

Research Article/Araştırma Makalesi

Digital Games Played at Home by 5-6 Year Old Children Attending Kindergarten and Determining Parents' Behaviors

Hatice DARGA* ¹ 

¹ Mehmet Akif Ersoy University, Bucak Health Academy, Burdur, Turkey, hdarga@mehmetakif.edu.tr


* Corresponding Author: hdarga@mehmetakif.edu.tr

Article Info

Received: 8 February 2021

Accepted: 20 April 2021

Keywords: Preschool, digital games, parent, technology and child

 10.18009/jcer.876987

Publication Language: Turkish

Abstract

The aim of the study is to determine the digital games played at home by children aged 5-6 who attend kindergarten and the behaviors of their parents. Qualitative method was used in the research. The study group consists of 52 parents of children in the 5-6 age group attending kindergarten. The data collection tool is a semi-structured questionnaire. The data were analyzed by content analysis and interpreted. Results; Children use phones, tablets and computers for games and videos, between 0-1 and 1-2 hours daily. When their children are on the screen, parents do most household chores. Parents set the time their children stay on the digital screen according to the time period they have determined as the right to use daily. Children play many games and watch videos that have very different content and appeal to different ages and developmental levels.



To cite this article: Darga, H. (2021). Anasınıfına devam eden 5-6 yaş grubu çocukların evlerinde oynadıkları dijital oyunların ve ebeveynlerin davranışlarının belirlenmesi *Journal of Computer and Education Research*, 9 (17), 447-479. DOI: 10.18009/jcer.876987


Anasınıfına Devam Eden 5-6 Yaş Grubu Çocukların Evde Oynadıkları Dijital Oyunlar ve Ebeveynlerin Davranışlarının Belirlenmesi

Makale Bilgisi

Geliş: 8 Şubat 2021

Kabul: 20 Nisan 2021

Anahtar kelimeler: Okul öncesi, dijital oyunlar, ebeveyn, teknoloji ve çocuk

 10.18009/jcer.876987

Yayın Dili: Türkçe

Öz

Araştırmanın amacı, anasınıfına devam eden 5-6 yaş grubu çocukların evlerinde oynadıkları dijital oyunların ve ebeveynlerin davranışlarının belirlenmesidir. Araştırmada nitel yöntem kullanılmıştır. Çalışma grubu anasınıfına devam eden 5-6 yaş grubundaki çocukların toplam 52 ebeveynidir. Veri toplama aracı yarı yapılandırılmış anket formudur. Veriler içerik analizi ile çözümlenerek yorumlanmıştır. Bulgulara göre; çocuklar telefon, tablet ve bilgisayar oyun ve video amacıyla, günlük en çok 0-1 ve 1-2 saat arasında kullanmaktadır. Çocukları ekrandayken ebeveynler en çok ev işleri yapmaktadır. Ebeveynler çocuklarına dijital ekranda kalma sürelerini günlük kullanım hakkı olarak belirlediği zaman dilimine göre yapmaktadır. Çocuklar hem birbirinden çok farklı içerikteki hem de farklı yaş ve gelişim düzeyine hitap eden birçok oyunu oynamakta ve videoları izlemektedir.

Summary

Digital Games Played at Home by 5-6 Year Old Children Attending Kindergarten and Determining Parents' Behaviors

Hatice DARGA* ¹ 

¹ Mehmet Akif Ersoy University, Bucak Health Academy, Burdur, Turkey, hdarga@mehmetakif.edu.tr

* Corresponding Author: hdarga@mehmetakif.edu.tr

Introduction

Digital games are entertainment games that are played on the screens of technological devices used in daily life and are offered to the service of individuals of all ages with easily accessible applications. The popularity of digital technologies and the fact that children play with these technological tools at home and in educational settings have made it a controversial activity among those who support and oppose young children. The fact that the 3-6 age group in the target range of digital game technologies are especially vulnerable to media messages makes it more important to research and define digital games and learning experiences. There are limited number of studies in the literature on technology and digital games in early childhood, but the variables related to the use of certain technological tools are studied in detail and the age range is close to each other. This research is important in that the target group of the technology, which is attractive to young children and parents due to the rapid learning of digital game technologies, is 3-6 years old children. In addition this research is important in that it contributes to children to revise their approaches and realize their needs in this regard, while obtaining information from parents about their current practices about using technological devices at home. The aim of the study is to determine the digital games played at home by children aged 5-6 who attend kindergarten and parental behaviors.

Method

The study conducted with the qualitative research method was designed with a case study. The semi-structured questions were given to the parents in writing for the demographic information of the study group and information about the children's use of technological tools. Open-ended questions were used to determine the behaviors of parents in the process of using technological tools of their children. The research reveals the

technological tools used by 5-6 year old children attending the kindergarten class, determination of the games they play in these vehicles and the videos they watch, as well as the behaviors of their parents on this issue. The study group was composed of the parents of 52 children aged five and six who were attending kindergartens in three public primary schools in the city center of Ordu, who voluntarily participated in the study. The data collection tool of the research is a semi-structured questionnaire consisting of 18 questions in total. The questionnaire form was given to the parents by making face to face explanation. Written questions were informed about the research topic before being given to parents. The data of the research were analyzed and interpreted by content analysis. Categories were created by coding the answers of the parents by three researchers. Coding was done by three researchers to ensure reliability in the analysis of the data. The consensus and similarity ratio of the researchers in data coding was calculated by Miles and Huberman internal consistency formula.

Results and Discussion

In this study, first, the variables related to the use of technological devices in children's homes were examined. Children mostly use mobile phones / tablets and computers for playing games and watching videos. Research has shown that children playing computer games significantly (Akçay & Özcebe, 2012), technological devices mostly watch cartoons and digital games (Aral & Doğan-Keskin, 2018), video watching (Kılıç, (2017), tablet games and computers, play the game (Sapsağlam, 2018), shows that it is used for the purpose. Papadakis, Kalogiannakis and Zaranis (2016) state that, children prefer cartoons, games and video content over the internet. Rideout, et al. (2003) evaluated the fact that half of the children (48%) included in the study played video games and the majority (70%) were using computers as young children were using the new digital media at a high rate.

The second important finding is that the daily screen time of children is between 0-1 and 1-2 hours, and at least 3-4. Children's screen usage times are decreasing gradually compared to other studies. This situation shows that parents behave more consciously. When the researches in the literature are evaluated on the basis of preschool period, the maximum daily use of technological devices or screens is 0-1 hours (Akçay & Özcebe, 2012; Gündoğdu et al., 2016), "less than two hours" and "more than two hours" (Çelik, 2017) resembles the results of the current research with the findings. Rideout et al., 2003 and

Vandewater et al., 2007 determined that children in the age group 5-6 spend an average of 2 hours a day on screen media. According to the research conducted in India, the screen usage time for children in the 4-5 age group is between "less than 30 minutes" and "30 to 60 minutes".

Among the technological devices in the homes of the children, the phone (27) and the tablet (21) are used the most and the computer (7) is the least. The results of the studies conducted in the preschool period including the age group of the present study also support this finding (Aktaş Arnas, 2005; Aral & Doğan Keskin, 2018; Kılıç, 2017). While children are busy playing games and watching videos with digital tools, parents are mostly dealing with "housework, cooking and kitchen (41)". The behavior of caring and controlling the child (12) is the least in number. Parents encourage the use of digital screens by children. According to studies, parents allow their children to use smartphones and other digital devices in order to keep their children calm at home and in public places, to linger while doing daily housework and to take care of their personal activities, and a group of parents are also on the screen themselves (Gündoğdu et al., 2016; Çelik, 2017; Harsh et al., 2018; Kılıç, 2017).

The majority of the parents stated that they did not offer digital tools to their children as a reward (34), while others stated that they used these tools as a reward (15). However, parents of both categories use and offer digital tools as rewards. The first category is already given the right to use daily. In the second category, it is used as a bargaining tool to control children's behavior. Children's use of technological tools is mostly restricted (51/56). Restriction forms are mostly planned and applied as a daily use period. However, parents do not see these behaviors as restrictions. Less intense restraint behaviors include withdrawal of punishment or reward, keeping away from harmful effects, restricting school time, and intervening when use is excessive. Parents' use of digital tools to their children within a certain period of time can be considered as a positive behavior in terms of controlling the process. While parents state that smartphones should be used under proper guidance and with a limited time on the screen (Akçay & Özcebe, 2012; Harsh et al., 2018), opposing parents do not find this useful (Harsh et al., 2018).

Children's usage content in technological tools, tablet, mobile phone and computer, "Watching videos and cartoons", "Car racing and Sports games", "Playing house games", "Intelligence-attention games with educational content", "Building construction and adventure games" categories stand out. The most played games in digital vehicles are "Car

racing" (26) "Barbie - baby-girl dress up" (14), "Minecraft" (10) and "Football" (10) in a remarkable number. "Puzzle" (9) and the game "Chess" (5) and "Talking cat Tom" (8) are other games played by children. "Cartoon games" (4), which include gamified series of various cartoons, are also played on digital devices. The most cartoon (20) videos are watched as videos. The most followed by music and videos with various content (10). Sapsağlam (2018) determined that children in the age group of five prefer games played with electronic toys more and play tablet games (18) and computer games (12) the most. Almost all games played by children on tablets, computers and mobile phones contain an element of violence. Epstein et al. (2008) and Vandewater et al. (2007) associate these sedentary activities, which cause little time loss, with obesity and a decrease in cardiovascular fitness, as well as the contribution of poorly designed games to children's learning, skill development and healthy development. Children confuse the reality with what they watch in cartoons and games, and they are surprised by this situation (Lieberman et al., 2009; Kılıç, 2017). However, parents' level of knowledge on this subject can be surprising. Darga et al. (2021) found that all of the parents (n = 113) answered "yes" to the question about children's ability to distinguish between real and imaginary events in cartoons. Another finding of the same research is that 64.60% of the mothers stated that "children take the positive / negative behaviors of the characters in cartoons as an example. Although mothers do not have the correct information theoretically, they are aware of the factors that affect their children's behavior. Children play many games and watch videos with very different content and appeal to different ages and developmental levels. According to Calvert and Wilson (2008), poorly designed games can cause significant harm such as learning, modeling and rewarding aggressive or anti-social behaviors. It is also another negative point that whether playing games is beneficial and fun has not been tested with children (Garrison & Christakis, 2005; Singer & Singer, 2002; Wartella, O'Keefe & Scantlin, 2000). Whereas, well-designed games can provide powerful interactive experiences that can support young children's learning, skill development and healthy development (Lieberman, 2006; Thai, Lowenstein, Ching & Rejeski, 2009).

Conclusion and Suggestions

As a result of this study, children use their phones / tablets and computers for playing games and watching videos for 0-1 and 1-2 hours a day at the most unsuitable times

according to their ages, and a small number of It is seen that the parents show the behavior of controlling their child, they apply the usage restriction for the period determined as the daily usage right and it is close to the number of those who do not restrict them.

Children mostly play "Car racing, baby dress up, minecraft, football" games on tablet, computer and mobile phones. Although "Puzzle and" Chess are considered educational in terms of content, they have drawbacks due to the fact that they are played in a virtual environment. It is seen that in video watching, which is the other purpose of use of digital tools, cartoon videos come out first, and videos with other different content are also watched. Children play many games and watch videos with very different content and appeal to different ages and developmental levels.

In future research, It is observed that the processes and actions related to preschool children in the 5-6 age group staying on the digital screen are mostly based on parental behaviors. For this reason, studies to increase the knowledge and awareness of parents about the use of digital screens and their contents may be beneficial.

Giriş

Okul öncesi dönemdeki çocuklar, mobil veya sabit durumdaki teknolojik araçlarda hizmetlerine sunulan birçok dijital uygulamaya günlük yaşamda, eğitim ortamlarında, dışarıda, hatta hareket halinde iken anında ulaşabilmektedir. İnternetin yaygınlaşması ile daha fazla sayıdaki ve farklı içerikteki oyunlaştırılmış uygulamalara, cep telefonu, tablet ve bilgisayar gibi hemen her evde en az birine rastlanılan araçlar üzerinden bağlantılar sağlanabilmektedir. Holloway, Green ve Stevenson (2015) ile Wandewater (2007), ellerinden düşürmedikleri mobil cihazlardaki pratik internet bağlantıları ile çocukların hayatlarında oyunlar, videolar, kitaplar, yaratıcı ve iletişimsel deneyimlerin sıklıkla yer aldığını vurgulamaktadır.

