

OKUL ÖNCESİ DÖNEMDE ÇOCUKLARIN OYUN DAVRANIŞLARININ TEKNOLOJİ KULLANMA ALIŞKANLIKLARI AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ

Bil. Uzm. Yeşim Yurdakul
İsmail İtemir İlkokulu, Antalya, Türkiye
yesim.yurdakul.yy@gmail.com

Prof. Dr. Aynur Bütün Ayhan
Ankara Üniversitesi, Ankara, Türkiye
a_butun@yahoo.com

Özet

Bu araştırmanın amacı okul öncesi dönem çocuklarının teknoloji kullanma alışkanlıklarının oyun davranışları açısından değerlendirilmesidir. Çalışma tarama modelinde betimsel bir araştırma olarak planlanmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu Antalya ilinde okul öncesi dönemde çocuğu bulunan 192 ebeveyn oluşturmaktadır. Veri toplama aracı olarak katılımcıların sosyo-demografik bilgilerini belirlemeye yönelik araştırmacılar tarafından hazırlanan "Kişisel Bilgi Formu", çocukların akran oyun davranışlarının niteliğini belirlemeye yönelik "Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği-Ebeveyn Formu", çocukların teknoloji kullanma alışkanlıklarını belirlemeye yönelik araştırmacılar tarafından hazırlanan "Okul Öncesi Dönemde Teknoloji Kullanımı Anketi" kullanılmıştır. Araştırma sonucunda çocukların bilgisayar, tablet ve cep telefonu kullanımı sınırlandığında ebeveynleri ile sorun yaşama, bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirirken yemek yeme , uyku saati gibi gereksinimlerini aksatma, teknolojik araçlarla vakit geçirmeyi diğer aktivitelere ve akranlara tercih etme, bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirdiği karakterlerin özelliklerini günlük hayatta sergileme, teknoloji kullanımının çocuklara ödül olarak sunulması durumlarına göre Oyunun Bozulması ve Oyundan Kopma alt boyutu sıra ortalamalarının anlamlı olarak farklılaştığı bulunmuştur. Bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirmeyi diğer aktivitelere ve akranlar ile vakit geçirmeye tercih etme durumuna göre ise Oyun Etkileşimi alt boyutu sıra ortalamalarının anlamlı olarak farklılaştığı bulunmuştur. Bu sonuçlara göre ailelere çocukların teknoloji kullanımını denetlemeleri ve sınırlandırmaları, eğitimcilerle aileleri okul öncesi dönemde teknoloji kullanımının etkileri hakkında bilgilendirmeleri önerilebilir.

Anahtar Sözcükler: Okul öncesi dönem, Oyun, Teknoloji.

EVALUATION OF PRESCHOOL CHILDREN' PLAY BEHAVIOURS IN TERMS OF TECHNOLOGY USAGE HABITS

Abstract

The aim of this study is to evaluate the habits of technology usage of pre-school children in terms of game behaviors. The study was planned as a descriptive study in the survey model. The study group composes of 192 parents who have children in preschool period in Antalya province. 'Personal Information Form' as data collection tool to determine of socio-demographical information of attendants prepared by researchers, 'Penn Interactive Peer Playing Scale - Parent Form' for determining quality of children-peer play behaviours and 'Pre-School Technology Use Questionnaire' prepared by researchers for following children' technology use habits have been used. As a result of the study, it was found that children are having problems with their parents when their use of the computer, tablet and mobile phone is limited, eating out while they spend time with computer, tablet and mobile phone, disrupting the necessities like sleeping time and spending time with technological tools than other activities and peers, it has been found that the average of the subscale of the Breakdown Play and Far Away From Play significantly differentiated according to the situations in which the characters who spend time with the computer, tablet, mobile phone and television are displayed in daily life and the use of technology is presented as a prize to children. According to the preference to spend time with computers, tablets, mobile phones and televisions than with other activities and peers it has been found that Play Interaction subscale averages have differentiated significantly. According to these results, it is recommended that parents should be informed their children about

controland limitation of use of technology, and educators should inform parents about the effects of using technology in preschool period.

Keywords: Pre-schoolperiod, Play, Technology.

GİRİŞ

Oyun, okul öncesi dönemde çocuğun bedensel, duygusal, sosyal, bilişsel ve dil gelişimini destekleyerek bütüncül gelişimine katkı sağlayan, bilgi ve becerilerin kazanılmasında temel oluşturan en önemli uğraşı ve gereksinimlerinden biridir. Oyun çocuğun kendiliğinden ve özgürce gerçekleştirdiği, ona haz veren, eğlendiren aynı zamanda tüm gelişim alanlarını bütüncül olarak destekleyen en anlamlı eylemdir. Öğrenme hızının en fazla olduğu bu dönemde çocuklar oyun oynayarak hareket etme, dokunma, deneme yapma, düşünme ve hissetme gereksinimlerini doğrudan karşılayabilirler (Tuğrul,2015). Okul öncesi dönem çocuklarının içinde buldukları çevreyi araştırma, keşfetme tanıma, ve uyum sağlama sürecinde oyun doğal bir öğrenme aracıdır. Çocuklar yaşam için gerekli olan bilgi ve becerileri oyun içinde yaparak yaşayarak kendiliğinden öğrenmektedir. (Durualp ve Aral,2015). Oyun çocuğun kendini ifade ettiği, çevresiyle iletişim kurmakta kullandığı bir dil ve anlatım biçimidir (Kaytez ve Durualp, 2014; Gülay Ogelman ve Erten Sarıkaya,2014). Bu yönüyle okul öncesi dönem çocuklarının doğal bir aktivitesi olan oyun, sosyal, duygusal, fiziksel ve bilişsel gelişimi destekleyen önemli bir araç olmasının yanı sıra yetişkinlere çocuğu tanımaya, anlamaya ve gelişimini takip etmeye olanak sağlayan bir pencere sunmaktadır (Fantuzzo ve Wayne, 2002; Gagnon ve Nagle, 2004).

Çocuklar oyun ortamlarında oyunlarını akranları ile zenginleştirmektedir. Oyun aracılığı ile çocuklar arkadaşla gereksinim duymayı ve arkadaşlık ilişkisinden haz almayı öğrenmektedir. Oyun, çocuk için sosyal ve duygusal alış veriş ortamıdır(Tuğrul, 2015).Çocukların özellikle akranları ile oynadıkları etkileşimli oyunlar sosyal yeterlikleri kazanmaları ve geliştirmelerinde birincil bağlamı oluşturmaktadır. Akran oyunlarında ortaya çıkan kişilerarası etkileşimler sosyal becerileri etkileyen önemli deneyimlerdir (Fisher, 1992; Gallagher, 1993; Fantuzzo ve Wayne, 2002). Koçyiğit, Sezer ve Yılmaz (2015) çocukların oyun becerileri ile sosyal yetkinlikleri arasında pozitif, kızgınlık-saldırganlık ve anksiyete-içe dönüklük arasında negatif ilişki olduğunu ifade etmektedir.Fantuzzo, Sekino ve Cohen (2004) akranlar ile etkileşimli oyun oynamanın alıcı dil becerilerinin, duygu düzenleme becerilerinin, öz düzenleme becerilerinin, okul başarısının önemli bir yordayıcısı olduğunu belirtmektedir.Yapılan araştırmalar oyunun okul öncesi dönemde çocukların bilişsel becerilerini (Saracho,1995; Bergen, 2002), problem çözme becerilerini (Fisher, 1992;Wyver ve Spence,1999), öz düzenleme (Kraft ve Berk, 1998) ve duygu düzenleme becerilerini (Fantuzzo, Sekino ve Cohen,2004; Koçyiğit, Sezer ve Yılmaz, 2015), sosyal yeterliliklerini (Newton ve Jenvey, 2011), duyguları anlama becerilerini ve sözel yeteneklerini (Mathieson ve Banerjee, 2011), bakış açısı alma becerilerini (Şener,1996) desteklediğini ortaya koymaktadır.

