



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

**OKUL ÖNCESİ DÖNEMİNDEKİ ÖĞRENCİLERİN DİJİTAL  
BAĞIMLILIKLARINA İLİŞKİN ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ**

**İdil FİDAN**

**DENİZLİ 2022**

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

**OKUL ÖNCESİ DÖNEMİNDEKİ ÖĞRENCİLERİN DİJİTAL  
BAĞIMLILIKLARINA İLİŞKİN ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ**

**İdil FİDAN**

**Danışman**

**Doç. Dr. Serhat SÜRAL**

## **TEŐEKKÖR**

Yüksek lisans eğitiminin boyunca ve bu araştırmanın her aşamasında bana destek olan ve moral veren sayın hocalarım Doç. Dr. Serhat SÖRAL ve Enstitü müdürü Prof. Dr. Mustafa BULUŐ'a, Acıpayam İlçe Milli Eğitim Müdürü Sayın Süleyman İZGİ'ye, biricik oğlum ve aileme...

**TEŐEKKÖR EDERİM...**

İdil FİDAN

## ETİK BEYANNAMESİ

Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada; 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 tezin herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı beyan ederim.

İmza

İdil FİDAN

## ÖZET

### Okul Öncesi Dönemindeki Öğrencilerin Dijital Bağımlılıklarına İlişkin Öğretmen Görüşleri

FİDAN, İdil

Tezsiz Yüksek Lisans Projesi, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı

Eğitim Yönetimi Bilim Dalı

Danışman: Doç. Dr. Serhat SÜRAL

Ocak 2022, 47 Sayfa

Bu araştırmada; okul öncesi dönemindeki öğrencilerin, dijital bağımlılıklarına ilişkin öğretmen görüşlerini ortaya koymak amaçlanmıştır. Araştırma nitel desende yürütülmüştür. Araştırmanın amacı doğrultusunda; 2021-2022 eğitim öğretim yılında Denizli il merkezindeki anaokullarında görev yapan 20 okul öncesi öğretmeniyle görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşmelerde; “dijital bağımlılığın oluşmasında; “aileden kaynaklanan nedenlere”, “çevresel nedenlere”, “dijital bağımlılığın öğrenciler üzerindeki olumsuz etkilerinin neler olduğuna” ve “dijital bağımlılığın engellenmesi için alınması gereken önlemlerin” neler olabileceği tespit edilmeye çalışılmıştır. Ulaşılan bulgular değerlendirilerek bir sonuca varılmıştır. Araştırmanın sonucuna göre:

Okul öncesi dönemindeki öğrencilerin dijital bağımlı olması noktasında; ailelerin iyi bir rol model olamaması, çocuklarına gereken ilgiyi gösteremeyip serbest bırakmaları ve yönlendirme noktasında yetersiz kalmaları etkili olmaktadır. Dijital bağımlılığa neden olan çevresel faktörler ise; pandemi süreci, dijital araçların çekiciliği, dijital platformların ve sanal oyunların çeşitliliği faktörleridir. Dijital bağımlılığın, okul öncesi öğrencilerinin üzerinde; fiziksel, sosyal ve davranışsal yönden olumsuzluklara neden olduğu tespit edilmiştir. Dijital bağımlılığın önlenmesi noktasında ise; ailelerin bilinçlendirilmesi, öğrencilerin sosyal ve sportif alanlara yönlendirilmesi ve dijital araçlarla geçirilen sürelerin sınırlandırılması gerektiği anlaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital bağımlılık, okul öncesi eğitim.

## İÇİNDEKİLER

PROJE ONAY SAYFASI .....	iv
TEŞEKKÜR.....	v
ETİK BEYANNAMESİ .....	vi
ÖZET .....	vii
İÇİNDEKİLER .....	viii
TABLolar LİSTESİ.....	x
BİRİNCİ BÖLÜM: GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu .....	1
1.1.1. Problem Cümlesi .....	3
1.1.2. Alt Problemler .....	3
1.2. Araştırmanın Amacı .....	3
1.3. Araştırmanın Önemi .....	3
1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları.....	4
1.5 Sayıtlar.....	4
1.6. Tanımlar.....	4
İKİNCİ BÖLÜM: KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR .....	5
2.1. Kuramsal Çerçeve .....	5
2.1.1 Okul Öncesi Eğitim ve Önemi .....	5
2.1.2. Okul Öncesi Eğitimin Özellikleri.....	6
2.1.3. Dijital Bağımlılık.....	7
2.1.4. Dijital Araçlara Olan Bağımlılıkların Çocuklara Etkisi .....	7
2.1.5 Sanal Oyunlara Olan Bağımlılıkların Çocuklara Etkisi .....	8
2.2. İlgili Araştırmalar .....	9
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: YÖNTEM .....	14
3.1. Araştırma Deseni .....	14
3.2. Çalışma Grubu .....	14
3.3. Veri Toplama Araç ve Teknikleri.....	15
3.4. Veri Toplama Yöntemi ve Süreci .....	16
3.5. Verilerin Analizi .....	17
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM: BULGULAR VE YORUM .....	18
4.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular.....	18
4.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular .....	20

4.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular .....	22
4.4. Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular.....	24
BEŞİNCİ BÖLÜM: TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	27
5.1. Tartışma ve Sonuç .....	27
5.2. Öneriler .....	30
KAYNAKÇA .....	31
EKLER .....	35
Ek 1. Anket Uygulama İzni .....	35
Ek 2. Görüşme Formu .....	36
ÖZGEÇMİŞ .....	38

## TABLULAR LİSTESİ

Tablo 3.1. <i>Çalışma Grubuna Ait Demografik Bilgilerin Dağılımı</i> .....	15
Tablo 4.1. <i>Dijital Bağımlılığın Oluşmasında Aileden Kaynaklanan Nedenlere İlişkin Katılımcı Görüşleri</i> .....	19
Tablo 4.2. <i>Dijital Bağımlılığın Oluşmasında Çevresel Nedenlere İlişkin Katılımcı Görüşleri</i> .....	20
Tablo 4.3. <i>Dijital Bağımlılığın Öğrenciler Üzerindeki Olumsuz Etkilerine İlişkin Katılımcı Görüşleri</i> .....	22
Tablo 4.4. <i>Dijital Bağımlılığın Engellenmesi İçin Alınması Gereken Önlemlere İlişkin Katılımcı Görüşleri</i> .....	24



## BİRİNCİ BÖLÜM: GİRİŞ

Araştırmanın bu bölümünde problem durumu, problem cümlesi, alt problemler, araştırmanın önemi, varsayımları, sınırlılıkları ve tanımları başlıklarına yer verilmiştir.

### 1.1.Problem Durumu

Teknolojinin ve beraberinde gelişen dijital platformların, insan yaşamında olağanüstü ve hızlı bir şekilde yer alması ve yayılmaya başlaması; gençleri, yetişkinleri, özellikle de çocukları derinden etkileyerek ekranlara bağlamıştır. Çocuklar, sanal bir yaşamın içerisinde kaybolmaya başlamış ve gerçek hayattan uzaklaşmaya başlamışlardır. Zengin görsel içerikli ve ilgi çekici dijital oyunlar adeta çocukları büyülemiştir. Tam da gelişim çağında olan çocukların, sanal dünya içerisinde kaybolarak farklı bir hayal dünyasına bürünmesi, çocukları bambaşka yapay bir dünyaya doğru itmiştir. Bu durumun ortaya çıkmasında yetişkinlerin, ailelerin ve çevresel faktörlerin etkisi büyüktür (Baldemir, 2021)

Çocukların dijital bağımlı bireyler haline gelmesinde çevresel etmenleri rolü oldukça büyüktür. Metropollerde ve yaşam alanlarında betonlaşmanın artması nedeniyle park ve oyun alanları daralmış ve çocuklar evlere kapanmıştır. Eve kapanmanın etkisiyle çocukların fiziksel hareket alanları kısıtlanmış ve sosyallikten de uzaklaşmaya başlamışlardır. Dolayısıyla çocuklar bireyselleşmeye başlamış ve yalnızlıklarını dijital oyunlar, akıllı cihazlar, tablet, bilgisayar ve televizyon gibi aletlerle gidermeye başlamışlardır. Hatta son zamanlarda yetişkin birer birey gibi sosyal medya kullanımları da artmıştır (Mustafaoğlu, Zirek, Yasacı ve Razak Özdinçler, 2018). Maalesef bu olumsuz durum dijital bağımlılıkların artmasına ve dijital hastalıkların oluşmasına neden olmuştur.

Çocuklarda dijital bağımlılığın oluşmasına etki eden bir diğer çevresel neden, yaşanan pandemi sürecidir. Covid-19 salgınıyla birlikte yüz yüze eğitime ara verilmesi, kısıtlama ve izolasyonların yaşanması ile evlere kapanılması, çocukların dijital ekranlar karşısında geçirdikleri süreyi daha da artmıştır. Bu dönemde dijital araçlara daha fazla maruz kalan çocuklarda davranış bozuklukları ile fiziksel ve bilişsel sıkıntılar baş göstermeye başlamıştır. Dikkat eksikliği, hiperaktiflik, saldırgan davranışlar, uyku bozukluğu ve obezite gibi rahatsızlıklar oluşmaya başlamıştır. Özellikle evlerde hareketsiz kalma süresinin artması, fiziksel rahatsızlıkları da beraberinde getirmiştir. Teknolojik araçların ve akıllı

cihazların kullanımının yaygınlaşmasıyla, çocuklar üzerindeki olumsuz etkilerin etkisini artırdığı görülmektedir. Bu etkinin sonucunda, teknolojik aletlere ve akıllı cihazlara karşı bağımlılıklar oluşmaya başlamış ve çocuklarda istenmeyen davranışsal bozukluklar da görülmeye başlamıştır.

Eğitim sistemi içerisinde, ilk eğitim kademesini oluşturan okul öncesi eğitim; çocukların fiziksel, duygusal, sosyal ve bilişsel gelişimlerinin en hızlı olduğu bir döneme rast gelmektedir. Bu dönemdeki çocukların bilgi, beceri, tutum ve temel alışkanlıkları edinmesi, toplumsal yargıları öğrenmesi ve uygulayabilmesi gerekmektedir (Kandır, 2001). Tam da her açıdan gelişimin yaşandığı böyle kritik bir dönemde, rehberlik edilmeden dijital araçların bilinçli kullanılmamasının sonucunda ortaya çıkan dijital bağımlılıklar, çocukları olumsuz etkilendiği gibi hayatlarını da alt üst etmektedir.

Okul öncesi dönemdeki çocuklarda dijital bağımlılığın oluşmasında ailelerin de etkisi büyüktür. Aile bireyleriyle sağlıklı bir iletişim geliştiremeyen ve yönlendirilmeyen çocukların dijital oyunlara daha fazla yöneldiği bilinmektedir. Aileyle geçirilen sürelerin kısalması ve iletişimin azalması, çocukları olumsuz bir şekilde etkilemektedir. Dolayısıyla dijital platformlarda sık bir şekilde zaman harcayan çocukların, ebeveynleri tarafından denetimi de yapılmazsa sanal ortamları kötüye kullanma riskleri de artacaktır (Young, 2009).

Çocuklar dijital oyunları, rahatlatıcı ve zevkli zaman geçiren bir araç olarak görmektedir (İnal ve Çağiltay, 2005). Zaman içerisinde insanı rahatlattığı düşünülen bu oyunlara karşı aşırı istek durumlarının oluşması ve sürekli dijital araçlarla vakit geçirme isteği dijital bağımlılık kavramının ortaya çıkmasına (Çakır, 2013; Irmak ve Erdoğan, 2016). Günümüzde sosyal ve ekonomik olanakların iyileşmesine rağmen çocukların gösterdikleri tatminsiz davranışlar ve mutsuzluk belirtilerinin nedeni olarak dijital bağımlılık gösterilmektedir (Twenge ve Campbell, 2015).

Teknoloji araçların ve dijital platformların bilinçsizce ve kontrolsüz bir şekilde kullanılması durumunda aile içerisinde iletişimsizlik ve huzursuzluk da baş gösterir (Lin ve Tsai, 2002). Ortaya çıkan bu olumsuz durumların karşısında ailelerin dijital bağımlılık ile nasıl başa çıkılacağını bilmemeleri, çocuklarına rol model olamamaları ve çözüm olarak ise sadece süre kısıtlaması yapmalarının yeterli olmayacağı bilinmelidir.

Buraya kadar anlatılanlar, dijital bağımlılığın çocukları nasıl etkisi altına aldığını göstermektedir. Bu noktada çocukların, dijital araçları nasıl kullanması gerektiğinin yetişkinler tarafından iyi bilinmesi ve çocukların da eğitilmesi gerektiğinin önemi her geçen

gün daha da artmaktadır. Çocukların daha okula başlamadan önce teknolojik cihazlar ile geçirdikleri yaşantıların bağımlılığa dönüşmemesi için bilinçlendirilmeleri gerektiği düşünülmektedir. Bu nedenle 4-5 yaşlarından itibaren küçük yaşlardaki çocukların dijital eğilimlerine neden olan çevresel ve aile kaynaklı nedenlerin belirlenmesi ve dijital bağımlılığın çocuklar üzerindeki olumsuz etkilerinin ortaya çıkarılmasına ihtiyaç duyulmuş olup, bu durum araştırmanın çıkış noktasını oluşturmuştur. Okul öncesi dönemdeki çocuklarda oluşan dijital bağımlılıkla mücadele edebilmek, müdahale edebilmek ve dijital bağımlılığın engellenebilmesine katkı sağlaması bakımından çocuklar üzerinde önemli etkileri olan okul öncesi öğretmenlerinin görüşlerine ihtiyaç duyulmuştur.

### **1.1.1. Problem Cümlesi**

Araştırmanın problem cümlesini; okul öncesi dönemindeki öğrencilerin dijital bağımlılıklarına ilişkin öğretmen görüşleri nelerdir? Sorusu oluşturmaktadır.

### **1.1.2. Alt Problemler**

Araştırmanın problemi kapsamında aşağıdaki alt problemlerin cevabı aranmıştır.