Dijital teknolojinin popülaritesi ve çocukların evde ve eğitim ortamlarında bu teknolojik araçlarla oyun oynaması, küçük çocukları destekleyen ve buna karşı çıkanlar arasında tartışmalara yol açmıştır (Plowman, Stevenson, Stephen & McPake, 2012). Sağlıklı çocuk gelişimi açısından bu araçların kullanım süreci ve etkilerinin tartışmalı bir hal almış olması önemli bir noktadır. Okulöncesi çocuklarının, ebeveynlerin ve çocuklar ile yakından ilgilenen yetişkinlerin, dijital teknoloji ile günlük yaşamda giderek daha fazla etkileşime girmesi, bu kaynakların evde ve eğitim ortamlarında yer almasını kaçınılmaz kılmaktadır (Plowman, vd., 2012). Medya teknolojisi bebeklik dönemindeki çocuklar arasında bile günlük yaşamda giderek artan bir rol oynadığından, bu durumun gelişimsel etkileri üzerine daha fazla araştırma yapılması kritik önemdedir (Vandewater, Rideout, Wartella, Huang, Lee & Shim, 2007). Bir araştırma, çocukların zamanlarının çoğunu bilgisayar oyunları ve internette geçirmeleri sonucunda, sosyal gelişimlerinde önemli oranda gerileme, düşük özgüven, sosyal ilişkilerde aşırı kaygılı ve saldırganlık davranışlarının yoğunluğu tespit etmiştir (Holman, Hansen, Cochian & Lindsey, 2005). Mobil veya dijital oyun oynama çocukların yaşamlarında giderek belirleyici bir rol oynamakta ve çocuğun fiziksel ve duygusal çevresini doğrudan etkilemektedir (Kabakçı Yurdakul, Dönmez, Yaman & Odabaşı, 2013). Toran ve arkadaşları (2016), yürüttükleri araştırmadan, çocukların mobil oyunları oynama sürelerinin belirsizleştiği, bu belirsizliğe paralel olarak, çocukların gelişiminde dezavantajlı durumların avantajlı durumlara oranla daha çok arttığı sonucuna ulaşmıştır. Çocukların teknolojik araçların ekranları karşısında geçirdiği süre kontrol edilmeli, çocuklar gelişimsel uygunluğu kesin olmayan ve aşırı uyaran içeren oyun ve oyun materyallerinden korunmalıdır (Johnson & Dinger, 2012).

Küçük yaştaki çocuklar gelişim özellikleri ve becerileri alanları, kendilerinden daha büyük çocuklara ve yetişkinlere göre daha farklıdır. Çocukların gerçek dünya deneyimleri büyüklere göre daha az olduğundan gerçek ile hayali birbirine karıştırabilmektedirler. Okul öncesi dönemdeki çocuklar animasyonlu karakterleri gerçek ve büyülü bulabilirler ve olağanüstü güçlere sahip olmayı da mümkün görebilirler. Karakterin ve bir durumun onlara cazip gelen özelliğine odaklanıp, diğer özellik ve detaylar ile karakterin zihin durumunu algılayamadıklarından ana mesaja da ilgisiz kalabilirler (Calvert & Wilson, 2008; Strasburger & Wilson, 2002; Singer & Singer, 2005). Taklit etme becerileri nedeniyle tehlike oluşturabilecek veya istenmeyen davranışları farkında olmadan sergileyebilirler (Bandura, 1997). Okul öncesi 3-6 yaş grubu 103 çocuğun ebeveyni ile yürütülen çalışmada, ebeveynler %64,60'ının çocuklarının çizgi filmlerden olumlu/olumsuz davranışları örnek aldıklarını ifade etmişlerdir (Darga, Öztürk, & Öztürk, 2021).

Okul öncesi dönemdeki çocukların öğrenme ve gelişmeyi kendi somut deneyimleri yoluyla ve tüm duyularını kullanarak gerçekleştirdiği bilinmekte ve kabul edilmektedir. Bunu yaparken deneme-yanılmaları, keşifleri, kullandıkları materyaller ve deneyimlerin gerçekleştirildiği ortamın çocuğun kontrolünde olması, onun süreçten doyum alması ve hedefine ulaşmasında etkilidir (Glover, 1999; Johnson & Dinger, 2012; Nielsen, 2006; Piaget, 2000). Çocuklar çevredeki nesnelere ve kişilerle doğrudan etkileşime girerek, fiziksel aktivite ve sosyal etkileşim gibi sağlıklı davranışlar yoluyla zamanlarını daha verimli geçirebilirler. Araştırma bulguları okul öncesi dönemdeki çocukların sosyal davranışları sıklıkla gösterdiğini (Kıvanç & Amca, 2016), çocukların (%92,03) çizgi filmleri çoğunlukla yalnızken izlediklerini, arkadaşlarıyla birlikteyken daha çok birbirleriyle vakit geçirmeyi tercih ettiklerini belirlemiştir (Darga vd., 2021). Oyun, okul öncesi dönemde çocuklar için öğrenmenin ana yollarından biri olup, onların ortaya çıkan yeteneklerini ve deneyimlerini anlamlandırdığı bu doğal gereksinim aktivitesini içsel motivasyon ile gerçekleştirmektedir (Singer & Singer, 2005). Johnson & Dinger (2012), çocukların merak duygularına dayanan bağımsız oyunlarının yerini yetişkinlerin oluşturduğu oyunların almaya başladığını, oysa gerçek yaşam deneyimleri sunarak çocukları günlük yaşama dâhil etmenin oyunu desteklemenin en iyi yollarından biri olduğunu söylemektedir.

Ev ortamı çocukların önemli bir öğrenme alanıdır ve ebeveynler bunun farkındadır. Ancak teknoloji ile etkileşimden oluşabilecek öğrenme henüz tam olarak anlaşılammıştır ve çocukların teknolojiyle ortaya çıkan yeterliklerinin nasıl desteklendiğine ve gelişebileceğine

çok az dikkat edilmektedir (Plowman vd., 2011). Rideout, Vandewater ve Wartella (2003), birçok ebeveynin, medyayı çocuklarının entelektüel gelişimine faydalı, önemli bir eğitim aracı olarak gördüğü ve ebeveynlerin bu konudaki davranışlarının çocuklarının her ortamı kullanmak için harcadıkları zamanla ilişkili olduğunu göstermektedir. Genç'in (2014) araştırmasına göre, ailelerin büyük çoğunluğu (%82,35), çocuklarına akıllı telefon kullanımlarına akşamları ve evde (%60,98) izin verirken, bunu çocuklarını akşam yemeği yemeye ikna etmek için de kullanmaktadır.

Dijital çağın içinde doğan ile sonradan katılan nesil arasında bilgi ve beceri uçurumu nedeniyle ebeveynler, dijital teknolojilerin kullanımıyla ilgili çocuklarına nasıl davranacaklarını bilmemektedirler (Ulusoy & Bostancı, 2014). Aileler, çocukların daha iyi yetişmesi adına bilgisayar ve internet kullanımını eğitim amaçlı olarak desteklemektedir. Ancak, birçok ebeveynin bilgisayar ve internet kullanımı konusunda yeterince bilinçli olmadıkları görülmektedir (Cömert & Kayıran, 2010). Ayrıca, Plowman ve diğerlerine (2012) göre, erken çocukluk döneminde dijital oyun kullanımı daha çok çocuğun çevresindeki yetişkinlerin sunumuyla gerçekleşmektedir. Son yıllardaki bir çalışmada (Erişti & Avcı, 2017), 5-6 yaşındaki çocukların, anne ve aile bireylerinin evde internet kullanımlarını çok fazla buldukları ve bundan rahatsızlık duyduklarını, kendilerini mutsuz, kızgın, yalnız ve sıkılmış hissettikleri saptanmıştır. Diğer bulgular, ebeveynlerin internetteki oyun ve sosyal medya kullanımları sırasında, çocukların çoğunluğunun da ebeveynleri gibi akıllı telefon, tablet ve bilgisayarlarda web tabanlı uygulamalar ile meşgul olduğudur. Dikkat çekici bir bulgu da çocukların oyun tabanlı uygulamalara güvendiklerini ve 21 çocuktan 11'inin interneti kullanmaları gerektiğine inanmalarıdır. Araştırmalar dijital ekran kullanımı konusunda ebeveynlerin karşıt görüşlerini de saptamıştır. Bu bulgulara göre, önemli orandaki ebeveyn (26,56%) çocukların akıllı telefon kullanması ile motor ve bilişsel becerilerinin geliştiği ve teknolojiye uyum sağladıkları için olumlu duygular taşımaktadır. Negatif duyguları taşıyanlar (46,88%) ise radyasyon problemi, okul öncesi çocuklar için uygun olmaması ve çocuk gelişimini olumsuz etkilediğini ifade etmişlerdir (Genç, 2014). Diğer çalışmada ise (Akçay & Özcebe, 2012), çocukların şiddet içeren bilgisayar oyunu oynamasına asla izin vermeyen ailelerin oranı, haftada bir-iki kez izin verenlere göre daha fazladır (%51,%39). Ancak burada şiddet unsurunun göreceli olabileceği ve belirlenmesinin uzmanlık bilgisi gerektirebileceği unutulmamalıdır.

Cillero ve Jago (2010), 1980 - 2009 arasındaki arařtırmalardan literatür taraması ile okul öncesi dönemdeki çocukların ekran izleme bağıntılarını arařtırmıştır. Buna göre ekran izleme ile pozitif olarak ilişkili deęişkenler yaş, etnik köken, ailede TV izleme, aile faktörleri (maternal depresif belirtiler ve ebeveyn vücut kütlesi) ve medyaya erişimdir. Negatif ilişkili deęişkenler sosyoekonomik göstergeler, ebeveyn kuralları ve güvenlidir. Annenin yaşı, annenin çalışması ve bir çocuğun yatak odasında bir TV setinin bulunmasının ekran izleme davranışıyla açık bir şekilde ilişkili olduđu bulunmuştur. Cinsiyet, medeni durum, babanın yaşı ve televizyon sayısı ise, ekran izleme davranışıyla ilişkili bulunmamıştır.

Teknolojik araç kullanımı, bu araçlarda dijital oyun oynamaya doęru özelleşmektedir. Dijital oyunlar, oyuncuya oyundaki süreci hakkında geri bildirimde bulunan, kuralları belirlenmiş, ulařılması gereken bir hedefi olan ve bunun için mücadele gerektiren sistem içerisinde yer almaktadır (Lieberman, Fisk & Biely, 2009). Dijital oyunlar, oyun sırasında ve sonrasında olumlu ve olumsuz duygulara yol açabilir (Arslan, 2020a). Oyunların kuralları, zorluk derecesi, oyun sırasında alınan pekiştireçler, keyifli veya can sıkıcı olabilir, istenen veya istenmeyen konuları öğretebilir. Oyunların güçlü yanları ve sakıncalarını belirlemek için daha fazla arařtırma yapılmalıdır (Lieberman vd., 2009). Okul öncesi-birinci sınıf aralıęındaki çocuklar arasında popüler olmasından dolayı, dijital oyunların üzerinde daha fazla durulması gereklidir (Thai, Lowenstein, Ching & Rejeski, 2009). Dijital oyunlar büyük ekranlar, elde taşınabilen ekranlar, elektronik öğrenme sistemleri ve elektronik oyuncaklar gibi giderek artan çeşitlilikteki teknolojik cihazlar çocukların günlük yaşamada kolay erişebildiđi bir hale gelirken, 3-6 yaş grubu çocukların bu oyunlara harcadıkları zaman ve oynadıkları oyun sayıları giderek artmaktadır (Garrison & Christakis, 2005; Lieberman vd., 2009).

Arařtırmalar dijital oyunların etkileri ve bu oyunların çocuklara en iyi nasıl hizmet edeceđi konularına yönelmektedir (Arslan, 2020b; Lieberman vd., 2009). Eđitici amaç taşıyan bilgisayar, sesli ve görüntülü oyuncaklar ve elektronik medyanın diđer formlarının çocukların oyunlarını giderek daha güçlü şekilde etkilemesi nedeniyle bunların kullanımının dikkatle izlenmesi gereklidir (Elkind, 2007; Johnson & Dinger, 2012). Bu araçların çocukların yaratıcı oyunlarını destekleme ve kısıtlama etkileri olabileceđinden teknolojik araçların kullanımı çocukların aktif oyun oynama ve sosyal etkileşim ihtiyacının önüne geçmeyecek şekilde kullanılarak olumlu etkileri arttırılabilir (Elkind, 2007). Okul öncesi dönemdeki çocukların, dijital oyunları oynadıđı sırada gösterdiđi gelişimsel tepkilere ve bu tepkilerin

çocukların tutum, davranış ve becerilerini etkileme durumunu anlamaya odaklı çalışmalar yapılmaktadır. Örneğin, çocukların oyunları izlerken göz hareketlerini, yüz ifadelerindeki tepkileri, duyguların yansımaları ölçen sistemler devreye sokulabilir (Lieberman vd., 2009).