Bilgi ve iletişim teknolojilerinin gelişmesi, çeşitlenmesi ve giderek yaygınlaşması çocukların akranları ile olan etkileşimini, eğlence ve oyun biçimlerini etkilemiştir. Gelişen teknoloji ile birlikte çocukların oyunlarında yaşanan değişim yalnızca nicel boyutta değildir; oynanan oyun türleri ve içeriği, oyun mekanları ve araçları da değişmektedir. Teknolojinin yaygınlaşması ile birlikte çocuklar akranları ile etkileşimde buldukları doğal oyun ortamlarından uzaklaşmakta, kapalı, bireysel ve sanal ortamlarda teknolojik araçlarla vakit geçirmeye yönelmektedir (Tuğrul,2015).Bu durum çocukların akranları ve çevresi ile etkileşime girerek tüm gelişim alanlarının bütüncül olarak desteklenmesini sağlayan oyun davranışlarını etkilemektedir. Taylor, Monaghan ve Westermann (2018) günümüz çocuklarının dijital çağda yaşadığını, televizyon ve mobil dokunmatik cihazlar tarafından kuşatıldığını belirtmektedir. 2013 yılında Amerika'da yapılan bir ankete göre televizyonun çocuklar arasında en popüler teknolojik araç olduğu, 0-2 yaşın altındaki çocukların %31'nin, 2-4 yaş arasındaki çocukların %67'sinin günde en az bir kez olmak üzere 44 ve 64 dakika arasında televizyon izlediklerini bulunmuştur. Ayrıca İngiltere'de yapılan bir çalışmada yüksek eğitim düzeyine sahip ailelerin 6–36 aylık çocukların büyük bir bölümünün televizyon izlediğini (% 82) ve mobil dokunmatik ekran cihazlarını (% 49) kullandığını ifade edilmektedir (Taylor, Monaghan, Westermann, 2018). Belçika'da yapılan bir çalışmada okul öncesi dönem çocuklarının internet kullanmaya 3,4 yaşında başladığı, 2,5-3 yaş arasında %36,4'nün, 3-4 yaş arasında %60'nın , 4-5 yaş arasında %68,7'sinin internet deneyimi olduğu, interneti en fazla kullanma zamanının hafta sonu (%70) olduğu, ardından okuldan sonra (%21,3) ve akşamları (%17,4)

geldiği, çocukların internette en çok oyun oynadığı (%53,7) ve video izlediği (%29,1) belirtilmektedir (Teuwen, Groff ve Zaman,2012).

Çocukların yaş ve gelişim özelliklerine uygun olmayan programlar izlemesinin hiperaktivite ve saldırganlık oranını arttırdığı, sosyal becerilerini olumsuz etkilediği (Conners-Burrow vd.,2011), günlük televizyon izleme ve bilgisayar kullanma süreleri arttıkça iletişim becerilerinin azaldığı(Karatekin, Sönmez ve Kuş, 2012), saldırganlık ve dikkat problemlerinin arttığı (Martin, Razza ve Brooks-Gunn,2012) belirtilmektedir. Akçay ve Özcebe (2012) tarafından yapılan çalışmada çocukların hafta içi ve hafta sonu TV izleme sürelerinin artması sonucunda; çocukların olumlu sosyal davranışlarının azaldığı, fiziksel ve ilişkisel saldırganlıklarının arttığı, hafta sonu TV izleme sürelerinin artması sonucunda ise, olumlu sosyal davranışlarının azaldığı, fiziksel saldırganlıklarının arttığı tespit edilmiştir.Yaşar ve Paksoy (2011) çocukların çizgi filmler gibi çevresel etkenler sonucu öğrendikleri saldırgan davranışları oyunlarına yansıttıkları ve oyunları şekillendirmede kullandıklarını belirtmektedir.Televizyon, bilgisayar, internet vb. teknolojilerin yoğunlaştığı elektronik ortamda yetişen çocukların, gerek kendi yaşatları gerekse aile içi iletişimin azalmasına bağlı olarak dil gelişimi olumsuz etkilenmektedir. Özellikle iki yaş öncesi çocukların dil ve konuşma gelişimini olumsuz etkilediği için televizyon izlemeleri önerilmemektedir (Kayıran, Şahin ve Cure,2011).

Teknolojinin gelişmesi ve çeşitlenmesi ve yaygınlaşması sonucu internet ve teknoloji kullanımı insan yaşamının vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Teknolojik gelişmeler bireysel, sosyal ve toplumsal hayata yönelik birçok kolaylığı beraberinde getirmekle birlikte, özellikle çocuklar tarafından uygunsuz, yoğun ve denetimsiz kullanımı gelişimleri açısından birçok risk içermektedir. İnsanların yaşamı üzerinde bu derece etkin olan dijital teknolojinin okul öncesi dönem çocuklarının gelişimi üzerindeki etkisi Türkiye’de ve dünyada önemi giderek artan bir konudur. Günümüzde okul öncesi dönem çocuklarının doğdukları andan itibaren teknoloji tabanlı bir dünya ile karşı karşıya olması ve interaktif özellik taşımayan programlar ve dijital oyunlarla vakit geçirmesi gelişimlerini olumsuz yönde etkileyebilir. Çocukların teknoloji ile uzun süre vakit geçirmeleri özellikle aileleri, çevreleri ve akranları ile daha az etkileşim kurmasına ve gelişimini bütüncül olarak destekleyen oyunlara daha az vakit ayırmasına neden olabilir. Çocukların teknoloji kullanımı alışkanlıklarının ve teknolojinin çocukların gelişimi ve oyun davranışları üzerindeki etkilerinin araştırılması ve çok yönlü incelenmesine yönelik yapılacak olan çalışmalar, var olan durumun ve gereksinimlerin belirlenmesi, bu alışkanlıkların önlenmesi ve denetlenmesi açısından önemlidir. Bu bağlamda bu araştırmanın amacı çocukların teknoloji kullanma alışkanlıklarının oyun davranışları açısından değerlendirilmesidir.

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları ve verilerin analizi ile ilgili bilgiler yer almaktadır.

Araştırmanın Modeli

Okul öncesi dönemde çocukların oyun davranışlarının teknoloji kullanma alışkanlıkları açısından değerlendirilmesini amaçlayan bu araştırma tarama modelindedir. Bir konuya ya da olaya ilişkin katılımcıların görüşlerinin ya da ilgi, beceri, yetenek, tutum vb. özelliklerinin belirlendiği genellikle diğer araştırmalara göre görece daha büyük örneklem üzerinde yapılan araştırmalara tarama araştırmaları denmektedir (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz, ve Demirel, 2009).

