kısmı çocukları için dijital oyun seçerken eğitici/öğretici olma, şiddet içerikli olmama, cinsel içerikli olmama kriterlerine dikkat ettiklerini belirtmişlerdir.

“İlk başta argolu olmamasına, bazen küfürlü şeylere aslında isteyerek bakmıyor ama baktığı zaman karşısına çıkıyor sonuçta onlarda. Yani ne bileyim. Yani eksi yönlerde aslında çocukta fark edemiyor karşısına ne çıkacağını bilemediği için. Yani bilemiyorum. Mesela cinsel içerikli şeylere falan onlara çok dikkat ediyorum (A3).”, “Daha öğretici şeylere dikkat ederim aslında. Okulda da faydalı olacağı şeyleri göstermeye daha çok dikkat ederim.”, “Şiddet içerikli olmamasına dikkat ederim. Olumsuz yönde etkilememesine dikkat ederim (A12).

Araştırmada ebeveynlerle “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı öncesi yapılan görüşmede dikkat çeken bulgu ise ebeveynlerin çoğu çocuklarının dijital oyunları kendilerinin seçip yüklediğini belirtmiş olmalarıdır.

“Oyunları kendisi seçiyor. Mesela bunu yükleyemediği zamanlarda benim ancak o zaman haberim oluyor. Bu oyunu oynamak istiyorum ama yükleyemedim. Telefon bunu yükledi ancak o zaman yada demiştim ben Playstore ben kilit koydum. Tabi ben kilidi açmayınca oyun yükleyemez. Google dan mikrofonlu oyunlar diye giriyor. Şimdi yazmayı bilmediği için mikrofondan giriyor ya da hangi oyunu arkadaşından öğrendiyse o oyununun ismini Google dan söylüyor zaten. O şekilde yapıyor (A4).”, “O kendisi seçiyor. Erkekler silah oyunları, futbol. Vurdulu kırdılı oyunlar daha çok dikkatini çekiyor oğlumun ama kızımın öyle değil. Kızımın tam tersi. Çocukları, bebekleri oynatan videolar. Ondan sonra kendini video çekip izlemeler. Öyle şeyler daha çok dikkatini çekiyor. Mesela oğlum oyunları seçerken kendisi seçti. Ben hiç şey yapmadım. Müdahale etmedim (A6).”, “Ben eğitici olmasına aslında dikkat ediyorum genelde ama dediğim gibi çok fazla kontrol edemiyorum açıkçası. O kendisi ne izlemek isterse onu izliyor. Onun dışında pek dikkat ettiğim bir şey yok açıkçası (A13).”, “Hocam doğruyu söylemek gerekirse arkadaşlarında o oyun yüklü olduğu için “Anne arkadaşım bu oyunu oynuyor. Ben de bunu oynamak istiyorum.” tarzında söylediği için ben de ona oyunu yükledim. Baktım hani onun çok böyle şeysi yok çocuk oyunu belli. Uygun gördüm onu yükledim tabletine. Karakterler çocuk karakteri. Çocuk da değil hocam nasıl diyeyim size tahta gibi. Şekli şemali belli olmayan bir şey. Onların gözünde demek ki onları bir insan gibi canlandırdığı için “Anne bak bu bunu yapıyor. Bu bunu yapıyor.” diyor. Anlatıyor yani (A10).

“Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı sonrası ebeveynlerle yapılan görüşmede ebeveynler çocukları için dijital oyun seçerken eğitici/öğretici olma, kötü içerikli olmama, yaşına uygun olma, içerik kontrolü, uyarı işaretleri, reklamsız oyunlar, güvenli internet” gibi kriterlere dikkat ettiğini belirtmiştir. Ebeveynlerle “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi programı sonrası yapılan görüşmelerde ebeveynlerin çocukları için dijital oyun seçme kriterlerinde farkındalığının “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi programı öncesi görüşmelere göre arttığı söylenebilir.

“Şiddet içerikli olmamasına, argo kelimeler olmamasına, küfür içerikli. Vurdulu- kırdılı olmaması yani öldürüp özellikle ok atmalara falanda bakıyordu önceden. Onları falan da bıraktık artık. Yani şiddet içerikli olmamasına bakıyorum. Yaşına bakıyorum. Bu kadar kısa zamanda bile bu kadar fark beklemiyordum ben açıkçası. Sonuç alacağımızı düşünmüyordum. İzin alması bile mesela önceden sormuyordu direk mikrofonu söyleyip istediği oyunu yüklüyordu ama şimdi izin alarak yüklüyor (A3).”, “İçeriğine öncelikle onun için zararlı mı? Zararlı olup olmadığına, uygun olup olmadığına bakıyorum. Yaşına uygun olup olmadığına bakıyorum. Hani o şekilde oynamasına izin veriyorum. Uyarı işaretlerini dikkate alıyorum. Kağıtların hepsi elimde zaten. Onları hemen dosyaya koydum (A4).”, “İçinde şiddet olmamasına. Ondan sonra şey argo ve küfürlü kelimeler kullanılmamasına. Çocuğun yaşına uygun olmasına. Özellikle buna dikkat etmeye başladım. Ona uygun oyunları sizin şey yaptığınız oyunları onları şey yapıyorum. Telefonuma, tabletime indireceğim. Diğer programların şeylerini kaldıracağım. Onları yapacağım yani. Oyunları daha denemedim deneyeceğim. Uyarı işaretlerini de kullanacağım. Mesela ben uyarı işaretlerini bu zamana kadar bilmiyordum anlamlarını

*gerçekten de. Şimdi o işaretleri görünce asıl, içeriğini görmesem de hani işaretlere bakarak da çocuğa uygun olup olmayacağını şey yapabiliyorum. Şu an aklıma bunlar geliyor (A6).”, “Hocam bu kursa girdikten sonra uyarı işaretlerine dikkat etmeye başladım. Ondan önce hiç dikkat etmiyordum. Şiddet içerikli mi? Anlattığımız gibi cinsel içerikli mi? O şekil şeylere aşırı dikkat ediyorum. Küfürlü mü? Onlara bakıyorum işte (A7).”, “Eğitici olmasına ilk başta. Eğitici olmasına dikkat ediyorum. Çok reklam girmemesine. Mesela bir oyun yüklüyorum. O kadar çok reklam giriyor ki bazı oyunlara. O oyunu hemen siliyorum (A8).”, “Öncelikle ben yaşına bakıyorum. Yaşının üstü olan bir şeyi tercih etmiyorum hani ve içeriğine bakıyorum mutlaka. İçeriğine çok fazla reklam giriyor mu? Özellikle ona bakıyorum. Hani içeriğinden öte reklamsız olan oyunları tercih ediyorum çünkü oyun içeriğinde belki bir şey yok ama aradaki o reklam her şeyi şey yapabiliyor. Güvenli internet kullanıyoruz (A9).”, “Tabi ki önce yaşına uygun olmasına artık en önce buna dikkat ediyorum. Ona zarar vermemesine. Kesinlikle şiddeti yada cinsel unsurlar göz önünde asla bulundurmaması gerektiğini. Güvenli internete de başvurduk. Artık güvenli bir internetimizde var. Karşısına çıkmıyor ne bizim ne çocuğumuzun. Bu şekilde. Uyarı işaretlerine de dikkat ediyorum (A13).”*

Ebeveynlerle “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi programı öncesi yapılan görüşmelerde ebeveynlerin çoğu çocuklarının daha çok dijital oyunu canı sıkıldığında tercih ettiğini belirtmiştir. Buna paralel olarak bazı ebeveynler ise yalnız kaldığında, onunla ilgilenen olmadığında, evde dikkatini çeken bir şey olmadığında, dışarı çıkamadığında, televizyon izleyemediğinde şeklinde belirtmiştir.

*“Televizyonu vermediğimiz zaman, evde vakit geçiremediği zaman. Zaten dışarı çıkamıyoruz virüslerden dolayı. Televizyona ve telefona çok fazla sarıldı. Televizyonda çizgi film izlediği zamanlar oluyor. Tabi doğal olarak ablaları da bakıyor, babası da bakıyor. Televizyona bakamadığı zaman hemen telefona saldırıyor, dijital oyuna saldırıyor (A2).”, “Yani dediğim gibi ben ilgilenmediğim durumlarda yani ilgilenemediğim durumlarda telefona yöneliyor. Oyunlara yöneliyor. Sürekli beraber bir şeyler yapalım istiyor. Tabi bu mümkün olmuyor. Benim işe gitmemi istemiyor. Sürekli beraber olmak istiyor. Bu durumlarda da telefona yöneliyor. Birlikte bir şey yapamadığımızda (A11).”, “Yalnız kalırsa. Onunla kimse oynamazsa. Mesela ilgilenecek durumum yoktur öyle. “Boyama yapalım.” der mesela. Benim o an işim varsa “Birazdan yapalım” derim. “Ama benim canım sıkılıyor. Arkadaşım da yok.” Zaten direkt telefon istemez hani şey yapmaz. “Ee. Benim canım sıkılıyor. Ne yapacağım ben?” falan. Hani ondan sonra bana şey der. “Ben biraz telefon oynayayım sen işini yapana kadar. YouTube izleyeyim. Sonra sen işini bitirince boyama yaparız ya da işte resim yaparız ya da Barbie oynarız.” falan. Genelde bir boşlukta kaldığında, bir şey yoksa, uğraşacağı bir şey yoksa, sıkılırsa (A12).”*

Ebeveynlerle “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi programı sonrası yapılan görüşmelerde ebeveynlere çocuklarının en çok hangi durumlarda dijital oyun oynamayı

tercih ettiđi sorulduğunda ebeveynler süre kontrolünü sağlamak şartı ile daha çok çocuklarının canı sıkıldığında izin verdiđini belirtmişlerdir.

*“Çok sıkıldığı zaman, evde ilgi olmadığı zaman, ablaları ödev yapıyor, ders çalışıyor ya da başka bir işle ilgileniyor ya da hepimiz bir telefon, telefon aldığımız zaman. Eğitimden sonra kendimde pek almıyorum. Evdeki çocuklara da pek vermemeye çalışıyorum. Bakıyorum saate yarım saati geçtiyse toplamaya çalışıyorum ellerinden, almaya çalışıyorum elinden (A2).”, “Çok sıkıldığı zaman. Bir de ilgilenmeyince onu da fark ediyorum. O anda hemen ilgilenmeye başlıyorum hemen. Unutturmaya çalışıyorum onu. Bu verdiđiniz dijital oyun dışındaki etkinliklerde işimize yaradı (A3).”, “Bir ara mesela gerçekten istiyordu. O da şey bir yere gittiğimizde, orada mesela kendine göre bir arkadaş bir şey yoksa çok sıkılıyordu. “Anne bir telefona bakabilir miyim?” diye o zaman istiyordu. Süreli olarak veriyordum. Şimdi artık istemiyor. Zaten biz evde sürekli oyun oynuyoruz. Bu kez tabi ben de yoruluyorum. “Oğlum biraz şey yap. Televizyondan çizgi film izle.” Bu sefer “Tamam anne. Sen biraz yat. Dinlen.” diyor. Sizin dediđiniz gibi kelime üretme oynuyoruz. Anne bak bu “S” harfi ile başlıyor. Bu “A” harfi ile başlıyor. Kelime üretiyor. Nesi var? oynuyor. Ben oturduğum yerden bowling şeylerini diziyorum. Bunlar iki kardeş geçiyorlar. Top atıyorlar. Ben çizici oluyorum. Onlar atıyor oynuyorlar. Hamur koyuyorum. Hamuru çok oynuyorlar ama bütün bunlara rağmen çocukta bir sıkılma şeyi oluyor. O da beni yoruyor. Mesela dijital oyun dışında oynayabileceđiniz etkinlikler listesini uyguluyorum. Mesela dikiş diktirdim. Ayy o kadar çok hoşuna gitti ki. Küçük bir bez parçası verdim. Onu ikiye katladı dikti. Anne çok eğlenceliymiş bu. Hemen bileđine falan taktı. O kadar çok hoşuna gitti ki. Ona bayıldı. Onu bazen yaptıracađım. Diğerlerini zaten yapıyorum çoğunlukla. Çok memnun kaldı yani. Onu astım zaten duvara. Oradan bakıyoruz günlük (A8).”, “Sıkıldığı zaman diyeyim hocam. Hani biraz böyle yapacak bir şey bulamadığında. “Anneciđim. Tamam birazcık izleyebilirsin. Sadece 15 dakika izle. Hepsini doldurursan izleyemezsin” diyorum. Birazcık izliyor. Saatin doldu dediđimde hemen kapatıyor. Dakikan doldu diyorum ben ona. Kapatıyor o zaman (A10).*

Ebeveynlerle “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi programı öncesi yapılan görüşmelerde ebeveynlerin ise daha çok çocukları çok sıkıldığında, işleri olduğunda, misafirliğe gittiğinde, misafir geldiğinde, ödül amaçlı, kendini çocuđu ile ilgilenecek kadar iyi hissetmediđi durumlarda çocuklarının dijital oyun oynamalarına izin verdikleri tespit edilmiştir.

