

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



OKUL ÖNCESİ EĞİTİM KURUMUNA DEVAM EDEN 5-6 YAŞ
ÇOCUKLARIN DİJİTAL OYUN OYNAMA SIKLIKLARINA
GÖRE KELİME DAĞARCIKLARININ İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Burcu ALKIŞ

Temel Eğitim Ana Bilim Dalı
Okul Öncesi Eğitimi Bilim Dalı

KASIM, 2022

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



OKUL ÖNCESİ EĞİTİM KURUMUNA DEVAM EDEN 5-6 YAŞ
ÇOCUKLARIN DİJİTAL OYUN OYNAMA SIKLIKLARINA
GÖRE KELİME DAĞARCIKLARININ İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Burcu ALKIŞ
(Y2012.410021)

Temel Eğitim Ana Bilim Dalı
Okul Öncesi Eğitimi Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Belma TUĞRUL

KASIM, 2022

ONAY SAYFASI

ONUR SÖZÜ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “Okul Öncesi Eğitim Kurumuna Devam Eden 5-6 Yaş Çocukların Dijital Oyun Oynama Sıklıklarına Göre Kelime Dağarcıklarının İncelenmesi” adlı tez çalışmamın proje kısmından sonuçlanmasına kadar bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı olacak bir yardıma başvurulmaksızın yazdığımı ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim. (30/11/2022)

Burcu ALKIŞ

ÖNSÖZ

Tez çalışmamın her aşamasında beni destekleyen, karşılaştığım olumsuz durumların üstesinden gelmem için beni cesaretlendiren ve teşvik eden, bilim insanı olma yolunda fikirlerini ve okul öncesi eğitimi alanı ile ilgili çalışmalarını daima örnek aldığım çok değerli danışmanım Prof. Dr. Belma TUĞRUL'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Ön lisans, lisans ve yüksek lisans aşamalarında deneyimleriyle yoluma ışık tutan çok değerli hocalarım; Prof. Dr. Nesrin IŞIKOĞLU ERDOĞAN, Prof. Dr. Özlem KÖRÜKÇÜ, Dr. Öğretim Üyesi Ali Yiğit KUTLUCA, Dr. Öğretim Üyesi Burcu ÇABUK, Dr. Öğretim Üyesi Hande GÜNGÖR, Dr. Öğretim Üyesi Tuğçe Burcu ARDA TUNÇDEMİR, Arş. Gör. Dr. Ahmet EROL, Arş. Gör. Dr. İlayda KİMZAN ve Arş. Gör. Dr. Merve CANBELDEK'e sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Tez çalışmamın veri toplama sürecinde beni destekleyen, Saime Aslan Anaokulu müdürü Ayten BİLGİÇ başta olmak üzere tüm 5-6 yaş öğretmenlerine, velilerine ve çalışmama içtenlikle katılan çocuklara ayrı ayrı teşekkür ederim. Sevgisini ve desteğini tüm kalbimle hissettiğim kahramanım kıymetli babam Muzaffer ALKIŞ'a, şefkat dolu kalbi ve koşulsuz sevgisiyle beni ben yapan canım annem Şerife ALKIŞ'a, hayatın bana hep güzellikler getirmesi için elinden gelenin fazlasını yapan canım ağabeyim Burak ALKIŞ'a sonsuz saygı ve sevgilerimle teşekkür ederim.

Covid 19 pandemisi nedeniyle yüz yüze tanışma fırsatı bulamasak da birbirimize akademik ve sosyal anlamda çok destek olduğumuz değerli sınıf arkadaşlarım Ahsen KAYA, Melek DİNÇ ve Merve Hazal KAYA'ya çok teşekkür ederim. Hayatımın her anında bana destek olan, araya mesafeler girse de ellerini hep omzumda hissettiğim, yüksek lisans sürecimde benimle beraber çabalayan çok değerli arkadaşlarım Başak ÇOLAK, Fatma ÇAMUR, Hüseyin GÜLEŞ, Pınar SAĞIN, Sude BEYAZ ve Şule ÇELEBİOĞLU'na çok teşekkür ederim.

Araştırmamın alana katkı sunması dileğiyle...

OKUL ÖNCESİ EĞİTİM KURUMUNA DEVAM EDEN 5-6 YAŞ ÇOCUKLARIN DİJİTAL OYUN OYNAMA SIKLIKLARINA GÖRE KELİME DAĞARCIKLARININ İNCELENMESİ

ÖZET

Bu araştırmanın amacı, okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 5-6 yaş çocukların dijital oyun oynama sıklıklarının kelime dağarcıklarını yordama düzeyinin incelenmesidir. Araştırmada, nicel araştırma yöntemi genel tarama modellerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmanın örneklem grubu, Denizli İli Merkezefendi İlçesi'nde bulunan bir bağımsız anaokuluna devam eden 5-6 yaşlarındaki 109 çocuktan oluşmaktadır. Araştırma için öncelikle ebeveynlerden araştırmacılar tarafından hazırlanan “Okul Öncesi Eğitim Kurumuna Devam Eden 5-6 Yaş Çocukların Dijital Oyun Oynama Sıklıklarının Belirlenmesi Formu” nu doldurmaları istenmiştir. Çocukların, dijital oyun oynama sıklıklarına göre gruplandırılmasının ardından dil becerilerini belirlemek amacıyla “Peabody Picture Vocabulary Test (Peabody Resim Kelime Testi)” veri toplama aracı olarak kullanılmıştır. Ardından çocukların; yaş, cinsiyet, dijital oyunu kimin/kimlerin rehberliğinde oynadığı, dijital oyun oynamak için tercih ettikleri dijital araç, hafta içi ve hafta sonu dijital oyun oynama sıklıklarının kelime dağarcıklarını yordama düzeyi incelenmiştir. Araştırmanın sonucunda, söz konusu bağımsız değişkenler arasında anlamlı ilişkilerin olduğu görülmüştür. Değişkenler birlikte çocukların kelime dağarcığı puanlarının varyansını %62 düzeyinde açıklamaktadır. Standardize edilmiş regresyon katsayısına göre, yordayıcı değişkenlerin çocukların kelime dağarcıkları üzerindeki göreceli önem sırası hafta sonu dijital oyun oynama sıklığı ve hafta içi dijital oyun oynama sıklığı şeklindedir. Sadece hafta içi ve hafta sonu dijital oyun oynama sıklığının çocukların kelime dağarcıkları üzerinde anlamlı bir yordayıcı olduğu tespit edilmiştir. Ancak diğer değişkenlerin çocukların kelime dağarcıkları üzerinde önemli bir etkiye sahip olmadığı söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: Okul Öncesi, Dijital Oyun, Kelime Dağarcığı.

**EXAMINATION OF VOCABULARY OF 5-6 YEAR-OLD-
CHILDREN ATTENDING PRE-SCHOOL EDUCATION
INSTITUTION IN TERMS OF FREQUENCY OF PLAYING
DIGITAL GAMES**

ABSTRACT

This research aims to examine the level of predicting the vocabulary of the frequency of playing digital games of 5-6 year old children attending pre-school education institutions. In the research, the relational survey model, one of the general survey models of the quantitative research method, was utilized. The sample group of the study consists of 109 children aged 5- 6 years attending an independent kindergarten in Merkezefendi District of Denizli Province. For the research, in the first place, parents were asked to fill in the "Form for Determining the Frequency of Playing Digital Games for 5-6 Years Old Children Attending Pre-School Education Institution" prepared by the researchers. After the children were grouped according to their frequency of playing digital games, the Peabody Picture Vocabulary Test was used as a data collection tool to determine their language skills. Then, following properties of children in the research were analyzed; children's age and gender, who played the digital game under the guidance of whom, the digital tool they preferred to play the digital game, the frequency of playing digital games on weekdays and weekends, and the level of predicting their vocabulary. The results of the study indicated that there were significant relationships between the mentioned independent variables. The variables in the study elucidate the variance of children's vocabulary scores at the level of %62. According to the standardized regression coefficient, the relative importance of the predictive variables on children's vocabulary is the frequency of playing digital games on weekends and the frequency of playing digital games on weekdays. It has been ascertained that the frequency of playing digital games only on weekdays and weekends is a significant predictor of children's vocabulary.

However, it can be said that other variables do not have a significant effect on children's vocabulary.

Keywords: Preschool, Digital Game, Vocabulary.

İÇİNDEKİLER

ONUR SÖZÜ	iii
ÖNSÖZ.....	iv
ÖZET.....	v
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER	viii
KISALTMALAR LİSTESİ.....	xi
ÇİZELGELER LİSTESİ.....	xii
I. GİRİŞ.....	1
A. Problem Cümlesi	3
1. Alt Problemler	3
B. Araştırmanın Amacı	4
C. Araştırmanın Önemi	4
D. Varsayımlar	6
E. Sınırlılıklar.....	6
F. Tanımlar.....	7
II. KURAMSAL ÇERÇEVE.....	8
A. Erken Çocukluk Dönemi.....	8
B. Okul Öncesi Dönem	8
1. Okul Öncesi Dönemde Gelişim	9
C. Okul Öncesi Eğitim	12
D. Oyun.....	12
1. Oyunun Önemi	13
2. Oyunun Gelişim Alanlarına Etkisi	14
E. Dijital Oyun	15
F. Literatürdeki Araştırmalar	17
III. YÖNTEM.....	27
A. Araştırmanın Modeli	27
B. Örneklem Grubu.....	27

C. Veri Toplama Araçları.....	28
1. Okul Öncesi Eğitim Kurumuna Devam Eden 5-6 Yaş Çocukların Dijital Oyun Oynama Sıklıklarının Belirlenmesi Formu	28
2. Peabody Resim Kelime Testi	28
D. Veri Toplama Süreci	29
E. Veri Analizi	29
F. Etik Hususlar.....	30
IV. BULGULAR.....	31
A. Çocukların Dijital Oyun Oynama Durumları.....	31
B. Çocukların Kelime Dağarcıklarının Cinsiyet Değişkenine Göre İncelenmesi..	33
C. Çocukların Kelime Dağarcıklarının Kullandıkları Dijital Araçlara Göre Farklılaşma Durumu.....	33
D. Çocukların Kelime Dağarcıklarının Dijital Oyunu Kiminle Oynadıklarına Göre Farklılaşma Durumu.....	34
E. Çocukların Yaşları-Dijital Oyun Oynama Sıklıkları ve Kelime Dağarcıkları Arasındaki İlişkiler.....	35
F. Çocukların Kelime Dağarcıklarını Yordayan Bağımsız Değişkenler.....	36
V. SONUÇ TARTIŞMA VE ÖNERİLER	38
A. Sonuçlar.....	38
B. Tartışma.....	39
1. Çocukların Dijital Oyun Oynama Durumları Sonuçlarının Tartışması ve Yorumu	39
2. Çocukların Kelime Dağarcıklarının Cinsiyet Değişkenine Göre İncelenmesi Tartışması Ve Yorumu.....	40
3. Çocukların Kelime Dağarcıklarının Dijital Oyun Oynamak İçin Tercih Ettikleri Dijital Araçlara Göre Farklılaşma Durumunun Tartışma Ve Yorumu	40
4. Çocukların Kelime Dağarcıklarının Dijital Oyunu Kiminle Oynadıklarına Göre Farklılaşma Durumunun Tartışma Ve Yorumu	41
5. Çocukların Yaşları-Dijital Oyun Oynama Sıklıkları Ve Kelime Dağarcıkları Arasındaki İlişkilerin Tartışma Ve Yorumu	41
6. Çocukların Kelime Dağarcıklarını Yordayan Bağımsız Değişkenlerin Tartışma Ve Yorumu.....	42
C. Öneriler.....	43
VI. KAYNAKÇA.....	45

EKLER.....	53
ÖZGEÇMİŞ.....	59

KISALTMALAR LİSTESİ

Akt.	: Aktaran
Çev.	: Çeviren
Ed.	: Editör
MEB	: Millî Eğitim Bakanlığı
Vd.	: Ve diğerleri

ÇİZELGELER LİSTESİ

Çizelge 1 Çocukların Dijital Oyun Oynama Durumları	31
Çizelge 2 Dijital Oyun Oynama Sıklıkları ve Kelime Dağarcıklarının Cinsiyet Değişkenine Göre İncelenmesi	33
Çizelge 3 Kelime Dağarcıklarının Dijital Araçlara Göre Farklılaşma Durumuna Yönelik ANOVA Sonuçları	34
Çizelge 4 Kelime Dağarcıklarının Dijital Oyunu Kimlerle Oynadıklarına Göre Farklılaşma Durumuna Yönelik ANOVA Sonuçları	34
Çizelge 5 Çocukların Yaşı, Hafta İçi ve Hafta Sonu Oyun Oynama Sıklıkları ve Kelime Dağarcıkları Arasındaki İlişkiler.....	35
Çizelge 6 Çocukların Kelime Dağarcıklarını Yordayan Bağımsız Değişkenler.....	36

I. GİRİŞ

Okul öncesi dönem, çocuğun; tüm gelişim alanlarının hızlı bir gelişim gösterdiği, öğrenmeye en açık olduğu, eğitim dönemlerinin temelini oluşturan ve kişilik özelliklerinin şekillendiği genellikle bireyin hayatının ilk 6 yılını oluşturan süreçtir. Okul öncesi yılları içine alan 3-6 yaşları kapsayan ilk çocukluk (Oyun) dönemi, çocuğun çevresinin farkında olduğu, birçok uyararla dolu dünyayı keşfetmeye çalıştığı, yaşamın temel becerilerinin kazanılmaya başladığı dönemdir (Aral ve Baran, 2011). Okul öncesi eğitim, çocuğun; doğumundan temel eğitime başladığı güne kadar olan süreci içeren ve daha sonraki hayatını şekillendiren ve yön veren, çok yönlü gelişimini destekleyen tüm yaşamı boyunca devam ettireceği öğrenim hayatının temellerinin atıldığı, büyüme ve gelişmenin çok hızlı olduğu bir dönem olup aile, çocuk ve kurum üçgeninde gerçekleşen eğitim sürecidir (Oktay, 1990). Tuğrul ve Yılmaz (2013), erken çocukluk eğitimini; bireysel farklılıklar ve ihtiyaçlar dikkate alınarak 0-66 aylar arasındaki çocukların bütün gelişim alanlarının planlı ve düzenli eğitici etkinliklerle devam ettiği eğitim olarak açıklamışlardır.

Bu dönemde çocuğun gelişimini bütünsel olarak destekleyen en önemli araç oyundur. Okul öncesi dönem çocuklarının en önemli uğraşı olarak görülen oyunun pek çok tanımı bulunmaktadır. Oyun; çocuklara, problem durumlarına yaratıcı bir şekilde çözümler üretebilme, kendilerini doğru ifade edebilme ve başkalarıyla etkili iletişim kurma gibi beceriler kazandıran eğlenceli bir öğrenme ve gelişim aracıdır (Ginsburg, 2007). San Bayhan ve Artan (2009) oyunu; amaçlı ya da amaçsız, doğaçlama ya da yapılandırılmış olarak gerçekleştirilebilen fakat her koşulda çocuğun istekli ve keyifli bir şekilde yer aldığı, çocukluk çağının vazgeçilmezi olarak görmüşlerdir. Oyun çocuğun bütünsel gelişimine katkı sağlayan, çocuğu daha sağlıklı kılan, öğrenme deneyimlerini zenginleştiren, çocuğa çeşitli beceriler kazandıran başka bir deyişle eğitimle ilgili problemlere bilimsel çözümler üreten fırsat mekanizmasıdır (Tuğrul, 2017). Oyun, kültürün aktarım sürecinde aktif rol oynayan çocuklar için en önemli öğrenme sürecidir (Mankırcı, 2018). LEGO (2018) raporuna göre oyun; bireye ait olma, sevilme, mutlu hissetme gibi duyguları tattırırken gerçek dünyayı, hayali

oyunları ve dijital becerileri bir araya getiren bir ödüldür. *Tüm bu tanımlar doğrultusunda oyun; çocuğun kendini ifade ettiği, yeteneklerini ve yaratıcılığını kullanabildiği, tüm gelişim alanlarına katkısı olan çocukluğun en anlamlı parçasıdır.*

Hayatımızı birçok alanda etkileyen teknolojik gelişmelerin kuşkusuz çocukların oyun tercihlerine de etkisi büyüktür. Teknoloji etkisinin az olduğu dönemlerdeki oyun alanları bahçeler, parklar, sokaklar iken günümüzde bu gerçek ortamların yerini telefon, bilgisayar, tablet gibi dijital araçlar almıştır (Aydoğdu, 2018). Teknolojinin gelişmesi, ebeveynlerin dijital araçları aktif kullanması, pandemiden dolayı çocukların oyun alanlarının kısıtlanması gibi sebeplerle çocukların oyun ve oyuncak tercihleri, dijital oyunlar ve dijital araçlar olarak evrilmiştir. Bireylere, görsel bir ortam ile birlikte kullanıcı girişi yapmayı sağlayan genellikle aşamalı olarak ilerleyen ve özellikle çocuklar için güncel ve tanınan bir hale gelen oyunlar dijital oyunlar olarak tanımlanmaktadır (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Dijital oyunlar ile birlikte hayatlarımıza giren dijital tehlikeler özellikle okul öncesi dönem çocuklarının gelişimi için endişe uyandırmaktadır. Çocukların, dijital araçları ebeveyn rehberliğinde kullanması ve ebeveynlerin dijital farkındalıkların yüksek olmasıyla, oluşabilecek dijital tehlikelerin önüne geçilecektir. Çocuklar, dijital araçlardan direkt etkilenmemektedir bu noktada dijital araçların nasıl ve hangi sıklıkta kullanıldığı büyük önem taşımaktadır (Budak, 2020). Araştırmalar dikkate alındığında çocukların dijital oyunlar ve araçları etkili, ebeveyn kontrolünde ve uygun sürede kullanmalarının gelişimlerini olumlu yönde destekleyebileceği anlaşılmaktadır. Dijital uygulamaların öğretmenler tarafından bilinmesi ve okul öncesi eğitim süreci ile bütünleştirilmesi, ebeveynlerin de dijital okuryazarlık konusunda desteklenmesi ile çocukların dijital oyun ve araçları etkili kullanması sağlanabilir. Ancak teknoloji ile erken çocukluk dönemi oyunlarının bütünleşemediği birçok ülke bulunmaktadır bu durum çocukların dijital dünyanın faydalarından ve popüler kültürden geri kalmasına neden olmaktadır (Edwards, 2013).

Anne karnından ilkokula kadar olan dönemde çocukların dili işitip kullanabilmek için pek çok uyarana ihtiyaçları vardır. Dil, çocukların beynine nüfuz edip bilişsel gelişimi inşa eder. Okul öncesi döneme denk gelen yıllarda dil becerilerine ilişkin farkındalık artış göstermekte ve yetişkinlerin kullandığı birçok dil becerisi çocuklar tarafından kazanılmaya başlamaktadır. 5-6 yaşlardaki bir çocuğun ifade edici kelime dağarcığından yaklaşık 2600 kelime, alıcı kelime dağarcığında ise

yaklaşık 24000 kelimenin yer alabileceği düşünülmektedir (Owens, 2001). Dijital oyunlar ve dijital araçların çocukların dil gelişimlerini olumsuz etkileyebileceği düşünüldüğü gibi bu tür araçların çocuklarla birlikte ve etkili kullanımının çocukların dil gelişimine olumlu katkı sağlayacağı da düşünülmektedir. Dijital çağda, dijital araçlarla olumlu dil gelişimi için; dijital araçların ebeveyn ve çocuklar tarafından etkileşim halinde kullanılması, evde teknolojinin kullanılmayacağı alanların planlanması, dijital video-oyunlar sırasında iletişimin sürdürülmesi gerekmektedir (Goodwin, 2018). Yaşadığımız dijital çağda pandeminin de etkisiyle kullanım sıklığı artan dijital araçların çocukların gelişimlerine etkisi ile ilgili farklı düşüncelerin olduğu ve alan yazında özellikle erken çocukluk döneminde dijital oyuna bağlı olarak dil gelişimi ile ilgili ulusal araştırma örneklerinin sınırlı olduğu görülmüştür. Yapılan çalışma ile bu eksikliğin giderilmesi amaçlanmaktadır.