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu çocukları Antalya İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 192 ebeveyn oluşturmaktadır. Araştırmaya katılan ebeveynlerin %79,7’si annelerden, %20,3 ise babalardan oluşmaktadır. Araştırmada çocukların %52,6’sı kız, %47,4’ü erkektir. Annelerin %8,3’ü 25 ve altı, % 62’si 26-35 yaş, %29,7’si 36-45 yaş aralığında, annelerin %17,2’si çalışmakta, %82,8’i çalışmamakta, annelerin %25’i ilkokul, %21,9’u ortaokul, %42,2’si lise ve %10,9’u üniversite mezunudur. Babaların %42,2’si 26-35 yaş, %49,5’i 36-45 yaş, %8,3’ü 46 ve üzeri yaş aralığında, babaların %92,2’si çalışıyor, %7,8’si çalışmıyor, babaların %21,4’ü ilkokul, %27,1’i ortaokul, %39,1’i lise, %12,5’i üniversite mezunudur. Çocukların doğum sırası incelendiğinde %43,8’i ilk çocuk,, %44,3’ü ikinci çocuk, %11,9’u üçüncü ve daha fazla, çocukların %13’ü tek çocuk, %57,8’i bir kardeşe, %21,9’u iki kardeşe, %7,2’si üç ve daha fazla kardeşe sahiptir.

Veri toplama araçları

Araştırmada ebeveynlerin ve çocukların sosyo-demografik bilgilerini belirlemek amacıyla 'Kişisel Bilgi Formu', çocukların teknoloji kullanımını belirlemek amacıyla 'Okul Öncesi Dönemde Teknoloji Kullanma Alışkanlığı Anketi', çocukların akran etkileşimli oyun davranışlarını belirlemek amacıyla 'Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği-Ebeveyn Formu' kullanılmıştır.

Kişisel Bilgi Formu

Çocukların cinsiyet, doğum sırası, kardeş sayısı, anne-baba çalışma durumu, yaş ve öğrenim düzeylerini belirlemek amacıyla araştırmacılar tarafından kişisel bilgi formu hazırlanmıştır.

Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği-Ebeveyn Formu

Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği-Ebeveyn Formu Okul öncesi dönemdeki çocukların akran etkileşimli oyun davranışlarının niteliğinin ölçülmesi için Fantuzzo, Mendez ve Tighe (1998) tarafından geliştirilmiş ve Ahmetoğlu, Acar ve Aral (2016) tarafından Türkçeye uyarlanmıştır. Ölçek maddeleri ebeveynler tarafından doldurulmaktadır. Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği, yanıtları 1=asla ile 4=her zaman arasında değişen, dörtlü likert tipi, 32 maddeden oluşmaktadır. Ölçek, Oyun Etkileşimi, Oyunun Bozulması ve Oyundan Kopma olmak üzere üç alt boyuttan oluşmaktadır. Oyun Etkileşimi, diğer çocukları rahatlatmak, onlara yardımcı olmak, oyunda yaratıcı davranışlar sergilemek ve diğerlerini oyuna katılmaları konusunda cesaretlendirmek gibi, çocukların oyundaki güçlü yanlarının göstergesidir. Oyunun Bozulması, oyunda devam etmekte olan akran etkileşimine engel teşkil eden agresif ve anti sosyal davranışları tanımlamaktadır. Oyundan Kopma ise akran oyunlarına katılmamayı ve içine kapanık davranışı temsil etmektedir. Ölçeğin alt boyutlarının iç güvenirlik katsayıları Oyun Etkileşimi ($\alpha=.72$), Oyunun Bozulması ($\alpha=.75$) ve Oyundan Kopma ($\alpha=.68$) olarak ifade edilmektedir (Ahmetoğlu, Acar ve Aral,2016).

Okul Öncesi Dönemde Teknoloji Kullanma Alışkanlığı Anketi

Okul öncesi dönemdeteknoloji kullanma alışkanlığı anketi, çocukların bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile hangi sıklık ve sürelerde vakit geçirdiğini, bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirmeyi diğer aktivitelere tercih etme durumlarını, günlük yaşamlarını ve çevreleri ile etkileşimlerini ne düzeyde etkilediğini, ebeveynlerin çocuklarını bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirmeye yönlendirme durumlarını belirlemek amacıyla araştırmacılar tarafından hazırlanmıştır.

Verilerin analizi

Verilerin analizinde SPSS 21 paket programı kullanılmıştır. Katılımcıların vermiş oldukları cevapların normal dağılım gösterip göstermediğini belirlemek için Kolmogorov-Smirnov test sonuçlarına bakılmıştır. Yapılan istatistiksel analiz sonucunda dağılımın normal dağılım göstermediği belirlenmiş ve nonparametrik testler kullanılmıştır. Teknoloji kullanma alışkanlığı ile oyun davranışları arasında anlamlı farklılık olup olmadığını belirlemek için Kruskal Wallis, anlamlı farklılığın hangi alt gruplardan kaynaklandığını belirlemek için Mann Whitney U testi kullanılmıştır.

BULGULAR

Okul öncesi dönemde oyun davranışlarının teknoloji kullanımı alışkanlığı açısından değerlendirilmesini amaçlayan bu araştırmanın bulgularına aşağıda yer verilmiştir.

Tablo. 1: Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği-Ebeveyn Formu (PEAOÖ-E) Puanlarının Aritmetik Ortalama ve Standart Sapmaları

Puan	N	Minimum	Maksimum	\bar{X}	ss
Oyun Etkileşimi	192	11	36	26.42	4.90
Oyunun Bozulması	192	9	27	13.80	3.21
Oyundan Kopma	192	10	37	15.32	4.08

Tablo 1 incelendiğinde Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği-Ebeveyn Formu Oyun Etkileşimi altboyutupuan ortalamalarının 26.42 ± 4.90 olduğu görülmektedir. Alt boyutundan alınan puanlar 11-36 arasındadır. Oyundan Bozma alt boyutu puan ortalamaları 13.80 ± 3.202 'dir. Alt boyut puanları 9-27 arasında değişmektedir. Oyundan Kopma alt boyutuna bakıldığında ise puan ortalamalarının 15.32 ± 4.08 olduğu ve puanların 10-37 arasında değiştiği görülmektedir.

Tablo.2:Çocukların Teknoloji Kullanımı Alışkanlıklarına Göre Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği-Ebeveyn Formu Oyun Etkileşimi Alt Boyutu Sıra Ortalamalarının Kruskal Wallis Testi Sonuçları

Teknoloji Kullanım Alışkanlığı	n	Sıra Ortalaması	Z	p	Fark
Bilgisayar, tablet veya cep telefonu kullanımını sınırlandırdığında sorun yaşama					
Hiçbir zaman	63	99.29	$x^2=0.883$.643	
Ara sıra	105	97.01			
Her zaman	24	86.94			
Bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirirken yemek yeme, uyku saatleri gibi diğer görevlerini/aktivitelerini aksatma	85	106.00	$x^2=5.358$.069	
Hiçbir zaman	92	90.98			
Ara sıra	15	76.50			
Her zaman					
Bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirmeyi diğer aktivitelere tercih etme	67	108.26	$x^2=10.211$.006*	
Hiçbir zaman	86	82.31			1-2
Ara sıra	39	107.59			2-3
Her zaman					
Bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirdiği karakterlerin özelliklerini günlük hayatta sergileme			$x^2=3.039$.219	
Hiçbir zaman	83	102.32			
Ara sıra	99	94.09			
Her zaman	10	72.10			
Bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirmeyi akranlara tercih etme	88	109.22	$x^2=10.109$.006*	
Hiçbir zaman	72	81.22			1-2
Ara sıra	32	95.91			
Her zaman					
Bilgisayar, tablet, cep telefonu veya televizyonda vakit geçirmeyi açık alanda oyun oynamaya tercih etme			$x^2=3.899$.142	
Hiçbir zaman	96	103.33			
Ara sıra	52	85.00			
Her zaman	43	92.93			
Bilgisayar, tablet, cep telefonu veya televizyonda vakit geçirmenin çocuğa ödül olarak sunulması			$x^2=2.782$.249	
Hiçbir zaman	108	100.79			1-2
Ara sıra	83	91.75			
Her zaman	1	28.00			

* $p < 0,05$

Tablo.2 incelendiğinde çocukların Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği- Ebeveyn Formu Oyun Etkileşimi alt boyutu puanlarının çocukların teknoloji kullanma alışkanlıklarına göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla yapılan Kruskal-Wallis testine ilişkin analiz sonucunda, çocukların bilgisayar, tablet veya cep telefonu kullanımını sınırlandırıldığında ebeveynleri ile sorun yaşama durumlarına göre Oyun Etkileşimi alt boyutu sıra ortalamaları istatistiksel açıdan anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmektedir ($\chi^2=0.883$; $p>.05$).