*“Çok aşırı sıkıldığı zamanlarda. Bir de ablaları ders çalışırken onlara zarar vermesin diye. Zaten vakit geçiremediđi zaman, sürekli evde kapalı ortamda olduğumuz için çok eziyet ediyor. Kendim dinlenmek amaçlı vermiyorum ama çok işim olur da çok başımda şey yaparsa o zaman da veriyorum (A2).”, “Genelde hocam mesela çok işim yoğun olduğunda veya misafirim geleceđi zaman onun oyalanması için işimi rahat yapabilmek için mecbur veriyorum. Başka da açıkçası çok şey yapmak istemiyorum. Çok zor kalmayınca kendim de ev hanımı olduğum için. Yani çoğunluk zaten evde oluyorum. O talep ediyor onun dışında (A3).”, “Ben şey misafirliğe gittiğimiz zamanlarda bazen küçük çocuk olmuyor. O zaman izin veriyorum artık. Çok sıkılıyor çünkü. E kalabalık bir ortamda,*

*çokta kalabalık bir ortama girmiyoruz ama büyüklerin bulunduğu bir ortamda da televizyonu açıp yüksek bir sesle çizgi film izleyemeyeceğine göre bazen o zaman telefonla oynamasına izin veriyorum. O zaman izin veriyorum. En azından o zaman hem kendisi rahat olmuş oluyor hem ben rahat olmuş oluyorum. Onun dışında ben şey yapmıyorum zaten (A4).”, “Dışarıya çıktığım zaman, sırf sussun diye. Bir aldanmayı şey yapmayı bir öğretebilsem sorun değil ama o da aldanmadığı için genelde o zaman. O zaman susuyor. Ya evde de bazen hocam oluyor. Çünkü misafirim geldiği zaman olabiliyor. Ya nadir zaman ama misafirim geldiği zaman olabiliyor çocuksuz. Mesela ben bir işe yoğunlaştığım zaman aşırı derecede beni bırakmazsa, o işi bana yaptırmak istemiyor zaten. Mesela biri ile konuşurken o sürekli bağırp duruyor. Hani dikkatini bana versin diye. Onunla konuşmalıyım. Onunla şey yapmalıyım. Bana ilgileninler, bana şey yapınlar, yoğunlaşınlar diye sürekli bağırtıyor. Mesela şimdi biz konuşurken burada olsaydı sürekli bağırtırdı. Beni dinlesinler, bana yoğunlaşınlar diye. Mecbur vermek zorunda kalıyorum. O zaman rahatsız etmiyor (A7).”, “Ben ödül amaçlı veririm genelde. Nasıl oluyor mesela bir etkinlik yapıyoruz, evde bir şey yapıyoruz veya bir söz dinleme durumunda “Bak sana küçük bir ödülüm olacak” diyorum. “Al, 20 dakika telefona bakabilirsin diyorum” Ama bu da kırkta bir her gün olan bir şey değil. Ya da bir misafirliğe gittiğimde çok eziyet etme durumunda, çok ağlama durumunda illa başvuruyorum. İşin içinden çıkamayacak gibi olduğumda hani. Öyle. Çok eziyet edip, ağlıyor. O zaman sakinleşiyor maalesef (A8).”, “Ben de ya başım çok ağrıyorsa. Bazen gerçekten öyle bir durum oluyor ki yani insan bun alıyor hani. “Hadi git de.” hani. “Ne yaparsan yap.” falan. Öyle oluyor yani o durumlarda mesela ben çok şeysem. Canım sıkınsa diyeyim yani onunla ilgilenecek potansiyelde değilsem. “Vereyim hadi telefonu birazcık sen onunla oyna. Ben de şuraya uzanayım ya da ben işimi yapayım. Sen telefonu izle.” falan gibi öyle durumlarda veriyorum yani telefonu eline (A12).”*

“Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi programı sonrası ebeveynlerle yapılan görüşmede ebeveynlerin çocuklarına daha çok dijital oyun kullanma iznini çocukları sıkıldığında, misafirliğe gittiğinde, çocuk istediğinde, çocukla ilgilenemediğinde verdiği görülmesine rağmen çocuğun günlük dijital oyun kullanım süresine dikkat ettikleri saptanmıştır.

*“Benim işim varsa çocukla ilgilenemiyorsam, evde kimse yoksa. Tabi faydalı oyunlar yükledik dediğiniz gibi onlara bakması açısından o zaman veriyorum. Mesela akşam boştum. Çocuğuma kitap aldım. Kitapta fark bulma vardı. O tarz kitaplar alıyorum. Fark bulmaca oynadık beraber (A2).”, “Yani çok aşırı sıkıldığını farkettiğim zaman. Yazın yine dışarılarda oyalayabiliyorum. Şimdi evin içerisinde. Biraz ona da hak veriyorum. Mesela biraz ödev yapıyoruz. Biraz oyuncak oynuyoruz. Biraz da telefona bakması gerektiğini düşünüyorum çok sıkıldığını farkettiğim zaman. Çünkü ona da izin vermezsem daha da asabileşecek. Buna zamanla süre verdim mesela geçen toplantının ertesi günü. Alarm kurmuştum telefona. Alarm çaldığında telefonu vereceksin dedim. 15 dakikaya ayarladım alarmı. İlk gün şey yapmadı. Alarmı duyunca bıraktı. Üçüncü gün ona sinir olmaya başladı. Kendini sınırlandırılmış gibi hissediyor herhalde. “Alarm kurma sen. Sen bırak dediğin zaman bırakırım.” dedi bana. Şimdi alarmı da bıraktık. Şimdi kendim saat tutuyorum. Zamanın doldu bırak diyorum. O*

*zaman bırakıyor. Alarm çalınca sinir oluyor. Süreyi dijital oyun sözleşmesini uygulayarak yaptım zaten. Uygulamaya başladım sözleşmeyi ama kesinlikle uyacağını düşünmüyordum. Çünkü sinirli bir yapıya sahip. O kadar beklediğim kadar tepki vermedi. İkimizin de kararı etkili oldu. İster bunu yap ister şunu yap dedim ben. Yine benim dediğime geliyor. Çünkü direk ben baskı yapsam bu kez kendini sınırlandırılmış hissedecek. O yüzden ona da karar bırakıyorum ama benim istediğim sonuçta oluyor yine (A3).”, “Dediğim gibi işte misafirlğe gittiğimde. Arkadaşının olmadığı zamanlarda yani vakit geçiremediği zaman. Şimdi bir şekilde vakit geçiriyor. Bazen ben ilgileniyorum. Bazen misafirlğe gittiğimde de hani ne kadar çocukla oynayabilirim orada? Sonuçta misafirlğe gitmişim. Çocuğumla da vakit geçiremediğime göre o şekilde o zaman izin veriyorum ama orada izin verirsem akşam evde oynamıyor. Bir saatlik süreyi orada kullanıyor. Hani zaten tercih sunuyorum. Burada mı oynamak istiyorsun yoksa akşam mı oynamak istiyorsun? Bunu yapıyorum (A4).”, “Ben de mesela çok sıkıldığı zamanlarda veya herhangi bir yere gittik diyelim. O sırada çay içilecek. Çay içme ortamında hani. Şu anda yapmıyorum bunu ama önceden yapıyordum bunu. Çocuğun yanmaması için. Hani kaynaşmaması için. Oturması için o zaman veriyordum eline telefonu. Bunu eğitimden önce yapıyordum ama bu eğitimden sonra bazı şeyler çok değiştirdim ya gerçekten de. Hani bunu samimi olarak söylüyorum. Ben mesela bunları daha önceden bilmiyordum. Tamam araştırıyordum, okuyordum, çocuklarla ilgili şeylere bakıyordum ama bazen çok bilmediğim konularda varmış benim için (A6).”, “Hocam ben açıkçası kursa katılmadan önce baya sıkılıp, kafam yoruluyordu. Bir kek mi yapacağım, bir yemek mi yapacağım? Başımdan atıp. O gerçekten bendim. Daralıveriyordum, sıkılıveriyordum. Orayı temizlemem lazım, toplamam lazım diye şey yapıyordum ama şimdi hocam onun yerine televizyonu açıyorum oradan bakıyor. Ya sıkıldığı zaman babaannesinde olur. Geri tekrar iner. O şekilde yapıyorum. Artık “Tamam üf al. Telefonu şey yap.” demiyorum (A7).”, “O isteyince veriyorum hocam. Al telefonu oyna demiyorum hocam. Kendisi istiyor. Telefon bakabilir miyim? diyor. Tamam 15 dakika bakabilirsin. Yarım saatte bakabilirsin ama sonraki diğer 15 dakikanı doldurmuş olursun” diyorum. Bunu konuştuk önceden çünkü hocam. Sizden bilgi aldığımız için sağ olun. Bayağı da faydalı, eğitici şey oldu. Güzel sonuçlar çıkardık (A10).”*

“Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi programı sonrası ebeveynlerle yapılan görüşmede ebeveynlerin çocuk ve dijital bağımlılık konusunda “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi programı öncesi yapılan görüşmelere göre daha çok bilinçlendiği ve ebeveyn olarak rollerini fark ettiği görülerek ebeveynlerde bilinçlenme olduğu saptanmıştır.

*“Dijital bağımlılık yani bağımlı olmayı kendimiz engelleyebiliyormuşuz çocuk açısından. Elimizde olan bir şeymiş. Kaçamak yapıyorduk hep. Kurutuluş yolu gibi geliyordu bize ama istersek yapabiliyormuşuz. Çocuk ilgilenmediğimiz zaman, biz her dediğini yaptığımız zaman çocuk dijital bağımlı olur (A3).”, “Saatlerce telefonu elimden vermiyorsa, yemesini, uykusunu bunlar etkiliyorsa. Nedeni tamamen ilgisizlik. İlgisizlik yüzden biz ittik zaten aslında. Bu konuda da tamamen babasının hatalı olduğunu düşünüyorum. Hani hep ben işim olduğunda babasına bırakıp gittiğimde kendisinin rahat kalması için, rahat uyuyabilmesi için ya da gürültü yapmaması için hep telefonu vermiş. O şekilde telefon alışkanlığı oldu. Onun dışında oğlum yani kesinlikle telefon diye bir şey bilmiyordu.*



*Oyun oynamayı da bilmiyordu (A4).”, “Valla hocam çocuğun dijital bağımlılığını acaba biraz da biz ebeveynler mi yapıyoruz artık bilmiyorum ama. Ya hocam zaten hemen biz tanıştıırıyoruz. Dur şunu açalım. Dur şunu yapalım. Videoları falan yavaş yavaş biz gösteriyoruz aslında. Onlar bunu bilmiyor ki sonuçta. Yani emeklemeye başladığında telefonu önüne koyuyoruz. Bari bununla uğraşsın değişik gelir diye. O zaman alıştırdık zaten. Bu bizim suçumuz bence. Çocuğa bir şey demeye gerek yok da. Şimdi farkına vardığımız için geç de olsa. Ben şahsen belki de eğitime gelmeseydim baksın ya bu iyi oyalıyor diyebilirdim ama baktım gördüm hocam çocuğumda biraz göz rahatsızlığı da olacak gibi. Benim keyfim mi? Rahat edecek kafam şu işleri hemen bitirmem mi? Yoksa çocuğumun gözü mü? Sonra eyvah demiyeyim diye. Onunda etkisi çok oldu (A7).”, “Ya şu şekilde mesela bir ebeveyn ona telefonu, tableti sınırsız bir şekilde verirse, hangi oyunu oynadığını kontrol etmezse, zararını, yararını kendi bilmezse çocukta tabii ki dijital bağımlı olur. Aynı şekilde ailede anne baba sürekli telefona bakıp da çocuğuna da onu veriyorsa ve onunla da ilgilenmiyorsa çocuk ister istemez bağımlı olur (A13).”*

“Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi programı öncesi ebeveynlerle yapılan görüşmede uzman desteğine ihtiyaç duyup duymadıkları sorulduğunda ebeveynlerin çoğu ihtiyaç duymadığını belirtmiştir. İhtiyaç duymama nedenlerini ise daha çocuklarının küçük olması, kendinin çözümlenmeye çalışması, arkadaş ortamında çözümlenmeye çalışmış olmaları, çocukta davranış değişikliği gözlemlenememe, çocuklarının dijital bağımlı olmaması şeklinde belirtmişlerdir.