Hâlen özellikle dijital oyunlara ve okul öncesi çocuklara odaklanan çalışmaların (Garrison & Christakis, 2005; Rideout vd., 2003) sayısı azdır. Okul öncesi çocuklar için gelişimsel olarak uygun ve etkili oyun tasarım stratejileri geliştirmek için araştırmalar artırılmalıdır. Yine de oyun tasarımcıları ve yayıncıları, kaliteli ve yararlı oyunlar üretmek için araştırmalardan ve bu çocuklar için oyun tabanlı öğrenme ve tasarımında uzman olanların rehberliğinden yararlanabilirler. Uzmanlar ayrıca oyunun öğrenme hedeflerini ve hedef grup olan çocukların ilgi ve yeteneklerini dikkate alarak, bu bilgileri kanıta dayalı oyun tasarım stratejilerine ve etkili oyun uygulamalarına dönüştürmeye destek olabilirler (Lieberman, 2009). Oyun geliştirme sürecindeki iki yaklaşım, biçimlendirici araştırma ve hedef grup olan çocukların sürece dahil edilmesi şeklindedir. Oyunun kullanımı kolay, anlaşılabilir, eğlenceli, eğitsel olarak etkili ve oluşabilecek olumsuz sonuçlardan arındırmak için oyun örneklerinin hedef yaş grubuyla erken test edilmesi biçimlendirici araştırma kapsamındadır. İkinci yaklaşımdaki uygulama ise çocukların yenilikçi fikirlerini ortaya konduğu tasarım sürecine dâhil edilmeleridir (Druin, 2002; Guha, Druin, Chipman, Fails, Simms & Farber, 2005).

Çocukların teknolojik araçlar ile ilgili deneyimi ve bu deneyimin etkilerini belirleyebilmek için derinlemesine çalışmalara ihtiyaç vardır. Türkiyede erken çocukluk dönemini kapsayan alan taramasında ulaşılabilen araştırmalar, okul öncesi dönemi içeren tarama çalışmaları (Akçay & Özcebe, 2012; Çelik, 2017; Genç, 2014; Gündoğdu, 2016; Konca, 2014; Kaya, 2017, Sapsağlam, 2018; Yazıcı & Gencer, 2016; Yengi, Döner Güner & Topakkaya, 2019), okul öncesi dönemde nitel olarak yürütülen çalışmalar (Toran, 2016), bebeklik ve okul öncesi dönemi kapsayan tarama çalışmaları (Kılıç, 2017), okul öncesinden ergenlik dönemine geniş bir yaş aralığını (3-18 yaş) dahil eden (Aktaş Arnas, 2005) çalışmalar, ve literatürü gözden geçiren (Tarı Cömert & Kayıran, 2010) çalışmalar şeklindedir.

Sağlıklı gelişimi desteklemek için çocukların yaşamında teknolojinin rolünü doğru anlamak çok önemlidir (Genç, 2014). Dijital oyun ve oyun teknolojilerinin 3-6 yaş aralığındaki hedef grubunun öğrenme ve başarıya hazır olmalarının yanında özellikle medya mesajlarına karşı savunmasız olmaları, dijital oyun deneyimlerinin araştırılmasını daha önemli hale getirmektedir (Calvert & Wilson, 2008; Singer & Singer, 2002, 2005). Evde

teknoloji kullanarak oyun oynama ve öğrenme faaliyetleri ile ilgili daha ayrıntılı çalışmalar beş yaş ve üstü çocuklara odaklanma eğilimindedir (Plowman vd., 2011). Bu araştırma çocukların evde teknolojik araç kullanımı hakkında ebeveynlerden mevcut uygulamalarına yönelik bilgi alırken onların davranışlarını gözden geçirmelerini ve bu konudaki ihtiyaçlarını fark etmelerine de katkıda bulunacaktır.

Araştırmanın Amacı

Anasınıfına devam eden 5-6 yaş grubu çocukların evlerinde oynadıkları dijital oyunlar ve ebeveyn davranışlarının belirlenmesidir. Bu amacı gerçekleştirmek için aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. Çocuklar teknolojik araçları (bilgisayar, tablet, cep telefonu) hangi amaçla kullanmaktadır?
2. Çocukların teknolojik araçları (bilgisayar, tablet, cep telefonu) günlük kullanım süreleri ne kadardır?
3. Çocuklar genellikle hangi teknolojik aracı kullanmaktadır?
4. Çocukların teknolojik araçları kullanımı sürecinde ebeveynler hangi davranışları sergilemektedir?
5. Çocukların teknolojik araçlarda oynadıkları oyunlar nelerdir?

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Bu çalışma nitel araştırma yöntemi çerçevesinde gerçekleştirilmiştir. Nitel araştırma algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konulmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırmadır (Yıldırım & Şimşek, 2013). Araştırma durum çalışması ile desenlenmiştir. Nitel durum çalışmasında bir veya birden çok duruma ilişkin etkenler ortam, bireyler, olaylar süreçler şeklinde bütüncül bir yaklaşımla araştırılır ve ilgili durumdan nasıl etkilenildiği ve ilgili durumu nasıl etkilediği üzerine odaklanılır (Yıldırım & Şimşek, 2013).

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubu, amaçlı örneklem yöntemlerinden ölçüt örnekleme kullanılarak belirlenmiştir. Amaçlı örnekleme kavramı nitel araştırmalarda kullanılmaktadır. Bu, sorgulayan kişinin çalışma için katılımcıları ve araştırma mekanını seçmesi demektir.

Çünkü onlar çalışmadaki araştırma problemi ve merkezi fenomenin anlaşılabilmesi için bilinçli bir şekilde bilgi verebilirler (Creswell, 2013). Ölçüt örnekleme, örneklemin araştırmanın amacına uygun olarak belirlenen niteliklere sahip kişiler, olaylar, nesnelere ya da durumlardan oluşmasıdır (Büyüköztürk, Akgün, Karadeniz, Demirel & Kılıç, 2016). Araştırmaya dâhil olan ebeveynler çocuğu okul öncesi eğitim kurumuna devam eden ve dijital oyunları oynayan çocuklardır. Nitel araştırmada amaca yönelik örnekleme yaklaşımında çalışmaya kimin dâhil edileceği veya nerede yapılacağına belirlenmesi, belirli bir örnekleme stratejisinin türü ve incelenecek örneklemin büyüklüğüne karar vermek gibi üç husus söz konusudur (Creswell, 2013).

Çalışma grubunu Ordu ili merkezinde üç devlet ilkokulu bünyesindeki anasınıflarına devam eden beş ve altı yaşındaki toplam 52 çocuğun araştırmaya katılan ebeveynleri oluşturmaktadır. Okullar hem kendi içinde hem birbirlerine göre farklı sosyo-ekonomik özellikler gösteren Karşıyaka, Bahçelievler ve Cumhuriyet mahallesinde bulunmaktadır. Bu sınıflardan beş sınıf sabah, bir sınıf öğle grubunda anasınıfına devam etmektedir. Çalışma grubu ile ilgili bilgiler tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1. Çalışma grubu ile ilgili bilgiler

Demografik Özellikler	Sayı	Toplam
Çocuğun Yaşı	5 Yaş	20
	6 Yaş	32
Çocuğun Cinsiyeti	Kız	22
	Erkek	30
Anne Eğitim Durumu	İlkokul/Ortaokul	23
	Lise	17
	Üniversite	12
Baba Eğitim Durumu	İlkokul/Ortaokul	20
	Lise	18
	Üniversite/Lisans	14

Tablo 1 de yer alan çalışma grubunun demografik özelliklerine bakıldığında çocukların yaş grubuna göre, beş yaşında 20 çocuk, altı yaşında 32 çocuk vardır. Çocukların cinsiyete göre sayıları 22 kız çocuk, 30 erkek çocuk şeklindedir. Ebeveynlerin eğitim durumuna göre sayılarına bakıldığında ise ilköğretim mezunu 23 anne ve 17 baba mevcuttur. Lise mezunu anne sayısı 17 iken, babaların sayısı 18’dir. Üniversite mezunu annelerin sayısı 12, babaların sayısı 14’tür.

Veri Toplama Aracı

Veri toplama aracı, toplam 18 sorudan oluşan yarı yapılandırılmış anket formudur. Anket, katılımcıların kendi kelimeleriyle cevap verdiği açık uçlu maddeler ve araştırmacının belirlediği yanıtlar arasından seçim yapılan kapalı uçlu maddelerden oluşabilir (Christensen, Johnson & Turner, 2015. Çev. Ed. Aypay, A.). Literatür taraması yapılarak oluşturulan anket formu iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde, çocukların yaşı, cinsiyeti, anne-babanın eğitim durumu ile ilgili kişisel bilgileri içeren sorular, ikinci bölümde araştırma konusunu yansıtan kapalı uçlu beş soru ile açık uçlu 9 soru bulunmaktadır. Araştırma konusu ile ilgili sorular çocukların cep telefonu/tablet/bilgisayarı kullanım amacı, günlük ve haftalık ne kadar süre kullandığı, kullanmayı en fazla tercih ettikleri teknolojik araç, ebeveynlerin çocuklar bu araçları kullanırken ne ile uğraştığı, bu araçları ödül/kısıtlama amaçlı kullanıp kullanmadıkları ve çocukların hangi oyunları oynadıklarına yönelik sorulardan oluşmaktadır. Formun kapsam geçerliğini sağlamak için uzman görüşüne başvurulmuştur. Soruların içeriği, ifadelerin uygunluğu ve anlaşılabilirliği açısından değerlendirilmesi amacı ile üç okul öncesi öğretmeni, bir Türkçe dil uzmanı, bir digital araçların kullanımı konusunda çalışması olan alan uzmanı, bir erken çocukluk eğitiminde alan uzmanı ve bir eğitim bilimleri uzmanı olmak üzere toplam yedi alan uzmanının görüşüne başvurulmuştur. Bu görüşler doğrultusunda gözden geçirilerek yeniden düzenlenen anket formu araştırma kapsamı dışındaki rastgele belirlenen bir okuldaki altı aile ile ön uygulama yapılmıştır. Ön uygulama sonuçlarına göre forma son şekli verilmiştir.

Verilerin Toplanması

Veriler 2017-2018 bahar öğretim döneminde elde edilmiştir. Anket formu ebeveynlere yüz yüze açıklama yapılarak verilmiştir. Yazılı sorular ebeveynlere verilmeden önce, öğretmen aracılığı ile araştırma konusu ile ilgili bilgilendirilmiştir. Anket formlarının tamamlanması sürecini takip edebilmek amacıyla öğretmen formun bir köşesine isim yazmıştır. Cevaplama ve formların geri getirilmesi bir hafta içerisinde gerçekleştirilmiştir. Formu belirtilen zaman diliminde getirmeyen ailelere hatırlatma yapılarak verilerin toplanması tamamlanmıştır. Nitel araştırmanın bel kemiği, genel olarak birden fazla bilgi kaynağından kapsamlı veri toplanmasıdır. Bu bilgi kaynaklarından açık uçlu sorular üzerinden de sade bir yapıda ve belirli bir sonuca ulaşmayı umut etmeden veriler belgeler, görsel-işitsel materyallerden ve gözlemleyerek toplanır (Creswell, 2013).

Verilerin Analizi

Araştırmanın verileri içerik analizi yöntemi kullanılarak çözümlenmiştir. İçerik analizi birbirine benzeyen verileri belirli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirmek ve bunları okuyucunun anlayabileceği bir biçimde düzenleyerek yorumlamaktır (Yıldırım & Şimşek, 2013). İyi nitel veri analizi, bilgileri bulma ve bu bilgileri bağlamda tutma yeteneğine dayanır (Devers & Frankel, 2000). Veriler düzenlendikten sonra çalışma grubunun anket formundaki isimlerinin üzeri kapatılarak verilerin anlamlandırma alıştırmasına başlanır. Bu anlamlandırma kodlar, kategoriler, temalar veya boyutlar olarak adlandırılır (Creswell, 2013). Ayrıntılardan daha genel perspektiflere kadar tümevarım olarak çalışan nitel veriler analiz edilir (Creswell, 2013; Yıldırım & Şimşek, 2013).