A. Problem Cümlesi

Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 5-6 yaş çocukların dijital oyunları oynama sıklıkları, kelime dağarcıkları yordamakta mıdır?

1. Alt Problemler

1. Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 5-6 yaş çocuklar hangi dijital araç ile dijital oyun oynamayı tercih etmektedir?
2. Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 5-6 yaş çocukların hafta içi ve hafta sonu oyun oynama sıklıkları ile kelime dağarcıkları cinsiyete göre farklılık göstermekte midir?
3. Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 5-6 yaş çocukların kelime dağarcıkları oyun oynamak için tercih ettikleri dijital araç türüne göre farklılık göstermekte midir?
4. Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 5-6 yaş çocukların kelime dağarcıkları dijital oyunu kimin/kimlerin rehberliğinde oynadıklarına göre farklılık göstermekte midir?
5. Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 5-6 yaş çocukların hafta içi ve hafta sonu dijital oyun oynama sıklıkları, yaşları ve kelime dağarcıkları arasında nasıl bir ilişki vardır?
6. Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 5-6 yaş çocukların cinsiyet, yaş,

dijital oyun oynadıkları dijital araç, hafta içi ve hafta sonu dijital oyun oynama sıklığı kelime dağarcıklarını anlamlı olarak yordamakta mıdır?

B. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 5-6 yaş çocukların dijital oyun oynama sıklıklarının kelime dağarcıklarını yordama düzeyinin incelenmesidir. Çalışmanın ikincil amacı, çocukların hangi dijital araçlarla kimin/kimlerin rehberliğinde dijital oyun oynadıklarının belirlenmesidir. Yapılan çalışma ile çocukların dijital oyunları bilinçli kullandığı durumlarda gelişimlerine olan olumlu etkileri konusunda ebeveynlerin bilinçlenmesine destek olacak öneriler geliştirilmesi de hedeflenmektedir.

C. Araştırmanın Önemi

Teknolojinin gelişmesi, dünyanın dijitalleşmesi ile insan yaşamı teknolojiden direkt olarak etkilenmiş ve çocukların oyun tercihleri de değişmeye başlamıştır (Sağlam ve Kayaduman, 2018). Yapılan pek çok araştırma günümüzde çocukların daha çok iç mekânlarda ve dijital araçlarla vakit geçirdiğini göstermektedir.

Çocukların dış mekânlardan uzaklaşmasının başlıca nedenlerinden birinin teknoloji olduğunun belirtildiği bir çalışmada çocukların günde yaklaşık altı buçuk saat dijital araçlarla ilgilendiği belirtilmiştir (Roberts & Foehr, 2008). Bu ilginin çocukların gelişim alanlarını etkilemesi kaçınılmaz hale gelmiştir. Dijital gelişmeler; üst seviye düşünme becerilerine sahip, dijital yollarla tecrübe ederek öğrenen çoklu işlemler yapabilen çocukların yetişmesine katkı sağlarken dikkat süresi kısa, sabırsız, dijital oyun merkezli yaşayan ve öğrenen, sanal bir çevresi olan ancak gerçekte yalnız bir kuşak da yetiştirmektedir (Pedro, 2006). Dijital çağda büyüyen çocuklar teknolojinin zararlı etkilerinden korunarak, bilinçli birer teknoloji kullanıcısı olabilmek için desteklenirse gelişimleri de olumlu yönde ilerleyecektir. Dijital oyunlar genellikle çocukluğun 48. ayından itibaren bireylerin hayatında yer almaktadır (Üstündağ, 2019). Olgun ve Tuğrul (2019), çocukların erken yaşlarda dijital ortamla tanıştıkları ve ilerleyen yaşlarda dijital ortamda vakit geçirme sürelerinin arttığını vurgulamışlardır. Özellikle pandemi sürecinde okula devam eden çocuklar tarafından daha sık kullanılmaya başlanan dijital araçlar ve internet sebebiyle çocukların dijital

olmayan araçlara karşı ilgi seviyelerinin düştüğü hatta dijital oyunlara bağımlı hale geldikleri gözlemlenmiştir (Akçay, 2020). Çocuklar, dijital araçlardan kolayca etkilenirler ve dijital dünyaya karşı savunmasızdırlar (Akça ve Çilekçiler, 2019). Ayrıca çocukların dijital araçlarla ilgilenme sürelerinin artmasıyla eğitici ve hayali oyun tercihlerinde azalma görülmüştür (Işıkoğlu Erdoğan, 2019). Gerçek dünyanın gerçek oyunları olarak nitelendirilebilecek oyunların yerini giderek dijital oyunlara bırakması çocukların olumsuz yönde gelişimlerine etki eden faktörlerin başında yer almıştır (Hazar ve Ekici, 2021). Gözüm ve Kandır (2020) ise çocukların dijital oyun ile geçirdikleri vakte göre oyun eğilimi ile dikkat sürelerini belirlemeye çalıştıkları araştırmalarının sonucunda çocukların dijital oyun oynama sürelerine göre oyun oynama durumları ve dikkat düzeylerinde anlamlı bir farklılık tespit etmişlerdir. Çocukların dijital oyunlara gösterdikleri bu büyük ilgi ve bazı dijital oyunların içerdiği şiddet riski konusunda ebeveynlere büyük sorumluluklar düşmektedir (Söğüt, 2020). Okul öncesi dönem çocuklarının özellikle düşünme ve dil becerilerini etkileyen dijital araçlarla ilgili yetişkinlerin bilinçli ve örnek davranışlar sergilemesi gerekmektedir (Goodwin, 2018). Çocukların oynadığı dijital oyunlara yönelik ebeveyn görüşlerini içeren araştırmalar incelendiğinde; ebeveynlerin dijital oyunların içeriklerine tam vakıf olamadıkları, dijital oyunların etkilerini tam olarak bilmedikleri sonucuna ulaşılmıştır. (Toran vd., 2016). Ebeveynlere göre dijital oyunların olumlu yönleri; yaratıcılığı geliştiren, eğlendirirken öğreten bir ortam sunması olarak belirtilirken, olumsuz yönleri; sağlık, sosyalleşme ve psikolojik sorunlar olarak belirtilmiştir (Budak, 2020). Yiğit ve Günüş (2020), ebeveynlerin çocukla ilgilenme durumları, ebeveynler ile yapılan sosyal faaliyetler, ailenin kalabalık olma durumu, teknoloji ve zararlarıyla ilgili farkındalık gibi bazı faktörlerin çocukların dijital oyun bağımlısı olma durumlarında etkili olduğunu belirtmişlerdir. Literatürdeki çalışmalar ışığında dijital oyunların okul öncesi dönem çocuklarının gelişim özelliklerine etkisi göz önünde bulundurulduğunda dijital okuryazar ebeveynlerin desteğinin son derece önemli olduğunu söylemek mümkündür. Dijital oyunların olumsuz etkileri olduğu kadar içeriğine de bağlı olarak uygun sürelerde oynanan dijital oyunun duygusal olarak iyi hissettirdiği ve rahatlama sağlayarak gelişimi desteklediği de belirlenmiştir (Prot vd., 2014). *Yaşadığımız dijital çağda teknolojiden kaçınmak pek de mümkün değildir ve çocuğun, gelişim özelliklerine uygun sürelerde, onu olumlu yönde destekleyecek uygulama ve oyunlar ile bilinçli yetişkinlerin rehberliğinde dijital araçlardan uzak kalmaması önem taşımaktadır.* Özellikle gelişimin kritik yıllarını içeren okul öncesi

dönemde çocuklara uygun dijital rehberliğin sağlanması dijital okuryazar bireyler olarak yetişmelerini sağlarken gelişimlerine de katkı sağlayacaktır. Ancak bu şartların sağlanmadığı çocukların dijital araçlarla genellikle yalnız bırakıldığı durumlarda çocuğun özellikle dil gelişiminde gerilikler gözlemlenebilecektir. Bu noktada içinde bulunduğumuz dijital çağ düşünüldüğünde çocukların dijital araçlarla doğru şekillerde tanışmalarının gelişimleri için önemli olduğu açıktır ve literatürde dijital oyunların dil gelişimlerine etkisi ile ilgili çalışmaların sınırlı olduğu görülmüştür. Bu nedenle yapılan çalışmanın literatüre katkısının olacağı düşünülmüştür. Yapılan tez çalışması ile anaokuluna devam eden 5-6 yaş çocukların dijital oyunları oynama sıklıklarının, kelime dağarcıklarını yordama düzeyi incelenecektir.

D. Varsayımlar

Bu araştırmanın varsayımları aşağıda, maddeler halinde sunulmuştur.

1. Araştırmada kullanılan forma, ebeveynlerin içten ve doğru cevaplar verdiği varsayılmıştır.
2. Araştırmaya konu olan çocukların, teste içtenlikle cevap verdikleri varsayılmıştır.

E. Sınırlılıklar

Bu araştırma;

- 2021-2022 eğitim-öğretim yılında Denizli İli Merkezefendi İlçesi'nde bulunan Saime Aslan Anaokulu'na devam eden 5-6 yaş çocuklar,
- 2021-2022 eğitim-öğretim yılında Denizli İli Merkezefendi İlçesi'nde bulunan Saime Aslan Anaokulu'na devam eden 5-6 yaş çocukların ebeveynleri,
- Araştırmada kullanılan veri toplama araçlarıyla sınırlandırılmıştır.
- Ayrıca, araştırmada çocukların kelime dağarcıkları yalnızca dijital oyun oynama sıklıkları bağlamında incelenmiştir. Diğer değişkenler göz önüne alınmamıştır. Çalışma bu yönüyle sınırlıdır.

F. Tanımlar

Dijital Oyun: Bireylere, görsel bir ortam ile birlikte kullanıcı girişı yapmayı sađlayan genellikle aşamalı olarak ilerleyen ve özellikle çocuklar için güncel ve tanınan hale gelen oyunlardır.

Kelime Dađarcığı: Bireyin zihnindeki kelimeler toplamıdır.

PeaBody: “Çocukların alıcı dil becerilerini, kelime dađarcığını ve resimlerle kelime (kavram) gelişimini ölçen bir performans testidir.”

II. KURAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölümde; erken çocukluk dönemi, okul öncesi dönem, okul öncesi dönemde gelişim, okul öncesi eğitim, oyun, oyunun gelişim alanlarına etkisi, dijital oyun kavramlarına ve ilgili araştırma örneklerine yer verilmiştir.

A. Erken Çocukluk Dönemi

Erken çocukluk dönemi, birey yaşamının ilk sekiz yılını kapsar. UNESCO (2018), erken çocukluk döneminin bireyin yaşamının ilk sekiz yılını kapsadığını ve bu dönemin beynin gelişmesiyle en üst noktalara ulaşan bir büyüme zamanı olduğunu vurgulamaktadır. Erken çocukluk dönemi, bireyin yaşama hazırlanmasındaki en önemli dönemdir. Tuğrul ve Yılmaz (2013), erken çocukluk dönemini bilişsel gelişim için kritik bir öneme sahip olan sosyalleşme ve temel güven duygusunun geliştiği birey yaşamının ilk sekiz yılını kapsayan dönem olarak nitelendirmiştir.

B. Okul Öncesi Dönem

Okul öncesi dönem, çocuğun; tüm gelişim alanlarının çok hızlı bir şekilde ilerlediği, öğrenmeye en açık olduğu, eğitim hayatının temelini oluşturan ve kişilik özelliklerinin şekillendiği genellikle bireyin hayatının ilk 6 yılını oluşturan süreçtir. Okul öncesi yılları içine alan 3-6 yaşları kapsayan ilk çocukluk (Oyun) dönemi, çocuğun çevresinin farkında olduğu, uyaranlarla dolu dünyaya karşı farkındalığının oluşmaya başladığı, yaşamın temel becerilerinin kazanılmaya başladığı dönemdir (Aral ve Baran, 2011). Nobel ödüllü iktisatçı James Heckman (2017), bireyin hayatında asla kaçırılmaması gereken en önemli dönemin okul öncesi yıllara denk geldiğini belirtirken; çocuğa müdahale etmek için onların yetişkin birer birey olmasını bekleme şansımızın olmadığını hatta okula başlayana kadar bile beklemenin çocuğa müdahale etmek için çok geç olacağını vurgulamaktadır.

1. Okul Öncesi Dönemde Gelişim

Gelişim, zaman içinde biyolojik ve çevresel etmenlere bağlı olarak yapı ve düşüncede meydana gelen değişimler olarak tanımlanır (Bayhan ve Artan, 2004).

a. Motor gelişim

İlk çocukluk döneminde, çocukların kas gelişimi oldukça hızlı ilerlemektedir. Çocuklar yürüme, tırmanma, yakalama, sıçrama gibi motor becerilerde kas gelişimi sonucunda ilerleme gösterirler. İlk çocukluk döneminde, büyük motor becerilerin gerçekleşmesini sağlayan kaslar, küçük motor becerilerin gerçekleşmesini sağlayan kaslara göre daha fazla gelişim göstermiştir. Bu becerilerin gelişmesi ile okul öncesi dönem çocuklarının hareket düzeyi artar ve çevrelerini daha çok keşfetmeye başlarlar (Ceyhan, 2004). Çocuk dış dünya ile tanıştığı andan itibaren başını kontrol etme, ellerini hareket ettirme, başını ve göğsünü kaldırma, dönme, emekleme, bedenini kontrol etme ve dengeyi sağlama gibi birçok motor beceri kazanır. Reflekslerin yer verdiği hareketler, zamanla denetimli hareketlere yerini bırakır. Doğumdan iki yaşa kadar devam eden ilkel hareketler, istemli hareketlerin ilk halidir. İlkel hareketler dönemi, uzanma, yakalama, bırakma gibi manipülatif becerileri, sürünme, emekleme, yürüme gibi lokomotor hareketleri kapsar. İlkel hareketler döneminin ardından temel hareketler dönemi başlar. Temel hareketler dönemi, bireyin doğumundan 7 yaşına kadar olan dönemi kapsar. Bu dönemde çocuk, atlama, sıçrama, koşma, yakalama, fırlatma, sekme gibi becerileri kazanır (Turan ve Yükselen, 2014).

b. Sosyal duygusal gelişim

Sosyal gelişim; bireyin yaşadığı toplumun uyaranlarına, toplu yaşamın kaide ve zorunluluklarına karşı hassasiyet geliştirdiği ve çevre ile uyum içinde olma sürecidir (Atay, 2011). Bayhan ve Artan (2004)'a göre, tipik gelişim gösteren tüm bireyler aynı temel duygulara sahiptir ve duyguların yaşama uyum sağlama özellikleri vardır. Yaşamın ilk yılında oluşan bağlanma tarzının hem okul öncesi dönemde hem de sonrasında bireyin sosyal ilişkileri ve duygusal yapısında önemli bir rolü vardır. Bireyin yaşamın ilk yıllarında anneye ya da temel bakımını üstlenen kişiyle kurduğu bağlanma ilişkisi tüm yaşamındaki sosyal ve duygusal becerilerini etkilemektedir (Yaşar, 2014). Okul öncesi dönem çocuklarında girişkenlik duygusu baskındır ve yeni beceriler edinme konusunda oldukça isteklidirler. Çocuklar, yeni ve üst düzey etkinliklerle meşgul oldukça girişimcilik özellikleri gelişir (Orçan Kaçan, 2018).

c. Bilişsel gelişim

Bilişsel gelişim; bireyin dış dünyayla temasa geçmesinden itibaren, çevreyle karşılıklı iletişimini ve çevrenin anlaşılmasını destekleyen, bilginin kazanılması, yorumlanması, saklanması, yeniden anlamlandırılması aşamalarındaki tüm zihinsel süreçleri içeren gelişim alanıdır (Senemoğlu, 2007). Piaget, Vygotsky, Bruner gibi kuramcılar farklı boyutlarda bilişsel gelişim üzerine çalışmışlardır. Piaget'e göre evreler değişmez bir sırayla ortaya çıkar yani evreler hiyerarşik bir sırayla ortaya çıkarlar. Bir sonraki evre önceki evrenin kazanımlarını içerir (Cook-Cottone, 2004). Piaget'in Bilişsel Gelişim Kuramı'na göre her canlı dünyaya, şemalar oluşturma, özümseme, uyum sağlama, organize etme, uzlaşma yetenekleri ile gelir. Bilişsel gelişim; deneyim, sosyal geçiş, olgunlaşma, dengeleme yoluyla gerçekleşir. "Duyusal Motor Dönem" (0-2 yaş), "İşlem Öncesi Dönem" (2-7 yaş), "Somut İşlemsel Dönem" (7-14 yaş), "Soyut İşlemsel Dönem" (11 yaş ve üzeri) sıralamında bilişsel gelişim gerçekleşir (Küçükkaragöz, 2014). "İşlem Öncesi Dönem"; "Sembolik İşlem Dönemi" (2-4 yaş), "Sezgisel İşlem Dönemi" (4-7 yaş) olarak ayrılır. Okul öncesi döneme denk gelen işlem öncesi dönemde çocuk; çevresindeki olay ve nesnelere dil gibi sembollerle ifade etmeye, benmerkezcilikten uzaklaşmaya, olay ve nesnelere tek bir yönüne odaklanmaya başlar. Bu dönemde çocuklar korunumun varlığını bilememekte ve işlemi tersine çevirememektedir. Çocuk, duyu motor dönemde eylemler yoluyla kazandığı pek çok şeyi yeniden yapılandırmak durumunda kalır ve bu dönemde yapılanların tümü somut işlemlerin yapılmasının ön hazırlığı olarak tanımlanmaktadır (Piaget, 1984, akt. Küçükkaragöz, 2014).

d. Dil gelişimi

Dil, bireyin doğduğu andan itibaren karşı karşıya kaldığı, kendini ifade etme şansı bulduğu bir olgu olarak yaşamın ayrılmaz bir parçasıdır. Dil, genetik olarak sahip olduğumuz bir nitelik değil; içinde yaşadığımız kültürden öğrendiğimiz etkinlikler bütünüdür (Yapıcı, 2004). Okul öncesi dönemde dil gelişiminin dört temel özelliği bulunmaktadır. Bunlardan ilki; çocukların bu dönemde telaffuz, akıcılık ve tonlaması gelişirken hemen hemen bütün konuşma seslerini de öğrenmesidir. Bu duruma, fonoloji/ses bilim adı verilir. İkinci olarak, çocukların kelime sayıları artmakta ve kullandıkları kelimelerin anlamlarını bilmeye başlamaktadırlar. Bu duruma, semantik/anlam bilim adı verilir. Üçüncü olarak, çocuklar daha karmaşık ve uzun cümleler kurmaya başlamaktadırlar. Bu duruma, sentaks/söz dizimi adı verilir.