*“Hiç duymadım. Çocuğumuz daha yeni büyüyor diye. Hiçbir şey duymadım (A1).”, “Hayır. Duymadım. Çocuğumun bağımlı olduğunu düşündüm ama kendim onu çözümlenmeye çalıştım. Elllerinden telefonu, tableti alarak, dışarı çıkardım mesela. Hadi kuzenlerinle dolaşın dedim. Küçük oğlum karşı komşumun oğluna gönderdim. Kendim de onunla birlikte oyuncak oynadık. O tarz şeylerle kendim çözümlenmeye çalıştım. Yani her şeyde de doktora yada psikoloğa, psikiyatrye gitmeye gerek olduğunu düşünmüyorum açıkçası. Hani bazı şeyleri de kendimizde bulmalıyız. Kendimizi düzeltirsek, çocukla ilgilenirsek, çocuklara vakit ayırırsak, onların dilinden anlarsak böyle şeylere gerek kalacağını düşünmüyorum (A2).”, “Yok duymadım açıkçası şu ana kadar. Geldi aslında aklıma ama arkadaş ortamında konuşuyoruz mesela toplandığımızda. O diyor benimki öyle. O diyor benim ki öyle. Bakıyorum etrafıma genelde öyle. Dedim ben okul açılınca, derse yönelince telefonu azaltır diye düşündüm zaten. Herkes çocuğundan şikayetçi telefon konusunda mesela. Bakıyorum çevreme herkesin çocuğu aynı. Dedim herhalde okula gidince düzelecek diye düşündüm. Ödevleri falanda olunca azalır diye düşündüm. Desteğe ihtiyaç duymamıştım şu ana kadar (A3).”, “Yok duymadım. Şu şekilde duymadım. İsteklerini karşılamadığım zamanlarda agresifleşip, öfkelenip, saldırgan hale gelseydi bunları görmüş olsaydım, gözlemlemiş olsaydım o zaman derdim ki gerçekten de çocuğumun şeysi değişti, hal ve hareketleri değişti. Bunun bir uzmana ihtiyacı var diye düşünürdüm ama gözlemlediğim kadarıyla böyle bir şey olmadığı için ihtiyaç duymadım (A6).”, “Almadım. İhtiyaç da duymadım çok şükür. Oğlum öyle çok aşırı bağımlı olsa mecburi olarak isterim yani. Hani bunu nasıl*

*biraktirabilirim? Nasıl uzaklaştırabilirim? Ne yapabilirim? Ne yapmam gerekiyor? diye sorardım. Bilgi alırdım yani (A10).”*

“Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi programı öncesi ebeveynlerle yapılan görüşmede ebeveynlerin bir kısmı ise uzman desteğine ihtiyaç duyduğunu belirtmiştir. İhtiyaç duyma nedenlerini ise çocukta dijital oyun kullanım süresinin artması ve bilgi eksikliğini tamamlayabilmek olarak belirtmişlerdir.

*“Duydum. Duydum hatta benim yeğenim Okulöncesi öğretmeni. Dedi teyze çok mu sık oynuyor? Dedim çok sık oynuyor. O zaman dedi sen onla vakit geçirmeye çalış. Hani unutturmaya çalışın. Arkadaşları ile birlikte biraz daha çok tabi bu yaz dönemindeydi arkadaşları ile birlikte yada dışarıda oynamasını sağlayın. Dışarda, evin önünde yada bahçede falan oynamasını sağlayın en azından. Dışardaki kamyonlarıyla, şeyleriyle oynamasını sağlayın. Top oynayın. Bisiklet binin. Hani bunları söylemişti bana (A4).”, “Bir ara hocam oldu. Evet. Bu böyle ne olacak? Bu çok aşırı diye. Pandemiden dolayı. Pandemi baya hatta ben de dedim bu çok fazlalaştırdı. Çünkü bir ara ben bunun elinden telefonu almayınca vermemeye başlamıştı. Şimdi öyle değil Allah’ a şükür (A7).”, “Evet aslında ben bir ara düşündüm. Çünkü bir ara çok bağımlı olmuştu mesela bırakamıyordu. Bırakmak istemiyordu kesinlikle. Bizimkine telefon vermeyince ben. O direkt babaannesinden istiyordu. O direkt sormadan bana babaanesi ve dedesi veriyor. Ben vermeyin desem bile ilk torun olunca şımartmak istiyorlar. Anne, babanın pek hükmü yok gibi çocuğun üzerinde direkt veriyorlar. Aslında istemiyorum ama mecbur. Uzmana gidemedim. Çünkü eşim bu konularda biraz geri kafalı. Kendiliğinden bırakır. Zamanla bırakır gibi düşünüyor ama hani daha çok bağımlı olur gibi geliyor bana (A13).”, “Oluyor tabi ister istemez her annede de oluyor bence bu. Çünkü bence hep eğitime katılmalı. Ben çok seviyorum böyle şeyleri. Halk eğitimde falanda çok açar. Giderim. Katılmaya çalışırım ister istemez. Çocuğumu da yanıma alırım giderim bırakacağım yer olmadığı zaman. Bence çok iyi. Benim var mı? Oluyor tabi ki. Bizimde yetemediğimiz yerler oluyor. Acaba yanlış mı yapıyorum. Bazı yerlerde tökezleyebiliyoruz. Bu konularda eğitim şart. İlla ki. Çocuk gelişimi konusunda aldım ama dijital eğitim konusunda almadım. Hiç karşıma çıkmadı böyle bir şey. Burada da çıktığında hemen kabul ettim (A5).”*

Araştırmanın bir bulgusu ise ebeveynlerin bir kısmının güvenli interneti öğrenmiş olduğunu belirtmesine rağmen hala güvenli internet talebinde bulunmadığı güvenli internet kullanımını ertelediği görülmüştür.

*“Güvenli interneti duyuyordum da ama hiç kullanmadım. Ben kontrollü olduğum için hiç gerekte duymadım. İndirmedim güvenli interneti. İleriki zamanlarda yaş büyüyünce onlar zaten hepsi aklımda (A8).”, “Güvenli interneti mesela önceden bilmiyordum. Yüklemedim ama yükleyeceğim (A11).”*

### **4.3. Ebeveynlerin Aile Eğitim Programından Memnun Olma Düzeyleri**

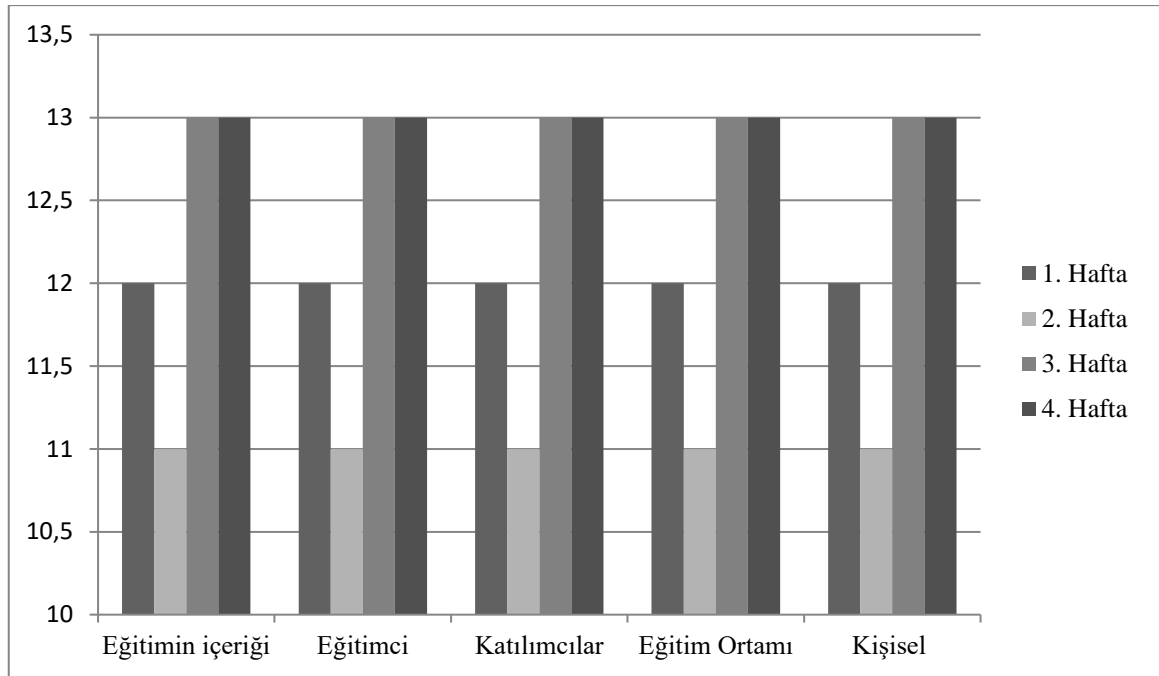
“Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi programı sonrası ebeveynlere yapılan görüşmelerde “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programının kendilerine katkıları sorulduğunda dijital oyunların etkilerini öğrenme, dijital bağımlılığı azaltma ve mücadele etme, sağlıklı oyun seçebilme, ebeveyne düşen sorumlulukları fark etme, güvenli internet konularında katkı sağladığını belirtmişlerdir.

*“Bu eğitimden önce güvenli interneti hiç bilmiyordum. Gerçekten hani bunu bilmiyordum. Bunu öğrenince benim için gerçekten çok iyi oldu. Öğrenir öğrenmez kurstan sonra eve gider gitmez zaten hemen bu güvenli oyunu çünkü diğerlerine şey yapamadım. Diğerlerinin bazı yerlerinde kısıtlama biraz daha fazla olduğu için kendi telefonumda sadece oyun olarak tam güvenli oyunu şey yaptım, girdim. Tabi dediğim gibi babaannesi bile istedi. Hani “Bunu benim telefonda da yapalım” dedi. Çünkü diğer torunları da geliyor. Diğer torunları da telefon almak istiyorlar. Onlar içinde büyük bir fayda olacak zaten (A4).”, “Bence çok büyük bir katkısı oldu. Böyle eğitimler sık sık olursa eminim birine gelemeyen ikincisine gelir. İlla ki bir yerden yakalarlar. Bence çok faydalıydı. Dediğim gibi en baştan bağımlı bir çocuğum yok ama ben daha ne öğrenebilirim? Acaba ben bir yerde yanlış yapıyor muyum? Hani benim bilgim bana yetiyor diye diye bir şey yok asla. Nereden nasıl devam edebilirim? diye sürekli. Çünkü çağımız bunu gerektiriyor. Ne kadar eğitilebilirsek? Çocuklarımıza faydası oluyor. Dedim ya kesinlikle yararlı oyunları, zararlı oyunları bilmiyordum mesela. Bunların niye bu kadar zararlı olabileceklerini? Burada onları öğrendim. Başka başka örnekler gördüm. Gerçekten çok güzel anlattınız. Hayran kaldım Hiçbir şekilde insanların sıkıldığını ya da bir yerlerden hani öf artık bitse de gitsek gibi bir şey olduğunu asla düşünmüyorum. Saatlerce anlatsanız saatlerce dinlerdik yani. Çok güzeldi (A5).”, “Bu zamana kadar çocuğumun dijital oyun süresi daha uzundu ve işim olduğu zamanlarda çocuğa veriyordum. Hani seslenmiyordum. Çocuk bakıyordu, şey yapıyordu. Vermiyordu. Biraz daha aza indirdim saatimi. Mesela çocuğumun yaşına göre yine oyunlar seçiyordum ama mesela o tercih etmiyordu. Mesela dediğim gibi Youtube Kids programını indirmiştim çocuğa. Hani oradaki şeylerin daha fazla güzel olduğunu izah ettim ama o tam tersine bu programı beğenmemişti. Kendisi video izliyordu. Ona biraz daha o yönde oyunların daha güzel olacağını izah ediyordum. Güvenli internetten mesela haberdar değildim. Mesela internet hattı neydi İHBAR WEB. Mesela onu bilmiyordum. Güvenli interneti bilmiyordum. Mesela nereye başvuracağımı bilmiyordum. Uyarı işaretleri olsun onları bilmiyordum. Çocuğuma bir şeyler izletirken uyarı işaretlerinin anlamını bilmiyordum. Şimdi sizden sonra yani kurstan sonra bunları daha çok dikkate alarak da çocuğuma izlettirmeye başlıyorum. Kendimi daha bilinçli hissetmeye başladım. Mesela burada hata yapmışım diyorum içimden siz kursta falan anlatırken bunları. Ya ben gerçekten de burada hata yapmışım. Bunu yapmamam gerekiyormuş diyebiliyordum yani. Çocuklarıma mesela biraz daha fazla vakit ayırıyorum. Ev işini onlar gelmeden önce bitiyordum zaten. Az önce de dediğim gibi dijital oyun ve çocuk aile eğitim programının daha fazla bilinçsiz aileye iletilmesini istiyorum. Çünkü gerçekten benim gözlemlediğim kadarıyla çok fazla bilinçsiz aile var. Gittiğimiz yerlerde mesela bir arkadaşla tanışmışım. Çocuk internette mesela parayla oyun almak istiyor. Mesela benim çocuğum bunu biliyor. “Anneciğim bak. Buralara girilmez. Buralara girersen çok para gider. Bu şekilde hani çocuğa şey yapıyorum. “Evet anne” diyor. “Doğru söylüyorsun” diyor. Oraya girmiyor*