Araştırmanın verilerinin analizinde güvenilirliği sağlamak için kodlamalar üç araştırmacı tarafından yapılmıştır. Açık uçlu sorularda araştırmacıların veri kodlamalarındaki görüş birliği ve benzerlik oranı hesaplanmıştır. Bunun için Miles ve Huberman modelinde içsel tutarlılık olarak adlandırılan ve kodlayıcılar arasındaki görüş birliği olarak kavramsallaştırılan benzerlik: Güvenirlik katsayısı= Görüş birliği sağlanan kodlama sayısı ÷ (Görüşbirliği sağlanan+görüş birliği sağlanamayan kodlama sayısı) × 100 şeklinde ifade edilen uyuşma yüzdesi formülü ($\Delta = C \div (C + \text{◆}) \times 100$) ile hesaplanmıştır. İçsel tutarlılık açısından kodlayıcılar arası görüş birliğinin en az % 80 olması beklenmektedir (Miles ve Huberman, 1994; Patton, 2002). Bu hesaplama göre açık uçlu 6. Sorunun uyuşma yüzdesi .90, yedinci soru için .89, sekizinci soru için .92, onuncu soru için .91, onbirinci soru için .95 olarak hesaplanmıştır. Verilerin toplanmasının ardından ebeveynlerin cevapları analiz edilmeye başlanmadan soru formlarındaki isimlerin üzeri kapatılmıştır. Ebeveyn "E" harfi ile kodlanmış ve harf kodunun yanına sıra ile E1- E2 şeklinde sayı verilerek formlar E52'yi kapsayarak numaralandırılmıştır. Araştırmanın başında belirlenen üst kategoriler çerçevesinde veriler kodlanarak kategoriler oluşturulmuştur. Bulgular üst kategoriler, kategoriler ve kodlar çerçevesinde yorumlanarak tablo haline getirilmiştir.

Bulgular ve Yorum

Bu bölümde elde edilen verilerden araştırma sorularına sıra ile cevap verilmiştir. Tablolar şu başlıklar altında düzenlenmiştir: "Çocuğun teknolojik araçları kullanım amacı", "Çocuğun teknolojik aracı günlük kullanım süresi", "Çocuğun genellikle hangi teknolojik aracı kullandığı", "Çocukların teknolojik araçları kullandığı sırada ailenin ne ile meşgul olduğu", "Ailenin çocuklarına teknolojik araçlarla oyun oynamayı ödül olarak sunma

durumu”, “Çocukların teknolojik araçlar ile oyun oynamasını ailenin kısıtladığı durumlar ve kısıtlama süreleri”, “Çocukların teknolojik araçlarda oynadıkları oyunların isimleri”.

Araştırmanın 1. sorusu “Çocuklar teknolojik araçları (bilgisayar, tablet, cep telefonu) hangi amaçla kullanmaktadır?” şeklindedir. Bu soru tablo 1’de düzenlenen kategori ve kodlar ile cevaplanmıştır.

Tablo 2. Çocukların teknolojik araçları kullanım amacı

Üst kategori: Çocukların teknolojik araçları kullanım amacı					
Kategoriler					
Bilgisayarı kullanım amacı		Tableti kullanım amacı		Cep telefonunu kullanım amacı	
Kodlar	Sayı	Kodlar	Sayı	Kodlar	Sayı
Oyun	27	Oyun	27	Oyun oynama	19
Video	15	Video	15	Video izleme	8
Çizgi film	3	Çizgi film	1	Çizgi film izleme	2
Ödev araştırma	2	Ders	1	El becerileri, dans, etkinlik videoları izlemek,	3
Müzik,	1			Eğitici videolar ve ödev videoları izleme	4
Resim yapma	1			Selena çocuk dizisi ve şarkısı	2
				Görüntülü konuşmak için	1
Toplam kod sayısı	49		44		39

Tablo 2’de çocukların teknolojik araçları kullanım amaçları üst kategorisinde tablet, cep telefonu ve bilgisayar kategorileri oluşturulmuştur. Bilgisayar en fazla kullanılan (49) araç olup, ardından “Tablet” (44) ve cep telefonu (39) gelmektedir. Bu araçlar en fazla oyun oynamak ve video izlemek amacıyla kullanılmaktadır. Buna göre, bilgisayar ve tablette oyun oynamak 27, video izlemek 15 kod sayısına sahiptir. Cep telefonu kategorisinde ise kod sayıları oyun oynama (19) ve video izleme (8) şeklinde sıralanmaktadır. Cep telefonu kategorisinde eğitici – ödev videoları (4) ve etkinlik videoları (3) kodları sayısı düşük olmakla beraber içerik açısından olumlu değerlendirilmiş ve ayrı kodlanmıştır. Genel olarak değerlendirildiğinde teknolojik araç olarak tanımlanan bilgisayar, tablet ve cep telefonunu çocuklar en fazla oyun oynamak ve çeşitli videolar izlemek için kullanmaktadır.

Bilgisayar kategorisinde yer alan örnek ebeveyn cümleleri, (E3, E17, E46, E50, E51, E52) “Oyun ve video”, (E5) “Oyun, araştırma, video, müzik, resim yapma”, (E23) “Arada bir çizgi film izlemek için kullanır”, (E44) “Oyun ve çizgi film” şeklindedir. Tablet kategorisindeki örnek ebeveyn cümleleri, (E1) “Oyun amaçlı kullanıyor”, (E25, E49, E50, E51, E52) “Oyun ve video” şeklindedir. Cep telefonu kategorisindeki örnek cümleler ise, (E5, E51) “Oyun, video” ile (E33) “Etkinlik videoları izlemek, eğitici videolar ve oyunlar” şeklindedir. Bunun yanında

(E23). “Arada bir çizgi film izlemek için kullanır”. (E21) “Oyun için ama sürekli oynamaz” ile (E12) “El beceri videoları, dans yapma videoları, zekâ gelişim, Selena” sayısı az diğer örnek cevaplardır. Bu üç cevapta da çocukların teknolojik araçları oyun ve eğlence amaçlı kullandıkları söylenebilir.

Araştırmanın 2. sorusu “Çocuğunuz genellikle hangi teknolojik araç ile oyun oynuyor?” şeklindedir. Bu soru tablo 2 ile cevaplanmıştır.

Tablo 3. Çocukların genellikle kullandığı teknolojik araçlar

Kategori: Çocukların genellikle kullandığı teknolojik araç

Kodlar	Cep telefonu	Tablet	Bilgisayar	Diğer	İzin yok	Toplam sayı
N	27	21	7	1	5	61

Tablo 3’e göre, en fazla kullanım sayısına sahip teknolojik araç cep telefonu (27) olup, ardından ona yakın sayıda tablet (21) gelmektedir. Bilgisayar (7) en az kullanılan teknolojik araçtır. Ayrıca hem tablet hem cep telefonu kullanan (4) çocukların yanı sıra, 1 çocuk da bilgisayar ve diğer bir teknolojik aracı kullanmaktadır. Çocuğuna teknolojik araç kullandırmayan 5 ebeveyn ise “cep telefonu yasak, izin vermiyorum” şeklinde cevap vermiştir.

Araştırmanın 3. sorusu “Çocukların teknolojik araçları (bilgisayar, tablet, cep telefonu) günlük kullanım süreleri ne kadardır?” şeklinde olup, bu soru tablo 3’te yer alan analizler ile cevaplanmıştır.

Tablo 4. Çocukların teknolojik araçları günlük kullanım süreleri

Üst Kategori: Çocukların teknolojik araçları günlük kullanım süreleri

Kategoriler	0-1 saat	1-2 saat	3-4 saat
Bilgisayar	22	13	3
Cep telefonu	22	15	0
Tablet	20	18	3
Toplam kullanım sayısı	64	46	6

Tablo 4’e göre çocukların teknolojik araçları günlük kullanım süreleri sıra ile en fazla 0-1 saat, 1-2 saat ve 3-4 saattir. İlk sıradaki 0-1 saatlik zaman diliminde bilgisayar (22), cep telefonu (22) ve tabletin (20) kullanım sayıları birbirine yakın şekilde sıralanmaktadır. İkinci sıradaki 1-2 saatlik zaman diliminde, sıra ile en fazla tablet (18), cep telefonu (15) ve bilgisayar (13) kullanılmaktadır. Son sıradaki 3-4 saatlik zaman diliminde ise bilgisayar (3) ve tablet (3)’in kullanım sayısı aynı iken cep telefonu bu zaman aralığında

kullanılmamaktadır. Tablet 1-2 saatlik zaman aralığında, bilgisayar ve cep telefonu ise 0-1 saat zaman aralığında en fazla kullanım sayısına sahiptir.

Araştırmanın 4. sorusu “Çocukların teknolojik araçları kullanımı sürecinde ebeveynler nasıl davranışlar sergilemektedir?” şeklindedir. Bu sorunun analizleri tablo 4, tablo 5 ve tablo 6’da yer verilen analizler ile cevaplanmıştır.

Tablo 5. Çocukların teknolojik araçları kullandığı sürede ebeveynlerin meşguliyet durumları
Üst Kategori: Çocukların teknolojik araçları kullandığı sürede ebeveynlerin meşguliyeti

Kendi işleri ile ilgilenmek Kodlar	Kategoriler		Sayı
	Sayı	Çocuk ile ilgilenmek Kodlar	
Ev işleri, temizlik	31	Yanında olup onu kontrol ediyorum,	12
Yemek ve mutfak	10	birlikte de oynuyoruz	
Televizyon izliyorum	9	İzlediği tüm videoları bana gösterir	1
Kişisel bakım	2		
Mesleğimle ilgili işler	2		
Misafirimle ilgileniyorum	1		
Çocuğu uyutuyorum	1		
Kitap okuyorum	1		
Toplam kod sayısı	41		13

Tablo 5’te “Çocukları teknolojik araçları kullandığı sürede ebeveynlerin meşguliyet durumu” üst kategorisi, “Kendi işleri ile ilgilenmek” ve “Çocuk ile ilgilenmek” kategorilerini içermektedir. “Kendi işleri ile ilgilenmek (41 kod)” kategorisine göre, ebeveynlerin cevapları en fazla “Ev işleri, temizlik (31 kod)”, “Yemek ve mutfak (10)” ile “TV izlemek (9)” şeklinde kodlanmıştır. Ev işleri, temizlik ve mutfak ile ilgilenmek ailenin ihtiyacı olarak değerlendirildiğinde, TV izlemek, kişisel bakım, kitap okuma ve misafiri ile ilgilenme kişisel aktiviteler olarak kabul edilebilir. “Çocuk ile ilgilenmek” kategorisinde cevaplar (12), “Yanında olup onu kontrol ediyorum, birlikte de oynuyoruz” kodlamasında toplanmaktadır.

Çocuklar teknolojik araçları kullandığı sürede ebeveynlerin meşguliyetleri ile ilgili örnek cümleler şu şekildedir: (E15) “Ev işleri ve mutfakla ilgileniyorum”, (E50) “TV izlemek, kitap okumak”, (E1) “Misafirimle ilgileniyordum”, (E51) “Ev işleri ve kişisel bakım”, (E19) “Ev işlerim olduğu zaman bilgisayara giriyor, işlerim bittikten sonra bilgisayardan kaldırıyorum”, (E34) “Yanında oturup onun neye baktığını gözetliyorum”, (E29) “Bazen beraber izliyoruz bazen evi topluyorum”, (E5) “Ev işleri veya onunla birlikte oynuyoruz” ve (E40) “Onları teknolojik araç kullanırken takip ediyorum. Kişisel işlerimi yapıyorum.”