- 1) Dijital bağımlılığın oluşmasında aileden kaynaklanan nedenler nelerdir?
- 2) Dijital bağımlılığın oluşmasındaki çevresel nedenler nelerdir?
- 3) Dijital bağımlılığın öğrenciler üzerindeki olumsuz etkileri nelerdir?
- 4) Dijital bağımlılığın engellenmesi için alınması gereken önlemler nelerdir?

## **1.2. Araştırmanın Amacı**

Bu araştırmanın amacı; okul öncesi dönemindeki öğrencilerin, dijital bağımlılıklarına ilişkin öğretmen görüşlerini ortaya koymaktır. Yine ortaya çıkacak verilerin üzerinden bir değerlendirme yapmak ve elde edilen verilerin ışığında önerilerde bulunmak araştırmanın beklenen diğer bir amacı olacaktır.

## **1.3. Araştırmanın Önemi**

Dijital araç, gereç ve uygulamaların gün geçtikçe değişik tür, kapsam ve etkide üretiliyor olması ve çocukların bu araçları sıklıkla kullanılıyor olması, öğrencilerde oluşan dijital bağımlılığın güncel çalışmalarla incelenmesini bir zorunluluk haline getirmiştir. Dijital bağımlılığın nedenlerinin, öğrencilere olan olumsuz yansımalarının ve öğrencilerde hangi seviyelerde oluştuğunun tespit edilmesi ile önlem alınması noktasında velilere ve eğitimcilere yol gösterici olacağı düşünülmektedir. Bu çalışma, dijital bağımlılığa ilişkin

öğretmen görüşlerini içerdiği için önemlidir. Bu çalışma ile dijital bağımlılığın nedenlerine ilişkin bulgular ortaya çıkarılarak, dijital bağımlılığın azaltılmasına yönelik önerilerde bulunulabilecektir. Araştırmanın sonuçları, gelecekteki araştırmalara ışık tutabilir.

#### 1.4. Araştırmanın Sınırlıkları

1. Bu araştırmanın çalışma grubu 2020/2021 eğitim-öğretim yılında, Denizli ilinde görev yapan okul öncesi öğretmenleriyle sınırlıdır.

2. Araştırmada elde edilen veriler, katılımcıların görüşme formlarına verdikleri cevaplarla sınırlıdır

#### 1.5.Sayıtlar

Araştırmanın varsayımları şu şekildedir:

1. Araştırmanın deseni (nitel yöntem) araştırmanın amacına, konusuna ve problemin çözümüne uygundur
2. 20 okul öncesi öğretmeniyle oluşturulan çalışma grubu, nicelik bakımından yeterli görülmektedir.
3. Veriler, öğretmenlerin kendi düşünceleri olup, görüşme tekniğiyle elde edilmiştir.
4. Katılımcılar gönüllü okul öncesi öğretmenlerinden oluşturulmuştur.
5. Katılımcıların kimliği gizli kalmış ve elde edilen veriler sadece bu araştırmada kullanılmıştır.

#### 1.6. Tanımlar

*Bağımlılık:* “Genel anlamda bir maddeye fiziksel olarak bağlanmayı ifade etmek için kullanıldığı gibi duygusal, ruhsal, fizyolojik tepkilerin ortaya çıkmasına neden olan bir eylemi bırakma ya da o eylemi uygulama noktasında kişinin kendi dürtülerini kontrol altına alamamasıdır” (Söner ve Yılmaz, 2018)

*Dijital oyun bağımlılığı:* “Oyuncuların sağlıksız günlük yaşam davranışları da dahil olmak üzere olumsuz sonuçlar getiren bilgisayar oyunlarını düzensiz veya takıntılı bir şekilde kullanılması durumudur” (Jeong ve Kim, 2019)

## İKİNCİ BÖLÜM: KURAMSAL ÇERÇEVE ve İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

### 2.1. Kuramsal Çerçeve

Bu bölümde araştırmanın kuramsal çerçevesini oluşturan başlıklar ile yurtiçinde ve yurt dışında yapılan araştırmalara yer verilmiştir.

#### 2.1.1. Okul Öncesi Eğitim ve Önemi

Okul öncesi eğitimde çocukların okula başlama yaşı, 0-72 ay aralığındadır. Okul öncesi eğitimi programlarının hedefi bu ay aralığında olan çocukların donanımlı ve birinci sınıfa hazır olarak yetişmesini sağlamaktır (Gelişli ve Yazıcı, 2012). Program, çocukların yaşları gereği yapabilecekleri her türlü uygulamaların sistemli bir şekilde verilmesini amaçlamaktadır. Dolayısıyla, okul öncesi eğitim ile öğrenciler birinci sınıfa hazırlanırken aslında hayata hazırlanmaktadır (Aral, Kandır ve Can, 2000). Okul öncesi eğitimde öncelikli hedef; öğrencilere bedensel, zihinsel, duygusal ve sosyal yönden eğitimler vererek onları temel eğitime hazır hale getirmek, çalışan ailelerin çocuklarına güvenilir bir ortam sağlamak ve eğitimde fırsat eşitsizliğini ortadan kaldırarak sosyal ve kültürel yönden de öğrencileri desteklemektir (Millî Eğitim Bakanlığı, 2015).

Bireyin hayatında okul öncesi eğitim oldukça önemlidir. Okul öncesi eğitim ile çocukların hem temel eğitime hazırlanması hem de beden, zihin, kişilik, sosyal gelişim ve dil gelişimlerinin desteklendiği ailenin de bizzat eğitimin içerisinde olduğu bir en temel bir eğitim sürecidir (Aral, Baran, Bulut ve Çimen, 2002). Çocukların her açıdan desteklendiği okul öncesi eğitimi; çocukların zengin yaşantılar geçirerek zihinsel gelişimlerine destek verilmesi, bedensel olarak hareketli ve bol aktivitelerin yapılması, dil gelişimlerinin desteklenerek akıcı bir konuşma diline sahip olunması ve sosyal hayata ilk ayak basılan ortam olması bakımından okul öncesi eğitimi bireyin hayatında oldukça önemlidir (Ekici, 2014; Pehlivan, 2006; Uyanık ve Kandır, 2010).

Okul öncesi eğitimi, çocukların becerileri ve yeteneklerini geliştirmesi bakımından da oldukça önemlidir. Okul öncesi eğitim ile çocukların kendisinin farkında olması, sosyal ve kültürel değerleri tanınması, sosyallik kazanması, özellikle algısal ve devinişsel becerileri kazanması, iletişim becerilerini geliştirmesi, estetik ve analitik düşünme ile problem çözme becerilerinin kazandırılması amaçlanmaktadır (Dion ve Berscheid, 1974). Çocukların, farklı boyutlarda gelişiminin desteklendiği okul öncesi eğitiminde, sosyal gelişimin de

desteklenerek akran ilişkilerine, iletişim becerilerine, dil ve konuşma becerilerine de yön verildiği görülmektedir (Hay, 2006).

### **2.1.2. Okul Öncesi Eğitimin Özellikleri**

Okul öncesi döneme denk gelen yıllar, öğrenmenin de zirveye ulaştığı bir dönemi kapsamaktadır. Bu dönemde alınan iyi bir okul öncesi eğitimi ile çocukların üst düzey yetiştirilmesi mümkündür (Yeşilyurt, 2011). Bu dönemlerdeki çocuklara bilişsel, fiziksel sosyal, duygusal ve konuşma gelişimleri bakımından pek çok beceri kazandırılabilir. Okul öncesi eğitimi alanında görüş bildiren psikologlar; öğrenmenin ve yaratıcılığın okul öncesi dönemi çağlarında çok hızlı bir seyrinin olduğunu ve bu dönemde kazanılan becerilerin bireyin gelecekte geliştireceği becerilere bir temel oluşturacağını belirtmektedirler (Aral, Kandır ve Yaşar, 2002).

Çocukların temel becerileri kazanması noktasında ilkokulu beklemek geç kalınmış beceri kayıplarının ortaya çıkmasına neden olabilir. Bu bakımdan okul öncesi eğitimin sahip olduğu özellikler, bu beceri kayıplarını engelleyerek çocuklara davranış kazandıracaktır. Okul öncesi eğitiminin; çocukları ilkokula hazır hale getirirken kişiliğin şekil almasında, ihtiyaçların karşılanmasında, öz bakım becerilerinin edinilmesinde ve yeteneklerin ortaya çıkartılmasında oldukça önemli bir role sahiptir önemlidir. Çocuğu hem toplumsal yaşama hem de temel eğitime hazırlayan okul öncesi eğitimin eğitsel özellikleri, ailelere de yardımcı ve büyük destek olmaktadır (Kandır, 2001; Poyraz, 2003; Senemoğlu, 2004).

Okul öncesi eğitimin genel özellikleri arasında, ev ortamından ayrılan çocuğun başka bir yetişkin ile eğitimine devam etmesidir. Aileden sonra çocukların eğitimlerindeki en önemli öğreten öğretmenlerdir. Okul öncesi öğretmenliği meslekler arasında en zor olan mesleklerden birisidir. Okul öncesi öğretmenleri karmaşık bir eğitim verirken çocuklar ile sürekli bir etkileşim içerisindeyler. Okul öncesi öğretmenleri, çocukları ev ortamının dışında tutarak ve öğrencileri de ciddiye alarak eğitim veren ve doğru davranışları aşıl原因an bir yetişkindir. Bu bakımdan okul öncesi öğretmenlerinin çocukları sevmek, çocuk gelişimine ilgili olmak, çocuklara sevgiyle yaklaşmak, yaratıcı olmak, çocuklar ile vakit geçirmekten memnun olmak ve çocuklara karşı hassas olmak gibi özelliklere sahip olması ve kendisini bu alanlarda geliştirmesi gerekmektedir (Yılmaz, 2010).

### **2.1.3. Dijital Bağımlılık**

Belli bir maddenin, hizmetin veya ürünün sürekli olarak kullanılmasıyla birlikte bireyin kendisini rahat hissetmesi durumu bağımlılığı ifade etmektedir (Seferoğlu ve Yıldız (2013). Bireyin bedensel ve psikolojik olarak geçici süreyle rahatlaması sonucunda bu eylemi sürekli olarak tekrar etmesi ve ihtiyaç duyması da bağımlılığın göstergesidir (Koçak, Hotun, Şahin Büyükkayacı ve Duman, 2015). Bağımlılığın bu tanımlamalarına göre dijital bağımlılığı; teknolojik araçların ve sanal ortamlarına yoğun ilgi gösterilmesi ve aşırı kullanılması şeklinde değerlendirilebilir (Eşgi, 2013).

Özellikle günümüzdeki teknolojik ürünler ile devamlı olarak etkileşime girilmesi sonucunda ortaya çıkan olumsuz etkiler dijital bağımlılığın diğer bir yönüdür (Arısoy, 2009). Son zamanlarda internet ve dijital araçlar hayatın ayrılmaz bir parçası haline gelerek, insanlarda bağımlılık yaratmış ve insanlığı derinden etkilemiştir. Dolayısıyla bireylerin kültürel ve sosyal yaşantıları da bu durumdan olumsuz bir şekilde etkilenerek sorunların ortaya çıkmasına neden olmuştur (Beyatlı, 2012). Dijital bağımlılığın olduğu bireylerde içine kapanma, bireyselleşme, toplumdan uzaklaşma, kendisini soyutlama ve yabancılaşma gibi sorunlar oluşabilmektedir (Horzum, 2011).

Teknolojik araçlardan etkilenme düzeyi ve dijital platformları kullanma düzeyi, bireylerde oluşan dijital bağımlılığın düzeyi hakkında fikir verebilir. Bu bakımdan bireylerdeki dijital bağımlılıkların düzeyi, dijital medya araçlarının kullanımına ilişkin tutum ve algılara göre değişiklik göstermektedir. Teknoloji ve internetin insan hayatına bu denli girmesi, küreselleşen dünyada insanı etkileyen ve yalnızlaştıran bir gelişmedir. Bu kapsamda; dijital teknolojilerin olağanüstü gelişimi sonrasında ev, araba ve iletişim araçlarının müthiş değişimi karşısında insanlar büyülenmiş ve sonucunda da dijital bağımlılık yayılmaya başlamıştır (Kanter, 2020).

### **2.1.4. Dijital Araçlara Olan Bağımlılıkların Çocuklara Etkisi**

Dijital araçlardaki değişim ve dönüşümler günümüzde hız kesmeden devam etmektedir. Bireyler, bu dijital araçlar ile ev hayatında ve iş hayatında sürekli olarak vakit geçirmektedir. Özellikle akıllı telefonlar, tablet, bilgisayar ve televizyonlar bireyin hayatında önemli bir yer edinmiştir.

Televizyonların görselliği, büyüleyiciliği ve eğlenceli yönleri nedeniyle yetişkinleri ve çocukları aşırı derecede etkilemektedir. Yüksek etkileme gücüne sahip olan

televizyonların bağımlılık yapması, özellikle küçük çocukların dil gelişimi olumsuz etkilemekte ve davranışsal sıkıntılarının da oluşmasına neden olmaktadır. Yurtdışında televizyonun olumsuz etkileri alanında yapılan araştırmalar bu durumu ispat etmiştir (Chonchaiya Prusanandaonda, 2008; Mistry, Minkovitz, Strobino, Borzekowski, 2007).

Televizyonların etkileme gücü oldukça yüksektir. İçeriğiyle çocukları, yetişkinleri ve bütün toplumu etkileyerek yön verebilecek bir etkileme gücü bulunmaktadır. Özellikle televizyonlardaki bireysel faaliyetlerin, tartışmaların, dizilerin, filmlerin, çizgi filmlerin ve siyasi çekişmelerin bağımlılık yaparak ve toplumun kültürünü etkileyerek bütün yaş gruplarındaki izleyicilerin sosyal hayata karşı duyarsızlaşmasına neden olmuştur (Ulusoy, 2008).

Çocukları en fazla etkileyen araçlardan birisi de bilgisayarlardır. Bilgisayarların internette dolaşım imkânı vermesi, derslerin bilgisayarlardan takip edilmesi ve dijital oyunların sıkça oynanması çocukları bilgisayarlara bağımlı hale getirmiştir. Bilgisayarlarda küçük yaşlardan itibaren çok fazla zaman geçiren çocuklarda konsantrasyon eksikliği, dikkatsizlik, dil becerilerinde gerileme, yaratıcı düşüncenin azalması ve akademik başarıda düşme gibi olumsuzluklar oluşmaktadır (Palmer, 2015). Bu olumsuzlukların yanında bilgisayar ve internete olan bağımlılıklar, çocuklarda agresif davranışlara, sinirlilik ve saldırganlık gibi davranış bozukluklarına neden olabilmektedir (Arısoy, 2009).