*zaten. Öyle bir şey olduğunda çarpıya basıyor. O şekilde görüyor yani (A6).”, “Hocam bana katkısı çok kararlı olmamı sağladı. İşte dediğim gibi resimler vermiştiniz ya uyarı işaretleri onları takip etmem açısından iyi oldu. Kendimi tanımama çok faydalı oldu. Süre konusunda çok faydalı oldu. Biz baya bu konuda ilerledik. Teşekkür ederim (A7).”, “Ben dijital oyunların hep zararlı olduğunu düşünüyordum hiç yararlı olduğunu düşünmüyordum. Artık yararlı olduğunu da düşünüyorum. Sürelerini özellikle ben bir saatini geçirmiyordum. Bu süreyi iyi anladım artık (A8).”, “Artık problemler karşısında nasıl davranacağımı biliyorum. Çok şey öğrendik (A9).”, “Hocam bana güzel katkısı oldu. Kendimce yani bu toplantıya bu dijital oyuna bilgim olmadığında gerçekten yani baya baya düşükmüşüm. Bilgim olmadığı için toplantıya girdiğimde kendi kendimde çocuğuma bunlar yanlış bunlar doğru diye söyleyebildim. Daha öncesinde söyleyemiyordum. Bilgim yoktu yani. Hani yaşına uygun olmadığı halde oyunlar falan oynayabiliyordu. Brawl Stars gibi tehlikeli oyunlar oynuyordu. Güvenli interneti mesela hiç duymamıştım. Sizin toplantınızda duydum (A10).”, “Ya ben ilk yani buraya gelmeye karar verdiğimde diğer konuşmamızda da söylemiştim. Çocuğumun artık böyle her gece altına çiş yapması ve korkarak, bağırarak bizi çağırması yatağında beni çok korkutmuştu. Çünkü iki yaşından beri ya da hatta bir buçuk yaşından beri kendi yatağında, kendi odasında uyuyabilen bir çocuktü ama son zamanlarda bunu görünce ben endişelendim, korktum açıkçası. Böyle bir hani şey sizin de böyle bir etkinlik yaptığınızı da görünce gerçekten çok mutlu oldum ve hemen katılmak istedim zaten. Geldim. İlk haftadan beri faydasını görünce böyle çok şevklendim. Gerçekten çok mutlu oldum. Bir de dediğim gibi ılımlı bir çocuğüm olduğu için çok hırçında bir çocuk değil. Ben mesela oyunlarda yaş sınırlamasının olduğunu bilmiyordum. Yani nereden bakabileceği mi? Ne şekilde bakabileceği mi? Bilmiyordum. Sonrasında ne bileyim? Hani bir saat çocuğumun yaşına uygun oyunların ya da süresinin ne kadar olduğunu bilmiyordum. Bir saat ise bir saat ya da iki saatse iki saat. Artık yaşına göre onun büyüdükçe saatini ben ayarlayacağım. Oyunlarını da aynı şekilde. İnternetin güvenli olduğunu, güvenli bir internete erişebileceğimi bilmiyordum. Çünkü bize bunu Türk Telekom ya da Vodafone aradığımızda böyle bir şeyi belirtmiyor ama bunu öğrendiğinde ben kendim arayıp artık rica ettim ve telefonumdan da aynı şekilde yaptığımda artık bizim bile karşımıza çıkmadı. Biz bile rahatsız oluyorsak. Biz Türk Telekom güvenli aile kullanmaya başladık. Eğitici oyunları henüz deneyimleyemedik. Çünkü benim şu an bir hamilelik süreci var. Bu çok zor geçiyor. O yüzden şu an çocuğumla onu deneyimleyemedik ama inşallah en kısa zamanda deneyeceğiz. Zaten oyunları anlattığımda bile hani ben inceliyorum kağıtları. “Bunlar ne?” diye soruyor. Ben senin oynaman gereken oyunlar, senin için yararlı oyunlar dediğimde içeriğini ona da anlatıyorum. Mesela sen bir resim çizeceksin. O resim böyle üç boyutlu bir şekilde hareket edecek gibi. Bunları anlattığımda bile çok heyecanlanıyor. Bir an önce hemen yapmak istiyor o şekilde. Ben öncelikle size çok teşekkür ediyorum gerçekten. Çocuklarımız için böyle faydalı bir şeye vesile olduğunuz için size çok teşekkür ediyorum. Ben inanılmaz faydasını gördüm. Yani katılmayanlar bence çok şey kaybetti. Ben tekrar tekrar size çok teşekkür ediyorum (A13).”*

“Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı boyunca ebeveynlerin eğitimden memnun olma düzeylerini belirlemek için her oturum sonunda ebeveynlere oturum değerlendirme formları dağıtılmıştır. Ebeveynlerin haftalık aile eğitimlerine katılma

durumuna bakıldığında; birinci hafta 12, ikinci hafta 11, üçüncü hafta 13, dördüncü hafta 13 ebeveynin katıldığı görülmektedir. Ebeveynlerin haftalık oturum değerlendirme sonuçları Şekil 4.1.'de sunulmuştur.



Şekil 4.1. “Dijital Oyun ve Çocuk” Aile Eğitim Programı Haftalık Oturum Değerlendirme Çizelgesi

Şekil 4.1. “Dijital Oyun ve Çocuk” Aile Eğitim Programı Haftalık Oturum Değerlendirme çizelgesi analiz edildiğinde ebeveynlerin çoğunun eğitim içeriğinden, eğitimciden, eğitim ortamından, kişisel olarak memnun olduğu görülmüştür. Oturum değerlendirme formu incelendiğinde “eğitimin içeriği” başlığı altında yer alan “Eğitim süresi yeterliydi” değerlendirmesi için bir ebeveyn ikinci, üçüncü, dördüncü hafta için “katılmıyorum” diye görüş belirtmiştir. Bu görüşü belirten ebeveyn aile eğitimi sonrası yapılan görüşmede memnuniyetini şu şekilde belirtmiştir.

*“Bu programın bizim bilmediğimiz daha birçok şeyi de vardır mesela. Bu eğitim programlarının daha anaokulu çağındaki çocuklara öğretilmesini istiyorum yani. Çok teşekkür ederim hocam. Çok güzel bir kurstu. Çok eğitici (A6).*

Oturum değerlendirme formunda “katılımcılar” başlığı altında yer alan “konuya duyarlıydı” değerlendirmesi için birinci ve ikinci hafta bir ebeveyn “kararsızım”, diye görüş belirtmiştir. “Grup üyeleri toplantıda katılımcı ve istekliydi” değerlendirmesi için ikinci, üçüncü ve dördüncü hafta “kararsızım”, “Grup üyeleri eğitim konusunda önceden bilgiliydi”

değerlendirmesi için birinci hafta üç ebeveyn “kararsızım”, iki ebeveyn “katılmıyorum”, ikinci hafta bir ebeveyn “kararsızım”, bir ebeveyn “katılmıyorum”, üçüncü hafta üç ebeveyn “kararsızım”, bir ebeveyn “katılmıyorum”, dördüncü hafta bir ebeveyn “kararsızım”, bir ebeveyn “katılmıyorum” diye görüş belirtmiştir. “Toplantıya katılarak toplantıya ilişkin görüşlerini bildirdiler” değerlendirmesi için birinci hafta bir ebeveyn “kararsızım” diye görüş belirtmiştir. Ebeveynlerle “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi sonrası yapılan birebir görüşme ve her oturum sonunda yapılan oturum değerlendirme formları birlikte analiz edildiğinde ebeveynlerin eğitimden genel olarak memnun kaldığı tespit edilmiştir.

## 5. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

### 5.1. Tartışma ve Sonuç

Okul öncesi dönem çocuğuna sahip ailelerin “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı öncesi ve görüşleri incelendiğinde genel olarak şu sonuçlar elde edilmiştir.

“Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı öncesi ebeveyn görüşlerinden elde edilen sonuçlar;

- Erken çocukluk döneminde dijital oyun kullanımının çok erken yaşlara kadar indiği görülmektedir. Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı öncesi ebeveynlerle yapılan görüşmede çocukların dijital oyun ile tanışma yaşının çoğunlukla “iki-üç yaş” civarında olduğu, bazı ebeveynlerin görüşlerine göre ise bu yaşın bir buçuk yaş civarına kadar düştüğü saptanmıştır. Ebeveynler çocuklarının dijital oyun ile tanışmalarında daha çok babanın etkisi olduğunu belirtmiştir.
- Aile eğitimi öncesinde ebeveynlere dağıtılan “Aile Katılım Formu”nda ebeveynlerin çoğunluğu çocuklarının dijital oyun kullanım sürelerini üç saat ve üzeri olarak belirtmiştir. Ancak ebeveynlere aile eğitimi öncesi çocuklarının dijital oyun kullanım süreleri sorulduğunda ise ebeveynlerin çoğunun sıfır-bir saat şeklinde belirttiği görülmüştür. Ebeveynlerin aile katılım formu ve “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı öncesi ebeveyn görüşmelerinde çocukların dijital oyun kullanım süreleri hakkında vermiş oldukları yanıtların çelişkili olması oldukça ilginçtir.
- Ebeveynlere çocuğunuzun dijital oyun kullanım süresini nasıl belirlediği sorulduğunda ebeveynler evde belli bir kuralın olmadığını, daha çok çocuk yemek yerken, evde çocuğun canı sıkıldığında, ebeveynin işi olduğunda çocuğun oynamasına izin verildiğini belirtmiştir. Ebeveynlerin bir kısmı ise dijital oyun kullanım süresini çocuklarının belirlediğini belirtmiştir.
- Ebeveynlerin çoğu çocuklarının hafta içi ve hafta sonu dijital oyun kullanım süresinin farklı olduğunu belirtmiştir. Ebeveynlerin bir kısmı bu farklılığı dijital oyun süresinin azalması şeklinde belirtirken, bir kısmı ise dijital oyun süresinin artması şeklinde belirtmiştir.
- Ebeveynlere pandemi öncesi ve sonrası dijital oyun süresinde değişiklik olup olmadığı sorulduğunda ebeveynlerin çoğu farklılık olduğunu belirtmiştir. Ebeveynler bu farklılığı dijital oyun kullanım süresinin artması şeklinde belirtmiştir.

Ebeveynlerin çoğu çocuklarının en çok oynadığı dijital oyunu PUBG olarak belirtmiştir. PUBG'den sonra en çok oynanan dijital oyunların ise Brawlstar, Minecraft ve Kedi TOM olduğu saptanmıştır.

- Ebeveynlerin çoğu dijital oyunların eğitici amaçlı kullanılmasını olumlu karşılamasına rağmen bir kısmının ise olumsuz karşılamamakla birlikte istekli de olmadığı görülmüştür.
- Ebeveynler dijital oyunların olumlu yönlerini eğitici/öğretici olma, teknolojiyi kendi kullanabilme, özgüvenli olma, çocuğu sakinleştirme şeklinde ifade ederken olumsuz yönlerini ise dijital bağımlılık, agresifleşme, sosyal hayattan uzaklaşma, boşa vakit harcama, aileye karşı çıkma, olumsuz örnekleri model alma şeklinde belirtmiştir. Ebeveynlerin dijital oyun kullanımının çocukları üzerinde herhangi bir etki yaratıp yaratmadığı konusundaki farkındalığının oldukça düşük olduğu tespit edilmiştir.
- Ebeveynlerin çocukları için dijital oyun oynarken dikkat edeceği kural ve sınırları için bilgisinin yetersiz olduğu tespit edilmiştir.
- Ebeveynlerin bir kısmı çocukları için dijital oyun seçerken eğitici/öğretici olma, şiddet içerikli olmama, cinsel içerikli olmama kriterlerine dikkat ettiklerini belirtmelerine rağmen ebeveynlerin çoğu çocuklarının dijital oyunları kendilerinin seçip yüklediğini belirtmiş olmalarıdır.
- Ebeveynlerin çoğu çocuklarının dijital oyunu daha çok canı sıkıldığında tercih ettiğini belirtmiştir. Buna paralel olarak bazı ebeveynler ise yalnız kaldığında, onunla ilgilenen olmadığında, evde dikkatini çeken bir şey olmadığında, dışarı çıkamadığında, televizyon izleyemediğinde şeklinde belirtmiştir. Ebeveynlerin ise daha çok çocukları çok sıkıldığında, işleri olduğunda, misafirlige gittiğinde, misafir geldiğinde, ödül amaçlı, kendini çocuğu ile ilgilenecek kadar iyi hissetmediği durumlarda çocuklarının dijital oyun oynamalarına izin verdikleri tespit edilmiştir.
- Ebeveynlerin çoğu dijital oyun için uzman desteğine şimdiye kadar ihtiyaç duymadığını belirtmiştir. İhtiyaç duymama nedenlerini ise daha çocuklarının küçük olması, kendinin çözümlenmeye çalışması, arkadaş ortamında çözümlenmeye çalışmış olmaları, çocukta davranış değişikliği gözlemlememe, çocuklarının dijital bağımlı olmaması şeklinde belirtmişlerdir. Bunun aksine ebeveynlerin bir kısmı ise uzman desteğine ihtiyaç duyduğunu belirtmiştir. İhtiyaç duyma nedenlerini ise çocukta dijital oyun kullanım süresinin artması ve bilgi eksikliğini tamamlayabilmek olarak belirtmişlerdir.



“Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı sonrası ebeveyn görüşlerinden elde edilen sonuçlar;

- Ebeveynlerle “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi programı sonrası yapılan görüşmede ebeveynlere çocuğunuzun dijital oyun kullanım süresini nasıl belirlediği sorulduğunda ebeveynler tarafından çocuklarının dijital oyun kullanım süresine sınırlama koyulduğu tespit edilmiştir. Ebeveynlerin çocuklarda dijital oyun kullanım süresinde bilinçlendiği görülmüştür.
- Ebeveynlere çocuklarının günlük dijital oyun kullanma süresi sorulduğunda ebeveynlerin çoğu “sıfır-bir saat” şeklinde yanıtlamıştır. Çocukların dijital oyun kullanım süresinin sıfır-bir saat arasında olması “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programının etkililiğinin göstergesi olarak düşünülebilir.
- Ebeveynlere çocuklarının günlük dijital oyun kullanım süresinde “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programının etkisi sorulduğunda; ebeveynlerin çoğu aile eğitiminin olumlu yönde katkısı olduğunu belirtmiştir.
- Çocukların en çok oynadığı dijital oyunların “eğitici içerikli dijital oyunlar” olduğu saptanmıştır. Aynı zamanda ebeveynlerle aile eğitim programı öncesinde yapılan görüşmelerde adı geçen şiddet içerikli dijital oyunların “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı sonrası ebeveyn görüşmelerinde çocukların dijital oyun tercihleri arasında yer almadığı da görülmüştür. Ebeveynlerin oyun seçiminde bilinçlenmesi araştırmanın dikkat çekici bulguları arasındadır. Aynı zamanda “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programının etkililiğinin göstergesi olarak da düşünülebilir.
- Ebeveynlerin çoğunun dijital oyunların içerikleri hakkında bilgi sahibi olduğu görülmüştür.
- Ebeveynlerin eğitici içerikli dijital oyunları olumlu karşıladıkları görülürken aynı zamanda ebeveynlerin “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı öncesi yapılan görüşmelere göre eğitici içerikli dijital oyunlar hakkında içerik bilgisinde artış olduğu tespit edilmiştir.
- Ebeveynlerle “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı sonrası yapılan görüşmelerde ebeveynlerin çoğunda eğitim sırasında adı geçen eğitici içerikli dijital oyunlardan “Quiver” adlı dijital oyunun akılda kalıcı olduğu görülmüştür. Araştırmada dikkat çeken bir bulgu ise eğitimde adı geçen eğitici içerikli dijital oyunlar için ebeveynlerin çoğu belirtilen eğitici oyunları henüz denememiş olup kesinlikle deneyeceklerini belirtmiş olmalarıdır.

- Ebeveynler dijital oyunların olumlu yönlerini eğitici/öğretici olma, güvenli internet ortamı sağladığında güvenli olma, kendi kendine öğrenme fırsatı sunma, beyin gelişimi şeklinde ifade ederken olumsuz yönlerini şiddet içerikli davranışlara yönelme, gözlerde yorgunluk, aileye karşı çıkma, argo kelime kullanımı, tehlikeye açık ortam olması, dijital bağımlılık şeklinde belirtmiştir.
- Araştırmada “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi programı öncesi ebeveynlerle yapılan görüşmelerde bazı ebeveynler dijital oyunlar için yalnızca olumsuz görüş belirtirken “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi programı sonrası dijital oyunların hem yararlı hem zararlı olduğu yönünde fikirlerinin değiştiğini belirtmiştir.
- Ebeveynlerin ““Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı öncesinde yapılan görüşmelere göre dijital oyun kullanımının çocukları üzerinde herhangi bir etki yaratıp yaratmadığı konusundaki farkındalığının eskiye oranla arttığı görülmüştür.
- Ebeveynlerin çocukları için dijital oyun oynarken dikkat edeceği kural ve sınırlarla ilgili bilgisinde artış olduğu saptanmıştır. Aynı zamanda ebeveynler çocukları için dijital oyun seçerken eğitici/öğretici olma, kötü içerikli olmama, yaşına uygun olma, içerik kontrolü, uyarı işaretleri, reklamsız oyunlar, güvenli internet” gibi kriterlere dikkat ettiğini belirtmiştir. Ebeveynlerle “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi programı sonrası yapılan görüşmelerde ebeveynlerin çocukları için dijital oyun seçme kriterlerinde farkındalığının “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi programı öncesi görüşmelere göre arttığı söylenebilir.
- Ebeveynlere çocuklarının en çok hangi durumlarda dijital oyun oynamayı tercih ettiği sorulduğunda ebeveynler süre kontrolünü sağlamak şartı ile daha çok çocuklarının canı sıkıldığında izin verdiğini belirtmişlerdir. Ebeveynlerin çocuklarına daha çok dijital oyun kullanma iznini çocukları sıkıldığında, misafirliğe gittiğinde, çocuk istediğinde, çocukla ilgilenemediğinde verdiği görülmesine rağmen çocuğun günlük dijital oyun kullanım süresine dikkat ettikleri saptanmıştır.
- Ebeveynlerle yapılan görüşmede ebeveynlerin çocuk ve dijital bağımlılık konusunda “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi programı öncesi yapılan görüşmelere göre daha çok bilinçlendiği ve ebeveyn olarak rollerini fark ettiği görülerek ebeveynlerde bilinçlenme olduğu saptanmıştır.
- Ebeveynlerin bir kısmının güvenli interneti öğrenmiş olduğunu belirtmesine rağmen hala güvenli internet talebinde bulunmadığı ve güvenli internet kullanımını ertelediği görülmüştür.

- “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi programı sonrası ebeveynlere yapılan görüşmelerde “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programının kendilerine katkıları sorulduğunda dijital oyunların etkilerini öğrenme, dijital bağımlılığı azaltma ve mücadele etme, sağlıklı oyun seçebilme, ebeveyne düşen sorumlulukları fark etme, güvenli internet konularında katkı sağladığını belirtmişlerdir.
- Ebeveynlerle “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitimi sonrası yapılan birebir görüşme ve her oturum sonunda yapılan oturum değerlendirme formları birlikte analiz edildiğinde ebeveynlerin eğitimden memnun kaldığı tespit edilmiştir.

Ebeveynlerin erken çocukluk döneminde dijital oyun kullanımına ilişkin olumsuz görüşleri olduğu gibi olumlu görüşlerinin de olduğunu dikkate alınarak; günümüz teknoloji çağında erken çocukluk döneminde dijital oyun kullanımını engellemek doğru bir yaklaşım değildir. Dijital oyun güvenli bir ortam sağlanıp, eğitici amaçlı kullanılabilir. Ocak (2013) yaptığı çalışmasında dijital oyunlar hakkında olumsuz görüşler (sağlık ve sosyal yönden) olmasına karşın son zamanlarda yapılan akademik ve bilimsel çalışmalarda, güvenli ortam oluşturulması ve belirlenen zamanın iyi planlanması halinde dijital oyunların eğitici ve öğretici birer araç olabileceğini belirtmektedir. Günüş ve Atlı (2018) da benzer şekilde teknolojinin olası zararları nedeniyle, ebeveynlerin çocuklarına teknolojiyi hiç kullandırmak istememesi gibi bir tutumunun da günümüz dijital çağı için doğru bir yaklaşım olmadığını söylemektedir.

Ebeveynler dijital oyun kullanımı konusunda çocuklara doğru rol model olmalıdır. Çocukların sosyal öğrenme yolu ile öğrendiği unutulmamalıdır. “Aile ve İnternet” Rapor’unda (2013) da belirtildiği üzere ailelerin internet kullanımını yasaklamak yerine, çocuğa rehberlik ederek, internetin hem faydaları hem de riskleri konusunda bilgilendirmesi gerektiğinin altı çizilmelidir (Akt. Zeybekoğlu Akbaş ve Dursun, 2020). Akçay (2020) da çocukların ebeveynlerini rol model aldığını belirterek dijital bağımlılık gibi konularda çocukların eğitilmesi ile birlikte ebeveynlerinde bilinçlilik düzeyinin artırılmasını oldukça önemsemektedir.

Ebeveynler çocuklarına yetişkin denetiminde teknoloji ve dijital oyun kullanımı fırsatı vermeli ve güvenli internet hizmeti (çocuk/aile) ile güvenli ortam sağlamalıdır. İşçibaşı’da (2011) benzer şekilde ailelerin gerek internet kullanımında, gerek video oyunlarının seçiminde, kontrolü elden bırakmaması gerektiğini belirtmektedir. Uyan (2020) çocuklara dijital oyun ortamlarında güvenlik için yasaklar koymak yerine, güvenli internet hizmeti

almanın daha sağlıklı olacağını söylemektedir. Demirel ve arkadaşları (2012) ise sadece güvenli internet filtrelerinden yararlanarak çocukları korumaya çalışmanın yetersiz olduğunu aynı zamanda çocuklara ve ebeveynlere internette karşılaştıkları risklerle nasıl başa çıkmaları gerektiğinin öğretilmesi ve bu konuda bilinçlendirilmesi gerektiğini vurgulamaktadır.

Ebeveynler erken çocukluk döneminde dijital oyun kullanımına bir saatten fazla izin vermemeli ve tutarlı davranmalıdır. Amerikan Pediatri Akademisi (APA)'nin raporlarında da belirtildiği gibi 0-2 yaş döneminde çocuklar hiçbir şekilde teknolojik cihazlarla tanıştırılmamalıdır. 3-4 yaş döneminde anne baba kontrolünde, uçak moduna alınarak teknolojiyi kullanmasına izin verilmelidir. Kullanım süresi ise bazı uzmanlara göre yarım saat bazalarına göre ise bir saati geçmemelidir. 5-6 yaş döneminde çocuğun hangi programları seyredip, hangi uygulamaları kullanabileceğine ebeveynler araştırıp karar vermelidir. Kullanım süresi bir saati geçmemelidir ve yetişkin denetiminde kullanılmalıdır (Uyan, 2020, s.22-23).

Ebeveynler çocuklara dijital oyun fırsatı vermeli ancak bu oyunlar gerçek oyunların yerine geçmemelidir. Goldstein'in (2013) de belirttiği gibi elektronik oyuncaklar ve dijital oyunlar, oyunun tamamlayıcısı olmakla birlikte erken çocukluk döneminin değerli aktivite ve materyallerinin (kum, bloklar, kitaplar ve hikâye anlatımı, sanat ve el sanatları, masa oyunları, hareket ve dans ve dramatik oyun gibi) yerine geçmemektedir (Akt. Aral ve Doğan Keskin, 2018). Budak (2017) çalışmasında benzer şekilde ebeveynlere çocukların dijital oyunları doğru kullanımları ve çocuklarıyla oynayacakları alternatif oyun önerileri için rehberlik edilmesi gerektiğini söylemektedir.

Ebeveynler çocuklara üretici içerikli dijital oyun kullanma alışkanlığı kazandırmalıdır. Üretmeye dayalı dijital oyun uygulamaları kullanılmalıdır. Aral ve Doğan-Keskin'in (2018) de belirttiği gibi insan psikolojik olarak "doyumsuz" olma, al-tüket-at şeklinde yaşamını sürdürmektedir. Bu sebeple teknolojiyle çok erken yaşta tanışan ve teknolojiye merakı olan çocuklara teknolojik aletlerin faydalı ve yaratıcı kullanımı konusunda yol gösterici olunmalıdır.

Ebeveynlere teknoloji ve dijital oyun kullanımına yönelik uzmanlar tarafından eğitimler düzenlenmelidir. Akçay'ın (2020) da belirttiği gibi dijital bağımlılıkla ilgili bilinçli ailelerin oluşması için sivil toplum kuruluşları ve ilgili devlet kurumları ile işbirliği yapılarak ihtiyaç duyulan yasa ve politikalar üretilmelidir. Hazar ve diğerleri (2016) de benzer şekilde

ebeveynlerin, dijital oyunların sadece eğlence ve oyun aracı olmadığı eğitsel amaçlı da kullanılabileceği konusunda bilinçlendirmesi gerektiğini belirtmektedir. Akçay ve Özcebe’de (2012) ebeveynlere çocuk için dijital oyun seçme, dijital oyun kullanma süresi, yetişkin denetiminde dijital oyun oynama ve gerekli ortam düzenlemeleri için eğitim verilmesi gerektiğini söylemektedir. Ebeveynler çocuklarının dijital oyun kullanımına izin vermeden önce çocuklarıyla birlikte dijital oyun kullanımında uyması gereken kurallar listesi hazırlamalıdır. “Çocuklar ve Ebeveynler İçin Dijital Vatandaşlık Sözleşmesi” yapılabilir (Uyan, 2020, s.236-239).

