

# **Anaokulu Çocuklarının Televizyon, Kitap, Bilgisayar ve Oyuncaklarla Geçirdikleri Zamanın Niteliğinin İncelenmesi<sup>1</sup>**

## **Investigating the Quality of Time Kindergarten Children Spend with Television, Computer, Books, and Toys**

Ali ÇAKMAK\*  
Gaziantep Üniversitesi  
Kevser KOÇ\*\*  
Gaziantep Üniversitesi

### **Özet**

Bu çalışmanın amacı televizyon, bilgisayar, kitap ve oyuncuğun okul öncesi eğitime devam eden çocukların hayatındaki yeri ve önemini ortaya koymaktır. Çalışmada çocukların çizdikleri resimler ve görüşmelerden elde edilen veriler kullanılmıştır. Çalışmaya üç farklı özel okuldan okul öncesi eğitimine devam eden 5-6 yaş aralığında 51 çocuk katılmıştır. Yapılan çalışma iki aşamadan oluşmaktadır. Araştırmanın birinci aşamasında çocukların kendilerini televizyon, bilgisayar, kitap ve oyuncaklar ile resmetmesi istenmiştir. İkinci aşamada ise bu resimler üzerinden çocuklarla görüşmeler yapılmıştır. Ardından resimler ve bu resimler üzerinden yapılan görüşmeler analiz edilmiştir. Yapılan içerik analizi sonucu kategoriler belirlenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre çocuklar en çok çizgi film seyretmekte ve popüler çizgi film karakterlerinin figürleriyle oynamayı tercih etmektedirler. Çocuklar bu uyaranlarla beraberken genel olarak olumlu duygular yaşamaktadırlar ancak kitap ve oyuncakla oynarken neler hissettiklerini tarif ederken daha güçlü ifadeler kullanmışlardır.

**Anahtar Kelimeler:** Okul öncesi dönem, resim, televizyon, bilgisayar, kitap, oyuncak

### **Abstract**

The purpose of this study is to understand the place of four stimuli in lives of children attending early childhood; television, computer, books and toys. In the present study, data obtained from children's drawing and interviews was analyzed. Fifty-one children between the age of 5 and 6 participated in the study. They were attending three private kindergartens. First, the children were asked to draw themselves with a television, computer, books and toys.

---

\*Y. Lisans Öğrencisi, Gaziantep Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, e-posta: alicakmak0388@hotmail.com

\*\*Y. Doç. Dr., Gaziantep Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, e-posta: kevserkoc@gantep.edu.tr

<sup>1</sup> Bu makale Ali Çakmak'ın Gaziantep Üniversitesinde hazırlamış olduğu Yüksek Lisans tezinden üretilmiştir.

Then, they were interviewed to learn about their use of television, computer, books and toys. Following, the pictures and interview transcripts were analyzed and coding categories were determined via content analysis. The findings indicate that children mention watching cartoons most; and they draw themselves as playing with popular cartoon characters. Children have positive feelings towards all of the stimuli; however, they used more powerful and detailed explanations of their feelings towards books and toys.

**Key words:** Early childhood, picture, television, computer, book, toy

## Giriş

Çocuk, doğduğu andan itibaren başlayarak çevresindeki uyarılarla etkileşime girer. Çocuğun gelişim sürecinde kendisinden beklenen değişimleri sağlayabilmesi için nitelikli ve çocuğa göre olan uyarıların, çocuğun dünyasında yer alması gerekmektedir. "Uyaran, kişinin duygu ve düşünce dünyasını harekete geçiren, duygu ve düşüncelerinin devindirilip kullanılmasına olanak sağlayan uyarıcıdır. Kişi, sağlıklı bir gelişim için düzeyine uygun, anlamlandırabileceği; karşılaştığında duygu ve düşünce etkileşimiyle yeni öğrenmelere olanak yaratabilecek nitelikli uyarıcılarla buluşturulmalıdır (Sever, 2013, s.42)."