Tablo 6. Teknolojik araçları kullanmayı çocuğa ödül seçeneği olarak sunma

Üst kategori: Teknolojik araçları kullanmayı çocuğa ödül seçeneği olarak sunma			
		Kategoriler	
Hayır sunmuyorum		Evet sunuyorum	
Kodlar	Sayı	Kodlar	Sayı
Hayır	23	Yaramazlık Yapmazsan	4
Ödül olarak sunmuyorum	7	Yemeğini bitirirsen	4
Oynama hakkı var, günde 1-2 saat	6	Evet ödül olarak veriyorum	4
Ceza olarak kullanmam	3	Ödevini yaparsan	3
Arada izlemesine müsaade ediyorum	2		
Oynamak istediği için oynuyor	1		
Toplam kod sayısı	34		15

Tablo 6’te “Teknolojik araçları kullanmayı çocuklara ödül seçeneği olarak sunma” üst kategorisi çerçevesinde oluşturulan iki kategori, “Hayır sunmuyorum (34 kod)” ve “Evet sunuyorum (15 kod)” dur. İlk sıradaki “Hayır sunmuyorum” (34) kategorisindeki en yüksek sayıdaki kod “Hayır” (23) olup, ikinci sırada “Ödül olarak sunmuyorum” (7) gelmektedir. Üçüncü sıradaki “Oynama hakkı var, günde 1-2 saat” (6) kodu ile dördüncü sıradaki “Ceza olarak sunmam” (3) kodları da dikkate değerdir. İkinci kategori “Evet sunuyorum” daha düşük kod sayısına (15) sahip olup, bu kategoride ilk üç sırada aynı sayıdaki kodlar “Yaramazlık yapmazsan” (4), “Yemeğini bitirirsen” (4) ve “Evet ödül olarak veriyorum” (4)” ile yakın sayıdaki “Ödevini yaparsan” (3) kodu da yakın sayıdadır. Bu kategorideki kodlara göre çocuklar teknolojik araçları kullanmak için ebeveynlerin isteğini yerine getirmelidir. Ebeveynler ağırlıklı olarak bilgisayar, cep telefonu ve tableti çocuklara ödül olarak vermediklerini belirtmişlerdir.

Bilgisayar, tablet ve cep telefonunu ödül ve ceza amaçlı kullanmadıklarını ifade eden ebeveynlerden (E5) “Teknolojik araçları ödül ya da ceza olarak kullanmıyoruz. Bu duruma da karşıyız”, (E22) “Hiç ödül olarak vermedim”, (E2) “Hayır. Ceza ve mükâfat olarak kullanmıyorum”, (E9) “Hayır sunmuyorum. İsteddiği zaman oynayabiliyor” diye cevap vermiştir. Teknolojik araçları çocuklara ödül olarak sunmadıklarını bunu bir hak olarak uyguladıklarını belirten ebeveynlerden (E18) “Hayır. Ödev bitince akşamları zaman geçirmesi için”, (E12) “Yok oynama hakkı var. Günde 1-2 saat. 1-2 saati geçtikten sonra alıyorum” ve (E10) “Hayır ödül olarak vermiyoruz. Her gün 1 saat oynama hakkı var” şeklinde cevap vermiştir. Teknolojik araçları çocuklara ödül olarak sunduklarını belirten ebeveynlerden (E23, E43) “Evet, eğer yaramazlık yapmazsan bir kere telefonla oynayabilirsin”, (E44) “Evet sunuyorum, ‘yemekten sonra oynayabilirsin’ gibi”, (E32) “Evet yaramazlık yapmadığı zamanlar veriyorum”, (E20) “Misafirliğe gittiğimizde canı sıkılırsa telefonu ödül olarak veriyorum”, (E4) “Dışarıda oyun oynuyorsa eve

gidildiğinde ‘telefonla oynayabilirsin gibi’ ve ‘(E1) ‘Ödevini yaparsan, hafta sonları tabletle oynayabilirsin veya parka gidip oynarız’ şeklinde ifade etmişlerdir. Bilgisayar, tablet ve cep telefonunu kullanmayı çocuğuna ödül olarak sunan ebeveynlerin yaklaşımları, çocuğun üzerinde otorite sağlamak, davranışlarını yönetebilmek için bu araçları kullandıkları şeklinde değerlendirilebilir.

Tablo 7. Çocukların teknolojik araçları kullanmalarının kısıtlanma durumu

Üst kategori: Çocukların teknolojik araçları kullanmalarının kısıtlanma durumu			
Kategoriler			
Kısıtlıyorum			Kısıtlamıyorum
Kodlar	Sayı	Kodlar	Sayı
Planlanan zamanlarda kullanıyor, kısıtlama yok	10	Çok oynamadıkları için kısıtlama yok	3
Olumsuz davranışında ceza olarak	7		
Zararlı olduğu için uzak tutmaya çalışmak	5	Hiçbir zaman kısıtlama yok, sıkılınca bırakıyor	2
Günlük 1-2 saat oyun ve video izleme süresi	5		
Günlük 15 dk. – 30 dk. kullanma hakkı var	5		
Sosyal aktivite ile meşgul etme	4		
Okul zamanı kullanma yok veya çok az	4		
Çok oynadığı veya çok izlediğinde müdahale	4		
Göz sağlığını korumak için 30 dakika izin var	2		
Çok sıkılır veya çok ısrar ederse 15 dk. izin var	2		
Çok ısrarcı veya çok istekli olduğunda reddetme	2		
İstediminde verip, istediğimde alıyorum	1		
Toplam kod sayısı	51		5

Tablo 7’de ‘‘Çocukların teknolojik araçları kullanmalarının kısıtlanma durumu’’ üst kategorisi altında ‘‘Kısıtlıyorum’’ ve ‘‘Kısıtlamıyorum’’ kategorileri oluşturulmuştur. Cevapların tamamına yakını (51/56) ‘‘Kısıtlıyorum’’ kategorisinde yoğunlaşırken, buradaki en fazla sayıya sahip iki kod ‘‘Planlanan zamanlarda kullanıyor, kısıtlama yok’’ (10) ve ‘‘Olumsuz davranışında veya istenen davranışı göstermediğinde ceza olarak’’ (7), şeklindedir. Ardından aynı sayıdaki üç kod ‘‘Zararlı olduğu için uzak tutmaya çalışmak’’ (5), ‘‘Günlük 1-2 saat oyun ve video izleme süresi’’ (5), ve ‘‘Günlük 15 dk. – 30 dk. kullanma hakkı var’’ (5) gelmektedir. ‘‘Kısıtlamıyorum’’ kategorisinde yer alan iki kod ‘‘Çok oynamadıkları için kısıtlama yok’’ (3) ve ‘‘Hiçbir zaman kısıtlama yok, sıkılınca bırakıyor’’ (2)’dur.

‘‘Kısıtlıyorum’’ kategorisi altındaki cevaplar, çoğunlukla belirledikleri kullanım süresini uygulama ve bunu kısıtlama olarak görmeme, söz konusu teknolojik araçların kullanımını sırasındaki zararlarından çocuğu koruma amaçlı ve cezalandırma amaçlı olmak üzere üç farklı düşünce ve davranışları içermektedir. Ebeveynlerden (E13), ‘‘Kısıtlamıyorum

günde 20 dakika oynama hakkı var”, (E30) “Belirli bir saatte oynattığım için hiç kısıtlamıyorum” ve (E35) “Kısıtlamıyorum, 1-2 saat arası oynuyor aralıklı olarak” diye cevap vermiştir. Çocukların cep telefonu, bilgisayar veya tablet ile oynama süreleri günlük 20 dakika ile 2 saat arasındadır. Ceza amaçlı kısıtlama uyguladığını ifade eden ebeveynlerden (E5) “Kural dışı davranışta. Yanlışın derecesine bağlı olarak 1 gün ile 1 hafta arası değişiyor”, (E25) ise “Söz dinlemediği ve kardeşine zarar verdiği zaman” (E31) “Akşamları yemeğini yemezse, Oyuncaklarını toplamazsa”, (E42) “Ceza yöntemi olarak” şeklinde ifade etmiştir. Koruma amaçlı kısıtlamayı çocuğun sağlık sorunları ve teknolojik araçların zararları nedeniyle yaptığını ifade eden ebeveynlerden (E1) “Bağımlılık yaptığını düşünmekteyim. Mümkün olduğunca vermemeye çalışıyorum”, (E38) “Fazla oynamasına izin vermiyorum. En fazla yarım saat. Sağlığının ve gözlerinin bozulabileceğini ve dikkat bozukluğu olabileceğini anlatıyorum” şeklinde açıklamıştır. Çocuğu aile üyeleri ile sosyal aktivite gerçekleştirerek meşgul ettiğini ifade eden ebeveynlerden (E33)’ün cevabı “Başka oyun üretiyoruz” şeklinde iken (E7) “Hafta sonları oynarsınız diyorum, hafta sonu genelde bir şeyler yapıyoruz onun için akıllarına gelmiyor”, (E6) ise “Televizyon izlemek günde yarım saat veya 1 saat, telefon 15 dk, video veya müzik dinlemek için. Diğer zamanlar kardeş oyunları veya bizimle vakit geçirir” şeklindedir. Özellikle okul zamanı kısıtlama yapan ebeveynlerden (E40) “Okul saatlerinde günde en fazla yarım saat ve 1 saat arası nadiren müsaade ediyorum” ve (45) “Okula gittiği zaman kullanmıyor” cümlesi ile davranışını açıklamıştır. Kısıtlama uygulayan ebeveynlerden (E37) “Çok ısrar ederse 15 dakika izin veriyorum, zaten çabuk sıkılıyor” diye cevap verirken, (E23) “Çok ısrarcı olduğu zaman kısıtlıyorum ve çok sıkılmadığı sürece vermiyorum” cevabı iki farklı davranışa örnektir.

Cevapları “Kısıtlamıyorum” kategorisinde birleşen ebeveynlerden (E12) “Bizde kısıtlama yoktur. Zaten süresi dolunca bırakıyor ya da yoruldu deyip bırakıyor”, Bir ebeveyn (E50) “Normal şartlarda oynadığı için kısıtlamıyorum. Gerektiği kadar oynuyor” cevabı ile durumu normal karşıladığını ve belirsiz bir süre çocuğa izin verdiğini ifade etmektedir. Ebeveynlerden (E8) “Hiçbir zaman kısıtlamıyorum. Sıkılınca kendisi bırakıyor”, (E51) “Kısıtlama yapmıyoruz” cevabı ile herhangi bir kural uygulamadıklarını belirtmektedir.

Araştırmanın 5. sorusu “Çocukların teknolojik araçlarda oynadıkları oyunlar nelerdir?” şeklinde olup bu sorunun analizleri tablo 7, tablo 8 ve tablo 9 ile verilmiştir.

Tablo 8. Çocukların tablette oynadıkları oyunlar ve izledikleri videoların isimleri

Üst kategori: Çocukların tablette oynadıkları oyunlar ve izledikleri videoların isimleri			
Kategoriler			
Video ve Çizgi Film	Evcilik Oyunları	Zekâ - Dikkat	Yarış ve Spor

İzleme		Oyunları		Oyunları			
Kodlar	Sayı	Kodlar	Sayı	Kodlar	Sayı		
Çizgi film	6	Barbie-bebek-	7	Yapboz	5	Araba Yarışı	8
My little Poney	2	kız giydirme		Satranç	2	Futbol	4
Elsa	2	Konuşan Kedi	3	Şeker-balon	2	Pes 2017	1
Elif'in Dünyası	2	Tom		patlatma			
Lol bebek videosu	2	Çilek kız –	2	Boyama	1		
Slaym videosu	1	makyaj yapma		Kelime türetme	1		
Enes Batur videosu	1	oyunları		Hafıza oyunu	1		
Çocuk müzikleri	1	Pasta yapma	2	Sayılar	1		
Selena	1			Kinder Magic	1		
Toplam kod sayısı	18		14		14		13

Kategoriler

Macera ve Yapı İnşa Oyunları		Savaş/Dövüş Oyunları		Strateji Oyunları	
Kodlar	Sayı	Kodlar	Sayı	Kodlar	Sayı
Minecraft	6	Transformers		Clash of Clans	1
GTA (Büyük araba hırsızlığı)	2	Savaş Robotu	2	Hay Day çiftlik oyunu	1
Lego City	1	Silah oyunu	1	Çiftlik Oyunu	1
Roblox	1	Angry Birds	1		
Toplam kod sayısı	10		4		3

Kategoriler

Platform Oyunları		Çizgi Film Oyunları	
Kodlar	Sayı	Kodlar	Sayı
Subway Surf	2	İstanbul muhafızları	1
Red Ball	1	Süt Peşinde	1
		Köstebeğiller	1
Toplam kod sayısı	3		3

Tablo 8'de "Çocukların tablette oynadıkları oyunlar ve izledikleri videolar" üst kategorisi çerçevesinde 10 kategori oluşturulmuştur. Bu kategoriler en fazla kod sayısına göre ilk üç sırada, "Video ve çizgi film izleme" (18), "Evcilik oyunları" (14) ve "Zekâ - dikkat oyunları"(14)'dir. İlk sıradaki "Video ve çizgi film izleme" kategorisine göre çocuklar daha çok "Çizgi film" (10) izlerken, çeşitli "Videolar izleme" (5) daha az sayıdadır. "Evcilik oyunları" kategorisinde en fazla "Barbie/ bebek/ kız giydirme" (7), "Zekâ - dikkat oyunları" kategorisinde ise en fazla "Yapboz" (5) oynanmaktadır. Son sıradaki üç kategori "Strateji Oyunları", "Platform Oyunları" ve "Çizgi film oyunları" aynı kod sayısına (3) sahiptir. "Strateji oyunlarında- çiftlik oyunları", "Platform oyunlarında-metroda sörf", "Çizgi film oyunları"nda ise bilinen üç çizgi filmin (tablo 7) oyunlaştırılması ile ilgili oyunlar oynanmaktadır.