Yapılan analiz sonucunda çocukların bilgisayar, tablet ve cep telefonu ile vakit geçirirken yemek yeme, uyku saati gibi diğer aktivitelerini aksatma durumlarına göre Oyun Etkileşimi sıra ortalamalarının istatistiksel açıdan anlamlı olarak farklılaşmadığı ($\chi^2=5.358$; $p>.05$) görülmektedir.

Çocukların bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirmeyi diğer aktivitelere tercih etme durumlarına göre Oyun Etkileşimi alt boyutu sıra ortalamalarının istatistiksel açıdan anlamlı olarak farklılaştığı ($\chi^2=10.211$; $p<.05$) görülmektedir. Gruplar arası farkın Mann Whitney-U testi ile ileri incelemesi yapıldığında, bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirmeyi diğer aktivitelere (oyun oynama, resim yapma vb.) ara sıra tercih eden çocukların oyun etkileşimi sıra ortalamalarının, hiçbir zaman ve her zaman tercih eden çocukların oyun etkileşimi sıra ortalamalarına göre düşük olduğu görülmektedir. Çocukların bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyonda vakit geçirdiği karakterlerin özelliklerini günlük hayatta sergileme durumlarına göre Oyun Etkileşimi alt boyutu sıra ortalamalarının istatistiksel açıdan anlamlı olarak farklılaşmadığı ($\chi^2=3.039$; $p>.05$) görülmektedir.

Yapılan analiz sonucunda çocukların bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirmeyi akranlarına tercih etme durumlarına göre Oyun Etkileşimi alt boyutu sıra ortalamalarının istatistiksel açıdan anlamlı olarak farklılaştığı ($\chi^2=10.109$; $p<.05$); bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirmeyi akranları ile vakit geçirmeye ara sıra tercih eden çocukların oyun etkileşimi sıra ortalamalarının, hiçbir zaman tercih etmeyen çocuklara göre düşük olduğu görülmektedir.

Çocukların bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirmeyi açık alanda oyun oynamaya tercih etme durumlarına göre Oyun Etkileşimi alt boyutu sıra ortalamalarının istatistiksel açıdan anlamlı olarak farklılaşmadığı ($\chi^2=3.899$; $p>.05$) görülmektedir.

Bilgisayar, tablet, cep telefonu veya televizyonda vakit geçirmenin çocuklara ödül olarak sunulması durumlarına göre Oyun Etkileşimi alt boyutu sıra ortalamalarının anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmektedir ($\chi^2=2.782$; $p>.05$).

Tablo 3: Çocukların Teknoloji Kullanımı AlışkanlıklarınaGöre Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği-Ebeveyn Formu Oyunun Bozulması Alt Boyutu Sıra Ortalamalarının Kruskal Wallis Testi Sonuçları

Teknoloji Kullanma Alışkanlığı	n	Sıra Ortalaması	Z	p	Fark
Bilgisayar, tablet veya cep telefonu kullanımını sınırlandırıldığında sorun yaşama					
Hiçbir zaman	63	83.45	$\chi^2=6.631$.036*	1-3
Ara sıra	105	100.12			
Her zaman	24	114.90			
Bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirirken yemek yeme, uyku saatleri gibi diğer görevlerini/aktivitelerini aksatma					
Hiçbir zaman	85	89.68	$\chi^2=13.141$.001*	1-3
Ara sıra	92	94.83			
Her zaman	15	145.40			
Bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirmeyi diğer aktivitelere tercih etme					
Hiçbir zaman	67	76.97	$\chi^2=13.012$.001*	1-2
Ara sıra	86	108.23			
Her zaman	39	104.19			

Bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirdiği karakterlerin özelliklerini günlük hayatta sergileme					
Hiçbir zaman	83	84.25			
Ara sıra	99	104.45	$\chi^2=7.871$.020*	1-2
Her zaman	10	119.50			
Bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirmeyi akranlara tercih etme					
Hiçbir zaman	88	85.41	$\chi^2=6.602$.037*	1-2
Ara sıra	72	105.08			1-3
Her zaman	32	107.70			
Bilgisayar, tablet, cep telefonu veya televizyonda vakit geçirmeyi açık alanda oyun oynamaya tercih etme					
Hiçbir zaman	96	87.69	$\chi^2=4.512$.105	
Ara sıra	52	106.02			
Her zaman	43	102.43			
Bilgisayar, tablet, cep telefonu veya televizyonda vakit geçirmenin çocuğa ödül olarak sunulması					
Hiçbir zaman	108	87.41	$\chi^2=7.918$.019*	1-2
Ara sıra	83	107.46			
Her zaman	1	169.00			

* $p < 0,05$

Tablo.3 incelendiğinde çocukların teknoloji kullanma alışkanlarına göre Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği-Ebeveyn Formu Oyunun Bozulması alt boyutu sıra ortalamalarının farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla yapılan Kruskal-Wallis testi sonucunda, çocukların bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon kullanımını sınırlandırıldığında ebeveynleri ile sorun yaşama durumlarına göre Oyunun Bozulması alt boyutu puanları istatistiksel açıdan anlamlı olarak farklılaştığı ($\chi^2=6.631$; $p < .05$) görülmektedir. Gruplar arası farkın Mann Whitney-U testi ile ileri incelemesi yapıldığında, bilgisayar, tablet veya cep telefonu kullanımını sınırlandırıldığında ebeveynleri ile her zaman sorun yaşayan çocukların Oyunun Bozulması alt boyutu sıra ortalamalarının hiçbir zaman sorun yaşamayan çocuklara göre yüksek olduğu görülmektedir.

Yapılan analiz sonucunda çocukların bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirirken yemek yeme, uyku saati gibi diğer aktivitelerini aksatma durumlarına göre Oyunun Bozulması sıra ortalamalarının istatistiksel açıdan anlamlı olarak farklılaştığı ($\chi^2=13.141$; $p < .05$), gruplar arası farkın Mann Whitney-U testi ile ileri incelemesi yapıldığında bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirirken yemek yeme, uyku saati gibi diğer aktivitelerini her zaman aksatan çocukların Oyunun Bozulması sıra ortalamalarının hiçbir zaman aksatmayan ve ara sıra aksatan çocukların sıra ortalamalarına göre yüksek olduğu görülmektedir.

Çocukların bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirmeyi diğer aktivitelere tercih etme durumlarına göre Oyunun Bozulması alt boyutu sıra ortalamalarının istatistiksel açıdan anlamlı olarak farklılaştığı ($\chi^2=13.012$; $p < .05$), gruplar arası farkın Mann Whitney-U testi ile ileri incelemesi yapıldığında bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirmeyi diğer aktivitelere her zaman ve ara sıra tercih eden çocukların Oyunun Bozulması sıra ortalamalarının, hiçbir zaman tercih etmeyen çocuklara göre yüksek olduğu görülmektedir.