Ebeveynler dijital oyunların olumsuzluklarına karşı (şiddet içeren oyunlar, siber zorbalık, pornografik vs.) çocuklarını risklere karşı bilinçlendirmelidir. İlk defa oynanacak dijital oyunun çocuğun yaş ve gelişim seviyesine uygun olup olmadığı, dijital oyunda herhangi bir olumsuz içeriğin olup olmadığı ebeveyn denetimi ile belirlenmelidir. Işıkoğlu- Erdoğan’ında (2019) belirttiği gibi ebeveynlerin ekran süreleri ve içerikleri kontrol etmesi oldukça önemlidir.

Ebeveynler ve çocukların dijital okuryazarlığı artırılmalıdır. Söğüt (2020)’ün de belirttiği gibi çocukları dijital dünyanın risklerinden korumak için çocukların ve ebeveynlerin dijital okuryazarlık eğitimi yaygınlaştırılmalıdır.

## 5.2. Öneriler

Araştırma bulgularına dayanarak elde edilen sonuçlar doğrultusunda;

- “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programlarının yaygınlaştırılmasına yönelik daha fazla çalışma yapılmalıdır.
- “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programları konusunda öğretmenlere de hizmetiçi eğitimler düzenlenmelidir.
- “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programlarına babaların katılımı da teşvik edilmelidir.
- “Dijital Oyun ve Çocuk” konusunda ebeveynlerin aile tutumlarına göre incelenmesine yönelik çalışmalar yapılabilir. Ebeveynlere aile tutumları ile ilgili seminerler verilmelidir.
- Ebeveynlerin “Dijital Oyun ve Çocuk” konusunda bilinçlendirilmesine yönelik sosyal medya araçları ve televizyondan yararlanılmalıdır.

- Çocuk ve ailenin birlikte zaman geçireceği özellikle kış şartlarında ebeveynlerin çocukları ile dışarı çıkabilmesine fırsat oluşturacak sosyal alanların sosyoekonomik düzeyi düşük bölgelerde de yaygınlaştırılması sağlanmalıdır.
- Ebeveynlerin dijital okuryazarlığını artıracak aile eğitimleri de sağlanmalıdır.
- Ebeveynler çocuklarının dijital oyun kullanımına izin vermeden önce çocuklarıyla birlikte dijital oyun kullanımında uyması gereken kurallar listesi hazırlamalıdır.
- Ebeveynler dijital oyunların olumsuzluklarına karşı (şiddet içeren oyunlar, siber zorbalık, pornografik vs.) çocuklarını risklere karşı bilinçlendirmelidir.
- Üretici içerikli okulöncesi döneme yönelik dijital oyunların zenginleştirilmesi sağlanmalı ve bu oyunların yerli yazılımlarının oluşturulmasına yönelik çalışmalar yapılmalıdır.
- Ebeveynler çocuklara üretici içerikli dijital oyun kullanma alışkanlığı kazandırmalıdır.
- Çocuk ile ailenin birlikte oyun oynayacağı, oyunun önemi ve ev işlerini oyuna dönüştürecek aile eğitim programlarının geliştirilmesi ve yaygınlaştırılması sağlanmalıdır.

## KAYNAKÇA

- Alisinanoğlu, F. ve Kesicioğlu, O. S. (2010). Okul öncesi dönem çocuklarının davranış sorunlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi (Giresun ili örneği)”. *Kuramsal Eğitimbilim*, 3(1): 93-110.
- Aksoy, A. B. ve Dere-Çiftçi, H. (2008). *Erken çocukluk döneminde gelişimi destekleyen oyunlar*. (1. baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Akçay, D. ve Özcebe, H. (2012). Okul Öncesi Eğitim Alan Çocukların ve Ailelerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2):66-71.
- Akkoyunlu, B. ve Tuğrul, B. (2002). Okul öncesi çocukların ev yaşantısındaki teknolojik etkileşimlerinin bilgisayar okuryazarlığı becerileri üzerindeki etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 12-21.
- Aral, N. ve Doğan-Keskin, A. (2018). Ebeveyn bakış açısıyla 0-6 yaş döneminde teknolojik alet kullanımının incelenmesi. *Addicta: The Turkish Journal on Addiction*, 5, 317–348.
- Başal, H. A. (2010). *Geçmişten günümüze türkiye’de geleneksel çocuk oyunları*. (1. baskı). İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Budak, O. (2017). Dijital çocuk oyunlarına çocuk gelişimi ve okul öncesi öğretmenlerinin ve annelerin bakış açısı. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi (The Journal Of International Education Science)*, 4 (13):158-172.
- Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumları [BTK] ve Yeşilay. (2014). *İnternetin bilinçli kullanımı ve teknoloji bağımlılığı çalıştay raporu*. Ankara.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç-Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., Demirel, F. (2021). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. (30.baskı). Ankara: Pegem A yayıncılık.
- Çelebi-Öncü, E. ve Özbay, E. (2006). *Erken çocukluk dönemindeki çocuklar için oyun*. (3. baskı). Ankara: Kök Yayıncılık.
- Demirel, M., Yörük, M., Özkan, M. (2012). Çocuklar için güvenli internet: Güvenli internet hizmeti ve ebeveyn görüşleri üzerine bir araştırma. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 4(7), s.54-68.
- Erkan, S. (2010). Aile ve aile ilgili temel kavramlar. Temel, Z.F. (Editör). *Aile Eğitimi ve Erken Çocukluk Eğitiminde Aile Katılımı Çalışmaları* içinde (1. baskı, s.4). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Ersoy,Ö., Avı, N., Turla, A. (2008). *Oyuncak, Televizyon, Bilgisayar ve Kitap*. (3. baskı). İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Eskidmir-Meral S. ve Tezel-Şahin, F. (2019). Teknoloji ile büyüyen çocuklar. H. H. Aygül ve E. Eke (Ed.), *Dijital Nesillerin Teknoloji Bağımlılığı* içinde (1. basım, s. 156–170). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Goodwin, K. (2019). *Dijital dünyada çocuk büyütme*. (Çev. T. Er). İstanbul: Aganta. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 2018).

Gözüm, A. İ. C. ve Kandır, A. (2020). Okul öncesi çocukların dijital oyun oynama sürelerine göre oyun eğilimi ile konsantrasyon düzeylerinin incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 41, 82-100.

Günüç, S. ve Atli, S. (2018). 18-24 aylık bebeklerde teknolojinin etkisine yönelik ebeveyn görüşleri. *Addicta: The Turkish Journal on Addiction*, 5, 205-226.

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

Hazar, Z., Hazar, M., Altun, M. (2016). 6-14 yaş çocukların dijital oyun oynamalarına ilişkin ebeveyn görüşleri. *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 12, 40-67.

Işıkoğlu-Erdoğan, N. (2019). Dijital oyun popüler mi? Ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (PAU Journal of Education)*, 46, 1-17.

Işıkoğlu- Erdoğan, N. (2015). Okul öncesi dönemde sınıfta teknoloji kullanımı: Okul öncesi eğitimi ve teknoloji. P. Bayhan (Ed.), *Okul Öncesi Eğitiminde Teknolojinin Rolü* içinde (1. basım, s. 156– 170). Ankara: Hedef CS Basın Yayın.

Işıkoğlu, N. ve Ergenekon, E. (2021). Bebeklerin teknolojik araçları kullanmalarıyla ilgili anne görüşleri. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 1(54): 117-140.

İşçibaşı, Y. (2011). Bilgisayar, internet ve video oyunları arasında çocuklar. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*. 7(1), 122-130.

Kabakçı-Yurdakul, I., Dönmez, O., Yaman, F. ve Odabaşı, H. F. (2013). Dijital ebeveynlik ve değişen roller. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 12(4), 883-896.

Keser-Özmantar, Z. (2019). Eğitim çalışmalarında en sık kullanılan araştırma türleri. S. Turan (Ed.), *Eğitimde Araştırma Yöntemleri* içinde (1. basım, ss.64-68). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

Kızıлтаş, E. ve Ertör, E. (2018). Okul öncesi eğitim alan çocukların akıllı telefon kullanımı ile ilgili aile görüşlerinin incelenmesi. *Uşak Üniversitesi Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 1-18

Kocatürk, M. ve İnan-Kaya, G. (2019). Siber Zorbalık ve Dijital Ebeveynlik. H. H. Aygül ve E. Eke (Editörler). *Dijital Nesillerin Teknoloji Bağımlılığı* içinde (1. baskı, s.39). Ankara: Nobel Yayıncılık

Kostelnik, M. J., Soderman, A. K., Whiren, A. P., Rupiper, M. L. (2019). *Gelişime uygun eğitim programı-Erken çocukluk eğitiminde en iyi uygulamalar*. (Çev. E. Ahmetoğlu ve İ. H. Acar). Ankara: Nobel Yayıncılık.

Kukul, V. (2013). Oyunla İlgili Tarihsel Gelişim ve Yaklaşımlar. M.A. Ocak (Editör). *Eğitsel Dijital Oyunlar* içinde (1. Baskı, s.25-30). Ankara: Pegem Akademi.

Mesleki Eğitim ve Öğretim Sistemini Güçlendirme Projesi [MEGEP]. (2019). *Erken Çocukluk ve Özel Eğitim Kurumları Modülü*. Ankara: İzge Yayıncılık.

Mustafaoğlu, R. ve Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi (Journal of Dependence)*, 19(3):51-58



- Ocak, M. A. (2013). Eğitsel dijital oyunların eğitimde kullanımı. M. A. Ocak (Editör). *Eğitsel Dijital Oyunlar* içinde (1. baskı, s.50). Ankara: Pegem Akademi.
- Sayar, K. ve Benli, S. (2020). *Dijital çocuk*. (1-5.Basım). İstanbul: Kapı Yayınları.
- Söğüt, F. (2020). Dijital ebeveynlerin dijital oyunlar ve şiddet ilişkisine yönelik algıları. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 51, 79-100.
- Şahin, M. C. (2009). Yeni binyılın öğrencilerinin özellikleri. *Anadolu University Journal of Social Sciences*, 9(2), 155–172.
- Tezel-Şahin, F. ve Kalburan-Cevher N. (2009). Aile eğitim programları ve etkililiği: Dünyada neler uygulanıyor?. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25(1), 1-12.
- Tezel-Şahin, F. ve Özbey, S. (2007). Aile eğitim programlarına niçin gerek duyulmuştur? Aile eğitim programı neden önemlidir?. *Aile ve Toplum Dergisi*, 3(9), 7-12.
- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T., Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Education Journal*. 24(5): 2263-2278.
- Tuğrul, B. (2015). Oyunun gücü. A. Belgin Aksoy (Ed.), *Okul Öncesi Eğitimde Oyun* içinde (1. basım, ss.11-12). Ankara: Hedef CS Basın Yayın.
- Türkiye İstatistik Kurumu [TÜİK]. (2020). *Hanehalkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması*. Erişim adresi: [TÜİK Kurumsal \(tuik.gov.tr\)](http://tuik.gov.tr)
- Türk Dil Kurumu. (2005). *Türkçe sözlük*. Ankara: TDK.
- Uyan, S. (2020). *Dijital dünyada e-beveyn olmak*. (3. baskı). İstanbul: Timaş Yayınları.
- Uyanık, Ö. ve Kandır, A. (2010). Okul öncesi dönemde erken akademik beceriler. *Kuramsal Eğitimbilim*, 3(2): 118-134.
- Yalçın-Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27, 1–11.
- Yiğit, E. ve Günüş, S.(2020). Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi (YYU Journal of Education Faculty)*, 17(1): 144-174.
- Zeybekoğlu Akbaş, Ö. ve Dursun, C. (2020). Teknolojinin aileye etkisi: Değişen ailenin dijital ebeveyn ve çocukları. *Turkish Studies- Social*, 15(4), 2245-2265. <https://dx.doi.org/10.29228/TurkishStudies.43395>

## EKLER

## Ek 1. Ebeveyn Kişisel Bilgi Formu

AİLE KATILIM FORMU							
Görüşme No	EBEVEYN BİLGİLERİ		EBEVEYN DEMOGRAFİK BİLGİLERİ				Çocuğun Dijital Oyun Kullanım Süresi
	Ebeveyn Kodu	Çocuğa Yakınlığı	Ebeveyn Yaşı	Eğitim Durumu	Mesleğiniz	Çocuğun yaşı	
1	A1	Anne	43	İlkokul	Ev Hanımı	5 yaş	0-1 saat
2	A2	Anne	33	Lise	Ev Hanımı	5 yaş	3 saat ve üzeri
3	A3	Anne	37	Lise	Ev Hanımı	6 yaş	3 saat ve üzeri
4	A4	Anne	38	Önlisans	Ev Hanımı	5 yaş	3 saat ve üzeri
5	A5	Anne	32	Lise	Ev Hanımı	5 yaş	0-1 saat
6	A6	Anne	34	Önlisans	Ev Hanımı	4 yaş	1-2 saat
7	A7	Anne	28	Lise	Ev Hanımı	4 yaş	3 saat ve üzeri
8	A8	Anne	32	Lisans	Ev Hanımı	6 yaş	0-1 saat
9	A9	Anne	32	Lisans	Ev Hanımı	5 yaş	0-1 saat
10	A10	Anne	40	İlkokul	Ev Hanımı	4 yaş	1-2 saat
11	A11	Anne	28	Lise	Memur	5 yaş	3 saat ve üzeri
12	A12	Anne	29	Lisans	Ev Hanımı	4 yaş	0-1 saat
13	A13	Anne	25	Lise	Ev Hanımı	4 yaş	3 saat ve üzeri

## Ek 2. Aile Eğitim Programı

# “DİJİTAL OYUN İLE BÜYÜYEN ÇOCUKLAR” AİLE EĞİTİM PROGRAMI

## 1. Aile Eğitimi Öncesi Hazırlıklar

Ailelere “Aile Eğitimi Katılım Formu” hazırlanarak gönderilir. “Aile Eğitimi Katılım Formu” aileler tarafından doldurulduktan sonra tüm formlar analiz edilir.