Dördüncü olarak ise çocuklar dili başkalarını etkilemek ve sosyal ilişkiler kurmak amacıyla kullanmaktadırlar. Bu duruma ise pragmatik/kullanım bilim adı verilir (Trawick-Swith, 2013). Çocuklar, temel dil becerilerini okula gidinceye kadar kazanırlar. Dil gelişimi süreci sözlü ve yazılı iletişim becerileriyle ilgilidir. Sözel iletişimin daha erken geliştiğini söylemek mümkündür. Yazılı iletişim ise genellikle ilkokul ile başlar. Birey, dünyaya gelişiyle birlikte getirdiği yetenekleri ile karmaşık bir süreç olan dili öğrenmeye hazırdır. Çocuk henüz anne karnındayken, annesinin sesini ve dilinin vurgularını fark edebilmektedir, dünyaya gelince de aynı dili, aynı çevrede yaşarken kolaylıkla öğrenebilmektedir (Dağabakan ve Dağabakan, 2004). Piaget'e göre dil; "Ağulama Evresi" (0-12 ay), "Tek Sözcük Evresi" (12-18 ay), "Telgrafik Konuşma" (18-24 ay), "İlk Gramer Süreci" (24-60 ay) sıralamında gelişir. Yaşamın ilk 5 yılında çocuk; bir aya kadar ağlamanın dışında bir ses çıkaramaz, 2-5 aylıkken "agu" sesleri çıkarır, 6-12 ayda ilk kelimelerini çıkarmaya başlar, 12-18 aya geldiğinde cümle yerine tek kelime kullanmaya başlar, 18-24. aylarda iki kelimeyi bir cümle içinde kullanır, 24-60 aylara gelindiğinde kelime hazinesi artar ve gramer kurallarına uygun cümleler kurmaya başlar (Küçükkaragöz, 2014). Okul öncesi dönem dil gelişimini 36-48 ay, 48-60 ay, 60-72 ay olarak ele almak, gözlemlenebilirlik açısından daha yararlı olacaktır.

- **36-48 ay dönemi:** Çocukların, ana dillerinin yapılarını öğrenerek kendilerini daha rahat ifade etmeye başladıkları dönemdir. Bu dönemde çocuk, ses bilimsel özelliklerin farkına varırken fisıldama, ses tonu ve soluk alıp verme çalışmaları da yapmaya başlar. Cümlelerinde geçmiş, şimdiki, gelecek zaman ifadelerini kullanmaya başlayan çocuklar, daha çok benmerkezci konuşmalar yapar (Tokgöz, 2006). Bu dönemdeki çocukların; sekizden fazla kelimedenden oluşan sözcükleri kullanabildikleri gözlemlenmiş ve sözcüklerinin çoğunlukla isim ve fiillerden oluştuğu, ilgeç ve ünlemlerin en az kullandıkları yapılar olduğu belirtilmiştir (Acarlar ve Baykoç Dönmez, 1992).
- **48-60 ay dönemi:** Dilini daha doğru kullanmaya başlayan çocuk, bu dönemde zıt sözcükleri anlayarak kullanmaya başlar ve karşılaştırma yoluna gidebilir. Çoğul ekleri doğru kullanmaya başlayan 48-60 aylık çocuklar daha karmaşık cümleler kurmaya da bu dönem de başlar (Tokgöz, 2006). Oyunlarda dilin daha etkili kullanılmaya başlandığı bu dönemde, benmerkezci konuşma hala devam etmektedir (Baykoç Dönmez vd., 2000).

- **60-72 ay dönemi:** Yetişkin benzeri birçok yapının kullanılmaya başlandığı, ünlü ve ünsüzlerin doğru telaffuzunun başladığı bu dönemde çocuk; kavramların yerine zamir kullanmaya başlar ve anadilini dilbilgisel açıdan içselleştirir (Tokgöz, 2006). İfade edici kelime dağarcıklarında yaklaşık 2600 kelime, alıcı dil kelime dağarcıklarında 20000-240000 kelimenin yer alabileceği 60-72 aylık çocuklar; beş sözcüklü cümleler kurar, olayları mantıklı cümlelerle açıklar, soyut kavramları anlamaya başlar (Akçamete, 2011).

C. Okul Öncesi Eğitim

Okul öncesi eğitim; bireyin, doğduğu günden temel eğitime başladığı güne kadar olan zamanı içeren ve bireyin sonraki yaşantısında çok önemli bir yeri olan, gelişimin büyük oranda tamamlandığı, eğitimle kişiliğinin şekil aldığı gelişim ve eğitim sürecidir (Aral, Kandır ve Can Yaşar, 2000). Tuğrul (2006) ise okul öncesi eğitimi; 0-6 yaşlar arasında bireyin tüm gelişim alanlarını destekleyerek, yaşam boyu devam eden öğrenme sürecinin temellerinin oluşturulduğu, planlı bir eğitim süreci olarak tanımlamaktadır. Bu süreç bireylerin yaşamlarının temelini oluşturmaktadır. Heckman (2022)'a göre bilişsel becerilerin kısa vadeli ölçümleri, bireyin başarısını açıklamakta yetersiz kalmaktadır. Ancak kaliteli erken çocukluk eğitimi ile gerçekleştiren becerilerin bir ömür boyu sürdüğünü ifade etmektedir.

D. Oyun

Bireyin, dış dünya ile tanışıp çevreye uyum sağlamaya başladığı süreç oyun ile şekillenmekte ve gelişmektedir. Bireylere hareket imkânı sunan, dinamik bir yapısı olan, bireyin en temel ve doğal haklarından biri olan oyun; tarih boyunca farklı disiplinlerin çalışma alanına girmiştir. Bununla birlikte oyun, çocuğun yaşadığı çevrede bir yer edinmesini sağlayarak; çocuğu hayata entegre etme, etik ve demokratik değerler, toplu yaşam kuralları, otoriteyle ve çatışmalarla başa çıkabilme gibi değerler kazandırmaktadır (Hannikainen, Singer ve Van Oers, 2013). Özellikle okul öncesi dönem çocuklarının en önemli uğraşı olarak görülen oyunun birçok tanımı bulunmaktadır. Oyun; çocuklara, problem durumlarına yaratıcı çözümler bulabilme, kendilerini doğru ifade edebilme ve iletişim kurabilme gibi beceriler kazandıran eğlenceli bir öğrenme ve gelişim aracıdır (Ginsburg, 2007). San Bayhan ve Artan (2009) oyunu; amaçlı ya da amaçsız, doğaçlama ya da yapılandırılmış olarak

gerçekleştirilebilen fakat her koşulda çocuğun isteyerek ve keyif alarak yer aldığı, çocukluk çağının vazgeçilmezi olarak görmüşlerdir. Oyun çocuğun bütünsel gelişimine katkı sağlayan, çocuğu sağlıklı kılan, öğrenme deneyimlerini zenginleştiren, çocuğa beceriler kazandıran başka bir deyişle eğitimle ilgili problemlere bilimsel çözümler üreten fırsat mekanizmasıdır (Tuğrul, 2017). Eğlenceli ve plan dışı bir etkinlik olan oyun; zevk verir, belli bir amaç gütmeyen, kendiliğinden ve bireyin isteği ile gerçekleşir (Yavuzer, 2018).

1. Oyunun Önemi

Birey, dünyaya geldiği andan itibaren dünyayı tanımaya ve anlamaya başlar. Uzmanlar tarafından kritik yıllar olarak adlandırılan yaşamın ilk yıllarında bireyler, anlayabilme sürecini oyun ile yürütmektedir. Çocuğun gelişiminde çok önemli bir yere sahip olan oyun hem uğraşı hem gereksinimdir (OBADER, 2013). Sağlıklı gelişimin vazgeçilmez parçası oyundur. Küçük yaştaki bireyler dış dünya ile etkileşime girebilmesi ancak oyun ile mümkündür. Oyun aracılığıyla çocuklar; eylemi yöneterek veya bir lideri izleyerek liderlik ve sosyal yönlerini geliştirirken kendi yollarını da bulurlar (Oktay, 2008). Çocuğun temel uğraşı olan oyun; süreklilik, yaratıcılık, fonksiyonellik, aktiflik gibi özelliklerle çocuğun gelişimine önemli katkılar sağlamaktadır (Tuğrul, 2015). Birleşmiş Milletlerin, çocuk haklarına dair sözleşmesi (1989) 31. maddesinde de “Taraflar devletler çocuğun dinlenme, boş zaman değerlendirme, oynama ve yaşına uygun eğlencede, etkinliklerde bulunma ve kültürel ve sanatsal yaşama serbestçe katılma hakkını tanırlar.” ifadesi bulunmaktadır. Bu ifade ile oyunun her çocuğun hakkı olduğu ve çocuğun gelişiminde önemli bir yol oynadığı Birleşmiş Milletler tarafından da kabul edilmiştir.

Yetişkinler, akademik öğrenmeye yoğunlaşmaya başladıkça, çocuklar için oyunun önemi hakkında bilinç düzeyi azalmaya başlamıştır. İlkokul programları ve okul öncesi eğitim kurumları da zaman içinde bu yoğunlaşmadan etkilenmeye başlamıştır. Çocuğun akademik becerilerinin ön plana çıkarılması televizyon, bilgisayar gibi fiziksel hareketleri kısıtlayıcı araçların varlığı çocuklara diğer pek çok oyun çeşidini unutturmuştur. Bu nedenle, çocukların oyun oynayabilmeleri için elverişli ortamlar yaratabilmek daha da önemli bir hal almıştır (Çalışandemir, 2014). Oyun çocuğun bilişsel, fiziksel sosyal ve duygusal yönden sağlıklı bir birey olarak

yetişmesine katkı sağlarken ebeveynleriyle olan ilişkisinde de etkili rol oynar (Ginsburg, 2007).

Okul öncesi eğitim kurumlarında özgür bir etkinlik olarak yürütülmesi gereken oyun sayesinde çocukları doğal ortamlarında gözleme, canlandırdıkları karakterleri ne denli içselleştirip önemsediklerini inceleme fırsatı elde edilir. Oyun; hayatın özüdür, temel becerileri geliştirmenin tek yoludur ve öğrenmenin en etkili aracıdır (Karaman, 2012). Öğretmenlerin çocukları tanımak ve değerlendirmek için başvurabileceği en etkili yol oyundur. Tüm bunlar oyunun sadece çocuk için değil ebeveyn ve öğretmenler içinde çok önemli olduğunun göstergesidir (Çalışandemir, 2014).

2. Oyunun Gelişim Alanlarına Etkisi

Oyun, çocuklar için gerçekliktir. Uluslararası Oyun Derneği (IPA), oyunun çocukların fiziksel ve bilişsel olarak sağlıklı kalmasını sağlarken duygularını düzenlemesine destek olduğunu ve her şeyin iyi olduğunu algılamalarını sağladığını belirtmiştir. Çocuklar, oyun esnasında gerçek kişiliklerini ve karakterlerini sergilerler, izleyenlere kendilerini tanıtır. Oyunu çocukların gelişim ve büyümesine sağladığı yararlar açısından değerlendirmek gerekir (Gül, 2012).

Çocuğun bütün bedeni oyun sayesinde hareket eder. Hareketlerin birbirini tekrarlamaı çocuğun fiziksel gücünü arttırmasına fırsat tanır. Fiziksel güç gerektiren; koşma, atlama, zıplama vb. hareketleri içeren bütün oyunlar vücudun sistemlerini ayakta tutarak, çocuğun fiziksel gelişim ve sağlığına katkılar sağlar. Çocuk aktif bir şekilde hareket ederken vücudundaki kaslar da gelişir. Oyunda gerçekleştirilen çeşitli hareketler, vücut sistemlerini de harekete geçirerek vücudun zararlı atıklardan arınmasına destek olur (Poyraz, 2003). Çocuk, oyunla beden kontrolünü sağlamayı öğrenir. Bedenin bölümlerinin birbirleri ile nasıl uyum içinde kullanabileceğini oyun yoluyla keşfetmeye başlar. Böylece oyun aracılığı ile doğal bir öğrenme gerçekleşir ve çocuklar bedenlerindeki fazla enerjiyi de atmış olurlar (Tüfekçioğlu, 2001).

Çocuk dünyayı oyunla keşfetmeye başlar. Keşfettikçe yeni bilgiler edinir ve merak duygusu gelişir. Hatırlama, analiz, sentez gibi zihinsel süreçler oyun yoluyla hızlanır. Oyun, çocuğun düşünme, algılama, zihinsel planlama gibi soyut yetenekler yönünden gelişmesini sağlar (Akandere, 2003). Oyun, çocukların birçok temel kavramı öğrenmesini kolaylaştırırken yaratıcılığını da arttırmaktadır. Çocuklar oyun

yolu ile nesnelere amaçları dışında kullanıp sembolleştirerek oyuna kazandırır (Ağyar, 2014).

Oyun, sosyal ve duygusal etkileşimlerin kurulmasını sağlar. Bu durum çocukların ruhsal sağlığı için oldukça önemlidir. Oyunlar sayesinde; çocuğun yaşadığı problemleri aktarabildiği, kendini rahatça ifade edebilme imkânı bulduğu gözlemlenmiştir aynı zaman da oyun, yetişkinlere de çocukların tepkilerini gözleme şansı sunar (Poyraz, 2003). Çocuklar oyun yoluyla bir gruba ait olma imkânı bulurlar. Oyunu takip ederek sıra kendine geldiğinde rolünü oynaması çocuğun dikkat düzeyini artırır. Ayrıca oyuna yön vermesi, liderlik yapması gibi sorumluluk ve başkalarına karşı sorumlu olma duygularını kazandırır (Ağyar, 2014).

Çocukların bütün gelişim alanlarına katkısı olan oyun, sağlıklı dil gelişimi için de oldukça önemlidir. Oyun; çocuğun sözel ifade ve algı yeteneğini geliştirir. Oyun içinde kurulan iletişim ile çocuklar kendilerini ifade etme imkânı bulurlar (Akandere, 2003). Oyun sayesinde bilmediği birçok kelimeyle karşılaşan çocuklar yeni kelimeler öğrenme imkânı bulur. Oyun esnasında duygularını da kullanan çocuk bu duygularını ifade ederken öğrendiği yeni kelimelere de başvurur. Bu sayede iletişim ve dil becerileri güçlenir. (Çelebi Öncü ve Özbay, 2006).

E. Dijital Oyun

Belirli kuralları ve amaçları olan, tablet, telefon, bilgisayar gibi dijital araçlar aracılığı ile oynanan oyunlar dijital oyun olarak adlandırılmaktadır (Samur, 2016). İlk bilgisayarların ortaya çıkmasıyla birlikte geleneksel oyunların dijital türleri de çıkmış ve oyun kavramı farklı anlamlar kazanmıştır. Dijital oyunlar, doksanlı yıllarda bir sektör haline gelmişlerdir. (Sezen ve Sezen 2011). Dijital araçlar, oyun salonlarında kullanılan makinelerden, bilgisayarlara, mobil araçlardan, oyun konsollarına kadar geniş bir yelpaze oluşturmaktadır.

Dijital oyunların ortaya çıktığı yıllarda çok güncel olan atari makineleri gibi oyuna özel araçlar, günümüzde güncelliğini kaybetmeye başlamış, yerlerini oyun konsollarına ve mobil araçlara bırakmıştır. Dijital oyunlar günümüzde hem çok büyük bir kitleye ulaşmış hem de bir sanat dalı olarak adlandırılmaya başlamıştır. Dijital oyunlar, birçok niteliğe sahiptir. Dijital oyunların türleri gruplara ayrılırken genellikle oyunların oynanış şekilleri ve içeriği dikkate alınır fakat dijital oyunları, hedef sektörü

göz önünde tutarak eğitim grupları, yaş grupları, cinsiyet vb. olarak da gruplandırmak mümkündür (Demirhan Sayın, 2016). Dijital oyunlar; aksiyon, macera, spor, benzetim, strateji, rol oynama, bulmaca, dövüş, eğlence ve görev içerikli aktivitesi yüksek oyunlar, yarış, ritim, platform, tahta ve kart oyunları şeklinde gruplandırılabilir (Gündoğdu, 2021).

Dijital oyun ile tanışan bireyler, kendini dijital oyunların içinde bulmaktadır. Çoğu zaman saatlerini hatta günlerini bu dijital oyunlara harcamaktadır. Dijital oyunlar içerisinde kendilerini başka kişiliklerle benzetmektedir. Bireyler dijital oyunlarla eğlence ve tatmin duygusunu farklı olarak tecrübe ederler. Böylece kişilik olgusu geleneksel oyunlarda ve dijital oyunlarda ortaya çıkar. Günlük yaşantı, dijital oyun deneyimleri ile yenilenir. Dijital çağda geleneksel oyunlar yoluyla elde edilecek tecrübeler çevrimiçi ortamlarda dijital oyunlar aracılığıyla edinilmektedir (Akbulut, 2009). Samur (2020), çocuklara dijital oyunu yasaklamaktan ziyade sınırlı kullanımının her zaman yararlı olacağını belirtmektedir. Tuvalet, yatak, yemek masası gibi ortamlarda ekrandan ve dijital araçlardan uzak kalmanın önemli olduğunu da vurgulamaktadır.

Öcal (2016) bireylerin dijital oyunu tercih etmelerinin nedeni olarak 12 özel nitelikten bahsetmektedir:

- Oynayanlara keyif verir.
- Oyuncuya hırs ve istek verir.
- Dijital oyunların temelini oluşturan bazı kaideler vardır.
- Başarı, ödül gibi amaçlar oyuncuları motive eder.
- Aktif ve dinamik özellikler taşıyan dijital oyunlar bireyde bir şeyler başarma hissini uyandırır.
- Oyuncular, oyunun akışını kontrol edebilmektedir.
- Oyuncular geri bildirimler sayesinde görerek öğrenme imkânı bulur.
- Oyuncuların egolarını tatmin eder.
- Rekabet, mücadele, kazanma arzusu gibi duygular barındırır.
- Yaratıcılığı geliştirir.
- Sosyal gruplarla iletişim kurma imkânı sağlar.
- Oyunculara oyunun bir parçası olma fırsatı sunar.

1980 itibariyle popüler bir kültür haline gelen dijital oyunlar kronolojik olarak; “SpaceWar!”, “Periscope”, “Steeplechase”, “Indy 800”, “Night Driver”, “Space Invaders”, “Pac-man”, “Donkey Kong”, “Commodore Max”, “Commodore 64”, “Ultima IV: Quest of the Avatar”, “SimCity”, “Warcraft: Orcs & Humans”, “Ultima Online”, “Playstation”, “Crash Bandicoot”, “Metal Gear Solid”, “Grand Theft Auto: Vice City”, “Knight Online”, “Minecraft” şeklinde sıralanabilir (Gür, 2018). İçinde bulunduğumuz dijital çağdan çocukluk çağının vazgeçilmezi olan oyun da büyük ölçüde etkilenmiştir. Oyuncaklar yerini dijital araçlara bırakmaya başlamıştır ve bu dijital araçlar çocuklara uçsuz bucaksız bir dünya sunmaktadır. Araştırmanın veri toplama araçlarından biri olan “Okul Öncesi Eğitim Kurumuna Devam Eden 5-6 Yaş Çocukların Dijital Oyun Oynama Sıklıklarının Belirlenmesi Formu” ile çocukların oyun tercihlerinin; “Mine Craft”, “Araba Yarışı”, “Brawl Stars”, “Scary Teacher”, “Roblox”, “Draw it”, “Mental up”, “Tom” vb. şeklinde olduğu söylenebilir.

F. Literatürdeki Araştırmalar

Bu bölümde, konuyla ilgili yapılan ulusal ve uluslararası araştırmalar detaylı olarak betimlenmiş ve tarihsel olarak sıralanmıştır.