Akıllı telefon ve tablet gibi cihazlara olan bağımlılıklar da gün geçtikçe artış göstermektedir. Akıllı telefon ve tablet gibi araçlara olan bağımlılıklar çocuklarda sıkıntılı durumların oluşmasına neden olmaktadır. Telefon bağımlısı olan çocukların hiperaktif, agresif, uyumsuz, takıntılı ve kaygılı davranışlar gösterdikleri ve çevresindeki arkadaşlarını da olumsuz etkiledikleri ortaya çıkmıştır. (Odabaşıoğlu, Sevi, Genç, Saykal ve Öztürk, 2014).

### **2.1.5. Sanal Oyunlara Olan Bağımlılıkların Çocuklara Etkisi**

Bütün ailelerin korkulu rüyası haline gelen sanal oyunlar, çocukları kendilerine bağımlı hale getirerek adeta esir almıştır. Tablet, telefon, bilgisayar ve internetten oynanabilen bu oyunlar, zengin görsel ve ses içerikleriyle çocukları ekranlara bağlamakta ve geri dönüşü olmayan olumsuzluklara neden olmaktadır. Görevler verilerek oynanan oyunlarda, kendi hayatına son veren çocuklara bile şahit olunmuştur. Bu noktada dikkat edilmesi gereken bir alan olduğundan son dönemde yapılan araştırmaların bu yönde



yapıldığı görülmektedir. İnternet ile çevrimiçi oynanan oyunlar, bilgisayar, play station, tablet ve akıllı telefonlardan da oynanabilmektedir. Çocuklarda oyun bağımlılığı gün geçtikçe yaygınlaşmakta ve önüne geçilememektedir. Dijital oyun bağımlılığı, bağımlılık türleri içerisinde internet bağımlılığı türünde en çok bağımlılık yapan aktivitelerinden birisi olarak değerlendirilmektedir (Young, 2009).

Erkek çocuklar sanal oyunlarda genellikle savaş, aksiyon ve macera alanındaki oyunları tercih etmektedir. Bu oyunların ortak noktası şiddet içermesidir. Şiddet içerikli video oyunlarının çocuklarda agresif davranışları tetiklediği bilinmektedir (Provenzo, 1992). Araştırmalar, şiddet içerikli sanal oyunlara maruz kalan çocukların sanal şiddet ile gerçek şiddet arasında güçlü bir bağ kurduğunu ve bu oyunların çocuklarda sosyal izolasyonlara ve iletişim sıkıntılarına neden olduğunu ortaya koymuştur (Kutner Olson, 2008).

Sanal oyunlara olan bağımlılıklar özellikle okul öncesi dönemindeki çocuklarda; dikkat eksikliğine, saldırgan davranışlara, hareketsizliğe, obeziteye ve uyku sorunlarına neden olabilmektedir. Ayrıca aşırı derecede oyun oynayan çocuklar, zamanlarını verimsiz kullandıkları gibi psikolojik sıkıntılar da yaşamaktadırlar. Sanal oyunların çocukları etkileyerek fiziksel ve bilişsel olumsuzluklara neden olması, üzerinde durulması ve çözüme kavuşturulması gereken bir konu alanıdır (Brown, 2011).

## 2.2. İlgili Araştırmalar

Araştırma kapsamında dijital bağımlılık konu alanında yurtiçinde ve yurtdışında yapılan araştırmaların son yıllarda artış gösterdiği görülmüştür.

Kurtbeyoğlu'nun (2018) araştırmasında, çocuklardaki dijital oyun bağımlılığı ile obezite arasındaki ilişkiyi belirlemek amaçlanmıştır. Araştırma, Kayseri il merkezindeki üç farklı devlet ortaokullarında öğrenci olan ve 12-14 yaşları arasında olan üç farklı sosyo-ekonomik düzeydeki kız ve erkek öğrencilerle araştırma gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerin sorulara verdikleri cevaplar doğrultusunda dijital oyun bağımlılığı ve obezite arasında ilişki incelenmiştir. Cinsiyet değişkeninde erkeklerin kızlara göre dijital oyun bağımlılığı puanları daha yüksektir. Okul değişkeninde dijital oyun bağımlılığı ölçek puanlarına göre orta ve düşük sosyo-ekonomik düzeydeki öğrencilerin riskli grupta yer alan kısmı, sosyo-ekonomik düzeyi yüksek olan öğrencilerden daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.. Oyunlarla geçirilen süre bakımından cinsiyetlere dağılımında erkek öğrencilerin 4 saat ve üzerinde zaman ayırdığı, kız öğrencilerin ise erkeklere oranla bu sürenin daha düşük olduğu ortaya çıkmıştır.

Araştırmanın sonucuna göre; dijital oyunlar oynanırken ekran karşısında geçirilen süre arttıkça fiziksel aktiviteyi azalttığı ve bu süre boyunca hazır gıdaların tüketilmesin yönlendirdiği ve dijital oyun bağımlılığının olduğu süreçte beslenme alışkanlığının bozularak obezite hastalığı riskinin artabileceği şeklinde bir çıkarımda bulunulmuştur.

Özdemir (2021) araştırmasında; “ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının ne düzeyde olduğunu, öğrencilerin bağımlılık düzeyleri ile sosyal eğilimleri arasında bir ilişki olup olmadığını ele almıştır”. Ayrıca “dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile öğrencilerin sosyal uyumları, madde ve şiddetten kaçınma eğilimleri, okul ve aile statüleri, hedef ve idealler arasında anlamlı bir ilişki olup olmadığı ortaya konmaya çalışılmıştır.” “Araştırmanın evreni, 2019/2020 eğitim öğretim yılında Mersin ili genelinde özel ve kamu ortaokullarında okuyan 6, 7 ve 8 sınıf ortaokul öğrencilerinin tamamıdır.” “Bu çalışmada kartopu örneklem tekniği kullanılmış olup, araştırmaya Mersin’in 13 farklı ilçesinden farklı sosyoekonomik seviyelerinden 987 ortaokul öğrencisi katılmıştır.” “Araştırmada ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları düzeyini belirlemek amacıyla Ortaöğretim Öğrencilerinin Online Oyun Bağımlılığı Ölçeği, ile ortaokul öğrencilerinin sosyal eğilimlerini ölçmek amacıyla 11-20 Yaş Öğrencilerde Sosyal Eğilimler Ölçeği dijital ortam üzerinden uygulanmıştır.” Araştırmadan elde edilen bulgulara göre; “ortaokul öğrencilerinin bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu öğrencilerin %51,4’ü risk grubunda, %29,2’si kontrol kaybının başladığı grupta, %10’u bağımlı grupta, %8,8’i ise kontrolün bireyde olduğu grupta yer aldığı tespit edilmiştir.” “Yapılan ki-kare testi sonucunda, katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyleri aile gelirleri, anne ve baba eğitim durumu ve yaşları arasında anlamlı bir fark bulunmadığı; cinsiyet, oyun türü ile oyun oynama süresi arasında ise istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur.” “Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri sosyal eğilimlerinde fark yaratıp yaratmadığına bakıldığında öğrencilerin sosyal uyum düzeylerinde ve aile statülerinde anlamlı bir farklılık olduğu gözlemlenmiş; maddeden kaçınma, şiddetten kaçınma davranışlarında, okul statülerinde ve hedef ideallerinde anlamlı bir farklılık yaratmadığı belirlenmiştir.”

Çevik (2021) araştırmasında; “9-15 yaş aralığındaki çocukların dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri arasındaki ilişkiyi belirlemek amaçlanmıştır.” “Çalışma, telafi kuramı, psikososyal gelişim kuramı ve sistem kuramı üzerine temellendirilmiştir.” “Bu kapsamda araştırmaya katılan çocukların sosyo-demografik özellikleri, dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri arasındaki değişkenlikler

incelenmiştir.” “Araştırmanın örneklemini İstanbul Bayrampaşa’daki devlet okullarında eğitim hayatına devam eden 9-15 yaş aralığındaki 461 erkek çocuğu oluşturmaktadır.” “Evren ise Türkiye’de devlet okullarında 4., 5., 6. ve 7. sınıf erkek öğrencilerdir.” “Çalışmada, karma araştırma desenlerinden nitel verileri nicel desene yerleştirme deseni kullanılmıştır.” “Veri toplama araçları, geçerlilik ve güvenilirliği yapılmış olan Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Çocukluk Çağı Narsisizm Ölçeği, Okul Çocuklarının Mutluluk Envanteri, araştırmacı tarafından hazırlanan 14 soruluk sosyo-demografik formu ve Bir İnsan Çiz testinden oluşmaktadır.” “Çözümlemelerde SPSS v24 paket programı ve PROCESS v3.5 eklenti programı kullanılmıştır”. “Güven aralığı için %95 ve anlamlılık için  $p \leq 0,05$  değerleri kabul edilmiştir.” “Nicel veriler t- testi, tanımlayıcı istatistikler, Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA), regresyon, korelasyon ve aracı değişkenlik çözümlenmeleriyle; nitel veriler ise doküman çözümlenme yöntemiyle değerlendirilmiştir”. “Çalışmadaki bulgulara göre, çocuklarda dijital oyun bağımlılık düzeyi ile narsisizm ve mutluluk düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki bulunmaktadır.” “Aralarında olumlu yönde değişkenlik bulunan narsisizm ve mutluluk düzeyleri için dijital oyun bağımlılık düzeyi olumsuz yönde aracı değişkenlik yapmaktadır.” “Buna göre; çocuklarda dijital oyun bağımlılık düzeyi arttıkça narsisizm artmakta mutluluk azalmaktadır.” “Narsisizm ve mutluluk arasında doğru orantılı bir artış varken dijital oyun bağımlılık düzeyi aracı değişken olduğunda narsisizm artmakta, mutluluk azalmaktadır.” “Sonuçlara bakıldığında, sorunun bireyden değil toplumdan kaynaklandığı düşünülmektedir.” “Çözüm için bağımlılıkla mücadelede halen devam edilen medikal model yerine sistem kuramı çerçevesinde daha çok makro düzeyde sosyal çalışma müdahalelerinin yapılması önerilmektedir.”

Müzeyyen (2021) çalışmasında; “COVID-19 pandemi öncesi ve pandemi sürecinde 4-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve ebeveyn rehberlik stratejilerinde görülen farklılıkları incelemiştir.” “Nicel araştırma türlerinden ilişkisel tarama modeliyle yapılan bu çalışmada Pandemi Öncesi-Çalışma 1 ve Pandemi Süreci-Çalışma 2 olarak adlandırılan 2 farklı çalışma grubu kullanılmıştır.” “Her iki çalışma grubunda da örnekleme, Denizli il merkezindeki Milli Eğitim Bakanlığı’na bağlı bağımsız ve ilköğretim bünyesindeki okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 4-6 yaş arasında çocuğu olan ebeveynler oluşturmaktadır.” “Pandemi Öncesi Çalışma 1’e 437 ebeveyn, Pandemi Süreci-Çalışma 2’ye ise 496 ebeveyn katılmıştır.” “Her iki çalışma grubunda da ebeveynler basit seçkisiz örnekleme yöntemiyle belirlenmiştir”. “Araştırmanın verileri “Okul Öncesi Dönem Çocukları Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE)”, “Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik

Stratejileri Ölçeği (DOERS)’’ ve ‘‘Kişisel Bilgi Formu’’ olmak üzere üç veri toplama aracı kullanılarak toplanmıştır.’’ ‘‘Araştırma verilerinin analizinde SPSS 25 paket programı kullanılmıştır.’’ ‘‘Yapılan analizler sonucunda pandemi öncesine göre pandemi sürecinde 4-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğiliminin artış gösterdiği görülmüştür.’’ ‘‘Ebeveynlerin uyguladığı rehberlik stratejilerinde pandemi öncesi ve vii pandemi sürecinde farklılıklara bakıldığında pandemi sürecinde aktif, serbest ve dijitale yönlendiren ebeveyn rehberlik stratejisi puanlarının arttığı görülmüştür.’’ ‘‘Ayrıca babaların annelere göre çocuklarını daha fazla dijitale yönlendiren ve serbest stratejiyi tercih ettiği ve eğitim düzeyi yüksek olan babaların, çocuklarını daha fazla dijitale yönlendirdikleri saptanmıştır.’’ ‘‘Bunun yanı sıra üst gelir grubunda bulunan ebeveynlerin çocuklarına dijitale yönlendiren ve serbest ebeveyn rehberlik stratejilerini uyguladıkları görülmektedir.’’ ‘‘Bununla birlikte annenin çalışma durumunun çocukların bağımlılık eğilimini anlamlı olarak yordadığı görülmektedir.’’ ‘‘Bu bulgu annenin çalışma saatleri uzadıkça çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi puanlarında artış olduğunu göstermektedir.’’ ‘‘Ayrıca çocukların cinsiyeti erkek olduğunda ve daha uzun süre ekran başında olduklarında dijital oyun bağımlılık eğilimleri artmaktadır.’’ ‘‘Son olarak dijitale yönlendiren ve serbest ebeveyn rehberlik stratejilerinin çocukların bağımlılık eğilimlerini anlamlı olarak yordadığı saptanmıştır.’’ ‘‘Diğer bir ifadeyle, ebeveynler dijitale yönlendiren ve serbest rehberlik stratejilerini benimsedikçe, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri artmıştır.’’

Hwang ve Jeong (2015) araştırmalarında, ‘‘ebeveynlerin çocukların akıllı telefon kullanım davranışlarına aracılık etme niyetlerini yordayan ve açıklayan faktörleri incelemişlerdir.’’ ‘‘460 ilkökul öğrencisi ve ebeveyninin katılım sağladığı bu nicel çalışmada ebeveyn arabuluculuğunun, ebeveynlerin kendi akıllı telefon bağımlılığı; akıllı telefon bağımlılığının algılanan şiddeti ve nevroitiklik (duygusal dengesizlik), açıklık ve uyumluluk gibi kişilik özellikleri tarafından yordandığı sonucuna ulaşılmıştır.’’