## AİLE EĞİTİMİ KATILIM FORMU

Ad Soyad:

Sevgili Ebeveyn,  
Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Okul Öncesi Tezsiz Yüksek Lisans Programında "Dijital Oyun ve Çocuk" konulu Aile Eğitim Programının ebeveynler üzerindeki etkililiğini incelemek amacıyla bir araştırma yapıyorum.

Aile eğitim programı 4 oturum şeklinde gerçekleşecektir.

Dijital Dünyada Çocuk Olmak ve Dijital Oyun  
Dijital Oyun ve Bağımlılık  
Sağlıklı Dijital Oyun Seçme Kriterleri  
Güvenli İnternet ve Ebeveynlere Düşen Sorumluluklar

Bu form eğitime katılacak gönüllü ebeveynleri belirlemek için hazırlanmıştır. Katılımınız için şimdiden teşekkür ederim.

Gülsüm İNCE  
Okul Öncesi Eğitim Tezsiz Yüksek Lisans Öğrencisi

**Eğitim Saati**

( ) Sabah 10.00-11.00  
( ) Öğle 12.00-13.00  
( ) Akşam 18.00-19.00

**Eğitime Katılacak Kişi**

( ) Anne  
( ) Baba  
( ) Anne ve Baba

**Eğitim Zamanı**

( ) Hafta içi  
( ) Hafta sonu

**Çocuğunuzun  
Dijital Oyun Oynama Süresi**

( ) 0-1 saat  
( ) 1-2 saat  
( ) 3 saat ve üzeri

“Dijital Oyun İle Büyüyen Çocuklar” konulu aile eğitim programı için plan yapılarak ailelere davetiye gönderilir.

## DİJİTAL OYUN İLE BÜYÜYEN ÇOCUKLAR



Dijital Dünyada Çocuk Olmak ve Dijital Oyun  
Dijital Oyun ve Bağımlılık  
Dijital Ebeveynlik ve Sağlıklı Dijital Oyun Seçme Kriterleri  
Güvenli İnternet ve Ebeveynlere Düşen Sorumluluklar

Yukarıdaki içerikler hakkında siz de bilgi almak ve dijital oyun ile büyüyen çocuğunuza rehber olmak için

Siz değerli anne babaları;  
arasında / her hafta

tarhleri  
saatleri arasında  
Konferans Salonuna bekliyorum.

Gülsüm İNCE  
Okul Öncesi Eğitimi Tezsiz Yüksek Lisans Öğrencisi

### NOT:

Çocuklarıyla gelen veliler için eğitim süresince çocuk bakım hizmeti verilecektir.  
Veliler ve çocukları için sağlıklı ikramlar hazırlanmıştır.  
Bu programa katılım ücretsizdir.  
Eğitim dört oturumdan oluşmaktadır.  
Program sonunda ebeveynlere dijital oyun ile ilgili broşürler, el kitapçıkları dağıtılacaktır.  
Program sonunda "Dijital Ebeveyn Katılım Belgesi" verilecektir.

## 2. Eğitim Ortamının Hazırlanması

- Eğitim ortamının ısısı, ışıklandırması, yerleşim düzeni önceden kontrol edilir.
- Her oturum öncesi konu ile ilgili posterler asılır, uyarıcı çevre düzenlemesi yapılır.
- Eğitim sırasında kullanılan materyaller önceden hazırlanır.
- Ailelere yönelik ikram vs hazırlıklar önceden hazırlanır.

Programın Adı	“Dijital Oyun ve Çocuk” Aile Eğitim Programı Dijital Oyun İle Büyüyen Çocuklar
Programı Hazırlayan	Gülsüm İNCE – Okul Öncesi Tezsiz Yüksek Lisans Öğrencisi
Programın Uygulayıcısı	Gülsüm İNCE – Okul Öncesi Eğitimi Tezsiz Yüksek Lisans Öğrencisi
Programın Seviyesi	“Dijital Oyun İle Büyüyen Çocuklar” konulu aile eğitim programı 3-6 yaş grubu çocuğa sahip ebeveynlere uygulanacaktır.
Programın Amaçları	Dijital çocuklar hakkında aileye bilgi vermek Dijital oyunların çocuğun gelişimine etkilerini açıklayabilmelerini sağlama Dijital oyun bağımlılığına dikkat çekme Dijital oyun bağımlılığına karşı alternatif çözüm üretebilme Dijital oyunlarda sağlıklı oyun seçebilme kriterlerini uygulayabilme Dijital oyun platformlarında güvenli interneti kullanabilme Ebeveynlerin kendine düşen sorumluluğu kavrayabilmesi
Eğitim Programının Akışı	Aile eğitim oturumlarına katılacak ailelerin belirlenmesi ( 3-6 yaş arasında çocuğu olan ebeveynler)  <u>Aile eğitim oturumlarının planlanması :</u> 1. Oturum : Dijital Dünyada Çocuk Olmak ve Dijital Oyun. 2. Oturum : Dijital Oyun ve Bağımlılık 3. Oturum : Dijital Ebeveynlik ve Sağlıklı Oyun Seçme Kriterleri 4. Oturum : Güvenli İnternet ve Ebeveynlere Düşen Sorumluluklar  Ailelerin eğitime davet edilmesi Eğitim ortamının önceden düzenlenmesi Aile eğitim programının gerçekleştirilmesi Ailelerle gerekli dökümanların paylaşılması (broşür,el kitapçığı) Aile eğitim programının değerlendirilmesi “Dijital Ebeveynlik” katılım belgesinin verilmesi
Programı Değerlendirme	Aile eğitimi programı uygulanırken yapılacak değerlendirme kriterleri her oturum sonunda program uygulayıcısı tarafından yapılacaktır.
Programın Uygulanmasında Kullanılacak Yöntem ve Teknikler	Beyin Fırtınası Münazara Duydum ki... Drama Örnek Olay Formülleştirme Tombala Tersinden Düşünme Slogan Bulma Elma Dersem Git, Armut Dersem Kal
Programın Uygulanmasına Kullanılacak Araç-Gereç, Basılı veya Görsel-İşitsel Materyal	Sunumlar, Kalem, Fön Karton, Renkli zarflar, Akıllı tahta /projeksiyon, Tahta, Renkli zarflar, Tombala kartları, İsim kartları, Top, Broşürler, El kitapçığı, Dijital Oyun Sözleşmesi, Videolar, “Dijital Ebeveynlik” Katılım Belgesi
Program	1. Oturum : Dijital Dünyada Çocuk Olmak ve Dijital Oyun 2. Oturum : Dijital Oyun ve Bağımlılık 3. Oturum : Dijital Ebeveynlik ve Sağlıklı Dijital Oyun Seçme Kriterleri 4. Oturum : Güvenli İnternet ve Ebeveynlere Düşen Sorumluluklar

<b>1. Oturum Eğitim Akışı</b>	
Konu	Dijital Dünyada Çocuk Olmak ve Dijital Oyun
Amaç	Z kuşağı çocuklarının gelişimi hakkında aileye bilgi vermek Dijital oyunların çocuğun gelişimine etkilerini kavrama
İçerik	Z kuşağı Dijital Dünyada Çocuk Olmak Oyun ve Dijital Oyun Dijital Oyunların Çocuğun Gelişimine Etkisi
Yöntem ve Teknikler	Beyin Fırtınası Münazara Duydum ki...
Akış	Oturumun amacı ve içeriği açıklanır. Konu hakkında bilgi verilir ve etkinlikler uygulanır. Oturumun genel özeti yapılır. Gelecek oturumun konusu açıklanır. Oturumun tamamlanmasının ardından oturum değerlendirilir.
Etkinlikler	“Z kuşağı” video gösterimi “Dijital Çocuk Kimdir?” Beyin Fırtınası Dijital oyun yararlı mı zararlı mı? münazara Duydum ki...

<b>2. Oturum Eğitim Akışı</b>	
Konu	Dijital Oyun ve Bağımlılık
Amaç	Dijital oyun bağımlılığına dikkat çekme Dijital oyun bağımlılığına karşı alternatif çözüm üretebilme
İçerik	Dijital Oyun ve Bağımlılık Dijital Oyun Bağımlılığının Belirtileri Dijital Oyun Bağımlılığının Neden Olduğu Sorunlar Dijital Oyun Bağımlılığını Önleme ve Çözüm Yolları
Yöntem ve Teknikler	Drama Örnek Olay Beyin Fırtınası
Akış	Bir önceki oturumun kısa tekrarı yapılır. Oturumun amacı ve içeriği açıklanır. Konu hakkında bilgi verilir ve etkinlikler uygulanır. Oturumun genel özeti yapılır. Bir sonraki oturumun konusu açıklanır. Gerekli dökümanlar aile ile paylaşılır. Oturumun tamamlanmasının ardından oturum değerlendirilir.
Etkinlikler	“Dijital Oyun Bağımlısı Çocuk ve Ailesi” drama çalışması “Ebeveynlerden mektup var?” örnek olay Dijital Oyun Sözleşmesi “beyin fırtınası

<b>3. Oturum Eğitim Akışı</b>	
Konu	Dijital Ebeveynlik ve Sağlıklı Dijital Oyun Seçme Kriterleri
Amaç	Dijital ebeveynliği kavrayabilme Dijital oyunlarda sağlıklı oyun seçebilme kriterlerini uygulayabilme Çocuklar için üretici dijital oyunlar seçebilme
İçerik	Dijital Ebeveynlik Okul Öncesi Çocuklar İçin Dijital Oyun Rehberi Dijital Oyunlardaki Uyarı İşaretleri ve Anlamları Üretici İçerikli Dijital Oyunlar
Yöntem ve Teknikler	Formülleştirme Tombala Tersinden Düşünme
Akış	Bir önceki oturumun kısa tekrarı yapılır. Oturumun amacı ve içeriği açıklanır. Konu hakkında bilgi verilir ve etkinlikler uygulanır. Oturumun genel özeti yapılır. Bir sonraki oturumun konusu açıklanır. Gerekli dökümanlar aile ile paylaşılır. Oturumun tamamlanmasının ardından oturum değerlendirilir.
Etkinlikler	Dijital ebeveynin formülleştirerek yazma Dijital Oyunlarda Uyarı İşaretleri tombalası

<b>4. Oturum Eğitim Akışı</b>	
Konu	Güvenli İnternet ve Ebeveynlere Düşen Sorumluluklar
Amaç	Dijital oyun platformlarında güvenli interneti kullanabilme Ebeveynlerin kendine düşen sorumluluğu kavrayabilmesi
İçerik	Güvenli internet Dijital Çağda Ebeveynlere Düşen Sorumluluklar
Yöntem ve Teknikler	Slogan Bulma Elma Dersem Git, Armut Dersem Kal
Akış	Bir önceki oturumun kısa tekrarı yapılır. Oturumun amacı ve içeriği açıklanır. Konu hakkında bilgi verilir ve etkinlikler uygulanır. Oturumun genel özeti yapılır. Gerekli dökümanlar aile ile paylaşılır. Oturumun tamamlanmasının ardından oturum değerlendirilir. Ailelere "Dijital Ebeveynlik" katılım sbelgesi dağıtılır.
Etkinlikler	Güvenli internet için bir sloganda sen yaz "Dijital Oyun İle İlgili Ebeveynlere Düşen Sorumluluklar" Elma Dersem Git, Armut Dersem Kal

**Ek 3. “Dijital Oyun ve Çocuk” Aile Eğitim Programı Öncesi Ebeveyn Görüşme Formları**

**“DİJİTAL OYUN VE ÇOCUK” KONULU AİLE EĞİTİMİ ÖNCESİ EBEVEYN YAPILANDIRILMAMIŞ GÖRÜŞME SORULARI**

Tarih:

Saat:

Sevgili ebeveyn,

“Dijital Oyun ve Çocuk” konulu aile eğitim programının ebeveynler üzerindeki etkililiğini incelemek amacıyla bir araştırma yapıyorum. Aile eğitim programı 4 oturum şeklinde gerçekleşecektir.