Tabloda yer alan diğer kategorilerin kod sayıları ve kodların içerikleri de dikkate değerdir. Dördüncü sıradaki “Yarış ve Spor oyunları” (13) kategorisinde, “Araba yarışı” (8) ve “Futbol-PES 2017” (5) oyunları oynanmaktadır. Beşinci sıradaki “Macera ve yapı inşa oyunları” (10) kategorisinde en fazla oynanan oyun “Minecraft” (6)’tır. Diğer kategori “Savaş/dövüş oyunları” (4)’nda “Savaş robotu, silah oyunu” ile “Angry bird” oyunları yer almaktadır.

Tablo 9. Çocukların bilgisayarda oynadıkları oyunlar ve izledikleri videolar

Üst Kategori: Çocukların bilgisayarda oynadıkları Oyunlar ve İzledikleri Videoların İsimleri							
Kategoriler							
Yarış ve Spor Oyunları		Çizgi Film - Video ve Evcilik Oyunları		Zekâ- Dikkat Oyunları		Yapı İnşa ve Macera Oyunları	
Kodlar	s	Kodlar	s	Kodlar	s	Kodlar	s
Araba Yarışı	6	Çizgi film	1	Satranç	3	Minecraft	2
Blur (Araba yarışı)	1	My little Poney	1	Puzzle	1	Grand Theft	1
Futbol-Pes 2017	3	Masha ile Koca Ayı	1	Kâğıt oyunları	1	Auto-(GTA)-	
		Video izliyor	1	Şeker patlatma	1	Büyük Araba	
		Noah's Adventure video	1	Maze book-labirent boyama kitabı	1	Hırsızlığı	
		Konuşan Kedi Tom	2				
		Pasta Oyunları	1				
Toplam kod sayısı	10		8		7		3

Tablo 9’da “Çocukların bilgisayarda oynadıkları oyunlar ve izledikleri videolar” dört kategoride toplanmıştır. Bunlar kod sayılarına göre sırayla en fazla “Yarışma ve spor oyunları” (10), “Çizgi film - video ve evcilik oyunları”(8), “Zekâ- dikkat oyunları” (7) ve “Yapı inşa ve macera oyunları” (3)’ dır. Buna göre ilk kategoride çocuklar en fazla “Araba yarışları” (7), ikinci kategoride “Çizgi film” (3) ve “Video izleme” (2), üçüncü kategoride “Satranç” (3), son kategoride “Minecraft” (2) oynamaktadır.

Tablo 10. Çocukların cep telefonunda oynadıkları oyunlar ve izledikleri videolar

Üst Kategori: Çocukların cep telefonunda oynadıkları oyunlar ve izledikleri videoların isimleri							
Kategoriler							
Yarış ve Spor Oyunları		Evcilik Oyunları		Eğitimsel İçerikli Oyunlar		Savaş - Yapı İnşa- Platform Oyunları	
Kodlar	s	Kodlar	s	Kodlar	s	Kodlar	s
Araba Yarışı	11	Barbie –	7	Puzzle- Yapboz	3	Bowmaster	3
Police Car	1	bebek-kız		Renk-Sayı	3	silah oyunu	
Simulator 2015		giydirme	3	öğrenme Zekâ	1	Minecraft	2
Futbol maç	2	Konuşan Kedi		oyunları	1	Subway Surf	2
oyunu		Tom	1	Kinder Magic	1	Red Ball	1

	Güzellik oyunları	Şeker patlatma Maşa ve Koca Ayı	1 (kırmızı top)	
Toplam kod sayısı	14	11	10	9
Kategori				
Video ve Çizgi Film İzleme				
	Kodlar		s	
	My little Poney, Elsa , Heidi, Sevimli Kahramanlar		5	
	Piano Kids - Müzik videoları izleme		3	
	Toplam kod sayısı		8	

Tablo 10'da "Çocukların cep telefonunda oynadığı oyunlar ve izledikleri videolar" beş kategoride gruplandırılmıştır. Bu kategoriler kod sayılarına göre sırayla "Yarışma ve spor oyunları" (14), "Evcilik oyunları" (11), "Eğitimsel içerikli oyunlar" (11)'dir. En az kod sayısına sahip "Video ve çizgi film izleme" (8) kategorisi ile "Savaş - yapı inşa- platform oyunları"(9) kategorisi dikkate değer kod sayıdadır. İlk sıradaki "Yarışma ve spor oyunları" kategorisinde oyun tercihlerinin neredeyse tamamı "Araba Yarışı" (11)'nda yoğunlaşmıştır. "Evcilik oyunlarında" en fazla "Barbie, bebek ve kız giydirme" (7) ile "Konuşan kedi Tom" (3) oyunları, "Eğitimsel içerikli oyunlar"da ise en fazla "Puzzle-yapboz" (3) ve "Renk-sayı Öğrenme"(3) oyunları oynanmaktadır. Dördüncü sıradaki "Savaş - yapı inşa- platform oyunları"(9)'nda en çok oynanan oyunlar, " Bowmaster silah oyunu" (3), "Minecraft" ve strateji oyunu "Subway surf- metroda sür" (2)'tür. Son kategori " Video ve çizgi film izleme" kategorisinde çocuklar en fazla "My little Poney, Elsa , Heidi, Sevimli Kahramanlar" (5) çizgi filmlerini izlerken, " Piano Kids - Müzik videoları"(3) izleme de cep telefonunda yapılan diğer aktivitelerdir.

Tartışma

Bu araştırmada ilk olarak çocukların evlerindeki teknolojik araçları kullanım amaçları incelenmiştir. Çocuklar evlerindeki cep telefonu/ tablet ve bilgisayarı en fazla oyun oynamak ve video izlemek amaçlı kullanmaktadır. Bu bulgu alan yazındaki farklı araştırma sonuçları ile benzerlik göstermektedir. Araştırmalar bilgisayar oyunu oynayan çocukların önemli oranda olduğunu (Akçay & Özcebe, 2012), teknolojik aletleri en fazla çizgi film izleme ve dijital oyun oynama (Aral & Doğan-Keskin, 2018), video izleme (Kılıç, 2017), tablet oyunu ve bilgisayar oyunu oynama (Sapsağlam, 2018), amacıyla kullandığını göstermektedir.

Papadakis, Kalogiannakis ve Zaranis (2016b), çocukların internet üzerinden çizgi film, oyunlar ve video içeriklerini tercih ettiğini belirtmektedir. Rideout vd., (2003), araştırmaya dâhil ettiği çocukların yarısının (%48) video oyunları oynaması, çoğunluğunun (%70) bilgisayar kullanıyor olmasını küçük çocukların yüksek oranda yeni dijital ortamları kullanması şeklinde değerlendirmiştir.

Araştırmanın ikinci önemli bulgusu, çocukların günlük ekranda kalma sürelerinin en çok 0-1 ve 1-2 saat, en az 3-4 arasında olmasıdır. Alanyazındaki araştırmalar okul öncesi dönem bazında değerlendirildiğinde, çocukların günlük teknolojik araç veya ekran kullanım süreleri en fazla 0-1 saat (Akçay & Özcebe, 2012; Gündoğdu vd., 2016) ile “iki saatten az” ve “iki saatten fazla” (Çelik, 2017) şeklindeki bulguları ile mevcut araştırma sonucu ile benzerlik göstermektedir. Okul öncesi dönemi kapsayan, dijital oyun ve ekran kullanımı ile ilgili çalışmalar yaş grubu, zaman dilimi ve hangi teknolojik aracın ele alındığı konusunda kapsam farklılığı göstermektedir. Bulgular bu bağlamda değerlendirilmiştir. ABD’de yaklaşık 1000 aile ile yürütülen çalışmalarda (Rideout vd., 2003; Vandewater vd., 2007) 5-6 yaş grubundaki çocukların ekran medyasında günde ortalama 2 saat geçirdiği belirlenmiştir. Hindistan’da gerçekleştirilen araştırmaya göre, 4-5 yaş grubu çocukların ekran kullanımı süreleri ise “30 dakikadan az” ve “30 ila 60 dakika” arasındadır. Bu çalışmadaki diğer önemli bir bulgu ise, çocukların erken dönemde (1-5 yaş) akıllı telefon ile tanışmalarının daha sonraki kullanım sıklığının artması ile ilişkili bulunmuş olmasıdır. Türk Pedagoji Derneğine göre, 3-6 yaş grubu çocukların dijital ekran kullanım süreleri günlük toplam 20-30 dakikayı geçmemelidir (TPD, 2018). Amerikan Pediatri Akademisi (2001/13), 3-5 yaş grubunun günde bir saat, 6 yaş grubunun ise günde 2 saatle sınırlandırılmasını uygun bulmaktadır. Mevcut araştırmadaki bulgular bu sürelerle uygundur. Amerika’da çocukların medya kullanımı araştırma raporuna göre, çocuklar ve gençler önerilen sürelerden 4-5 kat daha fazla teknolojik araçları kullanmakta olup, bu durum ciddi ve sıklıkla yaşamı tehdit eden sonuçlara yol açabilmektedir. Elde taşınan cihazlar (cep telefonları, tabletler, elektronik oyuncaklar), özellikle çok küçük çocukların teknolojiye erişilebilirliğini ve kullanımını önemli ölçüde artırmaktadır (Common Sense Media, 2013).

Çocuklar en çok telefon (27) ve tableti (21), en az bilgisayarı (7) kullanmaktadır. Mevcut araştırmanın yaş grubunu da içeren okul öncesi dönemde yürütülen çalışmaların sonuçları da bu bulguyu desteklemektedir (Aktaş-Arnas, 2005; Kılıç, 2017; Aral & Doğan-Keskin, 2018). Teknolojik araçların türleri ve fonksiyonlarının artması ile bu araçlarda

çocuklara yönelik içerikler de artarak yer almaktadır. Kullanımı kolaylaştıran uygulamalar içermesi, boyutlarının farklı olması ile evin içinde de istenen yere kolayca taşınabilmesi ve internet bağlantısının yaygınlaşması ile ne yazık ki bu araçlar çocukların hayatının bir parçası haline gelmektedir.

Çocuklar dijital araçlar ile oyun/video ile meşgulken ebeveynler en çok “Ev işleri, yemek-mutfak ile uğraşmakta (41)’dır. Çocuk ile ilgilenme ve kontrol etme (12) en az sayıdadır. Alandaki çalışmalar da araştırma bulgusunu desteklemektedir. Okul öncesi dönemde yürütülen çalışmalara göre, Harsh vd., (2018), 152 ebeveynden %46,1’inin akıllı telefon, Kılıç (2017) 422 ailenin %74,4’ünün mobil medya aygıtı, Çelik (2017), 198 ebeveynin %71,7’sinin dijital ekran, Gündoğdu vd. (2016), 102 ebeveynin %49’unun ve Yengil, Döner Güner ve Topakkaya (2019) ise, 42 ebeveynin %52,3’nün çocukları teknolojik alet kullanırken onlar ev işlerini yapmaktadır. Harsh vd., (2018) ebeveynlerin akıllı telefonları kullanım şekillerini “Dijital emzik” olarak adlandırmaktadır.