Cerniglia, Cimino ve Ammaniti (2020), araştırmalarında; ‘‘4 yaşında dijital cihazların kullanımının daha sonraki bozukluk belirtileriyle ilişkili olduğu ve hem 6 hem de 8 yaşında akademik başarıları düşürdüğü hipotezini incelemişlerdir’’. ‘‘422 çocuk ve annelerinin katılımıyla yapılan 4 yıllık boylamsal çalışmanın sonucunda, çocukların 4 yaşındaki ekran süresinin doğrudan, pozitif ve anlamlı bir şekilde bozukluk ile ilişkili olduğunu ve çocuğun 8 yaşında matematik ve okuryazarlık notları ile negatif yönde ilişkili olduğu saptanmıştır.’’

Yapılan literatür taramasında; okul öncesi dönemindeki öğrencilerin dijital bağımlılıklarına ilişkin okul öncesi öğretmenlerinin görüşleriyle nitel desende yapılan bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bu derece önemli olan bir konu alanında bu araştırmanın ilk olma özelliği taşıması bakımından bu araştırma gerekliliği de ortaya çıkmıştır.

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: YÖNTEM

Bu bölümde; araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama aracı, veri toplama süreci ve veri analizi başlıkları yer almıştır.

### 3.1. Araştırmanın Deseni

Bu araştırma, okul öncesi dönemindeki öğrencilerin dijital bağımlılıklarına ilişkin okul öncesi öğretmenlerinin görüşlerini ortaya koyan ve nitel desende yürütülen bir araştırmadır. Araştırma, nitel araştırma desenlerinden durum çalışması deseninde yürütülmüştür. Durum çalışması; “araştırmacının zaman içerisinde sınırlandırılmış bir veya birkaç durumu çoklu kaynakları içeren veri toplama araçları (gözlemler, görüşmeler, görsel-işitseller, dokümanlar, raporlar) ile derinlemesine incelediği, durumların ve duruma bağlı temaların tanımlandığı nitel bir araştırma yaklaşımıdır” (Creswell, 2007). Durum çalışması deseni; “onları inceleme, anlama ve betimleme amacıyla yürütülmekte olup, araştırmacıya incelediği olgu, olay veya durumların katılımcılar açısından etkilerini doğurgularını su yüzüne çıkarma fırsatı sunmaktadır” (Saban ve Ersoy, 2019).

### 3.2. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu; 2021/2022 eğitim öğretim yılında, Denizli ili merkez ilçelerinde, bağlı resmi anaokullarında görevli 20 okul öncesi öğretmeni oluşturmuştur. Katılımcılar, gönüllü okul öncesi öğretmenleri arasından ölçüt örneklem tekniğiyle seçilmiştir. Çalışma grubunun demografik bilgileri Tablo 3.1’de gösterilmiştir.

Tablo 3.1. *Çalışma Grubuna Ait Demografik Bilgiler*

Değişken	Düzy	Sayı (f)	Dağılım (%)
Cinsiyet	Kadın	11	55
	Erkek	9	45
Toplam		20	100
Hizmet Yılı	0-4	2	10
	4-9	6	30
	9-14	8	40
	14-19	3	15
	20 yıl ve üzeri	1	5
Toplam		20	100
Eğitim Durumu	Ön Lisans	1	5
	Lisans	16	80
	Yüksek Lisans	3	15
Toplam		20	100

Tablo 3.1.'e göre katılımcıların %55'i kadın, %45'i erkektir. Kadın katılımcıların oranı erkek katılımcılara göre daha yüksektir. Katılımcıların hizmet yılı incelendiğinde, %10'luk oranla 0-4 yıl; %30 ile 4-9 yıl; %40 ile 9-14 yıl; %15 ile 14-19 yıl ve %5 ile 20 yıl ve üzeri hizmet yılına sahip oldukları görülmektedir. En fazla hizmet yılına sahip olan katılımcı sayısı %40'lık oranla 9-14 yıl arasında 8 katılımcı, en az oran ise %5'lik oranla 20 yıl ve üzeri düzeyinde 1 katılımcı bulunmaktadır. Katılımcıların %5'i ön lisans mezunu, %80'i lisans mezunu ve %3'ü yüksek lisans mezunudur. Katılımcıların çoğunluğu lisans mezunudur.

### 3.3. Veri Toplama Araç ve Teknikleri

Araştırmanın verileri; “Okul Öncesi Dönemindeki Öğrencilerin Dijital Bağımlılıklarına İlişkin Öğretmen Görüşleri” başlıklı yarı yapılandırılmış görüşme formuyla elde edilmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşme formları; “esnek, standarttı olan, belli bir konuda derinlemesine bilgi toplama imkânını veren ve daha çok katılımcıya ulaşılabilen, veri toplamada ve çözümlemede kolaylık sağlayan formlardır” (Yıldırım ve Şimşek, 2005).

Görüşme formundaki sorular oluşturulmadan önce alanyazın taranmış ve nitel araştırmalar incelenmiştir. Daha sonra araştırmanın alt problemlerine cevap oluşturabilecek şekilde görüşme formunun soruları araştırmacı tarafından oluşturulmuş ve danışman desteğiyle geliştirilmiştir. Görüşme formu, iki bölümden oluşmaktadır. Formun birinci bölümünde, araştırmanın amacına ilişkin bilgiler ile katılımcılara ait cinsiyet, hizmet yılı ve eğitim durumları bilgilerini elde edecek bölümlere yer verilmiştir. Görüşme formunun ikinci bölümünde ise aşağıdaki görüşme sorularına yer verilmiştir:

- 1) Dijital bağımlılığın oluşmasına etki eden aile kaynaklı nedenlere ilişkin görüş ve düşünceleriniz nelerdir?
- 2) Dijital bağımlılığın oluşmasına etki eden çevresel nedenlere ilişkin görüş ve düşünceleriniz nelerdir?
- 3) Dijital bağımlılığın öğrenciler üzerinde oluşturduğu olumsuz etkilere ilişkin görüş ve düşünceleriniz nelerdir?
- 4) Dijital bağımlılığın engellenmesi için alınması gereken önlemlere ilişkin görüş ve düşünceleriniz nelerdir?

### 3.4. Verilerin Toplanma Yöntemi ve Süreci

Araştırma için gerekli veriler görüşme tekniği yöntemi ile elde edilmiştir Nitel araştırmalarda elde edilmek istenen verilere ulaşmak için görüşme yapılır (Büyüköztürk,

Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2014). Görüşme; “çalışma grubundaki katılımcıların, belirlenen bir konu üzerine görüş ve düşüncelerini anlatma etkinliği olmasıyla birlikte asıl hedef, bireyin iç dünyasına girilerek konuya ilişkin bakış açısının anlaşılmasına çalışılmasıdır” (Karataş, 2015).

Katılımcılar ile görüşme yapabilmek için gereken araştırma izni, Denizli Valilik makamından alınmıştır. “Okul Öncesi Dönemindeki Öğrencilerin Dijital Bağımlılıklarına İlişkin Öğretmen Görüşleri” başlıklı görüşme formu kullanılarak, 2021 yılı Eylül-Ocak aylarında Denizli ili merkez ilçelerindeki resmi anaokullarında görev yapan 20 okul öncesi öğretmeniyle görüşmeler yapılmıştır. Görüşmeler, yüz yüze yapılmış ve pandemi tedbirleri gözetilmiştir. Görüşmeler ortalama 20 dakika sürmüştür.

Katılımcılara, verecekleri cevapların, sadece araştırma kapsamında bilimsel amaçlar için kullanılacağı ve kesinlikle gizli tutulacağı belirtilmiştir. Katılımcıların görüş ve düşünceleri yönlendirilmemiştir. Görüşmeler, ders çıkışlarında okullarda samimi bir diyalogla ve karşılıklı konuşma şeklinde gerçekleşmiştir. Sorular, katılımcılara hep aynı sıra ile sorulmuştur. Görüşmeler sırasında sorulara verilen cevaplar, araştırmacı tarafından not edilerek görüşme formuna kaydedilmiştir. Elde edilen cevaplar, görüşmeler sonunda katılımcılara tekrar okunarak, eklemek istedikleri noktaların olup olmadığı sorularak, cevapların teyidi yapılmış ve görüşmeler sona ermiştir.

### 3.5. Verilerin Analizi

Bir durum çalışması olarak nitel desende yürütülen araştırmanın verileri, betimsel analiz yöntemiyle analiz edilmiştir. Betimsel analiz; “derinlemesine analiz gerektirmeyen, elde edilen verilerin daha yakından incelenerek verilerin açıklanmasını sağlayan kavram ve temaları oluşturma yöntemidir” (Yıldırım ve Şimşek, 2008, s. 89). “Betimleme; araştırmaya katılan kişilerden alınan görüşlerin özüne dokunmadan bazen de anlamı güçlendirmek ve dikkat çekmek için alıntılarının yapılması ile verilerin sunulmasıdır.” “Betimsel analiz ile görüşmeler sonucunda elde edilen veriler değerlendirilir, birbirine benzeyen ve birbiriyle yakın ilişki içerisinde olan verilerin, ana tema altında alt temalarda (kod) toplanarak analiz edilir” (Altunışık, Bayraktaroğlu ve Yıldırım, 2010).

Görüşme formlarından elde edilen verilerden bir veri seti oluşturulmuştur. Görüşme formunda yer alan sorularla araştırmanın alt problemleri ilişkilendirilmiştir. Yapılan betimsel analizin sonucunda birbiriyle ilişkisi olan ve birbirine benzeyen verilerin



değerlendirilmesi yapılarak, her alt probleme ait ana tema altında kodlar oluşturulmuş ve oluşan kodlar ile katılımcı bilgileri tablo haline getirilerek yorumlanmıştır. Önemli noktalara temas eden katılımcıların görüşleri, aslı bozulmadan bulgular kısmında yazılmıştır. Veri tablolarında katılımcılar, Ö1-Ö20 (Öğretmen 1-Öğretmen 20) şeklinde gösterilmiştir. Tekrar edilme sıklığı (*f*) sembolüyle gösterilmiştir.

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM: BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde, araştırma kapsamında elde edilen verilerin yapılan betimsel analizleri sonucunda ulaşılan bulgulara yer verilmiştir.

### 4.1. Birinci Alt Probleme Yönelik Bulgular

Araştırmanın birinci alt problemini; “Dijital bağımlılığın oluşmasında aileden kaynaklanan nedenler nelerdir?” sorusu oluşturmaktadır. Bu alt probleme ilişkin bulgulara ulaşmak için katılımcılara; “Dijital bağımlılığın oluşmasına etki eden aile kaynaklı nedenlere ilişkin görüş ve düşünceleriniz nelerdir?” sorusu yöneltilmiştir. Elde edilen verilerin analizleri sonucunda ortaya çıkan tema ve kodlara ilişkin bulgular tablo 4.1.’de verilmiştir.

Tablo 4.1. *Dijital Bağımlılığın Oluşmasında Aileden Kaynaklanan Nedenlere İlişkin Katılımcı Görüşleri*

Tema	Kod	Sayı (f)	Katılımcılar (K)
Aileden Kaynaklanan Nedenler	Olumsuz Rol Model	8	Ö2, Ö4, Ö7, Ö9, Ö10, Ö11, Ö16, Ö17,
	İlgisizlik	6	Ö3, Ö8, Ö12, Ö13, Ö14, Ö19
	Yetersiz Rehberlik	4	Ö5, Ö6, Ö15, Ö18
	Serbest Ebeveynlik	2	Ö1, Ö20

Tablo 4.1. incelendiğinde, çocuklarda dijital bağımlılığın oluşmasında aileden kaynaklanan nedenlere ilişkin katılımcı görüşleri; “aileden kaynaklanan nedenler” teması altında “olumsuz rol model ( $f=8$ )”, “ilgisizlik ( $f=6$ )”, “yetersiz rehberlik ( $f=4$ )” ve “serbest ebeveynlik ( $f=2$ )” kod başlıklarında ortaya çıktığı görülmektedir. Dijital bağımlılığın oluşmasında aileden kaynaklanan nedenler çeşitlilik göstermektedir. En fazla tekrarlanan kod “olumsuz rol model” kodudur. En az tekrarlayan kod ise “serbest ebeveynlik” kodu olmuştur. Katılımcılar, çocuklarda dijital bağımlılığın oluşmasında ailelerin çeşitli davranışlarla etkisinin olduğunu düşünmektedir.

Tablo 4.1’e göre; çocuklarda dijital bağımlılığın oluşmasında aileden kaynaklanan nedenlere yönelik 8 katılımcı, ailelerin “olumsuz rol model” olduklarını düşünmektedir.