İPad gibi mobil teknolojiler bir dönüm noktasıdır. Verenikina & Kervin (2011) tarafından yapılan bu çalışma çocukların sorunlarını, cihazları ve çocukların deneyimlerini özetlemektedir. Bu yazıda, genişletilmiş bir bilgisayar oyununun analizi ve gözlemi için tasarlanmış ölçütler de bulunmaktadır. Araştırma ile teorik temele katkıda bulunmuştur. İPad ile çocukların yaratıcı oyun potansiyelinin büyük ölçüde etkilendiği ve yetişkinlerin dijital dünyayı kontrol altında tutmak gibi kritik rolleri olduğu bilgilerine araştırmanın sonucunda ulaşılmıştır.

Günümüzde pek çok ülkede teknolojiler, erken çocukluk eğitiminde oyun temelli öğrenmeye ilişkin bakış açılarına ilişkin hala tam olarak bütünleştirilmemiştir. Bu durum, öğrenmenin temeli olan oyun kavramı tanımlarını küçük çocuklar için öğrenme çıktıları olarak teknolojilerin kullanımından ayırmaya devam eden uluslararası müfredat belgelerinde kanıtlanmıştır. Ayrıca, teknolojiler dijital medya sayesinde hızla etkileşime girmeye devam etmekte ve özellikle küçük çocukların popüler kültürü tüketmeleri için platform sağlamaktadır. Çocukların oyununu anlamaları ve bu yeni ortaya çıkan bağlam, oyunun pedagojik anlayışları ile küçük çocukların dijital teknolojiler, dijital medya ve popüler kültür tüketimleri ile ilgili

deneyimleri arasında oluşan boşluğun en iyi hangi şekillerde kapatılacağını düşünmenin bir yolunu sağlamaktadır. Edwards (2013) tarafından yapılan bu makalede ortaya çıkan bağlam, çocukların çağdaş oyun deneyimlerini keşfetmek için kültürel tarihsel teori, tüketim sosyolojisi ve çocukluk sosyolojisinden alınan fikirlerin incelenmesiyle dijital dünyanın kapsamının oldukça geniş olduğu gerçeğini gözler önüne sermektedir. İlk zamanlarda dijital oyun sorununa yönelik bağlamsal olan yönelimin, hem ilköğretimde hem de ilköğretimde 'yeni öğrenme' ve 'yeni okuryazarlık' hareketleriyle ilişkilendirilen çeşitli şekilde eleştirel düşünme becerilerine çocukları etkin olacak biçimde dâhil etme konusunda öğretmenleri daha iyi destekleyebileceği ileri sürülmektedir.

Peirce (2013) çalışmasında, son on yılda dijital oyun tabanlı öğrenmede olağanüstü bir büyüme olduğunu vurgulamıştır. Bu büyümede çekirdek bileşen olarak oyun hareketin bir parçası olurken eğitici video oyunları da öğrenmeyi birleştirici rol oynamıştır. Dijital dünya farklı birçok alanı etkileyen bir araç haline gelmiştir. Sonuç olarak etkileşimli ve görselliği fazla öğrenme ortamları ve uyarıcılar artık daha fazla tercih edilmeye başlamış ve dijital cihazlar, oyun tabanlı öğrenme için yeni bir Pazar oluşturmuştur.

Fleer (2014) kültürel-tarihsel kavramlardan yararlanılmış olup, erken çocukluk döneminde oyun esnasında dijital tablet teknolojisi tanıtıldığında çocukların karşılaştıkları talepleri incelemektedir. Özellikle, bir iPad ve film yapım programının, oyun ve öğrenme arasında yeni bir ilişki sağlayan çocuklar üzerinde nasıl yeni taleplerin oluştuğu ortaya koymaktadır. Avustralya'daki bir çocuk bakım merkezinde yapılan araştırmada çocukların video gözlemlerinin analizleriyle, çocukların yeni taleplere verdikleri tepkileri, tablet teknolojisiyle meşgul oldukları zaman güdü yönelimlerine bağlı olduğu bulundu.

Eğitim teknolojisi araştırması, geleneksel olarak, çeşitli olarak öğretme ve öğrenmeyi desteklemek için sahip olduğu potansiyel teknolojilere odaklanmıştır. Edwards vd. (2015) tarafından yürütülen bu çalışmanın temelinde, teknolojilerin öğrencilerin öğrenmesi ve/veya öğretim yaklaşımları üzerindeki etkisini anlamaya çalışılmıştır. Teknolojiler, post-endüstriyel topluluklar başta olmak üzere yeni ve önemli bir yönü olarak ortaya çıkarken (Lankshear & Knobel, 2006), bu tür araştırmalar teknolojilerin neler yapabileceği ve öğrenme üzerindeki etkileri büyük ölçüde bilinmemekteydi. Bununla birlikte, teknolojiler günümüzde artık birçok

bağlamda yaşam ve eğitim deneyiminin o kadar bütünleşik bir yönü haline gelmiştir. Selwyn (2010), eğitim teknolojisi araştırmasının “eleştirel” bir yaklaşım biçimi ile olgunlaşması gerekliliğini, böylelikle teknolojinin yer aldığı ve eğitim ortamlarının, sosyal ve kültürel bağlamların araştırmanın odağını oluşturması gerektiğini öne sürmektedir. Eğitim teknolojisine eleştirel yaklaşım, teknolojik evrimin sosyal ve kültürel yönlerini tanımakta ve bu yönlerin geleneksel pedagojik yaklaşımlarla nasıl kesiştiğini anlamaya çalışmaktadır.

Fleer (2016)’e göre; erken çocukluk eğitimi literatüründe, sayısı giderek artan çalışmalarda dijital oyuna atıfta bulunmaktadır. Bu çalışmaların çoğu, küçük yaştaki çocukların dijital cihazlarla nasıl oynadığını, özellikle de, farklı türdeki uygulamalarla nasıl etkileşim kurduklarını kısaca çocukların dijital cihazlarda vakit geçirme şekillerini incelemektedir. Bu çalışma toplu olarak bir dizi oyunu göstermektedir. Küçük çocukların nasıl meşgul olduklarına dair bir dizi önemli anlayışın olduğu davranışlar sanal bağlamlar verilir. Bununla birlikte, çok az teorik çalışma olup olmadığını belirlemeye yöneliktir. Bu makale bunu incelemeyi amaçlamaktadır. Yapılan araştırmalar kültürel-tarihsel bir durumu neyin karakterize edebileceğine dair teorik bir tartışma sunar. Ayrıca bu çalışmalarda 3 ila 5 yaş arası çocuklar için dijital oyunun özünün olduğu dijital oyun anlayışı dikkate alınarak sunulan analiz ve teorik tartışma, özel konulara dikkat çekmektedir. Günümüzde yaygın olarak herkes tarafından kullanılmakta olan dijital dünyada hayali bir dijital durumu içeren dijital oyunun doğası, özel biçimlerin ortaya çıkışı hayali oyunu desteklemek için dijital konuşma, dijital yer tutucular ve dijital pivotlar ve dijital oyun ve sosyal taklit oyununun iç içe geçmesi dijital dünyayı çeşitli boyutlara taşımaktadır. Dijital oyunun gelişimi, diyalektik oyun-dijital oyun temaları arasındaki ilişkiler ve dijital oyunun psikolojik boyutlarını da etkilemektedir. Ayrıca dijital oyunu kavramsallaştırmanın anahtarı bu çeşitli yönlerinin harmanlanmasıyla ortaya çıkmaktadır. Oluşan fikirler orijinal oyun anlayışı ve çocukların kolayca erişebildiği yeni toplumsal koşulları yakalamalarına yardımcı olmaktadır.

Yıldırım ve Koçak (2016) “Okul Öncesi Eğitim Kurumlarından Yararlanmayan 4-5 Yaş Çocuklarının Dil Gelişimini Etkileyen Faktörlerin İncelenmesi” başlıklı çalışmalarında; anaokuluna devam etmeyen 4-5 yaş çocuklarının; ebeveynlerinin eğitim düzeyi ve ebeveynlerinin ekonomik durumu faktörlerinin dil gelişimine etkisini incelemişlerdir. Araştırmanın çalışma grubunu;

Konya iline bađlı olan Meram, Selçuklu ve Karatay ilçelerinde anaokuluna gitmeyen 4-5 yař çocuklar oluřturmaktadır. Arařtırmaya her ilçeden 100 çocuk olmak üzere toplamda 300 çocuk dâhil olmuřtur. Arařtırmada çocukların ve ebeveynlerin niteliklerini bulmak amacıyla; kiřisel bilgi formu, çocukların dil yeteneklerini ve kelime hazinesinin zenginliđini ölçmek amacıyla “Limbosh ve Wolf’un Lügatçe Dil Testi ve Refia Uđurel-řemin’in Tamamlama İtemi” kullanılmıřtır. Çocukların “Limbosh ve Wolf’un Lügatçe Dil Testi ve Refia Uđurel-řemin’in Tamamlama İtemi”nden aldıkları puanlar SPSS programıyla analiz edilmiřtir. Arařtırmanın sonucunda anaokuluna gitmeyen 4-5 yař çocuklarının dil geliřimlerinde anne-baba eđitim durumu ve ailenin gelir düzeyi faktörlerinin etkili olduđu bulunmuřtur.

Toran ve arkadaşları (2016) tarafından yapılan “Çocukların Dijital Oyun Kullanımına İliřkin Annelerin Görüřlerinin Deđerlendirilmesi” çalıřmasında; çocukların dijital oyunları kullanım durumlarına yönelik anne görüşleri incelenmiřtir. Arařtırma yöntemi olarak nitel yöntemin kullanıldıđı bu arařtırmanın çalıřma grubu anaokuluna devam eden 5 yař çocuklarının gönüllü 20 annesinden oluřmaktadır. Arařtırmanın veri toplama aracı ise görüşme yöntemi olarak belirtilmiřtir. Veriler; annelerle karřılıklı görüşme yapılarak yarı yapılandırılmıř görüşme formu kullanılarak toplanmıřtır. Arařtırmanın sonucunda; annelerin çocuklarına ayırdıkları zaman, oyunların eğlenceli oluřu, çocuklarının ilgisi ve dijital oyunlara dijital araçlarla kolay ulařabilme durumlarının oyunların tercih edilme nedenleri arasında olduđu görülmüřtür. Annelerin, çocuklarının dijital oyun oynama sürelerini kısıtlamakta zorlandıkları ve çocukların süreyi kendilerinin belirlediđi tespit edilmiřtir. Bir diđer sonuç ise; dijital oyun kullanımının çok erken yařlarda bařladıđını ve ailedeki yetiřkinlerin dijital oyun kullanımlarının bu süreci hızla desteklediđini göstermiřtir.

Kanak ve Özyazıcı (2018) tarafından yapılan arařtırmada erken çocukluk dönemi çocuklarının dijital teknolojiler ile etkileřimlerinin bazı deđerkenler açısından incelenmesi amaçlanmaktadır. Arařtırmanın örneklemi, 2017 yılında Sivas ilinde bulunan 0-72 aylık çocuklar ile gönüllü 414 ebeveyn den oluřmaktadır. Veri toplama aracı ise demografik bilgilerin yer aldıđı kiřisel bilgi formudur. Arařtırmanın sonucunda; dijital araçlardan en fazla akıllı telefon ve tabletin en az ise oyun konsolunun katılımcıların evlerinde bulunduđuna ulařılmıřtır. Ayrıca akıllı telefonlar, ulařım ve kullanım kolaylıđının da etkisiyle çocukların vakit geçirmekten en çok hořlandıđı dijital alet olarak belirlenmiřtir.

Sağlam ve Kayaduman (2018) tarafından yapılan çalışmada; içerik analizi yöntemi kullanılarak çocukların oyun oynadıkları internet sitelerinin çocuklar açısından oluşturdukları riskler incelenmiştir. Çalışmada; farklı yaşlarda ki bir kız ve bir erkek çocuğun oyun oynamak için girdikleri internet sitesinde kullandıkları iki anahtar kelime; “oyun” ve “oyun oyna” şeklinde belirlenmiştir. Google arama motoru aracılığıyla, iki anahtar kelime kullanılarak yapılan aramada ilk çıkan 10 oyun sitesi 3 farklı kategoride incelenmiştir. Araştırmanın sonucunda; çocukların kolayca erişebildiği oyun sitelerinde; yasa dışı içerik olarak isimlendirilen bahis, kumar, şans oyunları gibi içerikler son derece sınırlı miktarda iken cinsellik, şiddet ve suça yönlendirici içeriklerin ise oldukça fazla olduğu tespit edilmiştir.

Balaban Dağal ve Bayındır tarafından 2019 yılında gerçekleştirilen “Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeğinin Geçerlik Ve Güvenilirlik Çalışması” isimli bu çalışmada, dijital oyunların okul öncesi dönemdeki çocuklar üzerindeki etkilerini ebeveyn açısından değerlendirmeyi amaçlayan bir araç geliştirilmesi amaçlanmaktadır. Ölçek, uzman görüşünün ardından İstanbul İl Milli Eğitim Müdürlüğü’ne bağlı rastgele seçilen anaokulu ve ilkokullardaki idareci ve öğretmenler tarafından 1500 çocuğun ebeveynine ulaştırılmıştır. Araştırma süreci 731 veriyi kapsamıştır. 55-95 ay arasında değişen, 342 kız, 389 erkek araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır. Araştırmanın sonucunda, “Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği” nin geçerli ve güvenilir bir ölçek olduğuna ulaşılmıştır.

Işıkoğlu Erdoğan (2019), “Dijital oyun popüler mi? Ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi” çalışmasıyla ebeveynlerin çocukları için dijital oyun tercihlerini değerlendirmiştir. Çalışmada; Denizli il merkezinden 6 ve ilçelerinden 12 anaokulu seçilmiş Işıkoğlu Erdoğan ve diğerleri (2018) tarafından geliştirilen “Ebeveyn Oyun Tercih Ölçeği” kullanılarak, çocuğu okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 351 ebeveyn den veri toplanmıştır. Verilerinin analizi iki yönlü ANOVA ve MANOVA modelleri ile yapılmıştır. Araştırma bulgularına göre; ebeveynlerin çocukları için en çok yapı inşa oyunlarını tercih ederken en az ise dijital oyunları tercih etmektedir. Araştırmada, çocukların yaş ve cinsiyetlerinin ebeveynlerin ise eğitim ve çalışma durumlarının oyun tercihlerini etkilediği belirtilirken erkek çocuğa sahip ebeveynlerin yapı inşa oyunlarını, kız çocuğu olan ebeveynlerin ise eğitici oyunları tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Dijital oyunlarla daha fazla vakit

geçiren ebeveynlerin çocuklarının da dijital aletlerle daha uzun süre ilgilendikleri belirtilmiştir.

Olgun ve Tuğrul (2019) altı ay ile altı yaş arasındaki çocukların oyun profilleri incelenmişlerdir. Araştırmada; yaş değişkeni doğrultusunda çocukların ne ile oyun oynadıkları, oyun oynama süreleri, kiminle oyun oynadıkları, günde kaç kez açık havada oyun oynadıkları, dijital oyunla ne zaman tanıştıkları ve ebeveynlerin oyun algısının nasıl olduğu gibi veriler tarama modeli kullanılarak incelenmiştir. Yapılan araştırmada maksimum örneklem alma yolu ile belirlenen, 6 aydan 6 yaşa çocuğu bulunan 250 ebeveynle çalışılmıştır. Araştırma verileri SPSS 21.0 programı ile analiz edilmiş dağılımların frekans ve yüzde değerleri alınarak betimsel analiz yöntemine başvurulmuştur. Araştırmaya katılan 71 ebeveyn 6-12 ay aralığındaki çocuklarının dijital ortamda video izlemeye başladığını belirtmiştir. Araştırma sonucunda göre; çocukların erken yaşlarda dijital ortamla tanıştıkları ve ilerleyen yaşlarda dijital ortamda vakit geçirme sürelerinin arttığı görülmüştür.

Üstündağ (2019) tarafından yapılan araştırmada 4-6 yaş aralığındaki çocuklar tarafından en çok tercih edilen dijital oyunlar incelenmiştir. Çalışmada; nitel araştırma yöntemi kullanılmış ve yarı yapılandırılmış görüşme yönteminden yararlanılmıştır. 5 anaokulundan 315 çocuk, tabakalı örnekleme yöntemi ile araştırmaya dâhil edilmiştir. Çocukların dijital oyun oynamalarının sebeplerinin; oyunları sevmeleri, hoşlarına gitmesi ve eğlenceli bulmaları olduğu araştırmanın sonucunda ortaya çıkmıştır. Çocukların daha çok tablet ve cep telefonu ile en az bir tane dijital oyunu her akşam oynadıkları görülmüştür. Çocukların 4 yaşında bilgisayar kullanmaya ve bilgisayar oyunları oynamaya başladığı bilgisine de çalışmada ulaşılmıştır.

Akcan ve Kazaz (2020) tarafından yapılan araştırmada; dijital oyunlarda yer alan markaların çocuklar tarafından tanınma durumları incelenmiştir. Bu çalışma için çocuklar ve anneleriyle ayrı görüşmeler planlanmış ve iki oturumlu odak görüşme yapılmıştır. Araştırmada nitel yöntem kullanılmıştır. Çalışmada “Zula” oyunundaki oyun içi reklamlarının önemli bir bölümünü gıda markalarının oluşturduğu gözlenmiştir. Annelerin, çocukların ekran sürelerine müdahale ettiği ve çocuklarıyla ekran süresi konusunda çatışma yaşadıkları belirlenmiştir. Oyun içerisinde sık rastlanan sağlıksız gıda reklamlarının, çocukların mantıklı olmayan isteklerde bulunmasına neden olduğu görülmüştür.

Akçay (2020) tarafından yapılan arařtırmada; ebeveynlerin dijital video oyunlarına bağımlılık konusundaki bilinç düzeyleri incelenmiştir. İstanbul ili ve çevresinde çocukları ilköğretim düzeyindeki 20 aileyle, 26 açık uçlu soru birebir görüşme yapılarak değerlendirilmiştir. Araştırmanın sonucunda ebeveynlerin eğitim düzeyleri arttıkça çocuklarının da dijital video oyunları bağımlılığı ile ilgili bilinç düzeylerinin arttığı belirlenmiştir. Ayrıca eğitim düzeyi yüksek olan ebeveynlerin haftanın bazı günlerinde bilgisayar, televizyon gibi dijital aletleri kullanmayı bırakarak tüm aile bireylerinin birlikte zaman geçirdiği çalışmada belirtilmiştir.

Budak (2020), “Okul Öncesi Dönem Çocukları İçin Dijital Oyun Bağımlılık Ölçeğinin Ve Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeğinin Geliştirilmesi, Problem Davranışlarla İlişkisinin İncelenmesi” isimli çalışması ile erken çocukluk dönemi çocuklarının dijital oyun bağımlılıkları ile ebeveynlerinin bu süreçte uyguladıkları rehberlik stratejilerinin belirlenebilmesi için geçerli ve güvenilir ölçekler geliştirmeyi amaçlamıştır. Araştırma iki aşamada, ilişkisel tarama deseni kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Geliştirilen ölçme araçlarının geçerlilik ve güvenilirlik çalışmaları için açıklayıcı faktör analizi araştırmanın ilk aşamasında yapılmıştır. İkinci aşamada ise bu ölçekler kullanılarak veriler elde edilmiş ve doğrulayıcı faktör analizi gerçekleştirilmiştir. 2018-2019 eğitim öğretim yılında Denizli ili merkez ilçelerinde bulunan, MEB’e bağlı resmi ilköğretim okullarında yer alan anasınıfları ve bağımsız anaokuluna devam eden erken çocukluk dönemi çocuklarının ebeveynleri araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır. Veriler, “Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi”, “Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri” ölçekleri ile toplanmıştır. Araştırmanın sonucunda, araştırma grubunu oluşturan çocuklarının her beşinden birinin bağımlılık eğilimi gösterdiği ortaya çıkmıştır.