Çocukların bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyonda vakit geçirdiği karakterlerin özelliklerini günlük hayatta sergileme durumlarına göre Oyunun Bozulması alt boyutu sıra ortalamalarının istatistiksel açıdan anlamlı olarak farklılaştığı ($\chi^2=3.039$; $p < .05$), gruplar arası farkın Mann Whitney-U testi ile ileri incelemesi yapıldığında bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyonda vakit geçirdiği karakterlerin özelliklerini günlük hayatta ara sıra sergileyen çocukların Oyunun Bozulması sıra ortalamalarının hiçbir zaman sergilemeyenlere göre yüksek olduğu görülmektedir.

Yapılan analiz sonucunda çocukların bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirmeyi akranlarına tercih etme durumlarına göre Oyunun Bozulması alt boyutu sıra ortalamalarının istatistiksel açıdan anlamlı olarak farklılaştığı ($\chi^2=6.602$; $p<.05$); gruplar arası farkın Mann Whitney-U testi ile ileri incelemesi yapıldığında bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirmeyi akranları ile vakit geçirmeye ara sıra ve her zaman tercih eden çocukların Oyunun Bozulması sıra ortalamalarının, hiçbir zaman tercih etmeyen çocuklara göre yüksek olduğu görülmektedir.

Bilgisayar, tablet, cep telefonu veya televizyonda vakit geçirmenin çocuklara ödül olarak sunulması durumuna göre Oyunun Bozulması alt boyutu sıra ortalamalarının anlamlı olarak farklılaştığı ($\chi^2=7.918$; $p<.05$) gruplar arası farkın Mann Whitney-U testi ile ileri incelemesi yapıldığında bilgisayar, tablet, cep telefonu veya televizyonda vakit geçirmeninara sıra ödül olarak sunulduğu çocukların Oyunun Bozulması sıra ortalamalarının, hiçbir zaman ödül olarak sunulmayan çocuklara göre yüksek olduğu görülmektedir.

Oyunun Bozulması alt boyutu sıra ortalamalarının çocukların bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirmeyi açık alanda oyun oynamaya tercih etme durumlarına göre istatistiksel açıdan anlamlı olarak farklılaşmadığı ($\chi^2=4.512$; $p>.05$) görülmektedir.

Tablo 4: Çocukların Teknoloji Kullanımı Alışkanlıklarına Göre Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği-Ebeveyn Formu Oyundan Kopma Alt Boyutu Sıra Ortalamalarının Kruskal Wallis Testi Sonuçları

Teknoloji Kullanma Alışkanlığı	n	Sıra Ortalaması	Z	p	Fark
Bilgisayar, tablet veya cep telefonu kullanımını sınırlandığında sorun yaşama					
Hiçbir zaman	63	78.87	$\chi^2=9.928$.007*	1-2
Ara sıra	105	103.66			1-3
Her zaman	24	111.46			
Bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirirken yemek yeme, uyku saatleri gibi diğer görevlerini/aktivitelerini aksatma					
Hiçbir zaman	85	85.52	$\chi^2=11.150$.004*	
Ara sıra	92	105.05			1-2
Her zaman	15	123.23			1-3
Bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirmeyi diğer aktivitelere tercih etme					
Hiçbir zaman	67	73.85	$\chi^2=19.375$.000**	
Ara sıra	86	113.45			1-2
Her zaman	39	98.03			1-3
Bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirdiği karakterlerin özelliklerini günlük hayatta sergileme					
Hiçbir zaman	83	83.11	$\chi^2=9.103$.011*	1-2
Ara sıra	99	107.91			
Her zaman	10	94.70			
Bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirmeyi akranlara tercih etme					
Hiçbir zaman	88	77.45	$\chi^2=20.049$.000**	
Ara sıra	72	115.74			1-2
Her zaman	32	105.61			1-3
Bilgisayar, tablet, cep telefonu veya televizyonda vakit geçirmeyi açık alanda oyun oynamaya tercih etme					
Hiçbir zaman	96	81.97	$\chi^2=12.688$.002*	1-2
Ara sıra	52	111.77			1-3
Her zaman	43	108.26			
Bilgisayar, tablet, cep telefonu veya televizyonda vakit geçirmenin çocuğa ödül olarak sunulması					
Hiçbir zaman		86.94			

Ara sıra	108	107.99	$x^2=8.861$.012*	1-2
Her zaman	83	175.50			
	1				

* $p<0,05$; ** $p<0,01$

Tablo.4 incelendiğinde çocukların teknoloji kullanma alışkanlıklarına göre Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği-Ebeveyn Formu Oyundan Kopma alt boyutu sıra ortalamalarının farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla yapılan Kruskal-Wallis testine ilişkin analiz sonucunda, çocukların bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon kullanımını sınırlandırıldığında ebeveynleri ile sorun yaşama durumlarına göre Oyundan Kopma alt boyutu puanları istatistiksel açıdan anlamlı olarak farklılaştığı ($x^2=9.928$; $p<.05$) görülmektedir. Gruplar arası farkın Mann Whitney-U testi ile ileri incelemesi yapıldığında, bilgisayar, tablet veya cep telefonu kullanımını sınırlandırıldığında ebeveynleri ile her zaman ve ara sıra sorun yaşayan çocukların Oyundan Kopma alt boyutu sıra ortalamalarının, hiçbir zaman sorun yaşamayan çocuklardan yüksek olduğu görülmektedir.

Yapılan analizde çocukların bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirirken yemek yeme, uyku saati gibi diğer aktivitelerini aksatma durumlarına göre Oyundan Kopma sıra ortalamalarının istatistiksel açıdan anlamlı olarak farklılaştığı ($x^2=11.150$; $p<.05$), gruplar arası farkın Mann Whitney-U testi ile ileri incelemesi yapıldığında bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirirken yemek yeme, uyku saati gibi diğer aktivitelerini her zaman ve ara sıra aksatan çocukların Oyundan Kopma sıra ortalamalarının hiçbir zaman aksatmayan çocuklara göre yüksek olduğu görülmektedir.

Çocukların bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirmeyi diğer aktivitelere tercih etme durumlarına göre Oyundan Kopma alt boyutu sıra ortalamalarının istatistiksel açıdan anlamlı olarak farklılaştığı ($x^2=19.375$; $p<.05$), gruplar arası farkın Mann Whitney-U testi ile ileri incelemesi yapıldığında bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirmeyi diğer aktivitelere her zaman ve ara sıra tercih eden çocukların Oyundan Kopma sıra ortalamalarının, hiçbir zaman tercih etmeyen çocuklara göre yüksek olduğu görülmektedir.

Çocukların bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyonda vakit geçirdiği karakterlerin özelliklerini günlük hayatta sergileme durumlarına göre Oyundan Kopma alt boyutu sıra ortalamalarının istatistiksel açıdan anlamlı olarak farklılaştığı ($x^2=9.103$; $p>.05$), gruplar arası farkın Mann Whitney-U testi ile ileri incelemesi yapıldığında bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyonda vakit geçirdiği karakterlerin özelliklerini günlük hayatta ara sıra sergileyen çocukların Oyundan Kopma sıra ortalamalarının hiçbir zaman sergilemeyen çocuklara göre yüksek olduğu görülmektedir.