Erken çocukluk dönemi bireyin gelişiminin en hızlı olduğu kritik bir dönemdir. Bu dönemde çocuğun gelişim özelliklerine, ilgilerine ve yaş kriterlerine uygun olarak sağlanacak nitelikli uyarıcılar onların gelişimi açısından büyük bir öneme sahiptir. Bu dönemde çocuklar için yapılması gereken şey çocuğun birden çok duyu organını harekete geçiren ve deneyimler kazanmasını sağlayan olanaklar oluşturulmasıdır (Healey, 1998). Tüm bu olanaklar ancak zengin ve nitelikli bir uyarıcı çevre ile mümkündür. Önceden sadece zamanını sınırlı sayıda etkinlikle geçiren çocuklar günümüzde bilgisayar oyunları, kitaplar, televizyon programları ve birbirinden farklı oyuncaklar ile zamanını değerlendirmektedir. Kitap, gazete, dergi gibi geleneksel kitle iletişim araçlarının yerini televizyon, radyo, bilgisayar gibi araçlar almaya başlamıştır (Aksaçlıoğlu ve Yılmaz, 2007).

Çocukların dünyalarında yer alan, gelişimlerine ve kişiliklerine bir biçimde katkıda bulunan uyarılar arasında eğitimciler tarafından en çok tartışılan ve araştırmaya konu olanlar kitap, oyuncak, televizyon ve bilgisayardır. Bunlardan ilk ikisi geleneksel olarak eğitimin ve çocukluğun birer parçası olarak kabul edilebilirken, diğer ikisi çocukların dünyasına etkileri bakımından tartışılmaktadır. Ancak etkileri ne olursa olsun bu dört uyaran da günümüz çocuklarının dünyasında yerlerini almışlardır.

## Çocuk ve Televizyon

Günümüz çocuklarının yaşamları doğumdan itibaren ekran önünde geçmekte (Wartella ve Robb, 2011), televizyon izlemek için ayrılan süre erken çocukluk döneminden başlayarak ergenlik dönemine kadar artarak devam etmektedir (Bukatko ve Daehler, 2004; Larson, Kubey ve Colletti, 1989). Doğan ve Göker (2012)'in yaptıkları araştırmada çocukların büyük bir çoğunluğunun günde en az üç saat ve altında televizyon izlediği ve çocukların televizyon izleme saatlerinin sabah ve akşam saatlerinde yoğunlaştığı bulunmuştur. Aynı zamanda çocukların televizyonda ağırlıklı olarak çizgi film ve çocuk programları izlemeyi tercih ettikleri ortaya çıkmıştır. Çocuklar için dikkat çekici ve eğlenceli olması,

görsel ve işitsel uyarınları bir arada bulundurması sebebi ile televizyon çocukların dünyasında etkin bir rol oynamaktadır (Akçalı, 2007).Televizyonun çocukların bilişsel ve sosyal gelişimlerine etkileri ise tartışmalı bir konudur. Televizyonun eğlendirici ve öğretici niteliklerinin bulunduğu, çocukların dil gelişimini desteklediği, yaratıcı düşünme becerilerini arttırdığı, çocuğun dış dünyayı tanınması ve anlamlandırmasında önemli bir payı olduğu çeşitli yayınlarda vurgulanmıştır. Ancak izlenme süresi arttığında televizyonun olumsuz etkilerinin daha baskın olarak çocukları etkilediği görülmektedir. Örneğin Amerika Birleşik Devletleri'nde yapılan bir araştırmaya göre günde üç saatten az televizyon izleyen çocukların okuma başarılarının televizyonu daha fazla izleyen çocukların okuma başarısından yüksek olduğu ortaya konulmuştur (U. S. Department of Education, 1998, akt. Akyol, 2012:32).