Gözüm ve Kandır (2020) tarafından gerçekleştirilen “Okul Öncesi Çocukların Dijital Oyun Oynama Sürelerine Göre Oyun Eğilimi İle Konsantrasyon Düzeylerinin İncelenmesi” başlıklı araştırmanın amacı, okul öncesi dönem çocuklarının oyun eğilimlerinin ve yoğunlaşma düzeylerinin dijital oyun oynama sürelerine göre incelenmesi olarak belirtilmiştir. Nicel araştırma yönteminin kullanıldığı arařtırmada tarama modeli kullanılmıştır. 2019-2020 eğitim öğretim yılının birinci yarısında Ankara ve Kars şehir merkezinde MEB’e bağlı bağımsız anaokuluna devam eden 60-72 aylık 442 çocuk, ebeveyn ve çocukların öğretmenleri araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır. “Kişisel Bilgi Formu”, “Dijital Oyun Oynama Süresi Kayıt Formu”,

“Çocuklar İçin Oyun Oynama Eğilimi Ölçeği”, “Beş Yaş Çocuklar İçin Frankfurter Konsantrasyon Testi” sırasıyla araştırmada veri toplama aracı olarak kullanılmıştır. Araştırmanın sonunda çocukların dijital oyun oynama sürelerine göre oyun oynama eğilimi ve yoğunlaşma düzeylerinde anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir.

Eğitimde dijitalleşmeye artan yoğun ilgi, eğitimde yeni dijital araçların çoğalması ve tanıtılmasıyla sonuçlanmıştır. Dijital oyunlar ve eğitsel olarak potansiyelleri üzerine çeşitli araştırmalar yapılmıştır. Genellikle yapılan çalışmalarda ilk, orta ve lise eğitimine odaklanılmıştır. Kaptapoulou (2020) tarafından yapılan bu çalışma, kullanım alanını geniş tutan bir araştırmayı amaçlamaktadır. Araştırma, okul öncesi öğretmenlerine odaklanmaktadır. Çeşitli bakış açıları ve oyun kullanımları ile yapılan çalışma hedefleri: öğretmenlerin dijital oyun tabanlı öğrenmeye bakış açılarının neler olduğunu ve bu bakış açılarının oyunların kullanımı üzerindeki etkileri; dijital oyunların nasıl seçildiği öğretmenler tarafından nasıl kullanıldığı ve kullanımlarında herhangi bir engel durumunun değerlendirilmesi perspektiflerin ve dijital oyunların kullanımı ortaya çıkan bulgular, anaokullarında dijital oyunların kullanımı durumunda, özellikle de değerlendirme ve uygulama söz konusu olduğunda, öğretmenin rolünün kritik olduğunu göstermektedir.

Kırmusaoğlu (2020) tarafından 3-6 yaş aralığındaki okul öncesi dönem çocuklarının dış mekan oyunları ile dijital oyunlar arasındaki tercihlerinin ne olduğu, büyük şehir ve küçük şehirlerin sunduğu dış mekan olanaklarının oyun tercihlerini etkileme durumları ve oyun tercihlerinin gelişim ve davranışlarına etkilerini incelemeyi amaçlayan “Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyunlar İle Dış Mekân Oyunları Arasındaki Tercihleri: Öğretmenlerin Gözlemlerine Yönelik Bir Alan Çalışması” başlıklı bu çalışmada nitel yöntem kullanılmış ve veriler görüşme tekniği ile toplanmıştır. Araştırmanın örneklemini Bolu ve İstanbul’da çalışan 21 okul öncesi öğretmeni oluşturmuştur. Araştırmanın sonunda öğretmenlerden tespit edilen sorunlara yönelik çözüm önerileri sunulmuştur.

Söğüt (2020), dijital ebeveynlerin dijital oyunlardaki şiddet olgusuna bakışlarını incelediği araştırmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Veri toplama aracı olarak yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu 5 anne ve 5 babadan oluşmaktadır. Araştırma bulgularına göre; dijital oyunlara başlama yaşının yaşa kadar düştüğü, arkadaş çevresinin çocukların dijital

oyunlarla tanışma durumlarını etkilediği ve çocuklarının zamanlarının çoğunu dijital oyunlara ayırdığını göstermiştir.

“Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi” çalışması Yiğit ve Günüş (2020) tarafından yapılmıştır. Çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri belirlenmiş ve aile profillerinin ortaya çıkarılması hedeflenmiştir. Ekonomik düzeyi iyi olduğu belirlenen ve teknolojiye ulaşma konusunda sorun yaşamayan aileler tercih edildiğinden dolayı bu çalışmada amaçlı örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Van ilinin merkez ilçesindeki bir kolej in ortaokulunda eğitim görmekte olan çocuklar ile bu çocukların ebeveynleri araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır. Araştırmada çocuklara “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” uygulanmış olup ölçeğe göre; puanı en yüksek ve en düşük olan çocukların ebeveynlerinden yarı yapılandırılmış görüşme yoluyla nitel veriler toplanmıştır. “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” sonucuna göre elde edilen nicel verilerin analizinde betimsel istatistikler, aşamalı kümeleme analizi ve doğrulayıcı faktör analizi kullanılmıştır. Ebeveynler ile yapılan görüşmelerdeki nitel verilerin analizinde ise; içerik analizi kullanılarak alt tema ve ana temalar oluşturulmuştur. Araştırmada elde edilen bulgulara göre; çocuklardan %44’ünün risk grubunda yer olduğu, %15,1’inin de dijital oyun bağımlısı olarak belirlenmiştir. Araştırma sonucunda; ebeveynlerin çocukla ilgilenme durumları, ebeveynler ile yapılan sosyal faaliyetler, ailenin kalabalık olma durumu, teknoloji ve zararlarıyla ilgili farkındalık gibi bazı faktörlerin çocukların dijital oyun bağımlısı olma durumlarında etkili olduğu görülmüştür.

Kurt (2021) tarafından gerçekleştirilen çalışmanın amacı, okul öncesi öğretmenlerinin animasyonların dil gelişimine etkisi ile ilgili görüşlerini belirlemek ve değerlendirmektir. Özel durum çalışması olarak gerçekleştirilen bu araştırma, Millî Eğitim Bakanlığına bağlı okullarda 2019 yılında görev yapan altı okul öncesi öğretmenin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Araştırmada verileri, yarı yapılandırılmış görüşme formu ile toplanmıştır. Bu bağlamda elde edilen veriler, sürekli karşılaştırmalı analiz metoduyla çözümlenmiştir. Araştırmanın sonucunda, okul öncesi öğretmenlerinin, animasyonların dil gelişimi üzerinde kavram, cümle ve iletişim bağlamında olumlu etkiye sahip olduğuna dair görüşleri olduğuna ulaşılmıştır.

“Artırılmış gerçeklik teknolojisi ile desteklenmiş kitap okumanın okul öncesi dönemdeki çocukların dil gelişimine etkisi (Durum çalışması)” Tanrıverdi (2022) tarafından yapılmıştır. Artırılmış gerçeklik ile destekli kitap okuma uygulamalarının

erken çocukluk dönemi çocuklarının dinleme ve konuşma becerilerine nasıl etki ettiği ve araştırma grubundaki çocukların bu teknoloji ile ilgili düşüncelerini ve artırılmış gerçeklik teknolojisi ile kitap okumanın etkinliklere katkılarının nasıl olduğu bulmak amacıyla gerçekleştirilen çalışmaya Denizli il merkezinde ilkokula bağlı anasınıfına devam eden 12 çocuk katılmıştır. Araştırma nitel araştırma yönteminden eylem araştırması şeklinde tasarlanmıştır. Elde edilen veriler betimsel analiz yöntemi ile analiz edilmiştir. Araştırmaya katılan çocuklara bir ay boyunca artırılmış gerçeklik içeren hikâye kitapları okunmuştur. Kitap okuma sırasında çocukların davranışları kayıt edilmiştir. Ayrıca çocuklar ile görüşmeler yapılarak çocukların artırılmış gerçeklik teknolojisi içeren kitaplar hakkında görüşleri incelenmiştir. Çalışmanın sonucunda artırılmış gerçeklik içeren kitap okumanın dinleme becerisi ve konuşma üzerinde olumlu bir etkisi olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

III. YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, örneklem grubu, veri toplama araçları, veri toplama süreci, verilerin analizi hakkındaki bilgiler yer almaktadır.

A. Araştırmanın Modeli

Denizli İli Merkezefendi İlçesinde bulunan Saime Aslan Anaokulu'na devam eden 5-6 yaş grubundaki çocuklarla gerçekleştirilen çalışmada, çocukların dijital oyun oynama sıklıklarıyla birlikte kelime dağarcıklarının değişip değişmediğini ölçmek amacıyla, nicel araştırma yöntemi genel tarama modellerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Nicel araştırma yöntemi, gerçeklerle duyguların birbirinden bağımsız olarak düşünülebildiği ve gerçek tektir inancına dayanan nicel verilerin toplanmasını ve analizini içeren çalışmalardır (Büyüköztürk vd., 2019). İlişkisel tarama modeli, iki veya daha çok değişken arasında birlikte değişimin varlığını belirlemeyi hedefleyen tarama modelidir. İlişkisel tarama modelinde, değişkenlerin birlikte değişip değişmediği; değişme varsa bunun nasıl olduğu belirlenmeye çalışılır (Karasar, 2011).

B. Örneklem Grubu

Bu çalışmada; seçkisiz olmayan örnekleme yöntemlerinden, amaçsal (amaçlı) örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Amaçsal örnekleme; çalışmanın amacına uygun bilgiler açısından zengin durumların seçilerek derinlemesine araştırma yapılmasına olanak tanıyan belli ölçütleri taşıyan veya belli özelliklere sahip olan bir veya birden fazla özel durumlarda kullanılan örnekleme yöntemidir (Büyüköztürk vd., 2019). Bu araştırmanın örneklem grubu, çocukların dijital oyun oynama durumları ile ilgili idare ve öğretmenlerden alınan ön bilgiler doğrultusunda 2021-2022 eğitim-öğretim yılında Denizli İli Merkezefendi İlçesinde bulunan Saime Aslan Anaokuluna devam eden 5-6 yaşlarındaki 60 (%55) kız, 49 (%45) erkek olmak üzere 109 çocuktan oluşmaktadır.

Bu çalışmada sekiz çocuğun hiç dijital oyun oynamadığı görülmektedir. Dijital oyun oynamayan çocukların kelime dağarcığı puanları cinsiyet ($t(6) = ,926; p=,390$) değişkenine göre anlamlı farklılık göstermediği görülmektedir.

C. Veri Toplama Araçları

Bu araştırmada, öncelikle araştırmacı tarafından çocukların dijital oyunları oynama sıklıklarını belirlemek amacıyla hazırlanan “Okul Öncesi Eğitim Kurumuna Devam Eden 5-6 Yaş Çocukların Dijital Oyun Oynama Sıklıklarının Belirlenmesi” Formu kullanılmıştır. Çocukların dijital oyunları oynama sıklıklarına göre gruplandırılmasının ardından çocukların dil becerilerini belirlemek amacıyla “Peabody Picture Vocabulary Test (Peabody Resim Kelime Testi)” veri toplama aracı olarak kullanılmıştır.

1. Okul Öncesi Eğitim Kurumuna Devam Eden 5-6 Yaş Çocukların Dijital Oyun Oynama Sıklıklarının Belirlenmesi Formu

Form, okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 5-6 yaş çocukların dijital oyun oynama sıklıklarını belirlemek amacıyla literatür taraması ve alan uzmanlarının rehberliğiyle hazırlanmıştır. Ebeveynlerin doldurması beklenen formda; politik görüş, cinsel yönelim, din vb. gibi kişisel ve özel verileri içeren herhangi bir soru bulunmamaktadır. Form; çocukların cinsiyeti, çocukların yaşı, ebeveynlerin eğitim durumu, ebeveyn yaşı, ebeveyn mesleği, kardeş sayısı gibi demografik sorular ile başlamaktadır. Çocukların dijital oyun oynama durumları ile ilgili; “Çocuğunuz hangi akıllı cihazdan dijital oyun oynamayı tercih ediyor?”, “Çocuğunuz akıllı cihazlardan dijital oyun oynayarak hafta içi ve hafta sonu dikkate alınarak günde ortalama ne kadar zaman harcıyor?”, “Çocuğunuz akıllı cihazlardan dijital oyunu kim ile oynuyor?”, “Çocuğunuz akıllı cihazlardan hangi dijital oyunları oynamayı tercih ediyor?” soruları formda yer almaktadır. Ayrıca formda çocukların evlerinde bulunan; televizyon, tablet, cep telefonu sayılarını, çocukların kendilerine ait dijital araçlarının sayılarını içeren sorulara yer verilmiştir.

2. Peabody Resim Kelime Testi

“Peabody Resim Kelime Testi” Dunn tarafından 1959 yılında geliştirilmiş ve Fulbright görevlisi Dr. Jack KATZ ile Ankara Rehberlik ve Araştırma Merkezi

görevlilerinden Feyiz ÖNEN, Aliye UZLUKAYA, Nermin DEMİR, Perihan ULUDAĞ tarafından 1974 yılında Türk toplumu için uyarlanması yapılmıştır (Öner, 1997). Gizliliği nedeniyle, testin dağıtımı, yeniden yayınlanması veya kullanılma hakkının verilmesi M.E.B. Özel Eğitim ve Rehberlik Daire Başkanlığı'na aittir. 0.71 ile 0.81 arasında güvenilirliği değişen testin tekrar güvenilirliği ise 0.52 ve 0.90 arasındadır (Özgüven, 2011). 2-12 yaşlarındaki çocukların kelime bilgisini ölçmeyi amaçlayan bu performans testi bireysel olarak uygulanmaktadır. Test dörder resimli yüz kart ve kayıt formundan oluşmaktadır. Çocuktan, karttaki dörder resimden belirtilen resmi göstermesi istenmektedir. Çocuk, peş peşe 8 cevap içinde kendine yöneltilen 6 soruya cevap veremeyinceye kadar teste devam edilir. Her doğru yanıtta 1 puan olacak şekilde puanlanan testte, puanların toplamı ham puanı oluşturur. “Peabody Resim Kelime Testi ”nin zaman kısıtlaması yoktur ve ortalama 10-15 dakikada tamamlanabilmektedir (Öner, 1997). Form ve “Peabody Resim Kelime Testi” ile çocukların dijital oyun oynama sıklıklarına göre kelime dağarcıklarının öğrenilmesi amaçlanmıştır.

D. Veri Toplama Süreci

Araştırmacı tarafından hazırlanan “Okul Öncesi Eğitim Kurumuna Devam Eden 5-6 Yaş Çocukların Dijital Oyun Oynama Sıklıklarının Belirlenmesi Formu” Saime Aslan Anaokulunda 5-6 yaş çocuğu olan 200 ebeveynin 109’u tarafından gönüllük esaslı doldurulmuştur. Ardından çocuklara dijital oyun oynama sıklıklarına göre “Peabody Resim Kelime Testi” uygulanmıştır. Test, her çocuğa bireysel olarak ve okul idaresi tarafından önerilen, çocukların dikkatini dağıtacak uyarıcıların bulunmadığı odada araştırmacı tarafından uygulanmış ve raporlanmıştır.

E. Veri Analizi

60 kız, 49 erkek olmak üzere 109 çocuk ve ebeveynlerinden toplanan veriler kategorize edilmiştir. Elde edilen veriler SPSS 25,0 programına işlenmiş ve analizler yapılmıştır. Araştırma verileri çarpıklık, basıklığa göre incelenmiş ve iki uç değer çıkarılarak analize devam edilmiştir. Nicel araştırmalarda toplanan veriler, veri analizlerine göre sınıflandırıldığında parametrik ve parametrik olmayan (non-parametrik) testlerden yararlanılmaktadır (Özcan ve Özbay, 2002). Parametrik testlerin kullanılması için, normal dağılım ve homojenlik gibi çeşitli varsayımları

karşılması beklenir. Bu çalışma için söz konusu varsayımlar basıklık çarpıklık ile incelenmiştir. Sonuçlara göre basıklık değeri. 50 çarpıklık değeri. 29 olarak belirlenmiştir.

Varsayımların incelenmesinden sonra çalışmada; yüzde ve frekans, ilişkisiz örneklem için t testi, ilişkisiz örneklem için varyans analizi (ANOVA), pearson korelesyon analizi, çoklu doğrusal regresyon analizi teknikleri veri çözümlenmesi için kullanılmıştır. Elde edilen bulgular tablolar ile desteklenerek yorumlanmıştır.

F. Etik Hususlar

Araştırmada kullanılan ve gizliliği nedeniyle, testin dağıtımı, yeniden yayınlanması veya kullanılma hakkının verilmesi M.E.B. Özel Eğitim ve Rehberlik Daire Başkanlığı'na ait olan "Peabody Resim Kelime Testi" için daire başkanlığından izin alınmıştır. Daire başkanlığından alınan izin belgesi ve araştırmada kullanılacak formun tamamı ile İstanbul Aydın Üniversitesi Etik Komisyonu'na başvurulmuştur. Etik komisyonun, 28.02.2022 tarihli ve 2022/03 sayılı kararının ardından araştırmanın Denizli İli Merkezefendi İlçesi'nde bulunan bağımsız anaokulunda uygulanabilmesi için Denizli İl Milli Eğitim Müdürlüğü'ne başvurulmuştur. Denizli İl Milli Eğitim Müdürlüğü onayından sonra araştırmanın yapılacağı okulun uygun gördüğü tarihlerde çalışma yürütülmüştür. Çalışmaya başlanmadan önce velilerden veli onam formu doldurulması istenmiş ve çocuklarının araştırmaya katılmasına izin veren ebeveynlerin çocukları gönüllülük esasına bağlı olarak çalışmaya dâhil edilmiştir. Çocukların çalışmaya istekli olmasına ve testin çocukların kendilerini rahat hissettikleri ortam ve zamanlarda uygulanmasına önem gösterilmiştir.

IV. BULGULAR

Bu aşamada çalışmanın bulgularına yer verilmiştir. Çalışmanın bulguları şu başlıklar altında sunulmuştur: *Çocukların dijital oyun oynama sıklıkları, kelime dağarcıklarının cinsiyet değişkenine göre incelenmesi, kelime dağarcıklarının kullandıkları dijital araçlara göre farklılaşma durumu, yaşları, dijital oyun oynama sıklıkları ve kelime dağarcıkları arasındaki ilişkiler ve kelime dağarcıklarını yordayan bağımsız değişkenler.* Söz konusu bulguları içeren başlıklar aşağıda sırayla açıklanmıştır.

A. Çocukların Dijital Oyun Oynama Durumları

Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 5-6 yaş çocukların dijital oyun oynama sıklıkları, çocukların dijital oyun oynamak için tercih ettikleri dijital araç ve dijital oyunu kimin/kimlerin rehberliğinde oynadıklarının dağılımı Çizelge 1’de yer almaktadır.