Ebeveynlerin çocuklarına dijital araçları ödül seçeneği olarak sunma şekilleri, “Hayır sunmuyorum (34)” ve “Evet sunuyorum (15)” olarak iki kategoride toplanmıştır. Birincisi dijital araçların ödül olarak sunulmasından kaçınma, ikincisi ise bu araçları ödül olarak kullanma şeklindedir. Ödül olarak kullanmadığını ifade eden ebeveynler bunu çocuklarına zaten bir hak olarak sunmakta ve günlük kullanım süresi belirlemektedir. Ödül olarak kullanım ise ebeveyn tarafından çocuğun istenmeyen davranışlarını kontrol etmede veya istenen davranışı yaptırmak için şart unsuru olarak kullanılmaktadır. Bu davranışlar “yaramazlık yapılmaması, yemeklerin yenmesi, derslerin yapılması ve ödül olarak verilmesi” şeklindedir.

Çocuklarının teknolojik araçları kullanımları çoğunlukla kısıtlanmaktadır (51/56). Kısıtlama şekilleri çoğunlukla günlük kullanım süresi olarak planlanıp uygulanmaktadır. Ancak ebeveynler bu davranışlarını kısıtlama olarak görmemektedir. Daha az yoğunluktaki kısıtlama davranışları ise, ceza veya ödülü geri çekme, zararlı etkilerden koruma amaçlı uzak tutma, okul zamanı kısıtlama, kullanımın aşırı olduğu zaman müdahale etme şeklindedir. Kısıtlama yapmayan ebeveynler, çocuklarının dijital araçları zaten az kullandığı için ve tamamen çocuğun isteğine bırakma gibi iki farklı davranışı göstermektedir. Ebeveynlerin çocuklarına dijital araçları, günlük belirli bir süre dahilinde kullandırmaları, sürecin kontrol altına alınması açısından olumlu bir davranış olarak değerlendirilebilir. Akçay ve Özcebe (2012), ebeveynlerin (n=14/18) çocuklarının bilgisayar oyunu oynamasını

genellikle sınırlandırdığını belirlemiştir. Harsh vd. 'nin (2018) araştırmalarında, ebeveynlerin %51,3'üne göre, akıllı telefonların uygun rehberlik altında ve ekranda kalma sürelerinin sınırlandırılarak kullanılması, erken çocukluk döneminde çocuklar için yararlıdır. Karşıt görüşteki (%40,1) ebeveynler ise bunu kesinlikle yararlı bulmadığını ifade etmiştir. Araştırmanın sonucunda gelişmekte olan ülkelerde "Dijital okuryazarlık" sağlanması için küçük çocukların akıllı telefon kullanımına yönelik araştırmaların hızlandırılması ve kılavuzların formüle edilmesine acil ihtiyaç olduğu belirtilmiştir.

Çocuklar tableti en fazla, "Video ve çizgi film izlemek" için kullanmaktadır. Ardından aynı oranlardaki "Evcilik", "Zekâ-dikkat" ile "Macera ve yapı inşa" oyunları oynamak için kullanmaktadır. Bu kategorilere göre, tablet sıra ile en fazla "Çizgi film izleme", "Barbie/ bebek/ kız giydirme", "Yapboz", "Araba yarışı", "Minecraft yapı inşaa oyunu", "Spor oyunları ve savaş/dövüş oyunlarını" oynamaktadır. İlk sıradaki video ve çizgi film izleme çocukların teknolojik araçlarda hâlâ en çok sevdikleri etkinlik olduğunu göstermektedir. Darga, Öztürk, F. & Öztürk (2021) araştırmalarında, 5-6 yaş grubu çocukların izlediği çizgi filmlerin daha çok, devlet kurumu olan Türkiye Radyo ve Televizyonunda (TRT) yayınlandığı, sözkonusu yaş grubuna yönelik ilkökula hazırlık aşamaları ile değerler eğitimi içerdiği, kültürel öğelere esprili bir dil ile yer verdiği ve daha çok büyük yaşa hitap ettiği tesbit etmiştir. Beş- altı yaş grubu çocuklar animasyonları da izlemektedir.

Bilgisayarı çocuklar en fazla "Yarışma ve spor oyunları" oynamak için, ardından "Çizgi film - video ve evcilik oyunları" ve "Zekâ- dikkat oyunları" oynamaktadır. Bu kategorilere göre bilgisayar en fazla "Araba yarışları", "Çizgi film ve video izleme" ve "Satranç" oynamak için kullanılmaktadır. Sapsağlam (2018), çocukların değişen oyun tercihlerini araştırdığı çalışmasında bilgisayar oyunu (12), beş yaş grubunun en fazla tercih ettiği oyunlardandır. Çocuklar tercih nedeni olarak "çok eğlenceli" olduğunu söylemiştir.

Cep telefonunu çocuklar en fazla sırayla "Yarışma ve spor oyunları, "Evcilik oyunları", "Eğitimsel içerikli oyunlar" ile "Savaş - yapı inşa- platform oyunları" oynamak ve "Video ve çizgi film izlemek" için kullanmaktadır. Bu kategorilerde en fazla "Araba yarışı", "Barbie, bebek ve kız giydirme" ile "Konuşan kedi Tom, "Puzzle-yapboz" ve "Renk-sayı öğrenme", "Bowmaster silah oyunu", "Minecraft" ile strateji oyunu "Subway surf-metroda sörf" oyunları oynanmaktadır. Çocukların en fazla izlediği çizgi filmler "My little poney, Elsa, Heidi, Sevimli kahramanlar" ve videolar "Piano kids - müzik videoları"dır. Amerika Pediatri Akademisi (2013), akıllı telefon cihazlarının yaygınlığının yeterince kanıtlandığını

ve çocukların psikososyal gelişimine etkileri konusunda acil bir değerlendirme yapılması gerektiğini rapor etmektedir.

Birlikte değerlendirildiğinde, tablet, cep telefonu ve bilgisayarda en fazla “Video ve çizgi film izleme”, “Araba yarışı ve spor oyunları”, “Evcilik oyunları”, “Eğitimsel içerikli zekâ -dikkat oyunları”, “Yapı inşa ve macera oyunları” kategorileri öne çıkmaktadır. Daha az sayıdaki “Savaş/dövüş oyunları”, “Strateji oyunları”, “platform oyunları” ve “Çizgi film oyunları” kategorileri de önemli sayıdadır. Tablet, cep telefonu ve bilgisayarda toplam olarak en fazla oynanan oyunlar “Araba yarışı” (26), “Barbie – bebek-kız giydirme” (14), “Minecraft” (10) ve “Futbol” (10) oyunudur. “Yapboz” (9) “Konuşan kedi Tom” (8) ve “Satranç” (5) çocukların oynadığı diğer oyunlardır. Çeşitli çizgi filmlerin oyunlaştırılmış serilerini içeren “Çizgi film oyunları” (4) da dijital araçlarda oynanmaktadır.

Video olarak en fazla çizgi film (20) videoları izlenmektedir. Ardından müzik ve çeşitli içerikteki videolar (10) gelmektedir. Sapsağlam (2018), beş yaş grubundaki çocukların elektronik oyuncaklarla oynanan oyunları daha fazla tercih ettiği ve bunlardan en fazla tablet oyunu (18) ve bilgisayar oyunu (12) oynadıklarını belirlemiştir. Çocukların tablet, bilgisayar ve cep telefonunda oynadıkları neredeyse tüm oyunlar şiddet unsuru barındırmaktadır. Çocuklar dijital oyunları oynarken hareketsiz kalmaktadır. Epstein vd. (2008) ile Vandewater vd. (2007), kötü tasarlanmış oyunların çocukların öğrenme, beceri geliştirme ve sağlıklı gelişimine katkısının yok denecek kadar az olmasının yanında zaman kaybına neden olan bu hareketsiz etkinlikleri obezite ve kardiyovasküler zindeliğin düşmesi ile ilişkilendirmektedir. Araştırmalar ve literatür bilgisi, çocukların çizgi film ve oyunlarda izledikleri ile gerçeği birbirine karıştırdığını ve bu durumdan şaşkınlık yaşadıklarını söylemektedir (Lieberman vd., 2009; Kılıç, 2017). Ancak ebeveynlerin bu konudaki bilgi düzeyleri şaşırtıcı olabilir. Darga vd. (2021) araştırmalarında, çocukların çizgi filmlerdeki gerçek ve hayali olayları ayırt edebilmesine dair soruya ebeveynlerin tamamının (n=113) “evet” cevabı verdiğini saptamıştır. Aynı araştırmanın bir diğer bulgusu, annelerin %64,60’ının “çocukların çizgi filmlerdeki karakterlerin olumlu/olumsuz davranışlarını örnek aldığını ifade etmesidir. Anneler teorik olarak doğru bilgi sahibi olmasalar da çocuklarının davranışlarını etkileyen etmenlerin farkındadır.

Sonuç

Bu çalışmanın sonucunda çocukların telefon/tablet ve bilgisayarı oyun oynamak ve video izlemek amacıyla, yaşlarına göre uygun olmayan sürelerde günlük en çok 0-1 ve 1-2

saat kullandıkları, ebeveynlerin ev işlerini yaparken rahat hareket etmek için buna izin verdikleri, az sayıda ebeveynin çocuğunu kontrol etme davranışını gösterdiği, kullanım kısıtlamasını günlük kullanım hakkı olarak belirlenen süreden yaptıkları ve kısıtlama yapmayanların sayısına yakın olduğu görülmektedir. Çocuklar tablet, bilgisayar ve cep telefonunda en çok “Araba yarışı, bebek giydirme, minecraft, futbol” oyunlarını oynamaktadırlar. “Yapboz ve “Satranç” içerik olarak eğitimsel kabul edilse de sanal ortamda oynanması nedeni ile sakıncalar içermektedir. Dijital araçları diğer kullanım amacı olan video izlemede, çizgi film videolarının önce çıktığı, diğer farklı içerikteki videoların da izlendiği görülmektedir. Çocuklar çok farklı içerikte ve farklı yaş ve gelişim düzeyine hitap eden birçok oyunu oynamakta ve videoları izlemektedir. Calvert ve Wilson (2008) göre, çok kötü tasarlanmış oyunların çocukların saldırgan veya anti-sosyal davranışları öğrenmesi, modellemesi ve bu davranışların ödüllendirilmesi gibi önemli zararlar verebilir. Oyunlar çocuklara korku ve endişe aşılayabilir, karakterlerin etnik ve cinsiyet stereotiplerini betimlemek ve bunlara göz yummak, kötü sağlık alışkanlıklarını yüceltmek ve diğer istenmeyen konuları öğretebilir. Küçük çocuklar için tasarlanmış birçok dijital oyun gelişimsel olarak uygun olmadığı gibi tasarımları da kanıt temelli değildir. Bu oyunlar küçük çocukların oyun oynama ve öğrenme yöntemlerini tanımadığı gibi bunları geliştirmeye de katkısı yoktur. Ayrıca oyun oynamanın yararlı ve eğlenceli olup olmadığının çocuklarla test edilmemiş olması da başka bir olumsuz noktadır (Garrison & Christakis, 2005; Singer & Singer, 2002; Wartella, O’Keefe & Scantlin, 2000). Oysa iyi tasarlanmış oyunlar, küçük çocukların öğrenme, beceri geliştirme ve sağlıklı gelişimini destekleyebilecek güçlü etkileşimli deneyimler sağlayabilir (Aslan, Turgut, & Karakuş-Yılmaz, 2019; Lieberman vd., 2009; Thai vd., 2009). Literatürde erken çocukluk döneminde teknoloji ve dijital oyunlar ile ilgili araştırmalar mevcut olmakla birlikte, belirli teknolojik araçların kullanımı ile ilgili değişkenlerin detaylı çalışıldığı ve yaş aralığı birbirine yakın olan çalışmaların sınırlı sayıda olduğu görülmektedir. Bu çalışma çocukların hangi teknolojik araçlarda ne tür faaliyetlerde bulunduğu, ebeveynlerin bu süreçte hem teşvik edici, hem de kontrolü sağlayan bilinçli davranışlarının ortaya çıkarılması açısından alana katkı sağlayacaktır.

Öneriler

Okul öncesi dönemdeki 5-6 yaş grubu çocukların dijital ekranda kalmaları ile ilgili süreçler ve eylemlerin çoğunlukla ebeveyn davranışlarına dayalı olarak gerçekleştiği

görülmektedir. Bu nedenle dijital ekranların kullanımı ve içerikler hakkında ebeveynlerin bilgi ve farkındalıklarını arttırma amaçlı çalışmalar yararlı olabilir.