1. Oturum : Dijital Dünyada Çocuk Olmak ve Dijital Oyun
2. Oturum : Dijital Oyun ve Bağımlılık
3. Oturum : Dijital Ebeveynlik ve Sağlıklı Dijital Oyun Seçme Kriterleri
4. Oturum : Güvenli İnternet ve Ebeveynlere Düşen Sorumluluklar

Eğitim tamamlandığında dijital oyun ile büyüyen çocuklarınızın gelişimine doğru rehberlik edebilecek ve gelişimlerini olumlu yönde destekleyebileceksiniz. Bu nedenle aile eğitim programı sürecinin her aşamasında ebeveyn görüşleri benim için oldukça önemlidir.

Bu araştırma için ebeveynlerle görüşme yapıyorum. Yapacağımız görüşmenin gizli olduğunu, görüşme sırasında konuşulanların yalnızca araştırmacı tarafından bilineceğini ve araştırma raporunda isminizin kullanılmayacağını belirtmek isterim.

Görüşmenin yaklaşık yarım saat süreceğini tahmin ediyorum. İzin verirseniz görüşme esnasında görüşmeleri kayıt altına almak istiyorum. Bu şekilde hem zamanı daha iyi kullanabilir hem de görüşme sorularına vereceğiniz yanıtları daha ayrıntılı tutma fırsatı elde edebilirim.

Araştırmaya gönüllü olarak katılmayı kabul ettiğiniz için şimdiden teşekkür ederim. Görüşmeden önce sormak istediğiniz herhangi bir soru var mı? Eğer yoksa görüşme sorularına başlamak istiyorum.

Gülsüm İNCE

Okul Öncesi Eğitimi Tezsiz Yüksek Lisans Öğrencisi



1. Kendinizden ve çocuğunuzdan kısaca bahseder misiniz? Yaş, eğitim durumu, mesleğiniz vb.
2. Dijital oyun kavramı hakkında ne düşünüyorsunuz? Kendiniz oynar mısınız? Oynarsanız ne oynarsınız? Ne kadar oynarsınız? Ne sıklıkla oynarsınız? Sizce dijital oyunların etkileri nelerdir?
3. Çocuğunuz dijital oyun ile ilk nasıl tanıştı? Hangi oyunları oynar? Tahmini hafta içi ve hafta sonu ne kadar oynar? Bu oyunlarla ilgili siz ne düşünüyorsunuz?
4. Dijital oyunların çocuğun gelişimine nasıl bir etkisi vardır?
5. Çocuğunuz en çok hangi durumlarda dijital oyun oynamayı tercih eder?
6. Peki siz en çok hangi durumlarda çocuğunuzun dijital oyun oynamasına izin verirsiniz?
7. Pandemi öncesi ve sonrası arasında dijital oyun kullanım süresinde herhangi bir değişiklik oldu mu? Nasıl?
8. Çocuğunuzun dijital oyun kullanım süresini nasıl belirlersiniz?
9. Çocuğunuz dijital oyun oynarken dikkat edeceği kurallar ve sınırlarla ilgili nasıl bir yol izlersiniz? Açıklar mısınız?
10. Dijital bağımlılık hakkında ne düşünüyorsunuz? Sizce bir çocuk ne zaman dijital bağımlı olur?
11. Çocuğunuzun en çok oynadığı dijital oyunlar nelerdir? Peki bu oyunların içeriğinden bahseder misiniz?
12. Sizin ebeveyn olarak dijital oyunlara yönelik olumlu ve olumsuz görüşleriniz nelerdir?
13. Çocuğunuz için dijital oyun seçerken nelere dikkat edersiniz?
14. Dijital oyunların eğitici amaçlı kullanılması konusunda ne düşünüyorsunuz?
15. Çocuğunuzun dijital oyun kullanımı ile ilgili uzman desteğine ihtiyaç duyduğunuz oldu mu?

Görüşme sorularınız bitti. Katkınız için teşekkür ederim.

**Ek 4. “Dijital Oyun ve Çocuk” Aile Eğitim Programı Sonrası Ebeveyn Görüşme Formları**

**“DİJİTAL OYUN VE ÇOCUK” AİLE EĞİTİM PROGRAMI SONRASI  
EBEVEYN YAPILANDIRILMAMIŞ GÖRÜŞME FORMU**

Tarih:...../...../.....

Saat: ...../.....

Sevgili ebeveyn,

“Dijital Oyun ve Çocuk” konulu aile eğitim programının ebeveynler üzerindeki etkililiğini incelemek amacıyla bir araştırma yapıyorum. Aile eğitim programımız

1. Oturum : Dijital Dünyada Çocuk Olmak ve Dijital Oyun
2. Oturum : Dijital Oyun ve Bağımlılık
3. Oturum : Dijital Ebeveynlik ve Sağlıklı Dijital Oyun Seçme Kriterleri
4. Oturum : Güvenli İnternet ve Ebeveynlere Düşen Sorumluluklar

şeklinde 4 oturum şeklinde gerçekleşmiştir.

Aile eğitim programı sürecinin her aşamasında ebeveyn görüşleri benim için oldukça önemlidir. Bu araştırma için ebeveynlerle aile eğitimi sonrası görüşme yapıyorum. Yapacağımız görüşmenin gizli olduğunu, görüşme sırasında konuşulanların yalnızca araştırmacı tarafından bilineceğini ve araştırma raporunda isminizin kullanılmayacağını belirtmek isterim.

Görüşmenin yaklaşık yarım saat süreceğini tahmin ediyorum. İzin verirseniz görüşme esnasında görüşmeleri kayıt altına almak istiyorum. Bu şekilde hem zamanı daha iyi kullanabilir hem de görüşme sorularına vereceğiniz yanıtları daha ayrıntılı tutma fırsatı elde edebilirim.

Araştırmaya gönüllü olarak katılmayı kabul ettiğiniz için şimdiden teşekkür ederim. Görüşmeden önce sormak istediğiniz herhangi bir soru var mı? Eğer yoksa görüşme sorularına başlamak istiyorum.

Gülsüm İNCE

Okul Öncesi Eğitimi Tezsiz Yüksek Lisans Öğrencisi

1. Kendinizden ve çocuğunuzdan kısaca bahseder misiniz? Yaş, eğitim durumu, mesleğiniz vb.
2. Dijital oyun kavramı hakkında ne düşünüyorsunuz? Kendiniz oynar mısınız? Oynarsanız ne oynarsınız? Ne kadar oynarsınız? Ne sıklıkla oynarsınız? Sizce dijital oyunların etkileri nelerdir?
3. Çocuğunuz hangi dijital oyunları oynar? Tahmini hafta içi ve hafta sonu ne kadar oynar? Bu oyunlarla ilgili siz ne düşünüyorsunuz?
4. Dijital oyunların çocuğun gelişimine nasıl bir etkisi vardır?
5. Çocuğunuz en çok hangi durumlarda dijital oyun oynamayı tercih eder?
6. Peki siz en çok hangi durumlarda çocuğunuzun dijital oyun oynamasına izin verirsiniz?
7. Aile eğitimi öncesi ve sonrası arasında dijital oyun kullanım süresinde herhangi bir değişiklik oldu mu? Nasıl?
8. Çocuğunuzun dijital oyun kullanım süresini nasıl belirlersiniz?
9. Çocuğunuz dijital oyun oynarken dikkat edeceği kurallar ve sınırlarla ilgili nasıl bir yol izlersiniz? Açıklar mısınız?
10. Dijital bağımlılık hakkında ne düşünüyorsunuz? Sizce bir çocuk ne zaman dijital bağımlı olur?
11. Çocuğunuzun en çok oynadığı dijital oyunlar nelerdir? Peki bu oyunların içeriğinden bahseder misiniz?
12. Sizin ebeveyn olarak dijital oyunlara yönelik olumlu ve olumsuz görüşleriniz nelerdir?
13. Çocuğunuz için dijital oyun seçerken nelere dikkat edersiniz?
14. Dijital oyunların eğitici amaçlı kullanılması konusunda ne düşünüyorsunuz?
15. “Dijital Oyun ve Çocuk” Aile Eğitim Programının size nasıl katkısı oldu?

Görüşme sorularınız bitti. Katkınız için teşekkür ederim.



Eđitim yerine ulařım kolaydı	12			11			13			13		
Salon dzeneni ve konforu yeterliydi	12			11			13			13		
Temel ihtiyaçların dzenlenmesine ynelik dzenlemeler yeterliydi.	12			11			13			13		
Ek destekler yeterliydi	12			11			13			13		
<b>KİŐİSEL</b>												
Bana faydalı olacak yeni bir Őey ođrendim.	12			11			13			13		
Eđitim toplantıları sonunda konuya iliŐkin bir tutumumu deđiŐtirdim	12			11			13			13		
Yeni bir tutum kazandım	12			11			13			13		
İstedim kadar katkıda bulunmam desteklendi	11	1		11			13			13		
<b>GENEL DEĐERLENDİRME</b>												
Eđitimin en çok faydalandımız yönleri nelerdi? (devamı arkadadır)	Dijital oyunun olumlu yönleri de fayda sağlaması. İnterneti çocuđuma faydalı hale getirmek en faydalandım yönüydü. Çocuklarımı za daha faydalı ilgili ve daha iyi birer ebeveyn olmak. Z kuŐađının hızlı olduđunu ođrendim. Yeni bilgiler ođreniyorum . Çocukum için daha kaliteli bilgiler edindim. Çocuđun hayatında ailenin önemini ođrendim. Dijital oyunların			İnterneti çocuklarımız a nasıl kullanacađı mızı faydalı faydasız siteleri ođrendik. Dijital oyunun bazı zamanlarda yararlı kullanılabilirceđi konusunda fikrim deđiŐti. Dijital oyun ve internet kullanımıyla ilgili farklı bilgiler edindim. Farklı fikirler ortaya çıktı. Bilinçli birer ebeveyn olmayı ođrendim. Önceki zamanlardaki gibi uzun süre telefon başında vakit geçirmesini biraz olsun			Yeni ve faydalı oyunları ođrendim. Faydalı oyunları ve içerikleri ođrenmem oldu. Eđitimin en çok faydalandım yönü; çocuđumun yaŐına uygun olan, oynayabileceđi, faydalı bilgiler, oyunlar, içerikler ođrenmem oldu. Yararlı oyunları ođrendik. Çocuđuma hangi oyunların daha uygun olduđunu ođrenmem çok iyi oldu. Çocuđumun gelecekte karŐılaŐabileceđi			Yeni deneyim, kalıcı ve kaliteli bilgiler edindim. Daha bilinçli dijital ebeveynler olduk. İnternetin sınırını çocuđa verirken nelere dikkat edeceđimizi, programları ođrenmiŐ olduk. Çok faydalı bir eđitimdi. Artık daha bilgili, kendinden emin bir "Dijital Ebeveynim".		

	<p>zararlı olduğu kadar yararlı olduğunu da öğrendim.</p> <p>Ebeveyn kontrolünde yararlı olduğunu öğrendim. İnterneti kontrollü çocuklara uygun şekilde oyuna çevirerek kullanmak.</p> <p>Yararlarını görmek açısından faydalandım.</p>	<p>önleyebildim .</p> <p>İnternet ortamının yararlı olduğunu bilmiyordum .</p> <p>Ebeveyn kontrolüyle süreye dikkat ederek üretken oyun oynanabiliyor muş. Bu hafta çok daha verimli bir eğitim oldu.</p>	<p>uygunsuzluklarla ilgili daha tedbirli davranmam gerektiğini anladım.</p>	
Eğitim toplantısının iyileştirmeye yönelik yönleri nelerdir?	Bence gayet güzel.		Bence yeterli ve faydalı. Yeterince faydalıydı.	Her şey çok uygun ve yeterliydi.
Bundan sonraki toplantılar için önerileriniz nelerdir?	<p>Ailede çocuğun değil anne babanın ebeveyn olduğunu hatırlatırsak daha etkili olacağını düşünüyorum.</p> <p>Bize daha ayrıntılı bilgi ve tavsiyeler verilmesini bekliyorum.</p>			<p>Her şey için çok teşekkür ederiz.</p> <p>Bu zamana kadar katıldığım kurslardan daha eğitimi, daha verimli ve daha eğlenceli geçti.</p>

## ÖZGEÇMİŞ