Çizelge 1 Çocukların Dijital Oyun Oynama Durumları

	F	%	
Çocukların dijital oyun oynamak için tercih ettikleri dijital araç	Cep telefonu	63	58,9
	Tablet	32	29,9
	Hiç bir dijital araç kullanmıyor	8	7,5
	Masaüstü/ Dizüstü Bilgisayar/TV	4	3,7
	Toplam	107	100,0
Hafta içi dijital oyun oynama sıklığı (Okul süreci)	Oynamıyor	25	23,4
	0-15 dakika arası oynuyor	25	23,4
	16-30 dakika arası oynuyor	21	19,6
	1 saat ve üstü oynuyor	13	12,1
	31-45 dakika arası oynuyor	12	11,2
	46-60 dakika arası oynuyor	11	10,3
	Toplam	107	100,0

Hafta sonu dijital oyun oynama sıklığı(Tatil)	16-30 dakika arası oynuyor	23	21,5
	1 saat ve üstü oynuyor	19	17,8
	46-60 dk arası oynuyor	18	16,8
	0-15 dk arası oynuyor	18	16,8
	31-45 dakika arası oynuyor	17	15,9
	Oynamıyor	12	11,2
	Toplam	107	100,0
Dijital oyunu kimin/kimlerin rehberliğinde oynama durumu	Yalnız	46	43,0
	Anne	22	20,6
	Kardeş	17	15,9
	Baba	11	10,3
	Oynamıyor	8	7,5
	Anne/Baba	3	2,8
	Toplam	107	100,0

Çizelge 1'e göre çocukların; %58,9'u dijital oyun oynamak için dijital araçlardan en çok cep telefonunu (N=63), kullanmaktadırlar. Çocukların %29,9'u tableti (N=32), %3,7'si masaüstü/dizüstü bilgisayar ve tableti tercih etmektedir. Ayrıca bazı ebeveynler çocuklarının (N=8; %7,5) hiçbir dijital araçla oyun oynamadığını belirtmiştir.

Çocukların hafta içi dijital oyun oynama sıklıkları; %23,4 oynamıyor ve 0-15 dakika arası oynuyor (N=25), %19,6 16-30 dakika arası oynuyor (N=21), %11,2 31-45 dakika arası oynuyor (N=12), %10,3 46-60 dakika arası oynuyor (N=11), %12,1 1 saat ve üzeri oynuyor (N=13) şeklindedir. Bu dağılıma göre çocukların çoğunluğu (%23,4) dijital oyun oynamıyor ve 0-15 dakika arası oyun oynuyor şeklinde dağılım göstermektedir.

Çocukların hafta sonu dijital oyun oynama sıklıkları; %16,8 0-15 dakika arası oynuyor (N=18), %21,5 16-30 dakika arası oynuyor (N=23), %15,9 31-45 dakika arası oynuyor (N=17), %16,8 46-60 dakika arası oynuyor (N=18), %17,8 1 saat ve üzeri oynuyor (N=19), %11,2 hafta içi hiç oynamıyor (N=12) şeklinde dağılım göstermektedir.

Çocukların; %43'ü yalnız (N=46), %20,6'sı annesi ile (N=22), %15,9'u kardeşi ile (N=17), %10,3'ü babası ile (N=11), %2,8'ide anne/babasıyla birlikte (N=3) dijital oyun oynadığı saptanmıştır.

B. Çocukların Kelime Dağarcıklarının Cinsiyet Değişkenine Göre İncelenmesi

Çocukların dijital oyun oynama sıklıkları ve kelime dağarcıkları cinsiyet değişkenine göre incelenmiş anlamlı farklılık durumu ilişkisiz örneklem t testi ile analiz edilmiş ve sonuçlar Çizelge 2’de sunulmuştur.

Çizelge 2 Dijital Oyun Oynama Sıklıkları ve Kelime Dağarcıklarının Cinsiyet Değişkenine Göre İncelenmesi

Boyutlar	Gruplar	N	X	SS	Sh _x	T testi		
						t	Sd	p
Hafta içi dijital oyun oynama (Okul süreci)*	Kız	46	2,70	1,50	,222	,778	80	,439
	Erkek	36	2,44	1,38	,230			
Hafta sonu dijital oyun oynama (Tatil)*	Kız	53	2,83	1,59	,218	-1,07	93	,288
	Erkek	42	3,14	1,16	,179			
Kelime dağarcığı (Peabody Puanı)	Kız	60	83,45	3,54	,456	,844	104	,400
	Erkek	47	82,96	2,69	,393			

*Hiç oynamayan çocuklar analizlere dahil edilmemiştir.

Çizelge 2’ye göre, kız ve erkek çocuklarının hafta içi ve hafta sonu dijital oyun oynama sıklıkları incelendiğinde cinsiyet değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılığın olmadığı görülmektedir (Hafta içi = $t(81) = -.439$; $p > .05$; Hafta sonu = $t(94) = -.288$; $p > .05$). Ayrıca çocukların kelime dağarcığı puanları cinsiyet değişkenine göre anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(104) = -.844$; $p > .05$).

C. Çocukların Kelime Dağarcıklarının Kullandıkları Dijital Araçlara Göre Farklılaşma Durumu

Çocukların kelime dağarcıklarının dijital oyun oynamak için tercih ettikleri dijital araçlara göre farklılaşma durumu incelenmiş ve duruma yönelik ilişkisiz örneklem için varyans analizi ANOVA sonuçları Çizelge 3’te sunulmuştur.

Çizelge 3 Kelime Dağarcıklarının Dijital Araçlara Göre Farklılaşma Durumuna Yönelik ANOVA Sonuçları

	N	X	SS	Toplamların karesi	SD	Kareler ortalaması	Anlamlı farklılık
Hiç bir dijital araç kullanmayan	8	79,00	,756	157,10	3	52,37	0-1; 0-2
Tablet	32	83,65	2,882	924,58	103	8,98	
Cep telefonu	63	83,60	3,216	1081,68	106		
Masaüstü/ Dizüstü Bilgisayar/TV	4	83,00	2,708				
Toplam	107	83,24	3,195				

F= 5.83; P=.001

Çizelge 3'te çocukların kelime dağarcıklarının dijital oyunları oynamak için tercih ettikleri dijital araç türüne göre farklılaşma durumu incelenmiştir. Sonuçlara göre ebeveynlerinin hiçbir dijital araç kullanmıyor olarak belirttiği çocuklar ile tabletle oynayan çocuklar arasında hiçbir dijital araç kullanmayan çocuklar lehine anlamlı bir farklılık olduğu saptanmıştır. Ayrıca hiçbir dijital araç kullanmayan çocuklar ile cep telefonu ile oynayan çocuklar arasında hiçbir dijital araç kullanmayan çocuklar lehine anlamlı farklılıklar olduğu belirlenmiştir (F = 5.83; p<.05).

D. Çocukların Kelime Dağarcıklarının Dijital Oyunu Kiminle Oynadıklarına Göre Farklılaşma Durumu

Çocukların kelime dağarcıklarının dijital oyunu kimin/kimlerin rehberliğinde oynadığına göre farklılaşma durumu incelenmiş ve duruma yönelik ilişkisiz örneklem için varyans analizi ANOVA sonuçları Çizelge 4'te sunulmuştur.

Çizelge 4 Kelime Dağarcıklarının Dijital Oyunu Kimlerle Oynadıklarına Göre Farklılaşma Durumuna Yönelik ANOVA Sonuçları

Değişkenler	N	X	SS	Toplamların karesi	SD	Kareler ortalaması	Anlamlı farklılık
Yalnız	46	83,65	2,86	4,691	3	1,56	yok
Anne	22	83,68	3,41	922,020	98	9,66	
Kardeş	17	83,12	2,91	917,329	95		
Baba	14	83,79	3,59				
Toplam	99	83,59	3,07				

F=.162; P=.922

Çizelge 4'te çocukların kelime dağarcıklarının dijital oyunları kiminle/kimlerle oynadıklarına göre farklılaşma durumu incelenmiştir. Sonuçlara göre çocukların dijital oyunu yalnız oynama ve kardeş, anne, baba ile oynama durumları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı saptanmıştır. ($F = .162$; $p > 0.01$).

E. Çocukların Yaşları-Dijital Oyun Oynama Sıklıkları ve Kelime Dağarcıkları Arasındaki İlişkiler

Çocukların yaş, hafta içi ve hafta sonu dijital oyun oynama sıklıkları ve kelime dağarcıkları arasındaki ilişkiler pearson korelesyon analizi ile incelenmiş ve sonuçlar Çizelge 5'te sunulmuştur.

Çizelge 5 Çocukların Yaşı, Hafta İçi ve Hafta Sonu Oyun Oynama Sıklıkları ve Kelime Dağarcıkları Arasındaki İlişkiler

Değişkenler	1	2	3	4
1. Yaş	1			
2. Hafta içi dijital oyun oynama süresi (Okul süreci)	,194*	1		
3. Hafta sonu dijital oyun oynama süresi (Tatil)	,128	,556**	1	
4. Kelime dağarcığı puanları	-,191*	-,438**	-,388**	1

* $p < .05$; ** $p < .01$

Çizelge 5'e göre çocukların yaşları ile hafta içi dijital oyun oynama süreleri arasında pozitif yönlü düşük düzey bir ilişki vardır ($r = .194$). Çocukların yaşı ile kelime dağarcıkları arasında negatif yönlü düşük düzey bir ilişki olduğu saptanmıştır ($r = -.191$). Kısaca çocukların yaşları arttıkça kelime dağarcığı puanları düşmektedir. Çocukların hafta sonu dijital oyun oynama sıklıkları ile hafta içi dijital oyun oynama sıklıkları arasında pozitif yönlü orta düzeyde bir ilişki görülmektedir ($r = .556$). Çocukların hafta içi ve hafta sonu dijital oyun oynama sıklıkları ile kelime dağarcıkları arasında negatif yönlü orta düzey bir ilişki bulunmaktadır (hafta içi = $-.438$; hafta sonu = $-.388$). Ayrıca çocukların hafta sonu dijital oyun oynama sıklıkları ile yaşları arasında anlamlı bir ilişki olmadığı belirlenmiştir ($p > .05$).

F. Çocukların Kelime Dağarcıklarını Yordayan Bağımsız Değişkenler

Çocukların yaş, cinsiyet, dijital oyun oynamak için tercih edilen dijital araç, dijital oyunu kimin/kimlerin rehberliğinde oynadığı, hafta içi ve hafta sonu dijital oyun oynama sıklıklarının kelime dağarcıklarını yordama düzeyi çoklu doğrusal regresyon analizi ile incelenmiş ve sonuçlar Çizelge 6’da sunulmuştur.

Çizelge 6 Çocukların Kelime Dağarcıklarını Yordayan Bağımsız Değişkenler

Değişken	B	Std. E	β	t	p	İkili r	Kısmi r
(Sabit)	90,79	3,13		29,03	,000**		
Cinsiyet	-,123	,406	-,020	-,304	,762	-,032	-,020
Yaş	-,030	,044	-,046	-,689	,492	-,072	-,044
Dijital araç	,053	,372	,009	,143	,887	,015	,009
Hafta içi dijital oyun oynama süresi (Okul süreci)	-,782	,141	-,418	-5,55	,000**	-,501	-,358
Hafta sonu dijital oyun oynama süresi (Tatil)	-,984	,152	-,484	-6,47	,000**	-,559	-,417
Dijital oyunu kimin/kimlerin rehberliğinde oynama durumu	-,239	,168	-,093	-1,42	,158	-,147	-,092
R=.79	R ² =.62						
F=24,72	P=.000**						

** $p < .01$

Çizelge 6 incelendiğinde hafta içi ve hafta sonu dijital oyun oynama, yaş, cinsiyet, dijital oyun oynamak için tercih edilen dijital araç ve çocuğun dijital oyunu kiminle/kimlerle oynadığı değişkenleri arasında anlamlı ilişkilerin olduğu görülmektedir (R=.79, R²=.62, F=24.72, $p < 0,01$). Söz konusu bağımsız değişkenler birlikte çocukların kelime dağarcığı puanlarının varyansını toplam %62 düzeyinde açıklamaktadır. Standardize edilmiş regresyon katsayısına (β) göre, yordayıcı değişkenlerin çocukların kelime dağarcıkları üzerindeki görece önemi hafta sonu dijital oyun oynama sıklığı ve hafta içi dijital oyun oynama sıklığı olarak sıralanmaktadır. Regresyon katsayılarının anlamlılığına yönelik t testi sonuçları incelendiğinde ise sadece hafta içi ve hafta sonu dijital oyun oynama sıklığının çocukların kelime dağarcıkları üzerinde anlamlı bir yordayıcı olduğu söylenebilir.

Ancak yaşı, cinsiyet, dijital oyunun kimin/kimlerin rehberliğinde oynandığı ve dijital oyun oynanan dijital aracın çocukların kelime dağarcıkları üzerinde önemli bir etkiye sahip olmadığı söylenebilir.

V. SONUÇ TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu araştırmada, okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 5-6 yaş çocukların dijital oyunları oynama sıklıklarının, kelime dağarcıkları yordama durumu incelenmiştir. Çalışmada, okul öncesi eğitim kurumuna devam eden çocuklar; hafta içi ve hafta sonu ne kadar süre dijital oyun oynuyorlar, dijital oyunu hangi dijital araçla oynuyorlar, dijital oyunu kimin/kimlerin rehberliğinde oynuyorlar sorularına cevap aranarak çocukların kelime dağarcıkları saptanmaya çalışılmıştır. Araştırmada elde edilen bulgular, tablolarda yer verilerek yorumlanmıştır. Bu bölümde, sonuçlar sıralanmış ve tartışma bölümüne yer verilmiştir. Bölüm, önerilerle sonlandırılmıştır.

A. Sonuçlar

Toplanan veriler üzerinde yapılan nicel veri analizleri sonucunda ulaşılan sonuçlar aşağıda sıralanmıştır.

1. Araştırmaya dâhil olan çocuklar dijital oyun oynamak için en çok cep telefonunu tercih etmektedir.
2. Araştırma grubundaki çocukların çoğunluğu hafta içi 0-15 dakika arasında dijital oyun oynamaktadır veya dijital oyun oynamamaktadır.
3. Araştırma grubundaki çocukların çoğunluğu hafta sonu 16-30 dakika arasında dijital oyun oynamaktadır.
4. Araştırma grubundaki çocukların dijital oyunu yalnız oynama sıklıkları ebeveyn, kardeş ve diğer kişilerle oynama sıklıklarından yüksektir.
5. Araştırmaya dâhil olan kız ve erkek çocuklarının hafta içi ve hafta sonu dijital oyun oynama sıklıkları cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılık oluşturmamaktadır.
6. Araştırma grubundaki çocukların kelime dağarcığı puanları cinsiyet değişkenine göre anlamlı olarak farklılaşmamaktadır.
7. Araştırma grubundaki hiçbir dijital araç kullanmayan çocuklar ile tabletle ve cep telefonu ile oynayanlar arasında çocukların kelime dağarcıklarına göre hiçbir dijital araç kullanmayan çocuklar lehine anlamlı bir farklılık vardır.

8. Araştırma grubundaki çocukların kelime dağarcığı puanları yalnız veya anne, baba, kardeşleriyle dijital oyun oynama durumlarına göre değişmemektedir.
9. Araştırma grubundaki çocukların yaşı ile kelime dağarcıkları arasında negatif yönlü düşük düzey bir ilişki bulunmaktadır. Kısaca çocukların yaşları arttıkça kelime dağarcığı puanları düşmektedir.
10. Araştırma grubundaki çocukların hafta sonu dijital oyun oynama sıklığı ile hafta içi dijital oyun oynama sıklığı arasında pozitif yönlü orta düzey bir ilişki vardır.
11. Araştırma grubundaki çocukların hafta içi ve hafta sonu dijital oyun oynama sıklığı ile çocukların kelime dağarcıkları arasında negatif yönlü orta düzey ilişki bulunmaktadır.
12. Araştırma grubundaki çocukların hafta sonu dijital oyun oynama sıklıkları ile yaşları arasında anlamlı bir ilişki bulunmamaktadır.
13. Araştırma grubundaki çocukların, hafta içi ve hafta sonu dijital oyun oynama, yaş, cinsiyet, dijital oyun oynamak için tercih edilen dijital araç ve çocuğun dijital oyunu kiminle/kimlerle oynadığı değişkenleri arasında anlamlı ilişkiler bulunmaktadır.
14. Araştırma grubundaki çocukların dijital oyun oynama sıklığına ilişkin yordayıcı değişkenlerin çocukların kelime dağarcıkları üzerindeki görece önem sırası hafta sonu dijital oyun oynama sıklığı ve hafta içi dijital oyun oynama sıklığı olarak sıralanmaktadır. Hafta içi ve hafta sonu dijital oyun oynama sıklığı çocukların kelime dağarcıkları üzerinde anlamlı bir yordayıcıdır.

B. Tartışma

1. Çocukların Dijital Oyun Oynama Durumları Sonuçlarının Tartışması ve Yorumu

Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 5-6 yaş çocukların dijital oyun oynama sıklıkları, çocukların dijital oyun oynama için tercih ettikleri dijital araç türleri ve dijital oyunu kimin/kimlerin rehberliğinde oynadıkları incelenmiştir. Bu bağlamda; çocukların çoğunluğunun (%23,4) hafta içi 0-15 dakika arasında veya hiç dijital oyun oynamadığı, hafta sonu ise çocukların çoğunluğunun (%21,5) 16-30 dakika dijital oyun oynadığı belirlenmiştir. Günümüzde erken çocukluk dönemi çocuklarının çoğunluğunun dijital oyunları sıklıkla oynamaya başladığı açıktır (Sapsağlam, 2018).

Akçay ve Özcebe'nin (2012) yapmış oldukları araştırmada çocukların hafta sonu, hafta içine göre daha fazla dijital oyun oynadıkları görülmüştür. Çocukların dijital oyun oynamak için en çok (%58,9) cep telefonunu tercih ettikleri belirlenmiştir. Ancak yabancı kişilerle iletişimin sağlanabileceği, çoğu zaman küçük ekranlı, çocukların göz sağlığını tehlikeye atabilecek bu cihazların çocukların dijital oyunları etkili kullanabilecekleri bir cihaz olmaktan ziyade bir risk faktörü olacağı düşünülebilir. Ebeveynlerin dijital araç kullanmaları sebebiyle de çocukların dijital oyunlara eğilim gösterdiği söylenebilir (Tuğrul, Ertürk, Özen ve Güneş, 2014).

2. Çocukların Kelime Dağarcıklarının Cinsiyet Değişkenine Göre İncelenmesi Tartışması Ve Yorumu

Çocukların dijital oyun oynama sıklıkları ve kelime dağarcıkları cinsiyet değişkenine göre incelenmiştir. Araştırmaya katılan kız ve erkek çocuklarının hafta içi ve hafta sonu dijital oyun oynama sıklıkları incelendiğinde cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılığın olmadığı görülmüştür. Ayrıca çocukların kelime dağarcığı puanlarının da cinsiyet değişkenine göre farklılaşmadığı saptanmıştır. Kadın ve erkeğin doğuştan getirdiği özellikleri sebebi ile davranış, tutum, hak, görev ve yükümlülükler cinsiyet ya da toplumsal cinsiyet rolü olarak adlandırılabilir (Dökmen, 2010). Karşı cinsiyetten kardeşi olan, kendisine cinsiyetine bakılmaksızın oyun tercihleri sunulan ya da karşı cinsten çocuklar ile sıklıkla bir araya gelen ve bu ortamlarda oynama deneyimi yaşayan çocukların oyun oynama ve oyun materyali tercihlerinde daha az kalıpsal yargı bulunmaktadır (Yağan Güder ve Güler Yıldız, 2016). Yaşadığımız dijital çağda daha çok erkek çocukların dijital oyun oynadığı düşünülebilir ancak araştırma bulgularına göre erkek ve kız çocuklarının aynı oranlarda dijital oyuna ilgi gösterdikleri ve dil gelişimi dijital oyunlardan aynı oranda etkilendikleri sonucuna ulaşılmıştır. Ancak Akçay ve Özcebe (2012)'nin araştırmasında çocukların dijital oyun alışkanlıkları ile cinsiyetleri arasında anlamlı ilişkilerin olduğu belirtilmiştir.