Ailelerin dijital araçların kullanımına dikkat etmemesi bu kodun oluşmasında etkili olmuş olabilir. bu kodda görüş bildiren katılımcılardan bazıları şunları söylemiştir:

*...dijital bağımlılık bütün öğrencilerde görülmekte. Bu durumun oluşmasında ailelerin çok etkisi var. Aileler kendileri de zaten bağımlı. O nedenle çocuklara suç bulmuyorum.. (Görüşme Kaydı: Katılımcı 2).*

*...son yıllarda çocuklar çok hiperaktif ve zihinleri dağınık bir şekilde okula geliyor. Bunun nedeni çocukların dijital araçlarla sürekli olarak evde vakit geçirmesi. Anne babalar da aynı davranışı gösterdikleri için çocukların bağımlı olması gayet normal bir durum diye düşünüyorum (Görüşme Kaydı: Katılımcı 7).*

*...öğrencimin bir tanesinde aşırı derecede oyun hastalığı var. Oğlum evde sürekli oyun mu oynuyorsun ailen sana bir şey demiyor mu diye sorduğumda, onlar da oynuyor öğretmenim demiştir. Aileler çocuklara örnek olamıyor (Görüşme Kaydı: Katılımcı 10).*

*...veli toplantılarında anneler kendileri şunu ifade ediyorlar ve kabulleniyorlar. “Çocuklarımıza iyi örnek olmuyoruz. Bizler evde telefonla çocukların önünde çok vakit geçiriyoruz. Bu da iyi bir şey değil gerçekten.” Ailelerin çocukların dijital bağımlılığı üzerinde çok büyük etkisi var (Görüşme Kaydı: Katılımcı 11).*

*...ilk önce anne babalar örnek olmalı ki çocuklarda da bağımlılık olmasın. Sınıftaki sakin öğrencilere bakıyorum. Dijital araçlarla çok fazla vakit geçirmeyen öğrenciler. Bu öğrencilerin ailelerini dinlediğimde , hocam biz evde çok dikkat ediyoruz. Çocuğumuzu takip ediyor ve sınırlama getiriyoruz şeklinde ifadede bulunuyorlar. Çocuklarda bağımlılık varsa aileler önce kendisini değerlendirmeli (Görüşme Kaydı: Katılımcı 17).*

Tablo 4.1’e göre; çocuklarda dijital bağımlılığın oluşmasında aileden kaynaklanan nedenlere yönelik 6 katılımcı, “ilgisizlik” kodunda görüş bildirmiştir. Katılımcılar, ailelerin çocuklarına yeterli zaman ayırıp ilgilenmediğini ve bu nedenle çocuklarının dijital bağımlı olmasına neden olduklarını düşünmektedir. Bu kodda görüş bildiren bazı katılımcıların görüşleri şu şekildedir:

*...anne ve babaların ikisi de çalışıyorsa, çocuklarına gereken zamanı ayıramıyorlar. Çocuklar da sürekli dijital araçlarla vakit geçiriyorlar ve maalesef bağımlı oluyorlar (Görüşme Kaydı: Katılımcı 3).*

*...çocukların bağımlı olmasında ailelerin çok fazla etkisinin olduğunu düşünüyorum. çocuklarının eğitimiyle ve ihtiyaçlarıyla ilgilenemeyen ailelerin çocuklarında bağımlılıktan dolayı davranış bozukluklarının olduğunu farkındayız. Biz bile sınıfta öğrencimize ilgi gösteremezsek, çocuklar kendi başlarına hareket etmeye başlıyor. Büyük bir ihtimalle bu evde de bu şekilde oluyor (Görüşme Kaydı: Katılımcı 13).*

*...günümüzdeki çocuklar teknolojiyle çok fazla vakit geçiriyor. Aileler ilgilense bu şekilde olmazdı diye düşünüyorum. çocukları takip etmek gerekiyor (Görüşme Kaydı: Katılımcı 14).*

*...anne babalar çocuklarının bağımlı olmasına çanak tutuyor bence. Çocuklarına karşı duyarlı olursanız çocuk evde başka şeylerle sürekli vakit geçirecektir. Bu da genellikle tablet ve bilgisayarlardan oyun oynamak şeklinde oluyor ve çocuklar bağımlı bireyler haline geliyrlar. Ailelerin çocuklarıyla sürekli ilgilenmesi ve iletişim içerisinde olması gerektiğini düşünüyorum (Görüşme Kaydı: Katılımcı 19).*

Yine Tablo 4.1’e göre; çocuklarda dijital bağımlılığın oluşmasında aileden kaynaklanan nedenlere yönelik 4 katılımcı, “yetersiz rehberlik” kodunda görüş bildirmiştir.

Katılımcılar, ailelerin çocuklarına dijital bağımlılık alanında gereken yönlendirme ve rehberliği yapamadıklarının düşünmektedir. Bu kodda görüş bildiren katılımcılardan bazılarının düşünceleri şu şekildedir:

*...ebeveynlerin çocuklar üzerindeki etkileri şüphesiz çok fazladır. Çocukların bağımlı olmaması için ailelerin doğru yönlendirme yapması gerekmektedir. çünkü o yaştaki çocukların doğru yönlendirilmeye ihtiyacı var. Tablet ve telefon kullanımı konusunda çocukları karşınıza alıp gerektiği kadar ve sınırlı sürede oyun oynayabileğini veya televizyon izleyebileğini konuşmak gerekir diye düşünüyorum (Görüşme Kaydı: Katılımcı 15).*

*...anasınıfı öğrencileri tam da doğruyu yanlış iyiyi kötüyü fark edebilecek yaşlardaki öğrencilerdir. Bu nedenle ailelerin bağımlılıkla ilgili doğru bilgilendirme yapması ve aşırısının zararlarını öğretmesi gerek. Ancak çocuklardan gördüğümüz üzere bu durum çok da fazla böyle olmuyor (Görüşme Kaydı: Katılımcı 18).*

Tablo 4.1 incelendiğinde; çocuklarda dijital bağımlılığın oluşmasında aileden kaynaklanan nedenlere yönelik 2 katılımcı, “serbest ebeveynlik” kodunda görüş bildirmiştir. Katılımcılar, ailelerin çocuklarını aşırı şekilde serbest bıraktıklarını ve çocukların da bu durumdan dolayı bağımlı olduklarını düşünmektedir. Bu koddaki katılımcıların düşünceleri şu şekildedir:

*...evet öğrencilerimden dijital bağımlı olanlar var maalesef. Daha bu yaştaki öğrencilerin bu hale gelmesinde ailelerin gevşek olmasının büyük etkisi var. Çocukları yalnız ve serbest bırakırsanız çocuklar kendi kurallarını kendisi belirleyecektir. Bu durumda da çocukların hoşuna giden sürekli oyun oynama gibi davranışlar göstermesi gayet normal bir durum (Görüşme Kaydı: Katılımcı 1).*

*...bağımlılık oluşmasında tabiki ailelerin etkisi çok fazla. Aileler çocuklarına koruyucu anne babalık yapalım derken onları aşırı derecede serbest bırakıyorlar. Bu durumdaki çocuklar da sürekli telefonla ve bilgisayarlarla oyun oynuyorlar. Bu da onları bağımlı yapıyor (Görüşme Kaydı: Katılımcı 20)*

#### . 4.2. İkinci Alt Probleme Yönelik Bulgular

Araştırmanın ikinci alt problemini; “Dijital bağımlılığın oluşmasındaki çevresel nedenler nelerdir?” sorusu oluşturmaktadır. Bu alt probleme ilişkin bulgulara ulaşmak için katılımcılara; “Dijital bağımlılığın oluşmasına etki eden çevresel nedenlere ilişkin görüş ve düşünceleriniz nelerdir?” sorusu yöneltilmiştir. Elde edilen verilerin analizleri sonucunda ortaya çıkan tema ve kodlara ilişkin bulgular tablo 4.2.’de verilmiştir.

Tablo 4.2. *Dijital Bağımlılığın Oluşmasında Çevresel Nedenlere İlişkin Katılımcı Görüşleri*

Tema	Kod	Sayı (f)	Katılımcılar (K)
Çevresel Nedenler	Dijitalleşen Dünya	11	Ö1, Ö2, Ö3, Ö6, Ö8, Ö10, Ö12, Ö13, Ö15, Ö19, Ö20
	Pandemi Süreci	7	Ö5, Ö7, Ö9, Ö11, Ö16, Ö17, Ö18
	Şehirleşmedeki Yanlışlıklar	2	Ö4, Ö14

Tablo 4.2. incelendiğinde, çocuklarda dijital bağımlılığın oluşmasındaki çevresel nedenlere ilişkin katılımcı görüşleri; “çevresel nedenler” teması altında “dijitalleşen dünya (f=11)”, “pandemi süreci (f=7)” ve “şehirleşmedeki yanlışlıklar (f=2)” kod başlıklarında ortaya çıktığı görülmektedir. Çocuklarda dijital bağımlılığın oluşmasında etkili olan çevresel nedenler, 3 kod başlığında toplanmıştır. Katılımcılar, çevresel nedenlerin çocuklarda dijital bağımlılığa neden olan bir faktör olarak görmektedir.

Tablo 4.2’ye göre; Katılımcılar, “çevresel nedenler” temasında en fazla “dijitalleşen dünya (f=11)” kodunda görüş bildirmiştir. Katılımcılar, dünyadaki dijital değişim ve dönüşümün çocukların dijital bağımlılığı üzerinde etkisi olduğunu düşünmektedir. Bu kodda görüş bildiren katılımcılardan bazıları şunları söylemiştir:

*...artık günümüzde dijitalliğin yaşanmadığı bir yer yok. Evler, AVM’ler kısacası her yerde dijitalleşme söz konusu. Bu durum çocukları bu konuda olumsuz etkiliyor (Görüşme Kaydı: Katılımcı 1).*

*...çocukların çevresindeki her yerde dijital ekranlar var. Ailesinde, arkadaşlarında ve gittiği her yerde sürekli karşısına çıkan teknoloji, zamanla da çocuklarda bağımlılığa neden oluyor (Görüşme Kaydı: Katılımcı 6).*

*...dijital çevre inanılmaz boyutlarda. Çok ilgi çekici cihazlar ve oyunlar da var. Bu duruma, okul öncesi dönemindeki bir çocuğun dayanması mümkün değil. Çünkü çevresindeki her şey onu cezpt ediyor (Görüşme Kaydı: Katılımcı 12).*

*...biz yetişkinler bu dijital değişime yetişemiyoruz. Çocuklar için ise bu durum farklı algılanıyor tabiki. Çocuklar dijital araçlarla zevkli vakit geçirmeyi çok seviyor. Bu da onlarda zamanla alışkanlıklara neden oluyor (Görüşme Kaydı: Katılımcı 15).*

*...televizyon, telefon, tablet, bilgisayar gibi araçlar artık çocukların dünyası olmuş durumda. Bu dijital araçlar çocukların etrafını sarmış durumda. Onlar olmadan çocuklar mutlu olmuyorlar. Sürekli vakit geçirdikçe de bağımlı oluyorlar (Görüşme Kaydı: Katılımcı 20).*

Tablo 4.2’ye göre; Katılımcılar, “çevresel nedenler” temasında ikinci olarak “pandemi süreci (f=7)” kodunda görüş bildirmiştir. Katılımcılar, yaşanan COVID-19 salgınıyla birlikte yaşanan pandemi sürecinin, çocuklarda dijital bağımlılığa neden olduğunu düşünmektedir. Bu kodda görüş bildiren katılımcılardan bazıları şunları söylemiştir:

*...bu seneki öğrencileri gördüğümüzde bütün öğretmenler olarak çok şaşırдық. Çocukların hemen hemen hepsinde davranış bozuklukları oluşmuş. Pandemide, sokağa çıkma yasaklarında çocuklar sürekli oyun oynaya oynaya çok kötü bir hale gelmişler. Gerçekten üzüntü verici bir durum (Görüşme Kaydı: Katılımcı 5).*

*...pandeminin, çocukları ekran başına bağlayarak bağımlılık yaptığını düşünüyorum. 2 senedir çocuklar sürekli evdeydi. Sağlık nedeniyle dışarı çıkamadıklarından hepsi dijital araçlarla vakit geçirmiş. Bu da onları bağımlı yapmış (Görüşme Kaydı: Katılımcı 9).*

*...pandemi sürecinde çocukların dijital bağımlılık anlamında olumsuz etkilendiğini farkettilim. Bizler bile kapanmalarda sıkıldıkça televizyon izledik, sosyal medyayı takip ettik. Bu durum çocuklar için de geçerli tabiki. Dolayısıyla çocuklar bu süreçte bağımlı oldular (Görüşme Kaydı: Katılımcı 16).*

...çocukların son 2 yıldır yaşadığı olumsuz durumların bağımlı olmalarında etkili olduğunu düşünüyorum. Yasak sürecinde ve eve kapanmalarda evde çocuklar sürekli dijital araçlarla vakit geçirmiş. Bunu öğrencilerin durumundan anlayabiliyorsunuz (Görüşme Kaydı: Katılımcı 17).

Yine Tablo 4.2'ye göre; Katılımcılar, “çevresel nedenler” temasında üçüncü olarak “şehirleşmedeki yanlışlıklar ( $f=2$ )” kodunda görüş bildirmiştir. Şehirlerde oyun alanlarının azalması, AVM'lerin çoğalması ve betonlaşmanın artması bu kod başlığının oluşmasında etkili olmuş olabilir. Bu kodda görüş bildiren katılımcılardan Ö4 ve Ö14 şunları söylemiştir:

...son yıllarda Denizli'ye aşırı bir göç var. Yurtdışından, yurtiçinden ve köylerden sürekli göç alınıyor. Bu durumda sürekli bina yapıldığından çocukların oyun alanları sadece parklar kaldı. Denizli'de şuan çamlık ve bazı büyük parklar dışında çocuklarınızı güvenle götürebileceğiniz yer maalesef çok azaldı. Bu durumda eve kapanan çocuklar sürekli oyun oynuyorlar ve maalesef bağımlı çocuklar haline geliyorlar (Görüşme Kaydı: Katılımcı 4).

...şehir merkezlerinde çocuklara oyun alanı kalmadı. Çocukları el birliğiyle eve hapsettik. Bunda herkesin sorumluluğu var diye düşünüyorum. Her yer bina sokaklar çok dar, oyun alanları yok, çocukları oynamaya gönderseniz, güvenlik yok. Dolayısıyla çocukları dijital ve sanal dünyaya hapsettik. Bağımlı birey olmalarını maalesef bizler sağladık (Görüşme Kaydı: Katılımcı 14).

### 4.3. Üçüncü Alt Probleme Yönelik Bulgular

Araştırmanın üçüncü alt problemini; “Dijital bağımlılığın öğrenciler üzerindeki olumsuz etkileri nelerdir?” sorusu oluşturmaktadır. Bu alt probleme ilişkin bulgulara ulaşmak için katılımcılara; “Dijital bağımlılığın öğrenciler üzerinde oluşturduğu olumsuz etkilere ilişkin görüş ve düşünceleriniz nelerdir?” sorusu yöneltilmiştir. Elde edilen verilerin analizleri sonucunda ortaya çıkan tema ve kodlara ilişkin bulgular tablo 4.3.'de verilmiştir.