Uzun süre televizyon izlemenin olumsuz yanlarından bir diğeri de çocukların sosyal çevreleriyle etkileşimlerinde ve oyunlarında zihinsel faaliyetlerini etkin olarak kullanamamalarıdır (Yavuzer, 2013). Televizyon çocuğun ilgisini çeken önemli uyaran haline gelirken, sosyal ilişkileri de git gide azaltmaktadır. Bilgisayar oyunları ve televizyon ile çok vakit geçiren çocuk, kitap okuyan ve akranlarıyla oyun oynayan, sosyalleşen çocuk tipinden uzaklaşmaktadır (Cesur ve Paker, 2007). Televizyonun olumlu ya da olumsuz etkileri çocukların maruz kaldıkları içerikle doğrudan ilişkilidir. Televizyonu sıklıkla izleyen çocuklar, kadın ve erkeklere yönelik birçok basmakalıp yargılar öğrenir. Kadınların daha çok duygusal olduklarını, erkeklerin kadınlara oranla daha çok iş hayatında yer aldıklarını çocuklar televizyondan öğrenebilmektedirler (Ateah vd., 2009). 0-6 yaş aralığında çocukları olan aileler üzerinde yapılan bir araştırmaya göre katılımcıların %81'i çocukların televizyonda gördükleri olumlu ve olumsuz davranışları taklit ettiklerini belirtmişlerdir (Rideout vd., 2003).

### **Çocuk ve Bilgisayar**

Günümüzde televizyon gibi bilgisayarlar da çocukların yaşamında vazgeçilmez uyarılardan biri haline gelmiştir. Yapılan bir araştırmaya göre 0-6 yaş arasında çocukları olan aileler, 4-6 yaş grubundaki çocukların %50'sinin bir bilgisayar oyunu ile oynadıklarını ve bilgisayar başında ortalama bir saat vakit geçirdiklerini belirtmişlerdir (Rideout vd., 2003). Bu bağlamda televizyon ve bilgisayar ile ilgili yapılan araştırmalarda elde edilen bulgular paralellik göstermektedir (Gentile vd., 2011). Yavuzer (2012) bilgisayarın çocukların göz-el koordinasyonuna olumlu katkılar yapabileceğini belirtmiş olup bilgisayarın aynı zamanda göreceli olarak kolay ve eğlenceli bir öğrenme ortamı sunduğunu da söylemiştir.

Çocukların bilgisayarı kullanma amaçlarından en belirgin olanlarından birisi bilgisayar oyunlarıdır. Bilgisayar oyunlarının çocukların gelişimine olumlu ve olumsuz katkıları olduğu yönünde farklı görüşler mevcuttur (Granic, Lobel ve Engels, 2014). Bu açıdan bakıldığında eğitimcilerin ve ailelerin bilgisayar oyunlarının çocuklar tarafından kullanımına dengeli bir bakış geliştirmeleri önemlidir. Her ne kadar bilgisayar oyunları daha çok olumsuz etkileri ile ön plana çıkarılmışsa da (Barlett vd. 2008; İşçibaşı, 2011; Yavuzer, 2012), olumlu etkileri de ihmal edilmemelidir. Granic, Lobel ve Engels (2014) bu tür oyunların

çocukların bilişsel, duyuşsal ve sosyal gelişimlerine önemli katkıları olduğunu yaptıkları derleme çalışmasında ortaya koymuşlardır. Buna karşın televizyon ile birlikte hızla artan bilgisayar oyunlarına karşı ilgi, çocuğu arkadaşlarından uzaklaştırmakta ve sosyal gelişimini olumsuz etkileyebilmektedir. Bilgisayar oyunları, çocuğun dar bir mekânda sıkışıp kalmasına neden olan bir bireysel oyundur. Bireysel oyun olma özelliğinden dolayı çocuktaki yaratıcılık yeteneğinin gelişmesini de olumsuz olarak etkileme durumu olabilmektedir. (Yavuzer, 2012; Barlett vd. 2008). İşçibaşı (2011) çalışmasında bilgisayar, internet ve video oyunları ile çocukların etkileşime girmesinin olumlu ve olumsuz yanlarını incelemiştir. Sonuç olarak bilgisayar, internet ve video oyunlarının çocukların küçük yaşlarda teknoloji ile etkileşime girmesinin zararlarına işaret eden görüşlere karşın, çocukların bu dijital teknolojiye ilgi duyması ve onların bu teknolojiyi kendilerine faydalı haliyle kullanmaları da önemlidir.