3. Çocukların Kelime Dağarcıklarının Dijital Oyun Oynamak İçin Tercih Ettikleri Dijital Araçlara Göre Farklılaşma Durumunun Tartışma Ve Yorumu

Çocukların kelime dağarcıklarının dijital oyun oynamak için tercih ettikleri dijital araçlara göre farklılaşma durumu incelenmiştir. Ebeveynlerin hiçbir dijital araç kullanmıyor olarak belirttiği çocuklar ile tabletle ve telefonla dijital oyun oynayan

çocuklar arasında hiçbir şey oynamayan çocuklar lehine anlamlı farklılıklar olduğu belirlenmiştir. Okul öncesi dönemde telefona sıklıkla erişebilen çocukların ekran bağımlısı olma olasılıkları yüksektir. Bu noktada kritik olan cep telefonlarının hayatı kolaylaştıran birer dijital araç olarak görülmesi ve çocuğun çok yönlü gelişimini destekleyecek şekilde ve ebeveyn rehberliğinde kullanılmasıdır (Atıla, 2022). Yine aynı şekilde okul öncesi dönemde tabletin etkili kullanılmasının çocuğun yaratıcılığını desteklediği ve kendini daha rahat ifade etmesini sağladığı görülmüştür (Özdemir ve Çetin, 2015).

4. Çocukların Kelime Dağarcıklarının Dijital Oyunu Kiminle Oynadıklarına Göre Farklılaşma Durumunun Tartışma Ve Yorumu

Çocukların kelime dağarcıklarının dijital oyunları kiminle/kimlerle oynadıklarına göre farklılaşma durumu incelenmiştir. Sonuçlara göre çocukların dijital oyunu yalnız oynama ve kardeş, anne, baba ile oynama durumları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür. Araştırmaya konu olan çocukların %43'ü dijital oyunları yalnız oynamaktadır. “Okul Öncesi Eğitim Kurumuna Devam Eden 5-6 Yaş Çocukların Dijital Oyun Oynama Sıklıklarının Belirlenmesi Formu”nda yer alan “Çocuğunuz akıllı cihazlardan hangi dijital oyunları oynamayı tercih ediyor?” sorusuna da araştırmaya konu olan çocuklarının ebeveynlerinin neredeyse tamamı cevap verememiştir bunun nedeninin çocukların %43'ünün dijital oyunları yalnız oynaması olduğu düşünülebilir. Ancak gelişimin temellerinin atıldığı okul öncesi dönemde çocuklara etkili dijital araç kullanımı konusunda iyi bir rehber olmak ve uygun biçimde kullanılan teknoloji sayesinde çocukların gelişimini desteklemek son derece önemlidir (Goodwin, 2018). Yaşadığımız dijital çağda ebeveynlerinde dijital araçla çok fazla vakit geçirmesi ve dijital risklerin bilincinde olmaması çocukların dijital araçlarla yalnız vakit geçirmesinin nedeni olarak açıklanabilir.

5. Çocukların Yaşları-Dijital Oyun Oynama Sıklıkları Ve Kelime Dağarcıkları Arasındaki İlişkilerin Tartışma Ve Yorumu

Çocukların yaşları, dijital oyun oynama sıklıkları ve kelime dağarcıkları arasındaki ilişkiler incelenmiştir. Çocukların yaşları ile hafta içi dijital oyun oynama süreleri arasında pozitif yönlü düşük düzey bir ilişki olduğu görülmüştür. Çocukların yaşı ile kelime dağarcıkları arasında negatif yönlü düşük düzey bir ilişki olduğu saptanmıştır. Çocukların hafta sonu dijital oyun oynama sıklıkları ile hafta içi dijital

oyun oynama sıklıkları arasında pozitif yönlü orta düzeyde bir ilişki vardır. Çocukların hafta içi ve hafta sonu dijital oyun oynama sıklıkları ile kelime dağarcıkları arasında negatif yönlü orta düzey bir ilişki bulunmaktadır. Ayrıca çocukların hafta sonu dijital oyun oynama sıklıkları ile yaşları arasında anlamlı bir ilişki olmadığı belirlenmiştir. Çocuklar yaşları büyüdükçe erken okuryazarlık becerilerini kazanmaya başlar bu nedenle çocukların yaşları büyükçe dijital okuryazar olmaları kolaylaşacağından dijital oyun oynama sıklıklarında artışlar olacağı söylenebilir. Yaşındaki artışla beraber çocuk kendi başına bir dijital oyun indirip oynayabilmektedir. Akçay ve Özcebe (2012) tarafından yapılan çalışmada çocuğun yaşının artması ile beraber dijital oyunlar üzerinde ebeveynlerin rehberliğinin azalabileceğine dikkat çekilmiştir. Ayrıca çocukların dijital oyun oynama durumları ile yaşları arasında anlamlı bir farklılığın olduğu ve yaş artışı ile beraber dijital oyun oynama sıklığında da artış olduğu vurgulanmıştır.

6. Çocukların Kelime Dağarcıklarını Yordayan Bağımsız Değişkenlerin Tartışma Ve Yorumu

Çocukların yaş, cinsiyet, dijital oyun oynamak için tercih edilen dijital araç, dijital oyunu kimin/kimlerin rehberliğinde oynadığı, hafta içi ve hafta sonu dijital oyun oynama sıklıklarının kelime dağarcıklarını yordama düzeyi incelenmiştir. Hafta içi ve hafta sonu dijital oyun oynama, yaş, cinsiyet, dijital oyun oynamak için tercih edilen dijital araç ve çocuğun dijital oyunu kiminle/kimlerle oynadığı değişkenleri arasında anlamlı ilişkilerin olduğu görülmüştür. Söz konusu bağımsız değişkenler birlikte çocukların kelime dağarcığı puanlarının varyansını büyük ölçüde açıklamaktadır. Sadece hafta içi ve hafta sonu dijital oyun oynama sıklığının çocukların kelime dağarcıkları üzerinde anlamlı bir yordayıcı olduğu söylenebilir. Ancak yaş, cinsiyet, dijital oyunun kimin/kimlerin rehberliğinde oynadığı ve dijital oyun oynanan dijital aracın çocukların kelime dağarcıkları üzerinde önemli bir etkiye sahip olmadığı söylenebilir. Okul öncesi dönem çocuklarının çoğunun dijital oyun oynayarak vakit geçirdikleri literatür ile de desteklenmektedir (Akçay ve Özcebe, 2012; Toran vd., 2016). Yurt dışındaki araştırmalarda da çocukların büyük çoğunluğunun gün içinde sık sık dijital araçlarla ilgilendiği belirtilmiştir (Cristia & Seidl, 2015). Araştırmaya katılan çocukların hafta sonu, hafta içine oranla daha çok dijital oyun oynadıkları görülmüştür. Akçay ve Özcebe'nin (2012) araştırmasında da çocukların hafta sonu, hafta içine kıyasla daha uzun süre dijital oyun oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırmada çocukların genellikle yalnız dijital oyun oynadıkları görülmüştür. Toran vd. (2016)'de çocukların dijital oyunları anneleri olmadan oynadıklarını ortaya koymuştur. Bu araştırma da annelerin, dijital oyunların çocukları üzerinde etkisi olmadığını düşündükleri de belirtilmiştir.

Birçok becerinin kazanıldığı bireyin yaşamının en önemli yıllarına denk gelen okul öncesi dönemde özellikle içinde bulunduğumuz dijital çağda etkili teknoloji kullanımı ile gelişimi çok yönlü desteklemek büyük önem taşımaktadır. Yapılan araştırma ile de çocukları dijital dünyadan tamamen alıkoymanın pek de doğru olmadığı açıklanmıştır. Bireyi okul öncesi dönemden itibaren teknoloji ile etkili bir şekilde buluşturmak, yaşadığımız dijital çağ için bir kolaylaştırıcı olacaktır ve son derece önemlidir.

C. Öneriler

Bu bölümde bulgular ve konuyla ilgili literatür doğrultusunda, gelecekte yapılması mümkün araştırmalara yönelik önerilere yer verilmiştir.

Araştırmacılara Yönelik Öneriler

1. Araştırmanın sınırlı kaldığı bağımsız anaokuluna ek olarak özel anaokulları ve anasınıflarında da çalışılması,
2. Katılımcı sayısı artırılarak daha çok katılımcı ile çalışılması,
3. Okul öncesi eğitim kurumuna devam etmeyen çocuklar ile de çalışılması,
4. Diğer eğitim kademelerindeki bireyler ile de çalışılması,
5. Ebeveyn ve eğitimcilerin dijital oyun oynama sıklıkları ile çocukların dijital oyun oynama sıklıkları arasındaki ilişkileri inceleyen çalışmalar yapılması,
6. Çocukların dijital oyunlardan öğrendikleri kelimeler ile ilgili araştırmaların yapılması,
7. Çocukların oynadıkları dijital oyunların içerikleri ile de ilgili çalışmalar yapılması,
8. Çocukların, ebeveynlerin ve öğretmenlerin dijital oyunların dil gelişimine etkisi hakkındaki görüşleri ile ilgili nitel çalışmalar yapılması,
9. Dijital oyunların dil gelişimine etkisi ile ilgili yürütülen kampanya ve projelere araştırmalarda yer verilerek yaygınlaştırılmasının sağlanması önerilebilir.

Öğretmenlere Yönelik Öneriler

1. Dijital araçları eğitim-öğretim sürecine etkili bir şekilde dâhil ederek ebeveynlere ve çocuklara rehberlik edilmesi,
2. Okul idarecileri ile işbirliği içinde okulda bilinçli dijital ortamlar oluşturulması,
3. Çocukların kelime dağarcıklarına katkı sağlamak amacıyla etkileşimli kitap okuma gibi yöntemlere başvurulması,
4. Dijital oyunlar ve dil gelişimi ile ilgili eğitim, seminer, konferans, panel gibi etkinlikleri takip ederek kişisel ve mesleki gelişimlerini destekleyecek çalışma ve projelere katılım sağlamaları önerilebilir.

Ebeveynlere Yönelik Öneriler

1. Dijital oyunlar ve dijital araçlar hakkında etkinliklere katılmaları,
2. Dijital oyunlar ve dijital araçların etkili kullanımı konusunda çocuklara rehber olmaları,
3. Nitelikli dijital oyun arşivi oluşturmaları,
4. Dijital oyunları tanımaya ve anlamaya çalışmaları,
5. Çocuklarla beraber kitap okuma, erken okuryazarlık çalışmaları gibi etkinlikler yapmaları,
6. İyi birer gözlemci ve rehber olmaları önerilebilir.

VI. KAYNAKÇA

KİTAPLAR

- AĞYAR, E. (2014). Oyunun gelişim alanlarına etkisi ve çeşitli örnekler. H. G. Ogelman (Ed.), **Yaşamın ilk yıllarında oyun: oyuna çok yönlü bakış**. Pegem Akademi. (s: 113-127).
- AKANDERE M. (2003). **Eğitici okul oyunları**. Nobel Yayıncılık.
- AKBULUT, H. (2009). **Dijital oyun rehberi: oyun tasarımı, türler ve oyuncu**. Kalkedon Yayınları. (s: 26-81).
- AKÇAMETE, G. (2011). **Genel eğitim okullarında özel gereksinimi olan öğrenciler ve özel eğitim**. Kök Yayıncılık.
- ARAL, N. VE BARAN, G. (2011). **Çocuk gelişimi**. Yapa.
- ARAL, N., KANDIR, A. VE CAN YAŞAR, M. (2000). Okul öncesi eğitim 1. Yapa.
Atay, M. (2011). **Erken çocukluk döneminde gelişim 2**. Kök Yayıncılık.
- BAYHAN, P. VE ARTAN, İ. (2004). **Çocuk gelişimi ve eğitimi**. Morpa.
- BAYKOÇ DÖNMEZ, N., ABİDOĞLU, Ü., DİNÇER, Ç., ERDEMİR, N., GÜMÜŞÇÜ, Ş. VE TUŞ, S. (2000). **Okul öncesi dönemde dil etkinlikleri**. Yapa.
- BÜYÜKÖZTÜRK, Ş., KILIÇ ÇAKMAK, E., AKGÜN, Ö. E., KARADENİZ, Ş. VE DEMİREL, F. (2019). **Eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri**. Pegem Akademi.
- CEYHAN, E., (2004). Gelişimin temelleri. G. Can (Ed.), **Gelişim ve öğrenme**. Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- ÇALIŞANDEMİR, F. (2014). Oyunun önemi. H. G. Ogelman (Ed.), **Yaşamın ilk yıllarında oyun: oyuna çok yönlü bakış**. Pegem Akademi. (s: 17-30).

- ÇELEBİ ÖNCÜ, E. VE ÖZBAY, E. (2006). **Çocuklar için oyun**. Kök Yayıncılık.
- DAĞABAKAN, F. Ö., VE DAĞABAKAN, D. (2007). **Dil ve çocukta dil gelişim kuramları**. Milli Eğitim.
- DÖKMEN, Z. (2010). **Toplumsal cinsiyet: sosyal psikolojik açıklamalar**. Remzi Kitabevi.
- GİNSBURG, K. G. (2007). **The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds**. American Academy of Pediatrics.
- GOODWIN, K. (2018). **Dijital dünyada çocuk büyütmek: teknolojiyi doğru kullanmanın yolları** (T., Er, Çev.). Aganta Kitap.
- KARASAR, N. (2011). **Bilimsel araştırma yöntemleri**. Nobel Yayınları.
- KÜÇÜKKARAGÖZ, H. (2014). **Bilişsel gelişim ve dil gelişimi**. B. Yeşilyaprak (Ed.), **Eğitim psikolojisi gelişim-öğrenme-öğretim**. Pegem Akademi.
- MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI (MEB) (2013). **Okul Öncesi Eğitim Programı İle Bütünleştirilmiş Aile Destek Eğitim Rehberi** (OBADER).
- OKTAY, A. (2008) Okulöncesi Dönem Çocuğunun Gereksinimleri ve Okulöncesi Eğitimin Temel İlkeleri. Ş. Yaşar (Ed.), **Okulöncesi Eğitime Giriş**. Anadolu Üniversitesi Yayınları (s: 65-81).
- ORÇAN KAÇAN, M. (2018). Erken çocukluk dönemindeki çocukların temel özellikleri ve gereksinimleri. G. Haktanır (Ed.), **Erken çocukluk eğitimine giriş**. Anı Yayıncılık. (s. 94).
- OWENS, R. (2001). **Language development: an introduction**. Ohio: Merrill Pub.
- ÖCAL, D. (2016). **Yaşam Pratikleriyle Dönüşen Oyun**. Ütopya Kitabevi.
- ÖNER, N. (1997). **Türkiye’de kullanılan psikolojik testler bir başvuru kaynağı**. Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- ÖZCAN, Y. Z., VE ÖZBAY, Ö. (2002). **Sosyolojide Yöntem**. Martı Yayıncılık.
- ÖZDEMİR, S. VE ÇETİN, E. (2015). Teknolojik ürünler ve teknolojik ürünlerin sınıfta kullanımı. B. Bayhan (Ed.). **Okul öncesi eğitimde teknolojinin rolü** içinde (ss. 9-31). Hedef CS Basın Yayın.

- ÖZGÜVEN, İ. E. (2011). **Psikolojik Testler**. Pdrem Yayınları.
- PEDRO, F. (2006). The New millennium learners: Challenging our views on ICT and learning. Peirce, N. (2013). **Digital game-based learning for early childhood. A state of the art report.**
- POYRAZ, H. (2003). **Okul öncesi dönemde oyun ve oyuncak**. Anı Yayıncılık.
- PROT, S., ANDERSON, C.A., GENTİLE, D.A., BROWN, S.C. & SWİNG, E.L. (2014). The positive and negative effects of video game play. In A. B. Jordan and D. Romer (Eds.), **Media and the well-being of children and adolescents**. Oxford University Press.
- ROBERTS, D. F., & FOEHR, U. G. (2008). Trends in media use. The future of children, 11-37. San Bayhan, P. ve Artan, İ. (2009). **Çocuk gelişimi ve eğitimi**. Morpa.
- SAMUR, Y. (2016). **Dijital oyun tasarımı**. Pusula Yayıncılık.
- SAMUR, Y. (2020). **1 yeni bildiriminiz var**. Nemesis Yayıncılık.
- SENEMOĞLU, N. (2007). **Gelişim, öğrenme ve öğretim kuramdan uygulamaya**. Gönül Yayıncılık.
- SEZEN, T. İ. VE SEZEN, D. (2011). Dijital oyun tarihinin dönüm noktaları oyunları, yorumlar, teknolojik ve toplumsal gelişmeler. G. Terek Ünal ve U. Batı (Ed.) **Dijital Oyunlar: Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna içinde** (s. 249-286). Derin Yayınları.
- TRAWICK-SWİTH, J. (2013). **Erken çocukluk döneminde gelişim: Çok kültürlü bir bakış açısı** (B., Akman, Çev.). Nobel Yayıncılık.
- TUĞRUL, B. (2006). **Okul öncesi eğitimde kalite**. 3. Uluslararası Öğretmen Yetiştirme Sempozyumu Bildiri Özetleri Kitabı.
- TUĞRUL, B. VE YILMAZ, H. H. (2013). **Toplum temelli erken çocukluk hizmetleri sunumu kılavuzu**. UNICEF Türkiye Ülke Ofisi.
- TUĞRUL, B. (2015). Oyunun gücü. A. B. Aksoy (Ed.), **Okul öncesi eğitimde oyun**. Amaç CS Yayıncılık.

TURAN, F. VE YÜKSELEN, A. İ. (2014). Çocuk gelişimi 2 okul öncesi döneminde gelişim. N. Metin., F. Turan., A. İ. Yükselen. (Ed.), **Her yönüyle okul öncesi eğitim** 1. Hedef Yayıncılık.

TÜFEKÇİOĞLU, Ü. (2001). **Çocukta hareket, oyun gelişimi ve öğretimi**. Anadolu Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi Yayınları.

UNESCO (2018). **Early Childhood Care and Education**. Routledge

YAŞAR, M. (2014). Çocuk gelişimi 2 okul öncesi döneminde gelişim. N. Metin., F. Turan., A. İ. Yükselen. (Ed.), **Her yönüyle okul öncesi eğitim** 1. Hedef Yayıncılık.

YAVUZER, H. (2018). **Çocuğunuzun ilk 6 yılı**. Remzi Kitapevi.

MAKALELER

ACARLAR, F. VE BAYKOÇ DÖNMEZ, N. (1992). 30-47 aylar (2.5-4 yaş) arasındaki Türk çocuklarının dil yapılarının incelenmesi. **Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi**, 8(3).

AKCAN, B. VE KAZAZ, A. (2020). Advertising in digital games: a review from the perspective of children and parents. **Erciyes İletişim Dergisi**, 7(2), 1241-1261.

AKÇA, F. VE ÇİLEKÇİLER, N. K. (2019). Okul öncesi dönemdeki çocukların en çok etkilendiği çizgi film karakterleri ve bu karakterlerle özdeşleşmelerinin yol açabileceği dijital tehlikeler. **Addicta: The Turkish Journal on Addictions**, 6(2).

AKÇAY, D. (2020). Ebeveynlerin çocukların dijital video oyunları bağımlılığı karşısında tutum ve davranışları. **Middle Black Sea Journal of Communication Studies**, 5 (2).

AYDOĞDU, F. (2018). Dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. **Ulakbilge Dergisi**, 6(31).

BALABAN DAĞAL, A. VE BAYINDIR, D. (2019). Erken yaşlarda dijital oyunların etkileri ölçeğinin geçerlik ve güvenilirlik çalışması. **Pegem Journal of Education and Instruction**, 9(4), 979- 1000.