Tablo 4.3. Dijital Bağımlılığın Öğrenciler Üzerindeki Olumsuz Etkilerine İlişkin Katılımcı Görüşleri

Tema	Kod	Sayı ( $f$ )	Katılımcılar ( $K$ )
Olumsuz Etkiler	Fiziksel Etkiler	9	Ö3, Ö4, Ö5, Ö7, Ö8, Ö12, Ö13, Ö14, Ö15
	Davranışsal Etkiler	8	Ö2, Ö6, Ö9, Ö11, Ö16, Ö17, Ö19, Ö20
	Sosyal Etkiler	3	Ö1, Ö10, Ö18

Tablo 4.3. incelendiğinde; çocuklarda dijital bağımlılığın öğrenciler üzerindeki olumsuz etkilerine ilişkin katılımcı görüşleri; “olumsuz etkiler” teması altında “fiziksel etkiler ( $f=9$ )”, “davranışsal etkiler ( $f=8$ )” ve “sosyal etkiler ( $f=3$ )” kod başlıklarında ortaya çıktığı görülmektedir. Katılımcıların görüşlerine göre; çocuklardaki dijital bağımlılığın öğrenciler üzerinde en fazla, olumsuz fiziksel etkilerinin olduğu anlaşılmaktadır. Bu kodu davranışsal ve sosyal etkiler kodları sırayla takip etmektedir.

Tablo 4.3'ye göre; dijital bağımlılığın “olumsuz etkiler” temasının “fiziksel etkiler (f=9)” kodunda 9 katılımcı görüş bildirmiştir. Katılımcılar, dijital bağımlılığın çocuklarda obezite, uyku bozukluğu, konuşma bozukluğu ve göz rahatsızlıkları gibi olumsuzluklara neden olduğunu düşünmektedir. Bu kodda görüş bildiren katılımcılardan bazılarının ifadeleri şu şekildedir:

*...dijital bağımlı olan öğrencilerimde aşırı yemek yeme davranışlarını gözlemliyorum. Ekran başındayken ne kadar yediğini ve doyunuğunu bilmeyen öğrencilerimde aşırı kilo artışlarını gözlemliyorum. Müdahale edilmezse gerçekten ciddi sıkıntılar oluşacaktır (Görüşme Kaydı: Katılımcı 3).*

*...sınıftaki öğrencilerin çoğunda göz rahatsızlıkları ve algılama problemleri görüyorum. Çocuklar ekranlara baka baka, gözlerinde rahatsızlıklar yaşanmaya başlamış. Hiç bu seneki kadar gözlük takan öğrencim olmamıştı. Ayrıca çocukların algılamaları da çok zayıflamış (Görüşme Kaydı: Katılımcı 5).*

*...öğrencilerim uykularını almadan okula geliyorlar. Aileleriyle görüştüğümde hocam geç uyuyorlar. Uyuyamıyorlar. Geceleyin online oyunlardan oynamak istiyorlar gibi cevaplar alıyorum. Dijital bağımlılık çocukların uyku düzeninde bozulmalara neden olmuş (Görüşme Kaydı: Katılımcı 7).*

*...bu seneki bazı öğrencilerimde obezlik görüyorum. Beslenmelerde aşırı yemek yiyorlar. Televizyon ve bilgisayar karşısında ne kadar yediklerini bilmediklerinden çok yemeye başlamışlar. Ayrıca bazı öğrencilerim el bileklerinde de sıkıntılar var. Sürekli mouse kullanmaktan olduğunu öğrendim. Bağımlılık öğrencilerin vücudunda rahatsızlık oluşturmuş (Görüşme Kaydı: Katılımcı 13).*

*...öğrencilerimdeki bağımlılıklar onların vücutlarını aşırı derecede etkilemiş. Gözlerinde, bellerinde, boyunlarında sorunları olan öğrencilerim var. Bunun nedeni uzun süre ekran karşısında olmalarından kaynaklanıyor (Görüşme Kaydı: Katılımcı 14).*

*...öğrencilerimde konuşmada sıkıntılar ve kendilerini ifade edememe gibi durumları gözlemliyorum. Dil gelişimlerinin üst düzey sağlandığı bu yaşlarda bu olumsuz durumun oluşması gerçekten çok kötü bir durum (Görüşme Kaydı: Katılımcı 15).*

Tablo 4.3'ye göre; dijital bağımlılığın “olumsuz etkiler” temasının “davranışsal etkiler (f=8)” kodunda 8 katılımcı görüş bildirmiştir. Katılımcılar, dijital bağımlılığın çocuklarda davranış problemlerine neden olduğunu ve hiperaktiflik, şiddet davranışları, öfkeyi kontrol edememe ve aşırı sinirlilik gibi davranışların ortaya çıktığını düşünmektedir. Bu kodda görüş bildiren katılımcılardan bazılarının ifadeleri şu şekildedir:

*...sınıf içerisinde disiplinsiz hareketlerde artış gözlemlemekteyim. Öğrenciler çok hızlı hareket ediyorlar. İzledikleri çizgi film karakterlerinin ve oynadıkları oyunlardaki hızlı geçişler öğrencileri etkilemiş. Çocuklar hiperaktif olmamalarına rağmen, onlar da sınıf içerisinde hızlı konuşma ve hızlı hareket etme gibi davranışlar gösteriyorlar (Görüşme Kaydı: Katılımcı 6).*

*...dijital bağımlılık öğrencilerde şiddet davranışlarını artırmış. Kavga etme ve sinirlenme gibi davranışlar gösteriyorlar. Bu davranışlara, oynanan şiddet içerikli sanal oyunların neden olduğunu düşünüyorum (Görüşme Kaydı: Katılımcı 11).*

*...öğrencilerimde kızma ve öfkelenme gibi hatta öfkelenildiğinde bağırma ve ağlama gibi sıkıntılar oluşmakta. Ailelerle bu durumu konuştuğumda, bilgisayarda oynadıkları oyunlarda kazanamayınca da aynı davranışları gösterdikleri öğrendim. Oynadıkları oyunlar çocukların ruh sağlığını olumsuz etkilemiş (Görüşme Kaydı: Katılımcı 17).*

Tablo 4.3’ye göre; 3 katılımcı ise dijital bağımlılığın “olumsuz etkiler” temasının “sosyal etkiler ( $f=3$ )” kodunda görüş bildirdiği görülmektedir. Katılımcılar, dijital bağımlılığın çocuklarda sosyal uyumsuzluklara neden olduğunu ve iletişim sıkıntısı, yalnızlaşma ve yabancılaşma gibi davranışlara neden olduğunu düşünmektedir. Bu kodda görüş bildiren katılımcılardan Ö1 ve Ö10’nun ifadeleri dikkat çekicidir:

*...dijital bağımlılık, öğrencileri sosyal boyutta aşırı derecede olumsuz etkilemiş. Öğrenciler yalnızlaşmış ve bireyselleşmiş durumdadır. Arkadaşlık ilişkileri kurmakta zorlanıyorlar. Sanal dünyanın içerisinde kaybolan çocuklar, diğer arkadaşlarıyla iletişim kurmakta zorlanmaktadır (Görüşme Kaydı: Katılımcı 1).*

*...çocuklar sınıfta sürekli oyunlardaki karakterleri konuşuyorlar. Aralarında arkadaşlık kurma ve yardımlaşma çabasının azaldığını gözlemliyorum. Hatta sınıfta iki tane öğrencim var. Hala çekingen davranışlarla, çok konuşmadan sınıfta duruyorlar. Sanki sınıfta yabancıymış gibi hareket ediyorlar. Sosyal anlamda dijital bağımlılığın zararlarını görmek çok mümkün. Bu duruma bir anne olarak çok üzülüyorum ve ailelerle iletişime geçerek bu durumun düzeltilmesi için gayret gösteriyorum (Görüşme Kaydı: Katılımcı 10).*

#### 4.4. Dördüncü Alt Probleme Yönelik Bulgular

Araştırmanın dördüncü alt problemini; “Dijital bağımlılığın engellenmesi için alınması gereken önlemler nelerdir?” sorusu oluşturmaktadır. Bu alt probleme ilişkin bulgulara ulaşmak için katılımcılara; “Dijital bağımlılığın engellenmesi için alınması gereken önlemlere ilişkin görüş ve düşünceleriniz nelerdir?” sorusu yöneltilmiştir. Elde edilen verilerin analizleri sonucunda ortaya çıkan tema ve kodlara ilişkin bulgular tablo 4.4.’de verilmiştir.

Tablo 4.4. *Dijital Bağımlılığın Engellenmesi İçin Alınması Gereken Önlemlere İlişkin Katılımcı Görüşleri*

Tema	Kod	Sayı ( $f$ )	Katılımcılar ( $K$ )
Alınması Gereken Önlemler	Ebeveynlerin Bilinçlendirilmesi	11	Ö2, Ö3, Ö5, Ö7, Ö8, Ö11, Ö12, Ö15, Ö17, Ö18, Ö20
	Doğru Yönlendirme ve Rehberlik	5	Ö1, Ö6, Ö10, Ö14, Ö19
	Süre Sınırlaması	4	Ö4, Ö9, Ö13, Ö16

Tablo 4.4. incelendiğinde; çocuklarda dijital bağımlılığın engellenmesi için alınması gereken önlemlere ilişkin katılımcı görüşleri; “alınması gereken önlemler” teması altında “ebeveynlerin bilinçlendirilmesi ( $f=11$ )”, “doğru yönlendirme ve rehberlik ( $f=5$ )” ve “süre sınırlaması ( $f=4$ )” kod başlıklarında ortaya çıktığı görülmektedir. Katılımcıların büyük çoğunluğu “ebeveynlerin bilinçlendirilmesi ( $f=11$ )” kodunda görüş bildirirken, bu kodu



“doğru yönlendirme ve rehberlik (f=5)” ile “süre sınırlaması (f=4)” kod başlıkları takip etmiştir. Katılımcılar değişik kod başlıklarında önlemler alınması gerektiği düşünmektedir.

Tablo 4.4’e göre; dijital bağımlılığın engellenmesi için “alınması gereken önlemler” temasının “ebeveynlerin bilinçlendirilmesi (f=11)” kodunda 11 katılımcı görüş bildirmiştir. Katılımcılar, dijital bağımlılığın engellenmesi için önce ebeveynlerin bilinçlendirilmesi gerektiğini düşünmektedir. Bu kodda görüş bildiren katılımcılardan bazılarının ifadeleri şu şekildedir:

*...öğrencilerde gün geçtikçe bağımlılık artmaktadır. Bu durumun acilen çözüme kavuşması gerekmektedir. Bunun ilk önce ailelerin önlem alması gerektiğini düşünüyorum. Ailelerin önlem almaları için ise ne yapacaklarını bilmeleri gerekiyor. Bu bakımdan gereken bilgi ve birikime ulaşmaları için ailelerin eğitimler alması gerektiğini düşünüyorum (Görüşme Kaydı: Katılımcı 2).*

*...dijital bağımlılığın engellenmesi noktasında ailelerin model olması gerekmektedir. Aynı zamanda bağımlılığı nasıl engelleyeceklerinin de bilinmesi gerekir. Aileler bilinçli olursa çocuklar da davranışlarına dikkat edecektir (Görüşme Kaydı: Katılımcı 7).*

*...eğitim önce aileden başlar. Bu bağımlılık anlamında çocukların durumu hiç de iç açıcı değil. Gerçekten durumlarına çok üzülüyorum. Ailelerin ne yapacaklarını bilerek bu konuya çözüm bulunması gerekmektedir. Aksi takdirde geri dönmeyen ağır sonuçlarla karşılaşılabilir (Görüşme Kaydı: Katılımcı 11).*

*...çocukların bağımlılıktan kurtulması için önce ailelerin bağımlılıktan kurtulması gerekiyor. Bilinçli ailelerin çocuklarında bu durum yok (Görüşme Kaydı: Katılımcı 17).*

*...bağımlılıkla mücadele ailede başlamalı. Dijital bağımlılığın engellenmesi için ailelerin yapması gereken davranışlar bilinçli davranışlar olmalıdır. Bağımlılığın engellenebilmesi için aile-öğretmenler ve bütün toplum top yekûn gayret göstermelidir (Görüşme Kaydı: Katılımcı 20).*

Tablo 4.4’e göre; dijital bağımlılığın engellenmesi için “alınması gereken önlemler” temasının “doğru yönlendirme ve rehberlik (f=5)” kodunda 5 katılımcı görüş bildirmiştir. Katılımcılar, dijital bağımlılığın engellenebilmesi için çocuklara doğru bir yönlendirme ve rehberlik yapılması gerektiğini düşünmektedir. Bu kodda görüş bildiren katılımcılardan bazılarının ifadeleri şu şekildedir:

*...okul öncesi dönemindeki öğrencilerimizin doğru yönlendirildiği takdirde, bağımlılıkların azalacağını düşünüyorum. Bu durumun oluşması için toplumsal bir yönlendirmenin de olması gerekir. Aileden başlayarak, okulda ve televizyonlarda bu yönlendirmenin yapılması gerektiğini düşünüyorum. Çocuklara eğlenceli uğraşlar bularak ve yönlendirerek, vakitlerinin bir kısmını oralarda geçirtmek lazım.(Görüşme Kaydı: Katılımcı 1).*

*...dijital bağımlılığı önleyebilmek için okulda rehberlik servislerinden yardım alınabilir. Bu eğitimin ailelerle birlikte verilse daha da güzel olur düşüncesindeyim. Ayrıca spora ve değişik kurslara öğrenciler yönlendirilirse bağımlılık azalabilir (Görüşme Kaydı: Katılımcı 10).*

*...çeşitli tedbirlerle bağımlılık önlenir. Bence öğrencilerimizin doğru yönlendirilmeye ihtiyacı var. Çocuklar serbest bırakıldıkları için bağımlılar. Gerekli yönlendirme ve rehberlik ile bu iş çözüme kavuşabilir (Görüşme Kaydı: Katılımcı 14).*

Tablo 4.4'e göre; dijital bağımlılığın engellenmesi için "alınması gereken önlemler" temasının "süre sınırlaması (f=4)" kodunda 4 katılımcı görüş bildirmiştir. Katılımcılar, dijital bağımlılığın engellenebilmesi için çocukların dijital araçlarla geçirdikleri sürelerde sınırlamalara gidilmesi gerektiğini düşünmektedir. Bu kodda görüş bildiren katılımcılardan Ö13 ve Ö16'nın ifadeleri şu şekildedir:

*...dijital bağımlılığın önlenmesi için öğrencilerin bilgisayar, telefon veya televizyon ile geçirdikleri sürelerin kısıtlanması gerekir. En başta yapılması gereken budur. Bunu yapamadığımız sürece bağımlılığın azalması mümkün değil. Bu noktada ailelere büyük önem düşmektedir (Görüşme Kaydı: Katılımcı 13).*

*...bağımlılıkla mücadele içinde olmak için çocuklara planlı ve süreli oyun oynama izni verilmelidir. Günümüzdeki çocukları bu noktada tamamen engellemek mümkün değil. Çevresindeki her şeyde dijitallik var çünkü. Tamamen engellenemediğine göre kısıtlama getirilmesi ve yönlerini başka alanlara çevirmek gerektiğini düşünüyorum (Görüşme Kaydı: Katılımcı 16).*

## BEŞİNCİ BÖLÜM: TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

### 5.1. Tartışma ve Sonuç

Bu araştırmada; okul öncesi dönemindeki öğrencilerin, dijital bağımlılıklarına ilişkin öğretmen görüşlerini ortaya koymak amaçlanmıştır. Araştırmanın amacına ulaşması için 20 okul öncesi öğretmeniyle görüşmeler yapılmıştır. Görüşmelerde; “dijital bağımlılığın oluşmasında; “aileden kaynaklanan nedenlere”, “çevresel nedenlere”, “dijital bağımlılığın öğrenciler üzerindeki olumsuz etkilerinin neler olduğuna” ve “dijital bağımlılığın engellenmesi için alınması gereken önlemlerin” neler olabileceği tespit edilmeye çalışılmıştır. Ulaşılan bulgular değerlendirilerek bir sonuca varılmıştır. Araştırmanın sonucuna göre:

Okul öncesi dönemindeki öğrencilerin dijital bağımlı olması noktasında; ailelerin iyi bir rol model olamaması, çocuklarına gereken ilgiyi gösteremeyip serbest bırakmaları ve yönlendirme noktasında yetersiz kalmaları etkili olmaktadır. Pandemi süreci, dijital araçların çekiciliği, dijital platformların ve sanal oyunların çeşitliliği ise dijital bağımlılığa neden olan çevresel faktörlerdir. Dijital bağımlılığın, okul öncesi öğrencilerinin üzerinde; fiziksel, sosyal ve davranışsal yönden olumsuzluklara neden olduğu tespit edilmiştir. Dijital bağımlılığın önlenmesi noktasında ise; ailelerin bilinçlendirilmesi, öğrencilerin sosyal ve sportif alanlara yönlendirilmesi ve dijital araçlarla geçirilen sürelerin sınırlandırılması gerektiği anlaşılmıştır.

Araştırmanın sonuçları değerlendirildiğinde; araştırmanın ulaşılmış olduğu sonuçların, okul öncesi öğretmenlerinin çocuklardaki dijital bağımlılığa neden olan faktörlerin farkında olduğunu ortaya çıkarması yönünden önemlidir. Dijital bağımlılığın olumsuz etkilerinin öğretmenler tarafından bilinmesi ve dijital bağımlılığın önlenmesi noktasında bilgilere sahip olduklarının araştırma sonuçlarıyla ortaya çıkması, araştırmanın amacına ulaştığını göstermektedir. Araştırmanın amacına ulaşması, dijital bağımlılık ile ilgili literatüre katkı sağlayacaktır. Ayrıca dijital bağımlılığın önlenmesi noktasında öğretmenlere ve velilere yol gösterici olacaktır.

Okul öncesi dönemindeki çocukların doğasında oyun oynamak isteği her zaman vardır (Gökşen, 2014). Günümüzde bu oyun isteği, çeşitli etkilerle birlikte dijital platformlara taşınmıştır. Çocuğun oyun doğasıyla, sanal oyunların aynı doğrultuda olması, dijital bağımlılık üzerinde etkilidir. Bu bakımdan çocukların bu psikolojisinin bağımlılığa

dönüşmemesi için aileler tarafından iyi yönetilmesi gerekir. Ancak araştırmanın sonuçlarına göre; ailelerin iyi bir rol model olamaması, çocuklarına gereken ilgiyi gösteremeyip serbest bırakmaları ve yönlendirme noktasında yetersiz kalmaları bağımlılığın oluşması noktasında etkili olmaktadır. Bu noktada ailelerin kendilerini iyi ayarlamaları, iyi bir rol model olmaları, çocuklarına yetişkinlik örneği göstererek çocuklarıyla kaliteli vakit geçirmeleri ve ilgilenmeleri gerektiği unutulmamalıdır. Bu doğrultuda araştırmanın sonuçlarını; Toran, Uluşoy, Aydın, Deveci ve Akbulut'un (2016) "sanal oyunlar konusunda çocukların, çevrelerindeki yetişkinleri rol model aldıkları ve ebeveynlerin, çocuklarına zaman ayıramadıkları için çocukların dijital oyunlara yöneldiği" sonucu desteklemektedir. Yine; Çavuş, Ayhan ve Tuncer (2016) ile Taylan, Kara ve Arif'in (2017) araştırmalarında, "çocukların oyun bağımlılığına yönelmesinde ebeveyn kaynaklı faktörler içerisinde bilgi eksikliği, denetimsizlik, kural koymama ve takip etmeme, ilgisizlik ve her istenileni yapma davranışlarının" ortaya çıkması araştırmanın sonuçlarıyla aynı paraleldedir. Yine araştırmanın bu sonucunu; Budak'ın (2020), "çocukları serbest bırakmanın onları dijital platformlara yönlendirdiği ve serbest ebeveyn rehberlik stratejilerini tercih eden ebeveynlerin çocuklarının, dijital oyun bağımlılık eğilimlerinde artış gösterdiği" sonucu araştırmanın sonuçlarını doğrular niteliktedir.

Araştırmanın diğer bir sonucuna göre; Pandemi süreci, dijital araçların çekiciliği, dijital platformların ve sanal oyunların çeşitliliği dijital bağımlılığa neden olan çevresel faktörlerdir. Çevresel etmenler çocukların bağımlı olmasında etkili olduğu görülmektedir. Pandemi süreci boyunca çocukların eve hapsolmesi ve dışarıya çıkamamaları, çocukları sanal ortamlara itmiş ve bağımlılığı tetiklemiş olabilir. Bu noktada ev içerisinde çocukların sıkılmaması için gereken ortamların oluşturulması oldukça önemlidir. Pandemi süreci, çocukların bağımlılıkları üzerinde olumsuz bir etkiye sahiptir. Literatürde, Aktaş ve Daştan'ın (2021), "öğrencilerin dijital oyun oynama sürelerinin pandemi öncesine göre pandemi sürecinde önemli ölçüde arttığı" sonucu, katılımcıların görüşlerini doğrulamaktadır.

Günümüzde, mevcut oyunlarla sanal oyunlar yer değiştirmiştir. Çocuklar sanal oyunları daha çok tercih etmektedir. Araştırmaya katılan okul öncesi öğretmenleri, dijital dünyanın zengin ve görsel içeriklerle çocukları kendisine kilitlediğini ve bağımlılığın oluştuğunu düşünmektedirler. Literatür, katılımcıları doğrulamaktadır. Oyunlardaki görsel ve işitsel zenginliklerin çocukların dikkatini daha çok çekmesi (Malta, 2010); oyunların keyif veren yönlerinin olması (İnan ve Dervent, 2016); sanal oyunların fiziksel bir haz

yaratarak oyun oynama isteğini tetikleme (Karakuş, İnal ve Çağıltay, 2008) ve çocuklarda ilgi uyandıran ses ve grafiklerin, sanal oyunları çocuklar açısından zevk alınan bir unsur haline getirdiği (Killi, 2005) sonuçları, araştırmanın sonuçlarını desteklemektedir.

Araştırmanın diğer bir sonucuna göre; dijital bağımlılık, okul öncesi öğrencilerinin üzerinde; fiziksel, sosyal ve davranışsal yönden olumsuzluklara neden olduğu tespit edilmiştir. Dijital bağımlılık öğrencilerde olumsuz etkiler yaratmaktadır. Araştırmanın bulgularına göre bu olumsuzluklar; fiziksel olarak obezite, uyku bozukluğu, konuşma bozukluğu ve göz rahatsızlıkları; davranışsal olarak hiperaktiflik, şiddet davranışları, öfkeyi kontrol edememe ve aşırı sinirlilik halleri; sosyal boyutta ise sosyal uyumsuzluk, iletişim sıkıntısı, yalnızlaşma ve yabancılaşma şeklinde ortaya çıkmıştır. Katılımcılar sınıflarında bu olumsuzlukları gözlemlediklerini söylemişlerdir. Bu noktada okul öncesi öğretmenlerinin durum tespiti oldukça önemlidir. Çünkü ortaya çıkan bu bulgular, eğer gerekli önlemler alınarak düzeltilmezse, çocukları bütün hayatları boyunca olumsuz etkileyecek ve geri dönüşü olmayan rahatsızlıkların oluşmasına neden olacaktır.

Dijital bağımlılığın önlenmesi noktasında araştırmanın ulaştığı sonuç, yine yapılması gerekenleri net ortaya koyduğu için önemlidir. Bu sonuca göre; dijital bağımlılığın önlenmesi noktasında ailelerin bilinçlendirilmesi, öğrencilerin sosyal ve sportif alanlara yönlendirilmesi ve dijital araçlarla geçirilen sürelerin sınırlandırılması gerektiği anlaşılmıştır. Kanter'in (2020), "internet ve dijital cihazlar, çocukların yatak odasından uzak tutulmalı ve çocukların dijital araçlarla geçirdikleri süre 2 saati aşmamalı ve sınırlandırılmalıdır" sonucu ile Çakır'ın (2013), "çocukların bilgisayar karşısında geçirdikleri zaman aralığı kontrol altında tutulmalıdır" sonucu araştırmayı desteklemektedir.

Son olarak; özellikle ebeveynlerin dijital bağımlılık ile ilgili danışmanlık hizmeti alması ve bilinçlenmeleri gerekmektedir. Bu noktada ebeveynlerin, sosyologların, çocuk psikologlarının, okulların, öğretmenlerin ve bu konuyla ilgili bütün paydaşların gerekli tedbirleri alarak ortaklaşa çalışmalar yürütmesi ve çocukların, asrın hastalığı olan dijital bağımlılık hastalığından bir önce kurtarılması gerektiği değerlendirilmektedir.

## 5.2. Öneriler

Araştırmanın sonuçlarına dayanarak dijital bağımlılığın önlenmesi noktasında getirilen öneriler şu şekildedir:

1. Ebeveynler, serbest ebeveynlik davranışları göstermemeli ve çocuklarıyla vakit geçirecekleri etkinlikler düzenlemelidir.
2. Ebeveynler tarafından çocukların dijital araçlarla geçirdikleri sürelere sınırlamalar getirilmektedir.
3. Ebeveynler, çocuklarıyla fiziksel aktiviteler düzenlemeli ve açık havada vakit geçirebilecekleri etkinlikler planlamalıdır.
4. Çocukların duygu durumları ebeveynler ve öğretmenler tarafından sürekli takip edilmelidir.
5. Okullarda sosyal ve sportif etkinliklere ağırlık verilmelidir.
6. Okul öncesi programlarına medya okuryazarlığı ve dijital araçların bilinçli kullanımı alanlarında programlar eklenmelidir.
7. Çocukların şiddet içerikli sanal oyunları oynaması engellenmelidir
8. Ebeveynler, iyi bir rol model olmalı ve dijital bağımlılık ile ilgili bilinçlenmelidir
9. Ebeveynlere, dijital araçların kullanımı ve rol model olma konusunda rehberlik edilebilir; seminerler ve kurslar düzenlenebilir, danışmanlık hizmeti verilebilir.
10. Araştırmacılara yönelik ise; bu araştırma okul öncesi öğretmenleriyle Denizli ilinde nitel desende yürütülerek yapılmıştır. Tüm eğitim kademeleriyle ve diğer branşlardaki öğretmenlerle çalışma grupları oluşturularak farklı desenlerde yeni araştırmalar yapılabilir. Öğrenciler üzerinde de gözleme dayanan deneysel çalışmalar yürütülebilir.

## KAYNAKÇA

- Aktaş, B., & Bostancı Daştan, N. (2021). Covid-19 Pandemisinde Üniversite Öğrencilerindeki Oyun Bağımlılığı Düzeyleri ve Pandeminin Dijital Oyun Oynama Durumlarına Etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 129-138.
- Altunışık, R., Coşkun, R., Bayraktaroğlu, S., ve Yıldırım, E. (2010). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri SPSS Uygulamalı* (6. Baskı). Sakarya: Sakarya Yayıncılık.
- Aral, N., Baran, G., Bulut, Ş. ve Çimen, S. (2001). *Çocuk Gelişimi 1*. İstanbul:Ya-Pa Yayınları.
- Aral, N., Kandır, A. ve Can Yaar, M. (2000). *Okulöncesi Eğitim 2*. İstanbul: Ya-Pa Yayın Pazarlama San. ve Tic. A.Ş.
- Arısoy, Ö. (2009). İnternet bağımlılığı ve tedavisi, *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar Dergisi*, 1(1), (s. 55 – 67).
- Baldemir, H. (2021). *Dijital oyunlarda bağımlılık ve şiddetin çocuklar üzerindeki etkisi: pubg oyunu üzerine bir inceleme*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi Yeni Medya ve İletişim Anabilim Dalı Yeni Medya Programı, İstanbul.
- Beyatlı, Ö. (2012). *Orta Öğretim Akademisindeki Öğrencilerin İnternet Bağımlılığı Düzeylerinin Belirlenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Yakındoğu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, KKTC.
- Brown, A. (2011). Media use by children younger than 2 years. *Journal of the American Academy of Pediatrics*, 128(5), 1040–1045.
- Budak, K. (2020). *Okul Öncesi Dönem Çocukları İçin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeğinin ve Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeğinin Geliştirilmesi, Problem Davranışlarla İlişkisinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, Kılıç, E., Akgün, Erkan, Ö., Karadeniz, Ş. & Demirel, F. (2013). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem.
- Chonchaiya, W., & Pruksananonda, C. (2008). Television viewing associates with delayed language development. *Acta Paediatrica*, 97(7), 977–982.
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin görüşleri ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150.
- Çavuş, S., Ayhan, B., ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması, *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43, 265-289.
- Çevik, O. (2021). *Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyinin Çocuklardaki Narsisizm Ve Mutluluğa Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, Cerrahpaşa Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.