### **Çocuk ve Oyuncak**

Erken çocukluk döneminde oyun ve oyuncaklar çocuğun ilgisini çeken temel uyaranlar arasındadır. Oyun ve bunun beraberinde hareket, küçük çocukları tanımlamada kullanılan iki özelliktir (Oktay, 2001). Çocuk yürümeye başladıktan sonra çevresini anlamlandırır. Dokunarak, koklayarak, merak ederek etrafındaki nesnelere tanımaya başlar. Böylece çocuk, bir taraftan yürüyerek, koşarak, atlayarak, hareket ederek fiziksel deneyimler kazanırken diğer taraftan da etrafında olup biten her şeyi anlamlandırmaya çalışır (Şen, 2010). Çocukların gelişimini destekleyecek oyunlar oynamaları için uygun ortamlar yaratılmalıdır. Bu ortamlar çocukların keşfetmelerine olanak tanıyacak, özgür ve rahat biçimde hareket etmelerini sağlayacak nitelikte olmalıdır (Sevinç, 2004). Aynı şekilde oyun araçları veya oyuncaklar da çocukların gelişimlerinin farklı yanlarını desteklemelidir. Oyuncakların sadece bir eğlence aracı olduğu yanılmasından sıyrılıp etkili birer öğrenme aracı olduğunun da kabul edilmesi uygundur (Yavuzer, 2011).

Oyuncakların daha pek çok faydası sayılabilir. Yavuzer (2011), örneğin, oyuncakların sosyalleşmesine katkıda bulunacağını ve hayal gücü ve özgün düşünme becerilerinin gelişmesine katkıda bulunabileceğini belirtmiştir. Okul öncesi çocukları günün büyük bir bölümünü oyuncaklarla oynayarak geçirirler. Oyun ve oyuncaklar çocukların bu dönemde en çok zaman harcadıkları uyaranların başında gelmektedir. Oyuncaklar, yaşamlarının doğal bir parçasını oluşturmaktadırlar. Erken çocukluk yılları boyunca çocukların kazanması gereken becerilerin büyük bir çoğunluğu oyuncaklar aracılığıyla eğlenceli ve etkili bir şekilde kazandırılabilir (Avcı, Ersoy ve Turla, 2008). Çocuklar oyuncaklarıyla vakit geçirirken bir ürün ya da sonuç elde etmek için değil yalnızca bu süreçten hoşlandıkları için oynarlar. Oyuncaklar da bu sürecin merkezinde yer alan somut materyallerdir (Trawick-Smith vd., 2014).

### **Çocuk ve Kitap**

Erken çocukluk yıllarından itibaren iyi nitelikli uyaranlarla etkileşim içinde olan çocuk, ileriki yıllarda toplumun etkin bireyleri haline gelebilmektedir. Kitaplar bu sorumluluğu taşıyan en önemli uyaranlar arasındadır. Bunun sebebi ise kitapların

çeşitli hayal öğelerini içinde barındırmasının yanı sıra dünyanın gerçeklerini, hayatları ve olayları yansıtmadır (Feyman ve Tuğrul, 2006). Kitaplar bilgi birikiminin kuşaktan kuşağa aktarılmasında ve eğitimde halen en temel araçlar olduğundan çocukların dünyasında da onlara yer bulunmalıdır. Kitapla erken yaşta tanışmak çocukların kitabı sevmesi ve okumayı alışkanlık haline getirmesi açısından önemlidir. Bu dönemde kurulan çocuk-kitap ilişkisi, çocuğun yaşamının diğer evrelerinde kitapla kuracağı ilişkinin niteliğini de belirleyen ilk önemli etkinliktir. Bu nedenle anne ve babalar bilinçli olarak çocukların erken yaşlarda okuma alışkanlıklarını geliştirmeye çalışmalıdırlar (Sever, 2012). Örneğin, anne ve babaların çok erken yaşlarda çocuklarıyla beraber kitap okumaya başlamaları çocukları okumaya teşvik eder (Yavuzer, 2013). Çocuklar sayfalarını çevirdikleri ve birileri tarafından kendilerine okunan kitaplarda, olayları özümsemekte ve karakterlerle özdeşim kurmaktadır. Bu durum çocuklarda yaratıcı düşünme becerilerinin gelişmesine katkı sağlamaktadır (Jalango, 2004).