- COOK-COTTONE, C. P. (2004). Using Piaget's theory of cognitive development to understand the construction of healing narratives. **Journal of college counseling**, 7(2), 177-186.
- CRÍSTIA, A., VE SEIDL, A. (2015). Parental reports on touch screen use in early childhood. **Plos One**, 10(6), 1-20.
- EDWARDS, S. (2013). Digital play in the early years: A contextual response to the problem of integrating technologies and play-based pedagogies in the early childhood curriculum. **European early childhood education research journal**, 21(2).
- EDWARDS, S., NUTTALL, J., MANTILLA, A., WOOD, E., & GRIESHABER, S. (2015). Digital play: what do early childhood teachers see?. In **Critical perspectives on technology and education** (pp. 69-84).
- FLEER, M. (2014). The demands and motives afforded through digital play in early childhood activity settings. **Learning, Culture and Social Interaction**, 3(3), 202-209.
- FLEER, M. (2016). Theorising digital play: a cultural-historical conceptualisation of children's engagement in imaginary digital situations. **International Research in Early Childhood Education**, 7(2), 75-90.
- GÖZÜM, A. İ. C. VE KANDIR, 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
- HAZAR, Z. VE EKİCİ, F. (2021). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile zorbalık bilişleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. **Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi**, 26(1).
- HÄNNIKAINEN, M., SINGER, E., & VAN OERS, B. (2013). Promoting Play For A Better Future. **European Early Childhood Education Research Journal**, 21(2), 165- 171.
- İŞİKOĞLU ERDOĞAN, N. (2019). Dijital oyun popüler mi? ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. **Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi**, 46(46).

- KANAK, M. VE ÖZYAZICI, K. (2018). An analysis of some variables influencing parental attitudes towards technology and application use and digital game playing habits in the preschool period. **İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi**, 19(2), 341-354.
- KURT, E. (2021). Okul öncesi öğretmenlerinin animasyonların dil gelişimine etkisi hakkındaki görüşlerine yönelik bir özel durum çalışması. **Tarih Okulu Dergisi**. 14(50), 493-511.
- MUSTAFAOĞLU, R. VE YASACI, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. **Bağımlılık Dergisi**, 19(3).
- OLGUN, M. (2020). Altı ay ile altı yaş arasındaki çocukların oyun profillerinin incelenmesi. **Uluslararası Erken Çocukluk Eğitimi Çalışmaları Dergisi**, 4(2), 33-49.
- RAPTOPOULOU, A. (2020). Preschool teachers' perspectives and use of digital game-based learning. **Vasileios Symeonidis, Ulf Fredriksson & Petros Gougoulakis**, 69.
- SAĞLAM, M. VE KAYADUMAN, H. (2018). İnternet üzerindeki oyun sitelerinin çocuklara yönelik riskler açısından incelenmesi. **Erciyes İletişim Dergisi**, 5 (4).
- SAPSAĞLAM, Ö. (2018). Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Tercihleri. **Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi**.
- SÖĞÜT, F. (2020). Dijital ebeveynlerin dijital oyunlar ve şiddet ilişkisine yönelik algıları. **İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi**.
- TORAN, M., ULUSOY, Z., AYDIN, B., DEVECİ, T. VE AKBULUT, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. **Kastamonu Education Journal**, 24(5).
- TUĞRUL, B., ERTÜRK, G., ÖZEN, Ş. VE GÜNEŞ, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. **The Journal of Academic Social Science Studies**, 27(1), 1-16.
- TUĞRUL, B. (2017). Dünya oyunun gücünde uzlaştı şimdi bu gücü çocukların yararına kullanma zamanı: Hadi Türkiye... **Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi**, 1(2).

- ÜSTÜNDAĞ, A. (2019). 4-6 yaş arası çocuklar tarafından tercih edilen dijital oyunlar. **Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**, 10(2).
- VERENİKİNA, I., & KERVİN, L. (2011). iPads, digital play and pre-schoolers. **He kupa**, 2(5), 4- 19.
- YAĞAN GÜDER, S. VE GÜLER YILDIZ, T. (2016). Okul öncesi dönem çocukların toplumsal cinsiyet algılarında ailenin rolü. **Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi**, 31(2), 424-446
- YAPICI, Ş. (2011). Çocukta dil gelişimi. **Journal of Human Sciences**, 8(1).
- YILDIRIM, A., VE KOÇAK, N. (2016). Okul öncesi eğitim kurumlarından yararlanmayan 4-5 yaş çocuklarının dil gelişimini etkileyen faktörlerin incelenmesi. **Eğitim Bilim ve Teknoloji Araştırmaları Dergisi**, 1(2), 133-143.
- YİĞİT, E. VE GÜNÜÇ, S. (2020). Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. **Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi**, 17(1), 144-174.

TEZLER

- BUDAK, K. S. (2020). *Okul öncesi dönem çocukları için dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeğinin geliştirilmesi, problem davranışlarla ilişkisinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- DEMİRHAN SAYIN, M. E. (2016). *Dijital oyunların bilişsel yeteneklere etkileri: Faktör referanslı bilişsel test kiti ile oyuncu ve oyuncu olmayan grupların karşılaştırılması*. (Yayımlanmış doktora tezi). Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- GÜL, Ö. (2012). *Oyun ve hareket temelli büyük kas beceri eğitim programlarının 4-5 yaş çocukların büyük kas becerilerine etkisinin karşılaştırılması*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- GÜNDOĞDU, C. (2021). *Dijital oyun kavramına yönelik: bir meta-sentez betimleme*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Yozgat Bozok Üniversitesi Sağlık Bilimleri Üniversitesi.

- GÜR, M. R. (2018). *Çok oyunculu dijital oyunlarda oyun oynama pratikleri: moba ve mmorpg oyunlar üzerine karşılaştırmalı bir inceleme*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- KARAMAN, S. (2012). *Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 6 yaş çocuklarının matematik becerileri ile sosyodramatik oyunun boyutları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- KIRMUSAOĞLU, L. (2020). *Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyunlar ile dış mekan oyunları arasındaki tercihleri: öğretmenlerin gözlemlerine yönelik bir alan çalışması*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- MANKIRCI, E. N. (2018). *Play, toy and toy museums: the case of İstanbul toy museum*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Bilgi Üniversitesi Lisansüstü Programlar Enstitüsü.
- TOKGÖZ, İ. D. (2006). *Okulöncesi çocuklarına yönelik kitapların dil gelişimi ve anlambilim açısından değerlendirilmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

ELEKTRONİK KAYNAKLAR

- ATILA, M. (2022). Okul öncesi telefon bağımlılığı. Çocuk İçin İçerik. <https://www.cocukicinerik.com/> adresinden 09.05.2022 tarihinde alınmıştır.
- BİRLEŞMİŞ MİLLETLER (1989, 20 KASIM). Çocuk haklarına dair sözleşme. <https://www.unicef.org/turkey/%C3%A7ocuk-haklar%C4%B1na-dair-s%C3%B6zle%C5%9Fme> adresinden 01.04.2022 tarihinde alınmıştır.
- IPA KRİZ ZAMANLARINDA OYUN: AILELERE DESTEK. (2020). <http://ipaworld.org/wp-content/uploads/2020/05/IPA-KrizZamanlar%C4%B1nda-Oyun-rev.pdf> adresinden 14.09.2022 tarihinde alınmıştır.
- HECKMAN, J. (2022). Fadeout is a myth. <https://heckmanequation.org/> adresinden 14.09.2022 tarihinde alınmıştır.

EKLER

EK-1 : Okul Öncesi Eğitim Kurumuna Devam Eden 5-6 Yaş Çocukların Dijital Oyun Oynama Sıklıklarının Belirlenmesi Formu

EK-2 : PeaBody Resim Kelime Testi İzin Belgesi

EK-3 : MEB Anket ve Araştırma İzin Belgesi

EK-4 : Etik Kurul İzin Belgesi

EK-1: Okul Öncesi Eğitim Kurumuna Devam Eden 5-6 Yaş Çocukların Dijital Oyun Oynama Sıklıklarının Belirlenmesi Formu

Değerli ebeveyn,

Bu çalışma, İstanbul Aydın Üniversitesi Okul Öncesi Eğitimi Tezli Yüksek Lisans Programı öğrencisi Burcu Alkış tarafından Prof. Dr. Belma Tuğrul danışmanlığında, okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 5-6 yaş çocukların dijital oyun oynama sıklıklarının belirlenmesi amacıyla hazırlanmıştır. Çalışmada, kişisel ve özel bilgileri (Politik görüş, cinsel yönelim, din vb.) içeren herhangi bir soru bulunmamaktadır. Araştırmaya katılım gönüllülük esasına dayanmaktadır. Sorulara verilen cevapların doğruluğu güvenilir bulgular elde etmek adına büyük önem taşımaktadır. Ölçme aracına verilen cevaplar, araştırma ekibi dışında herhangi bir kişi, kurum veya kuruluş ile paylaşılmayacaktır. Elde edilen sonuçlardan, bilimsel amaçlar doğrultusunda yararlanılacaktır. Çalışmaya katkılarınızdan dolayı teşekkür ederiz.

Çalışma ile ilgili öneri ve sorularınız için bizlerle iletişime geçebilirsiniz.

Prof. Dr. Belma Tuğrul

Burcu Alkış

1. Çocuğunuzun cinsiyeti: Kız () Erkek ()
2. Çocuğunuzun yaşı (Ay olarak belirtilmelidir):
3. Anne eğitim durumu: Okur yazar değil () Okur yazar () İlkokul mezunu () Ortaokul mezunu () Lise mezunu () Üniversite mezunu () Lisansüstü mezun ()
4. Baba eğitim durumu: Okur yazar değil () Okur yazar () İlkokul mezunu () Ortaokul mezunu () Lise mezunu () Üniversite mezunu () Lisansüstü mezun ()
5. Annenin yaşı:
6. Babanın yaşı:
7. Annenin mesleği:
8. Babanın mesleği:
9. Kardeş sayısı: Kardeşi yok () 1 kardeşi var () 2 kardeşi var () 3 kardeşi var () 4 ve 4'ten fazla kardeşi var ()
10. Evinizde bulunan televizyon sayısı:
11. Evinizde bulunan akıllı televizyon (İnternet bağlantısı bulunan) sayısı:

12. Evinizde bulunan tablet bilgisayar sayısı:				
13. Evinizde bulunan masaüstü/dizüstü bilgisayar sayısı:				
14. Evinizde bulunan akıllı cep telefonu sayısı:				
15. Çocuğunuzun odasında televizyon bulunma durumu: Odasında televizyon var () Odasında televizyon yok () Odasında akıllı televizyon var ()				
16. Çocuğunuzun kendisine ait tablet bilgisayarı var: Evet () Hayır ()				
17. Çocuğunuzun kendisine ait masaüstü/dizüstü bilgisayarı var: Evet () Hayır ()				
18. Çocuğunuzun kendisine ait cep telefonu var: Evet () Hayır ()				
19. Çocuğunuzun kendisine ait akıllı saati var: Evet () Hayır ()				
20. Çocuğunuz televizyon izleyerek hafta içi ve hafta sonu dikkate alınarak günde ortalama ne kadar zaman harcıyor? Hafta İçi: 0-15 dk. () 16-30 dk. () 31-45 dk. () 46-60 dk. () 1 saat ve üstü () Hafta Sonu: 0-15 dk. () 16-30 dk. () 31-45 dk. () 46-60 dk. () 1 saat ve üstü ()				
21. Çocuğunuz televizyonu kim ile izliyor? Yalnız izliyor () Anne ile izliyor () Baba ile izliyor () Diğer				
22. Çocuğunuz televizyonda hangi kanalları tercih ediyor? Çocuk kanalları () Yetişkin kanalları () Diğer				
23. Çocuğunuz akıllı cihazlardan video izleyerek hafta içi ve hafta sonu dikkate alınarak günde ortalama ne kadar zaman harcıyor? Hafta İçi: 0-15 dk. () 16-30 dk. () 31-45 dk. () 46-60 dk. () 1 saat ve üstü () Hafta Sonu: 0-15 dk. () 16-30 dk. () 31-45 dk. () 46-60 dk. () 1 saat ve üstü ()				
24. Çocuğunuz akıllı cihazlardan videoyu kim ile izliyor? Yalnız izliyor () Anne ile izliyor () Baba ile izliyor () Diğer				
25. Çocuğunuzun akıllı cihazlardan izlediği videoları hangi kategoride değerlendirirsiniz? Lütfen çocuğunuzun en çok izlediği video kategorilerini birden dörde kadar numaralandırınız.				
	1	2	3	4
Öğrenme				
Müzik				
Keşfet				
Oyun				
26. Çocuğunuz hangi akıllı cihazdan dijital oyun oynamayı tercih ediyor? Tablet bilgisayar () Masaüstü/dizüstü bilgisayar () Cep telefonu () Diğer.....				
27. Çocuğunuz akıllı cihazlardan dijital oyun oynayarak hafta içi ve hafta sonu dikkate alınarak günde ortalama ne kadar zaman harcıyor? Hafta İçi: 0-15 dk. () 16-30 dk. () 31-45 dk. () 46-60 dk. () 1 saat ve üstü () Hafta Sonu: 0-15 dk. () 16-30 dk. () 31-45 dk. () 46-60 dk. () 1 saat ve üstü ()				
28. Çocuğunuz akıllı cihazlardan dijital oyunu kim ile oynuyor? Yalnız () Anne ile () Baba ile () Diğer				
29. Çocuğunuz akıllı cihazlardan hangi dijital oyunları oynamayı tercih ediyor?				
30. Sizin eklemek istedikleriniz nelerdir?				

EK-2: PeaBody Resim Kelime Testi İzin Belgesi



T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü

Sayı : E-26670320-622.03-41815644
Konu : Dilekçe

21.01.2022

Burcu ALKIŞ
Karahasanlı Mah. 2254_1 Sokak Babadağlılar Sitesi C1-2.Blok
No:4B İç Kapı No:16 Merkezefendi/ DENİZLİ

İlgi : 17.01. 2022 tarihli dilekçeniz.

İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Okul Öncesi Öğretmenliği Tezli Yüksek Lisans Programı 36421210414 TC Kimlik Numaralı Burcu ALKIŞ'ın, "Türkçe Konuşan Çocuklar İçin Peabody Resim-Kelime Testi" isimli yüksek lisans tezinde, gerekli izinler tamamlandıktan sonra Denizli ilinde bulunan Bakanlığımıza bağlı bir anaokulunda uygulanmak üzere, Peabody Resim-Kelime Testi'nin kullanım izin talebini içeren ilgi dilekçeniz Bakanlığımızca incelenmiştir.

Bilindiği üzere Peabody Resim-Kelime Testi'nin dağıtımı, yeniden yayımlanması veya kullanılma hakkının verilmesi Bakanlığımıza aittir. Bu kapsamda Tez Danışmanı Prof. Dr. Belma TUĞRUL tarafından onaylanan 28.12.2021 tarihli Burcu ALKIŞ'ın tez konusu onay formu ekseninde, gerekli olan izinler (Etik Kurul İzni, Denizli İl Millî Eğitim Müdürlüğü Araştırma İzni ve Veli İzni) alındıktan sonra söz konusu tezin veri toplama tarihi olan 2021-2022 eğitim öğretim yılında bir defaya mahsus olmak üzere gönüllük esasına bağlı olarak Peabody Resim-Kelime Testi'nin kullanılması uygun olacağı değerlendirilmiştir.

Bilgilerinize sunulur.

Murat AĞAR
Bakan a.
Daire Başkanı

Güvenli Elektronik İmza

24 Ocak 2022

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
Adres : Emniyet Mahallesi Gazeteci Yazar Muammer Yaşar Bostancı
Caddesi MEB Beşevler Kampüsü A Blok Yenimahalle ANKARA
Telefon No : 0 (312) 413 34 60
E-Posta: oer@meb.gov.tr
Kep Adresi : meb@hs01.kep.tr

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>

Bilgi için: Zekiye TEKİN

Unvan : Şef

İnternet Adresi: www.meb.gov.tr

Faks: 3122131356

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 5c7e-ccd8-3045-ae52-fccd kodu ile teyit edilebilir.



EK-3: MEB Anket ve Araştırma İzin Belgesi

İAU Gelen Evrak Tarih ve Sayısı: 11.04.2022-47744



T.C.
DENİZLİ VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-16605029-44-47511243
Konu : Anket Uygulama İzni

08/04/2022

VALİLİK MAKAMINA

İlgi : İstanbul Aydın Üniversitesi Rektörlüğünün 29.03.2022 tarihli ve 46534 sayılı yazıları.

İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Okul Öncesi Eğitimi Tezli Yüksek Lisans Programı öğrencisi Burcu ALKIŞ, "Okul Öncesi Eğitim Kurumuna Devam Eden 5-6 Yaş Çocukların Dijital Oyun Oynama Sıklıklarına Göre Kelime Dağarcıklarının İncelenmesi" konulu tez çalışmasına yönelik hazırlanmış olduğu anket/ölçek formlarını İlgili yazı gereği Müdürlüğümüze bağlı Denizli ili Merkezefendi ilçesinde bulunan Saima Aslan Anaokulunda uygulamak istemektedir.

Yukarıda adı geçen müracaat ile ilgili (Lisans/Lisansüstü/Doktora) öğrencileri ve Öğretim Görevlilerinin ilgili 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** Müdürlüğümüzce uygun görülmüştür.

Ohurlarınıza arz ederim.

Şener BAYRAM
İl Millî Eğitim Müdürü V.

OLUR
08/04/2022
Rıza DALAN
Vali a.
Vali Yardımcısı

T.C.
DENİZLİ VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE

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

Gereğini rica ederim.

Rıza DALAN
Vali a.
Vali Yardımcısı

Ek:
1-Anket Formları

EK-4: Etik Kurul Onay Belgesi

Evrak Tarih ve Sayısı: 28.02.2022-42746



T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğü

Sayı : E-88083623-020-42746
Konu : Etik Onayı Hk.

28.02.2022

Sayın BURCU ALKIŞ

Tez çalışmanızda kullanmak üzere yapmayı talep ettiğiniz anketiniz İstanbul Aydın Üniversitesi Etik Komisyonu'nun 28.02.2022 tarihli ve 2022/03 sayılı kararıyla uygun bulunmuştur. Bilgilerinize rica ederim.

Dr.Öğr.Üyesi Hüseyin KAZAN
Müdür Yardımcısı

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu : BSA3Y7Y6L3 Pin Kodu : 39952 Belge Takip Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/istanbul-aydin-universitesi-ebys?>
Adres : Beyyol Mah. İnönü Cad. No:38 Sefaköy , 34295 Küçükçekmece / İSTANBUL
Telefon : 444 1 428
Web : <http://www.aydin.edu.tr/>
Kep Adresi : iau.yazisleri@iau.hs03.kep.tr

Bilgi için : Hicran DEMİR
Unvanı : Yazı İşleri Uzmanı



ÖZGEÇMİŞ

Ad-Soyad: Burcu Alkış

ÖĞRENİM DURUMU:

Yüksek Lisans: İstanbul Aydın Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Okul Öncesi Eğitimi Tezli Yüksek Lisans Programı

Lisans: Ankara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Fakültesi, Okul Öncesi Öğretmenliği

Ön Lisans: Pamukkale Üniversitesi, Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu, Çocuk Gelişimi

MESLEKİ DENEYİM

Aynur Feza Başer Anaokulu, Okul Öncesi Öğretmeni

Mükerrem Mehmet Eke Ortaokulu Anasınıfı, Okul Öncesi Öğretmeni