- Dion, K. K., & Berscheid, E. (1974). Physical attractiveness and peer perception among children. *Sociometry*, 37(1), 1–12.
- Ekici, F. (2014). Aile Özellikleri ile Okul Öncesi Eğitime Devam Eden Çocukların Problem Davranışları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(2), 70-108.
- Eşgi, N. (2013). Dijital Yerli Çocukların ve Dijital Göçmen Ebeveynlerinin İnternet Bağımlılığına İlişkin Algılarının Karşılaştırılması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28(28-3), 181-194.
- Hay, I. (2006). Leadership of Stability and Leadership of volatility: Transactional and Transformational Leaderships Compared. *Academic Leadership, the online Journal*, 4.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi, *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 36(159), 56-68.
- İrmak, A. Y. & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- İnal, Y. ve Çağiltay, K. (2005). *İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler*. Ankara Özel Tefvik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II. Eğitimde Oyun Sempozyumu: 14 Mayıs 2015 – Ankara.
- İnan, M. ve Derwent, F. (2016). Dijital bir oyunun hareketli hale dönüştürülmesi: Öğrencilerin uyarlanmış hareketli versiyona verdiği tepkilerin incelenmesi. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 6(1), 113–132.
- Gelişli, Y., Yazıcı, E. (2012). Türkiye’de Uygulanan Okul Öncesi Eğitim Programlarının Tarihsel Süreç İçerisinde Değerlendirilmesi. *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*, 85-93.
- Gökşen, C. (2014). Oyunların Çocukların Gelişimine Katkıları Ve Gaziantep Çocuk Oyunları Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi, 0(52), DOI: 10.14222/Turkiyat1241
- Jeong, E. J., & Kim, D. J. (2019). The role of individuals’ need for online social interactions and interpersonal incompetence in digital game addiction. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 36(5), 449-463.
- Kandır, A. (2001). *Okulöncesi Eğitim Kurumlarında Etkinliklerin Planlanması*, Gazi Üniversitesi Anaokulu/Anasınıfı Öğretmeni El Kitabı 2001-2002 Ders Yılı Rehber Kitaplar Dizisi. İstanbul: Yapa Yayınları.
- Kanter, A, (2020). Dijital Bağımlılığın Okul Öncesi Dönemdeki Çocuklarda Problem Davranışlarına Etkisi. *Researcher Social Science Studies*, 8(2), 207-221.



- Karakus, T., Inal, Y., & Cagiltay, K. (2008). A descriptive study of Turkish high school students' game-playing characteristics and their considerations concerning the effects of games. *Computers in Human Behavior*, 24(6), 2520–2529
- Karataş, Z. (2015). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. *Manevi Temelli Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi* 1(1).
- Kiili, K. (2005). Digital game-based learning: Toward an experiential gaming model. *Internet and Higher Education*, 8(1), 13–24.
- Koçak, D. Y., Hotun – Şahin, N. ve Büyükkayacı – Duman, N. (2015). Alkol ve sigara bağımlılığı, kadın sağlığına etkileri ve hemşirelik girişimleri, Literatür Sempozyum *Psikiyatri / Nöroloji / Davranış Bilimleri Dergisi*, 1(5), 43–47.
- Kurtbeyoğlu, Ş. (2018). *Ortaokul öğrencilerinin demografik özelliklerinin oyun bağımlılığı ile ilişkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kutner, L., & Olson, C. (2008). *Grand theft childhood: The surprising truth about violent video games and what parents can do*. New York, NY: Simon and Schuster.
- Malta, S. (2010). *İlköğretimde kullanılan eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin akademik başarılarına etkisi*. Yüksek lisans tezi, Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Samsun.
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2015). *Veli Uyum Programı*. Bursa.
- Mistry, K. B., Minkovitz, C. S., Strobino, D. M., & Borzekowski, D. L. (2007). Children's television exposure and behavioral and social outcomes at 5.5 years: Does timing of exposure matter. *Journal of the American Academy of Pediatrics*, 120(4), 762–769.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z. ve Razak Özdiñler, A. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addiction*, 5, (s.227–247).
- Müzeyyen, G. (2021). *Covid-19 pandemi öncesi ve pandemi sürecinde 4-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve ebeveyn rehberlik stratejilerinde görülen farklılıkların incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Odabaşoğlu, G., Öztürk, Ö., Genç, Y. ve Pektaş Ö. (2007). On olgunluk bir seri ile internet bağımlılığı klinik görünümleri, *Bağımlılık Dergisi*, 8(1), 46-51.
- Özdemir, M. & Karaboğa, M. T. (2021). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıkları ve Sosyal Eğilimleri / Middle School Students' Digital Game Addictions and Social Tendencies. *e-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 12 (5), 17-35
- Palmer, S. (2015). *Toxic childhood: How the modern world is damaging our children and what we can do about it*. Los Angeles, CA: Orion.

- Pehlivan, D. (2006). *Okul Öncesi Eğitim Alan ve Almayan Öğrencilerin İlkokuma Yazmaya Geçiş Sürecinin, Öğretmen Ve Öğrenci Görüşleri Doğrultusunda Değerlendirilmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İlköğretim Anabilim Dalı.
- Poyraz, H. (2003). *Okul Öncesi Eğitimin İlke ve Yöntemleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Provenzo, J. E. (1992). What do video games teach. *Education Digest*, 58(4), 56–58.
- Saban, A. ve Ersoy, A. (2019). *Eğitimde Nitel Araştırma Desenleri*, Ankara: Anı Yayıncılık.
- Seferoğlu, S. S., Yıldız, H. (2013) Dijital Çağın Çocukları: İlköğretim Öğrencilerinin Facebook Kullanımları ve İnternet Bağımlılıkları Üzerine Bir Araştırma. *İletişim ve Diplomasi/Çocuk ve Medya*, 31-48.
- Senemoğlu, N. (1994). Okulöncesi Eğitim Programı Hangi Yeterlikleri Kazandırmalıdır? *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10(10), 21-30.
- Söner, O. & Yılmaz, O. (2018). Lise öğrencilerinin sosyal medya bağımlılığı ve psikolojik iyi oluş düzeyleri arasındaki ilişki. *Ufuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7 (13), 59-73.
- Taylan, H. H. , Kara, H. Z. & Durğun, A. (2017). Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri Üzerine Bir Araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3 (1), 78-87.
- Toran, M., Ulusoy, Z. , Aydın, B. , Deveci, T. & Akbulut, A. (2016). Çocukların Dijital Oyun Kullanımına İlişkin Annelerin Görüşlerinin Değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2263-2278.
- Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2015). *Asrın Vebası: Narsisizm İleti* (Ö. Korkmaz, Trans.). İstanbul.
- Ulusoy, O. (2008). *Ergenlerde bilişim teknolojileri kullanımı ve saldırganlık ilişkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Uyanık, Ö ve Kandır, A. (2010). Okul Öncesi Dönemde Erken Akademik Beceriler. *Kuramsal Eğitimbilim Dergisi*, 3(2), 118-134.
- Yeşilyurt, E. (2011). Öğretmen adaylarının öğretmenlik mesleğinin genel yeterliklerine yönelik yeterlik algıları. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 9 (1), 71-100.
- Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2008). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. (6. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, K. (2010). *Değerlerle Yönetim*. (Ed.: H. B. Memduhoğlu ve K. Yılmaz). Ankara: Pegem Akademi.
- Young, K., (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents, *The American Journal of Family Therapy*, 37(5): 355-372.

## EKLER

## Ek 1. Uygulama İzni

Evrak Tarih ve Sayısı: 23.12.2021-145469



T.C.  
DENİZLİ VALİLİĞİ  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-16605029-44-39603494  
Konu : Ölçek Uygulama İzni

22/12/2021

VALİLİK MAKAMINA

İlgi : Pamukkale Üniversitesi Rektörlüğünün 16.12.2021 tarihli ve 140098 sayılı yazıları.

Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Eğitim Yönetimi Teftişi Planlaması ve Ekonomisi (I.Ö.) Tezsiz Yüksek Lisans Programı öğrencisi İdil FIDAN, "Okul Öncesi Dönemindeki Öğrencilerin Dijital Bağımlılıklarına İlişkin Öğretmen Görüşleri" konulu proje çalışmasına yönelik hazırlamış olduğu anket/ölçek formlarını İlgi yazı gereği Müdürlüğümüze bağlı Arayama ilçesinde bulunan resmi okullarda görev yapan okul öncesi öğretmenlerinden veri toplamak üzere ölçek uygulamak istemektedir.

Yukarıda adı geçen müracaat ile ilgili (Lisans/Lisansüstü/Doktora) öğrencileri ve Öğretim Görevlilerinin ilgi yazıları ekinde belirtmiş oldukları okullarda, (Ortaöğretim/İlköğretim/Okulöncesi) konuları ile ilgili anket çalışmalarının 2020/2 Nolu "Araştırma Uygulama İzinleri" Genelgesinde belirtilen esaslar gereğince; Okul ve kurumların eğitim-öğretim faaliyetlerini aksatmayacak şekilde 2021/2022 eğitim-öğretim yılı içinde denetimi ilçe millî eğitim müdürlükleri ve okul/kurum idaresinde olmak üzere, kurum faaliyetlerini aksatmadan, gönüllülük esasına göre, onaylı bir örneği Müdürlüğümüzde muhafaza edilen ve uygulama sırasında da mühürlü ve imzalı örnekten çoğaltılan veri toplama araçlarının uygulanması, ilgili genelgenin 28. Maddesi ve "Araştırma İzni Başvuru Taahhütnamesi"nin 16. Maddesi gereği **sonuç raporunun çalışma bitiminden itibaren 30 gün içerisinde kurumunuz aracılığı ile gönderilmesi** Müdürlüğümüze uygun görülmüştür.

Olurlarınıza arz ederim.

Süleyman EKİCİ  
İl Millî Eğitim Müdürü

OLUR  
22/12/2021  
Hakkı ÜNAL  
Vali a.  
Vali Yardımcısı

T.C.  
DENİZLİ VALİLİĞİ  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

PAMUKKALE ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE

Kurumunuzca Müdürlüğümüzden talep edilen araştırma isteklerine ait Makam Onayı ve Müdürlüğümüze Onay verilen anket formları ekte gönderilmiştir.

Gereğini rica ederim.

Hakkı ÜNAL  
Vali a.  
Vali Yardımcısı

Ek:

1-Anket Formları

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Adres : M.Akif Ersoy Mah. 29 Ekim Bulv.No:174/1  
MerkezeFendi/DENİZLİ  
İnternet Adresi: <http://denizli.meb.gov.tr>  
E-Posta: [ab20@meb.gov.tr](mailto:ab20@meb.gov.tr)  
Kep Adresi : [meb@hs01.kep.tr](mailto:meb@hs01.kep.tr)

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>  
Bilgi için: Muhammed KARKIN-Memur / Sefa GELMİŞ-Şef  
Telefon No : 0 (258) 234 20 95  
Faks : 0 (258)234 20 99

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden ba99-4981-3263-b634-190d kodu ile teyit edilebilir.

Bu belge, 5070 sayılı Elektronik İmza Kanununa göre Güvenli Elektronik İmza ile imzalanmıştır.  
Evrak sorgulaması <https://turkiye.gov.tr/ebd?eK=5256&eD=BSNF6ADCL&eS=145469> adresinden yapılabilir.

## Ek 2. Görüşme Formu

### Öğretmenlere Yönelik Görüşme Formu

*Araştırma Konusu*

**Okul Öncesi Dönemindeki Öğrencilerin Dijital Bağımlılıklarına İlişkin Öğretmen Görüşleri**

#### **Giriş**

Değerli Eğitimci,

Bu araştırmanın amacı; okul öncesindeki öğrencilerin dijital bağımlılığına ilişkin öğretmen görüşlerini incelemek ve ortaya çıkacak veriler üzerinden bir değerlendirme yapmaktır. Bu araştırma projesi kapsamında sizlerle görüşme yapıyorum. Bu konuda görüşlerinizin önemli olduğunu belirtir, katkılarınız için çok teşekkür ederim. Yaptığım tüm görüşmelerde verilen bilgiler, sadece bu araştırmada kullanılacak ve kişisel bilgiler kesinlikle gizli tutulacaktır. Araştırma raporunda isimleriniz şifrelenerek verilecektir. Görüşmeye başlamadan önce sormak istediğiniz sorular var mı? Görüşmenin yaklaşık olarak yarım saat süreceğini düşünüyorum. İzin verirseniz görüşmeyi kaydetmek istiyorum.

**İdil ÇETİN**  
 Pamukkale Üniversitesi  
 Eğitim Bilimleri Enstitüsü  
 Eğitim Yönetimi Denetimi Ekonomisi ve  
 Planlaması Anabilim Dalı  
 Yüksek Lisans Öğrencisi

Aşağıdaki formu işaretlerken lütfen size uygun olan seçeneğin yanına çarpı (X) işareti koyunuz.

1. Cinsiyetiniz:                      1. Kadın ( )                      2. Erkek ( )
2. Hizmet Yılıınız:                      ... Yıl
3. Eğitim Durumu:                      1. Önlisans ( )                      2. Lisans ( )                      3. Yüksek Lisans ( )

## ***Görüşme Formu***

Araştırma Kapsamında Sormak İstediğim Sorular Şunlardır:

1. Dijital bağımlılığın oluşmasına etki eden aile kaynaklı nedenlere ilişkin görüş ve düşünceleriniz nelerdir?
2. Dijital bağımlılığın oluşmasına etki eden çevresel nedenlere ilişkin görüş ve düşünceleriniz nelerdir?
3. Dijital bağımlılığın öğrenciler üzerinde oluşturduğu olumsuz etkilere ilişkin görüş ve düşünceleriniz nelerdir?
4. Dijital bağımlılığın engellenmesi için alınması gereken önlemlere ilişkin görüş ve düşünceleriniz nelerdir?

## ÖZGEÇMİŞ