Yapılan analiz sonucunda çocukların bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirmeyi akranlarına tercih etme durumlarına göre Oyundan Kopma alt boyutu sıra ortalamalarının istatistiksel açıdan anlamlı olarak farklılaştığı ($x^2=20.049$; $p<.05$); gruplar arası farkın Mann Whitney-U testi ile ileri incelemesi yapıldığında bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirmeyi akranları ile vakit geçirmeye ara sıra ve her zaman tercih eden çocukların Oyundan Kopma sıra ortalamalarının, hiçbir zaman tercih etmeyen çocuklara göre yüksek olduğu görülmektedir.

Çocukların bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirmeyi açık alanda oyun oynamaya tercih etme durumlarına göre Oyundan Kopma alt boyutu sıra ortalamalarının istatistiksel açıdan anlamlı olarak farklılaştığı ($x^2=12.688$; $p<.05$), gruplar arası farkın Mann Whitney-U testi ile ileri incelemesi yapıldığında, bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirmeyi açık alanda oyun oynamaya her zaman ve ara sıra tercih eden çocukların Oyundan Kopma sıra ortalamalarının hiçbir zaman tercih etmeyenlere göre yüksek olduğu görülmektedir.

Bilgisayar, tablet, cep telefonu veya televizyonda vakit geçirmenin çocuklara ödül olarak sunulması durumuna göre Oyundan Kopma alt boyutu sıra ortalamalarının anlamlı olarak farklılaştığı ($x^2=8.861$; $p<.05$) gruplar arası farkın Mann Whitney-U testi ile ileri incelemesi yapıldığında bilgisayar, tablet, cep telefonu veya televizyonda vakit geçirmenin ara sıra ödül olarak sunulduğu çocukların Oyundan Kopma sıra ortalamalarının, hiçbir zaman ödül olarak sunulmayan çocuklara göre yüksek olduğu görülmektedir.

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırmada okul öncesi dönemde çocukların oyun davranışlarının teknoloji kullanma alışkanlıkları açısından değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Araştırma sonucunda çocukların bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon kullanımı sınırlandığında ebeveynleri ile sorun yaşama durumlarının oyunun bozulması ve oyundan kopma sıra ortalamalarına göre anlamlı olarak farklılaştığı bulunmuştur. Teknoloji kullanımı ebeveynleri tarafından sınırlandırıldığında ebeveynleri ile hiçbir zaman sorun yaşamayan çocukların, her zaman sorun yaşayanlara göre oyunun bozulması alt boyutu sıra ortalamalarının düşük olduğu; oyundan kopma sıra ortalamalarının ise hiçbir zaman sorun yaşamayan ve ara sıra sorun yaşayan çocukların, her zaman sorun yaşayanlara göre düşük olduğu görülmüştür. Oyun etkileşimi alt boyutunun çocukların bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon kullanımı sınırlandığında ebeveynleri ile sorun yaşama durumlarına göre anlamlı olarak farklılaşmadığı bulunmuştur. Çocukların bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon kullanımı sınırlandığında ebeveynleri ile sorun yaşaması teknolojik araçlar ile daha fazla vakit geçirmeyi istemesinden kaynaklanıyor olabileceği düşünülmektedir. Bilgisayara, tablet, televizyon vb. teknoloji ile uzun süre vakit geçiren çocukların dil gelişimi, iletişim becerileri, sosyal becerileri ve sosyal yeterlikleri olumsuz etkileneceğinden (Kayıran, Şahin ve Cure,2011;Karatekin, Sönmez ve Kuş, 2012;Conners-Burrow vd.,2011;Akçay ve Özcebe,2012) çocukların oyundan kopma ve oyunun bozulması alt boyutlarını tanımlayan antisosyal, agresif ve içekapanık davranışları sergilemelerine neden olmuş olabileceği düşünülmektedir.

Yapılan analizde çocukların bilgisayar, tablet,cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirirken yemek yeme, uyku saati gibi diğer aktivitelerini aksatma durumlarına göre oyundan kopma ve oyunun bozulması sıra ortalamalarının anlamlı olarak farklılaştığı bulunmuştur. Benzer şekilde bilgisayar, tablet ve cep telefonu ile vakit geçirmeyi diğer aktivitelere (oyun oynama, resim yapma vb.) tercih etme durumlarına göre oyun etkileşimi, oyundan kopma ve oyunun bozulması alt boyutu sıra ortalamalarına göre anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Çocukların bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirirken yemek yeme, uyku saati gibi gereksinimlerini aksatmaları ve diğer aktivitelere tercih etmeleri teknolojik araçları yoğun ve uygun olmayan biçimde kullandıklarının bir göstergesi olabilir. Bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile yoğun olarak vakit geçiren çocukların aileleri, akranları ve çevreleri ile daha az iletişim ve etkileşim kurdukları, gelişimlerini bütüncül olarak destekleyen oyunlara daha az vakit ayırdıkları söylenebilir. Bu durumun özellikle sosyal becerileri, dil ve iletişim becerilerini olumsuz yönde etkileyerek çocuklarda oyundan kopma ve oyunun bozulması davranışlarına neden olduğuve oyun etkileşimini olumsuz etkilediği söylenebilir. Çocukların günlük televizyon izleme ve bilgisayar kullanma süreleri arttıkça iletişim becerilerinin azaldığı belirtilmektedir. (Karatekin, Sönmez ve Kuş, 2012). Çocukların yaş ve gelişim düzeylerine uygun olmayan programlar ve dijital oyunlarla geçirdikleri sürenin artması sosyal becerilerini olumsuz olarak etkilediğini ve anksiyete, içedönüklük ve saldırganlık davranışlarını arttırdığını ortaya koyan çalışmalar araştırmanın bu bulgusunu destekler niteliktedir (Conners-Burrow vd.,2011;Akçay ve Özcebe,2012; Koçyiğit, Sezer ve Yılmaz ,2015).

Analiz sonuçlarında okul öncesi dönem çocuklarının bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyonda vakit geçirdikleri karakterlerin özelliklerini günlük hayatta sergileme durumlarına göre oyundan kopma ve oyunun bozulması alt boyutları sıra ortalamalarının anlamlı olarak farklılaştığı bulunmuştur. Çocuklar bilgisayar, tablet ve televizyonda uzun süre vakit geçirdiği kahramanlar ile özdeşim kurarak onların davranışlarını model alıp taklit etmekte ve oyunlarında bu davranışlara yer vermektedir (İnanlı,2009; Dalgacı,2014). Çocukların televizyonda izledikleri veya bilgisayar,tablet ve cep telefonunda oynadıkları şiddet içerikli oyunlar ve programlardan öğrendikleri olumsuz dil kullanımı veya saldırgan ve antisosyal davranışları akranları ile oyunlarına yansıtarak oyunun bozulması ve oyundan kopmaya ilişkin oyun davranışları sergiliyor olabilecekleri düşünülebilir. Çocuklar bilgisayar oyunlarında veya televizyon programlarında ilgisini çeken karakterleri model olarak alabilmekte ve model olarak aldığı karakterin davranışlarını oyunlarına aktarabilmektedir. Bu durum çocuğu sosyal ilişkileri açısından olumsuz olarak etkileyebilmektedir (Akçay ve Özcebe,2012). Yaşar ve Paksoy (2011) çocukların çizgi filmler gibi çevresel etkenler sonucu öğrendikleri saldırgan davranışları oyunlarına yansıttıkları ve oyunları şekillendirmede kullandıklarını belirtmektedir. Huesmann, Moise-Titus, Podolski, ve Eron (2003) yaptıkları çalışmada çocuklarda medya şiddetine maruz kalmanın hem kızlar hem de erkeklerde saldırgan davranışları yordadığı ve saldırgan karakterle özdeşim kurulduğunu belirtmektedir.Yapılan bir çalışmada çocukların yaş ve gelişim özelliklerine uygun olmayan

programlar izlemesi hiperaktivite ve saldırganlık oranını arttırdığı, sosyal becerilerini olumsuz etkilediği ifade edilmektedir (Conners-Burrow vd.,2011).