Araştırmada ebeveynlerin çocuklara bir hak olarak günlük dijital ekran kullanma süresi belirledikleri ve bunun uygulamasını çocukların istenmeyen davranışlarını kontrol etmek için zaman zaman kısıtlama yaparak uyguladıkları belirlenmiştir. Ebeveynlerin çocuklara yaklaşım ve davranışları konusunda bilgilendirici ve bunun etkisini saptayıcı çalışmalar yapılması çocukların sağlıklı gelişimleri açısından da yararlar sağlayabilir.

Çocuklarının teknolojik araçları kullanmaları ile anne-babalarının bu araçları kullanmaları arasındaki ilişki durumu araştırılarak, anne-babaların çocuklarını dijital ekranlardan koruması yönünde daha bilinçli davranmaları geri bildirim yoluyla desteklenebilir.

Çocukların aile ortamı ve sosyal ilişkileri araştırma konusu olarak ele alınabilir. Çocuklarının sosyal gelişimini nasıl destekleyebilecekleri yönünde aileler ile uygulamalı çalışmalar yapılabilir.

Bilgilendirme

Bu çalışmada kullanılan verilerin 2020 yılı öncesine ait olduğu araştırmacı tarafından onaylanmıştır.

Yazar Katkı Beyanı

Hatice DARGA: Makalenin verilerini toplamış, veri analizini yapmış, literatür taraması yapmış, giriş, yöntem, bulgular, sonuç ve tartışma bölümlerini yazmış, özet ve ingilizce özet kısımlarını yazmış, İngilizce geniş özet (giriş, bulgular, tartışma, sonuç ve öneriler) kısmını yazmıştır.

Kaynakça

- Akçay, D. & Özcebe, H. (2012), Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi* 12(2), 66-71, 2012. doi:10.5222/j.child.2012.066. <https://www.google.com/search>.
- Aktaş Arnas, Y. (2005), 3-18 Yaş grubu çocuk ve gençlerin interaktif iletişim araçlarını kullanma alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *The Turkish Online Journal of Educational Technology (TOJET)*, 4 (4), 59-66. <https://www.google.com/search>.
- American Academy of Pediatrics, Committee on Public Education (2001). American Academy of Pediatrics: Children, adolescents, and television. *Pediatrics*, 107, 423-426.
- Aral, N. & Doğan-Keskin, A. (2018). Ebeveyn bakış açısıyla 0-6 yaş döneminde teknolojik alet kullanımının incelenmesi. *Addicta: The Turkish Journal on Addiction*, 5(2), 317-348. doi.org/10.15805/addicta.2018.5.2.0054.

- Arslan, A. (2020a). Üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *International e-Journal of Educational Studies (IEJES)*, 4 (7), 27-41. DOI: 10.31458/iejes.600483
- Arslan, A. (2020b). Ortaöğretim öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeyleri ve şiddet eğilimlerinin belirlenmesi. *Journal of Computer and Education Research*, 8 (15), 86-113. DOI:10.18009/jcer.652390
- Aslan, A., Turgut, Y.E., & Karakuş-Yılmaz, T. (2019). Game, environment and peer effect on children on the digital gaming habits in game arcades. *Journal of Computer and Education Research*, 7 (14), 480-495. DOI: 10.18009/jcer.610441
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. New York: W. H. Freeman
- Büyüköztürk, Ş., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş., Demirel, F., & Kılıç, E. (2016). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. (20. Baskı) Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Calvert, S. L., & Wilson, B. J. (2008). *The handbook of children, media and development*. Malden, MA: Wiley-Blackwell
- Cillero, H. I. & Russell Jago (2010). Systematic review of correlates of screen-viewing among young children. *Preventive Medicine*, 51 (1), 3-10. doi.org/10.1016/j.ypmed.2010.04.012.
- Christensen, L. B., Johnson, R. B. & Turner, L. A. (2015). *Araştırma yöntemleri desen ve analiz* (Çev. Ed.: Ahmet Aypay). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Cömert, I., T. & Kayıran, S., M. (2010). Çocuk ve ergenlerde internet kullanımı. *Çocuk Dergisi* 10(4), 166-170. doi:10.5222/j.child.2010.166.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: choosing among five approaches*, 3rd ed. SAGE Publications.
- Common Sense Media (2013). Zero to eight, children's media use in America 2013. A Common sense media research study. Fall. <https://www.commonsensemedia.org/zero-to-eight-2013-infographic>.
- Çelik, E. (2017), *4-6 yaş çocukların ekran kullanımının, ebeveyn ekran kullanımı ve aile işlevleri ile ilişkisi*. (Yayınlanmamış Yüksek lisans tezi). YÖK Ulusal Tez Merkezi veri tabanından elde edildi. (Tez no: 484895).
- Darga, H, Zayımoğlu Öztürk & F, Öztürk, T. (2021). Çizgi filmlerin çocukların dil ve sosyal gelişim alanlarına etkisine yönelik ebeveyn görüşlerinin incelenmesi. *International Primary Education Research Journal*, 5 (1), 59-77.
- Druin, A. (2002) The Role of Children in the Design of New Technology. *Behaviour and Information Technology (BIT)* 21(1), 1-25.
- Devers, K., J. & R. M. Frankel (2000). Study design in qualitative research—2: Sampling and data collection strategies. *Education for Health*, 13 (2), 263–271
- Elkind, D. (2007). *The power of play: How spontaneous imaginative activities lead to happier, healthier children*. Cambridge, MA: Da Capo Press.
- Erişti, B., & Avcı, F. (2018). Preschool children's views regarding their parents' frequency of Internet use at home and its relevant effects. *Addicta: The Turkish Journal on Addiction*, 5 (2), 163–184. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2018.5.2.0049>.
- Epstein, L. H., Roemmich, J. N., Robinson, J. L., Paluch, R. A., Winiewicz, D. D., Fuerch, J. H., & Robinson, T. N. (2008). A randomized trial of the effects of reducing television viewing and computer use on body mass index in young children. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, 162 (3), 239-245.
- Garrison, M. M., & Christakis, D. A. (2005). *A teacher in the living room? Educational media for babies, toddlers and preschoolers*. Menlo Park, CA: The Henry J. Kaiser Family Foundation.

- Genç, Z. (2014). Parent's perceptions about the mobile technology use of preschool aged children procedia-*Social and Behavioral Sciences*. 146, 55-60.
- Glover, A. (1999). The role of play in development and learning. E. Dau (Ed.), *Child's play* içinde (p. 5-15). Baltimore: Paul H. Brookes Publishing Co.
- Gündoğdu, Z., Seytepe, Ö., Pelit, B.M., Doğru, H., Güner, B., Arıkız, E., Akçomak., Kale, E.B., Moran, İ., Aydoğdu, G. & Kaya, E. (2016). Okul öncesi çocuklarda medya kullanımı. *Kocaeli Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 2(2), 6-10.
- Guha, M. L., Druin, A., Chipman, G., Fails, J. A., Simms, S., & Farber, A. (2005). Working with young children as technology design partners. *Communications of the ACM*, 48(1), 39-42
- Harsh, P., Chakrabarty, B., K. & Isha Mahajan, I. (2018) Early exposure and adaptability of smart phone devices among young children and parental perception of their usage in a semi urban, middle class population in india. *International Journal of Current Advanced Research*, 7 (8) 14772-14775 doi.org/10.24327/ijcar.2018.14775.2690.
- Holman JP, Hansen CE, Cochian ME, Lindsey CR. Liar, liar: Internet faking but not frequency of use affect social skills, self-esteem, social anxiety, and aggression. *CyberPsychol Behavior*, 8(1), 1-6.
- Holloway, D. J., Green, L., & Stevenson, K. (2015). Digitods: Toddlers, touch screens and Australian family life. *M/C Journal*, 18(5).
- Johnson, J. A., & Dinger, D. (2012). *Let them play: An early learning (un)curriculum*. St. Paul: Redleaf Press.
- Kabakçı-Yurdakul, I., Dönmez, O., Yaman, F., & Odabaşı, H. F. (2013). Dijital ebeveynlik ve değişen roller. *University of Gaziantep Journal of Social Sciences*, 12(4), 883-896.
- Kılıç, O., A. (2017). 1-60 Ay arası çocuklarda mobil medya cihazı kullanımı. Sağlık bakanlığı Türkiye kamu hastaneleri kurumu. (Yayınlanmamış Yüksek lisans tezi). YÖK Ulusal Tez Merkezi veri tabanından elde edildi. (Tez no: 452457).
- Kıvanç, Ö. E., & Amca, D. (2016). Examination of the social behavior of 4 age old preschool children according to teacher views. *Journal of Computer and Education Research*, 4 (7), 82-102. doi: 10.18009/jcer.04260
- Konca, A. S. (2014) Anaokulu öğrencilerinin bilgi ve iletişim teknolojileri kullanımı. (Yayınlanmamış Yüksek lisans tezi). YÖK Ulusal Tez Merkezi veri tabanından elde edildi. (Tez no: 368563)
- Lieberman D., A., Fisk M., C. & Biely E. (2009) Digital games for young children ages three to six: From research to design, computers in the schools, 26 (4), 299-313,
- Miles, M., B. & Huberman, A., M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. (2nd ed). Thousand Oaks, CA: Sage. ISBN 0803955405, 9780803955400 Oaks: Sage.
- Nielsen, D. M. (2006). *Teaching young children*. Thousand Oaks: Corwin Press
- Papadakis, S., Kalogiannakis, M., & Zaranis, N. (2016). Developing fundamental programming concepts and computational thinking with ScratchJr in preschool education: a case study. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 10 (3), 187-202.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research and evaluation methods* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Pedagoji Derneği (2018). Çocuk ve ekran. <http://pedagojidernegi.com/2018/01/10/cocuk-ve-ekran/Erişim: 01.10.2018>
- Piaget, J. (2000). Piaget's theory. K. Lee (Ed.), *Childhood cognitive development* (s. 31- 47) Madlen: Blacwell Publishers.
- Plowman L, Stevenson O, Stephen C, & McPake J. (2012). Preschool children's learning with technology at home. *Computers and Education*, 59 (1), 30-37.

- Stephen, C., Mc Pake, J., Plowman, L. & Berch-Heyman, S. (2008). Learning from the children exploring preschool children's encounters with ICT at home. *Journal of Early Childhood Research*. 6 (2) 99-117.
- Rideout, V. J., Vandewater, E. A., Wartella, E. A., (2003). Zero to Six: Electronic media in the lives of infants, toddlers and preschoolers. Reports Research <https://eric.ed.gov/contentdelivery/servlet/ERICServlet?accno=ED482302>. Eriřim: 13.09.2020
- Sapsađlam, Ö. (2018). Okul öncesi dönem çocuklarının deđiřen oyun tercihleri. *Kırřehir Eđitim Fakültesi Dergisi*. 19 (1), 1122-1135.
- Singer, D. G., & Singer, J. L. (2005). *Imagination and play in the electronic age*. Retrieved from <https://books.google.com.tr/books?> 15.08.2020.
- Strasburger, V., & Wilson, B. (2002). *Children, adolescents, and the media*. Thousand
- Tarı Cömert, I. & Kayıran, S.M. (2010). Çocuk ve ergenlerde internet kullanımı. *Çocuk Dergisi* 10 (4), 166-170, 2010. doi:10.5222/j.child.2010.166
- Thai, A. M., Lowenstein, D., Ching, D., & Rejeski, D. (2009). *Game changer: Investing in digital play to advance children's learning and health*. New York: Joan Ganz Cooney Center.
- Ulusoy, A. & Bostancı, M. (2014). Çocuklarda sosyal medya kullanımı ve ebeveyn rolü. *The Journal of Academic Social Science Studies*. 28, 559-572.
- Vandewater, E. A., Rideout, V. J., Wartella, E. A., Huang, X., Lee, J. H. & Shim, M. (2007). Digital childhood: Electronic media and technology use among infants, toddlers, and preschoolers *Pediatrics*. 119 (5),1006-1015. doi.org/10.1542/peds.2006-1804.
- Wartella, E., Lee, J., & Caplovitz, A. (2002). *Children and interactive media: An updated research compendium*. New York: Markle Foundation.
- Wartella, E., O'Keefe, B., & Scantlin, R. (2000). *Children and interactive media: A compendium of current research and directions for the future*. New York: Markle Foundation.
- Yengil, E., Döner-Güner, P. & Topakkaya, Ö., K., (2019). Okul öncesi çocuklarda ve ebeveynlerinde teknolojik cihaz kullanımı. *MKÜ Tıp Dergisi*, 10(36), 14-19
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. (9. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.