Araştırma sonucunda çocukların bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirmeyi akranlarına tercih etme durumlarına göre oyun etkileşimi, oyunun bozulması ve oyundan kopma sıra ortalamalarının anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirmeyi akranlarına hiçbir zaman tercih etmeyen çocukların her zaman ve ara sıra tercih edenlere göre oyundan kopma ve oyunun bozulması sıra ortalamalarının daha düşük, oyun etkileşimi sıra ortalamalarının daha yüksek olduğu bulunmuştur. Teknoloji ile vakit geçirmenin sosyal becerileri olumsuz etkilediği(Conners-Burrow vd.,2011); akranlar ile oyunlarda ortaya çıkan etkileşimlerin çocukların sosyal becerilerinin gelişmesini etkileyen önemli deneyimler olduğu(Fisher, 1992; Gallagher, 1993; Fantuzzo ve Wayne, 2002) göz önünde bulundurulduğundaakranları ile oynamayı teknolojik araçlarla vakit geçirmeye tercih eden çocukların oyunlarında sosyal becerileri içeren oyun etkileşimi davranışlarını daha fazla sergiledikleri söylenebilir. Koçyiğit, Sezer ve Yılmaz (2015) tarafından yapılan çalışmada çocukların oyun becerileri ile sosyal yetkinlikleri arasında pozitif, anksiyete-içedönüklük, kızgınlık-saldırganlık arasında negatif ilişki bulunmuştur. Teknoloji ile vakit geçirmeyi akranları ile oynamaya tercih eden çocukların akranları ile daha az oyun oynadıkları düşünüldüğünde akran etkileşimine engel teşkil eden agresif, anti sosyal ve içedönük davranışları tanımlayan oyunun bozulması ve oyundan kopma alt boyutu sıra ortalamalarının yüksek; akranları ile etkileşiminde sosyal becerileri tanımlayan oyun etkileşimi alt boyutu sıra ortalamalarının düşük olması Koçyiğit, Sezer ve Yılmaz (2015) tarafından yapılan çalışmanın bulguları ile benzer niteliktedir. Newton ve Jenvey (2011) tarafından yapılan çalışmada akranlar ile etkileşimli oyunların çocukların sosyal yeterliği ile ilişkili bulunması, akranları ile etkileşimli oyunları teknoloji ile vakit geçirmeye tercih eden çocukların oyunda yaratıcı davranışlar, yardımlaşma, paylaşma gibi sosyal becerileri tanımlayan oyun etkileşimi sıra ortalamalarının yüksek olması sonucu ile benzer niteliktedir.

Araştırma sonuçlarında çocukların bilgisayar,tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirmeyi açık alanda oyun oynamaya tercih etme durumlarına göre oyundan kopma sıra ortalamalarının anlamlı olarak farklılaştığı bulunmuştur. Teknoloji ile vakit geçirmeyi açık alanda oyun oynamaya ara sıra tercih eden çocukların hiçbir zaman tercih etmeyenlere göre oyundan kopma sıra ortalamalarının yüksek olduğu görülmektedir.Açık hava ortamında vakit geçirmenin çocuklara sağladığı uyarıcı çeşitliliği, çocukların çevresi ile etkileşime girerek duyuları aracılığı öğrenmesine, tüm gelişim alanlarının bütüncül olarak desteklenmesine katkı sağlamaktadır. Açık havada oyun oynamanın çocukların akranları ile kapalı ortam kısıtlamalarından uzak, özgürce etkileşime girmesine ve sosyal etkileşimi arttırarak anti sosyal özellikler içeren oyundan kopma davranışlarını azaltacağı söylenebilir. Teknoloji ile vakit geçirmenin açık havada oyun oynamaya tercih edilmesi çocukların sosyal becerilerinin gelişimini olumsuz etkileyeceğinden oyundan kopma davranışları sergilemelerine neden olabileceği düşünülmektedir. Açık havada doğa ile etkileşim içinde oyun oynayan çocukların antisosyal davranışlarda azalma,işbirliği, dayanışma, uzlaşma, çatışma çözme becerileri gibi sosyal davranışlarında ise artış görüldüğü ifade edilmektedir. (Burdetteve Whitaker, 2005).

Araştırma sonuçlarında bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirmenin çocuklara ödül olarak sunulması durumuna göre oyundan kopma ve oyunun bozulması sıra ortalamalarının anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Ebeveynlerin çocuklarına istedik davranışları kazandırmak için teknoloji ile vakit geçirmeyi ödül olarak sunmaları çocukların teknoloji ile vakit geçirme davranışlarının teşvik edilmesine, pekişmesine ve kullanım sürelerinin artmasına neden olabileceği düşünülmektedir. Çocukların dijital teknoloji ile geçirdikleri sürenin ebeveyn tutumları ile ilişkili olduğu ifade edilmekte, izin verici tutuma sahip ebeveynlerin çocuklarının, otoriter tutuma sahip ebeveynlerin çocuklarından daha uzun süre internet kullandığı belirtilmektedir (Valcke, Bonte, Wever ve Rots, 2010).Lauricella, Wartella ve Rideout (2015) tarafından yapılan çalışma çocukların ekran kullanım sürelerinin ebeveyn çocuk etkileşiminin bir sonucu olarak ortaya çıktığını ve anne baba tutumlarının çocukların ekran kullanım sürelerini etkilediğini ortaya koymaktadır.

Araştırma sonucunda elde edilen bulgular doğrultusunda eğitimcilere, ailelere ve araştırmacılara bazı öneriler getirilebilir. Ebeveynlerin çocuklarına bilgisayar,tablet, cep telefonu ve televizyonda vakit geçirmeyi ödül olarak sunmaları oyundan kopma ve oyunun bozulması davranışlarını arttırdığı göz önünde bulundurulduğunda ebeveynler çocuklarına bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyon ile vakit geçirme

konusunda olumlu model olmalı ve çocuklarına teknolojik araçları ödül olarak sunmamalıdır. Çocukların bilgisayar, tablet, cep telefonu ve televizyonda vakit geçirdikleri karakterlerin özelliklerini günlük hayatta sergilemeleri oyundan kopma ve oyunun bozulması davranışlarını arttırdığından çocukların bilgisayar, cep telefonu, tablet ve televizyon ile geçirdiği süreler, izledikleri programların, karakterlerin ve oynadıkları oyunların içeriği ebeveynler tarafından araştırılmalı, sınırlandırılmalı ve denetlenmelidir. Okul öncesi öğretmenleri ve çocuk gelişimi uzmanları okul öncesi dönemde çocukların yaş ve gelişim özelliklerine uygun olmayan, denetimsiz ve yoğun teknoloji kullanımının çocukların gelişim alanları üzerindeki olumsuz etkilerine yönelik aile eğitim çalışmaları düzenlemeleri önerilebilir. Ayrıca ailelere yönelik teknoloji ile vakit geçirme dışında evde çocukları ile etkileşimli ve nitelikli vakit geçirebilecekleri aktiviteler ile ilgili eğitim çalışmaları düzenlenebilir. Araştırmada okul öncesi dönemde çocukların oyun davranışlarını ebeveynler tarafından değerlendirilmiştir. Çocukların oyun davranışlarının öğretmenler tarafından değerlendirildiği araştırmalar planlanabilir. Araştırmada okul öncesi dönem çocuklarının teknoloji kullanma alışkanlıkları değerlendirilmiştir, diğer yaş gruplarının teknoloji kullanma alışkanlığı ve oyun davranışlarını değerlendirmeye yönelik çalışmalar planlanabilir.

Not: Bu çalışmanın bir kısmı, 10-12 Mayıs 2018 tarihleri arasında Antalya'da düzenlenen 9'uncu Uluslararası Eğitimde Yeni Yönelimler Kongresi'nde bildiri olarak sunulmuştur.

KAYNAKÇA

Ahmetoğlu,E., Acar,İ. ve Aral, N.(2016). Penn etkileşimli akran oyun ölçeği ebeveyn formunun (pipp-p) geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 11(9),31-52.

Akçay,D. ve Özcebe,H. (2012). Televizyonun okul öncesi dönemdeki çocukların saldırganlık davranışına etkisi. *Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Dergisi*,(55)82-87.

Bergen, D. (2002). The role of pretend play in children's cognitive development. *Early Childhood Research and Practice*, 4(1), 1-13.

Burdette, H. L. ve Whitaker, R. C. (2005). Resurrecting free play in young children: Looking beyond fitness and fatness to attention, affiliation, and affect. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, 159, 46-50.

Büyüköztürk, Ş., Kılıç-Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş., Demirel, F. (2009). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri* Ankara: Pegem.

Connors-Burrow, N.A., Mckelvey, L.M., Fussell, J.J. (2011). Social Outcomes Associated With Media Viewing Habits of Low-Income Preschool Children. *Early Education and Development*, 22(2), 256-273.

Dalgali, H. (2014). *Televizyonlarda yayınlanan çocuk programlarının okul öncesi eğitim becerilerinin gelişimine olan etkisini ebeveyn görüşlerine göre incelenmesi.(Kayseri ili örneği)* Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Erciyes Üniversitesi Eğitim Bilimleri, Kayseri.

Durualp E. ve Aral,N. (2015).*Oyunun Gelişimi ve Türleri*. Ayşe Belgin Aksoy (Ed.) Her Yönüyle Okul Öncesi Eğitim Seti Okul Öncesi Eğitimde Oyun Kitabı içinde (Sayfa 232-253). Hedef CS Basın Yayın: Ankara.

Fantuzzo,J.ve Wayne,C.(2002). The Relationship Between Peer-Play Interactions in the Family Context and Dimensions of School Readiness for Low-Income Preschool Children. *Journal of Educational Psychology* ,94(1), 79-87.

Fantuzzo,J., Sekino,Y. Ve Cohen, H.L.(2004) An examination of the contributions of interactive peer play to salient classroom competencies for urban head start children. *Psychology in the Schools*,41(3), 323-336.

Fisher, E. P. (1992). The impact of play on development: A meta-analysis. *Play & Culture*, 5, 159-181.

- Gallagher, T. M. (1993). Language skill and the development of social competence in school-age children. *Language, Speech, and Hearing Services in Schools*, 24, 199–205.
- Gagnon, S. G. ve Nagle, R. J. (2004). Relationships between peer interactive play and social competence in at-risk preschool children. *Psychology in the Schools*, 41(2), 173-189.
- Gülây-Ogelman, H. ve Erten-Sarıkaya, H. (2014). Okul öncesi dönem çocuklarının oyun davranışlarının akran ilişkileri üzerindeki yordayıcı etkisi. *AİBÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 14(3), 301-321.
- Huesmann, L.R. Moise-Titus, J., Podolski, C.L. ve Eron, L.D. (2003). Longitudinal relations between children's exposure to t.v. violent and their aggressive and violent behavior in young adulthood: 1977-1992. *Developmental Psychology*, 39(2), 201-221.
- İnanlı, M.S. (2009). *Televizyondaki çocuk programlarının beş-altı yaş çocukları için sözel şiddet ve anti sosyal sözcükler içerme durumunun incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Karatekin, K., Sönmez, Ö.F. ve Kuş, Z. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin İletişim Becerilerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Turkish Studies*, 7(3), 1695-1708.
- Kayıran, S. M., Şahin, S.A. ve Cure, S. (2011). Pediatri Perspektifinden Çocuklarda Konuşma ve Dil Gecikmesine Yaklaşım. *Marmara Medical Journal*, 25, 1-4.
- Kaytez, N. ve Durualp, E. (2014). Türkiye'de okul öncesinde oyun ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerin incelenmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2(2), 110-122.
- Koçyiğit, S., Sezer, T., ve Yılmaz, E. (2015). 60-72 Aylık Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Duygu Düzenleme Becerileri ile Oyun Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12-1(23), 209-218.
- Kraft, K.C. ve Berk, L.E. (1998). Private speech in two preschools: Significance of open-ended activities and make-believe play for verbal self-regulation. *Early Childhood Research Quarterly*, 13(4), 637-658.
- Lauricella, A.R., Wartella, E. ve Rideout, V.J. (2015). Young children's screen time: The complex role of parent and child factors. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 36, 11-17.
- Martin, A., Razza, R.A., Brooks-Gunn, J. (2012). Specifying the links between household chaos and preschool children's development. *Early Child Development and Care*, 182(10), 1247-1263.
- Mathieson, K., ve Banerjee, R. (2011). Peer play, emotion understanding, and socio-moral explanation: The role of gender. *British Journal of Developmental Psychology*, 29(2), 188-196.
- Newton, E. ve Jenvey, V. (2011). Play and theory of mind: Associations with social competence in young children. *Early Child Development and Care*, 181(6), 761-773.
- Saracho, O. N. (1995). The relationship between the cognitive styles and play behaviours of preschool children. *Educational Psychology*, 15(4), 405-415.
- Şener, T. (1996). *4-5 yaş anaokulu çocuklarında dramatik oyunun ve inşa oyununun bakış açısı alma becerisine etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Taylor, G., Monaghan, P. ve Westermann, G. (2018). Investigating the association between children's screen media exposure and vocabulary size in the UK. *Journal of Children and Media*, 12(1), 51-65.

Teuwen, J., De Groff, D., Zaman, B., 2012. Flemish preschoolers online: a mixed-method approach to explore online use, preferences and the role of parents and siblings. Paper Presented at the Etnaal van de Communicatiewetenschap, Leuven, Belgium.

https://lirias.kuleuven.be/bitstream/123456789/350708/1/Flemish+Preschoolers+Online_English+version.pdf adresinden 8 Mayıs 2018 tarihinde erişim sağlanmıştır.

Tuğrul, B. (2015). *Oyunun Gücü*. Ayşe Belgin Aksoy (Ed.) Her Yönüyle Okul Öncesi Eğitim Seti Okul Öncesi Eğitimde Oyun Kitabı içinde (Sayfa 210-229). Hedef CS Basın Yayın: Ankara.

Valcke, M., Bonte, S., DeWever, B., ve Rots, I. (2010). Internet parenting styles and the impact on internet use of primary school children. *Computers & Education*, 55(2), 454-464.

Wyver, S. R., ve Spence, S. H. (1999). Play and divergent problem solving: Evidence supporting a reciprocal relationship. *Early Education and Development*, 10(4), 419-444.

Yaşar, M. ve Paksoy, İ. (2011). Çizgi filmlerdeki saldırgan içerikli görüntülerin, çocukların serbest oyunları sırasındaki saldırganlık düzeylerine etkisi. *Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 20(2), 279-298.