Dökmen'in yaptığı bir araştırmada (1994), okuma eğitiminin, okuma-yazma eğitiminden önce başlaması gerektiğini vurgulanmaktadır. Çocuk kitapları, çocuğun doğduğu andan başlayarak yetişkinlik dönemine kadar gelişen zamanda toplumsal, bilişsel, dilsel ve kişilik gelişimine çeşitli katkılar sağlamaktadır (Norton, 1999). Çocukların kitaptaki bir karakteri zihinlerinde canlandırmaya çalışmaları, onların hayal dünyalarını genişletir ve yaratıcı düşünme becerilerini destekler (Temple vd., 2004). Ayrıca kitaplar hakkında çocuklara sorular sormak ve konu hakkındaki düşüncelerini öğrenmek, çocukların duygularını anlamada bizlere önemli ipuçları sunmaktadır (House and Audrey, 2005).

Sonuç olarak televizyon, kitap, bilgisayar ve oyuncak çocukların dünyasında kaçınılmaz bir şekilde yer almaktadır. Çocukların her bir uyarana geçirdikleri zamanın niteliği sürekli tartışılan bir konudur. Çocukları tanımak ve anlamak açısından bu uyarılarla geçirilen zamanın niteliği önem kazanmaktadır. Çocukların bu uyarılarla zamanlarını nasıl, nerede ve kimlerle geçirdiklerini, bu zaman dilimlerinde neler yaptıklarını bilmek onların dünyasını tanımak ve anlamak adına yararlı olacaktır. Bu bağlamda çocukların yaşamında önemli bir yer tutan ve çocuklar üzerinde önemli etkileri olan uyarıların (televizyon, kitap, bilgisayar ve oyuncak) çok boyutlu incelenmesi çocuğun dünyasını tanımak ve anlamak açısından önemli olacaktır.

### **Bir Değerlendirme Aracı Olarak Resim**

Çocuklar çizdikleri resimler aracılığıyla iç dünyalarını ve duygularını aktarırlar (Yavuzer, 2009). Resim, çocuğun kendi duygu ve düşüncelerinin bir ürünü olduğu için okul öncesi dönemde çok önemlidir. Çocukların çizdikleri resimler üzerinden konuşmak ise onların dünyalarını anlamakta önemli bir yer tutar (Malchiodi, 2013). Resim sanatı çocuğun kendisini ifade etmesini sağlar. Aynı zamanda çocuklar resmini çizdikleri bir nesneyi daha iyi kavrar ve anlamlandırır (Gallas, 1994). Örneğin, Gallas'ın yaptığı araştırmaya katılan çocuklardan biri bu durumu şöyle ifade etmiştir: "Eğer bir kanadın ne olduğunu ve nasıl yapıldığını bilmiyorsanız onu çizebilirsiniz, böylece onu öğrenirsiniz (s.130)."

Bir şeyi çizmek bedensel, görsel ve sözel hafızayı harekete geçiren bir etkinliktir. Çizme eylemi insanların düşüncelerinin, duygularının, davranışlarının ve ilişkilerinin somutlaştığı aktif bir süreçtir (Burgess ve Hartman, 1993). Bu süreç içerisinde çocuk gözlemleyerek, hayal ederek, hatırlayarak oluşturacağı sanatsal ürünün içeriğini belirler ve bu içeriğe odaklanır. Ardından bu içeriği çizgilerle kâğıda aktarmak için bir yol bulur. Kâğıda döktüğü çizgilerin içeriğine anlam verirken geçmiş deneyimlerinden etkilenir. Ayrıca kültürel faktörler, sanat eğitimi, çocuğun gelişim düzeyi ve bireysel farklılıklar çocuğun resim çizerken yaşadığı sürece etki eden faktörlerdir (Smith ve the Drawing Study Group, 1998).

Çocukların çizdikleri resimler üzerinden onlara soru sormak ve resimler hakkında konuşmak araştırmacıların çok yönlü bilgi elde etmesine olanak sağlar. Çocuk, resim yaparken kendini özgür bir oyun ortamında hissettiğinden tüm davranışları kendiliğinden ve doğaldır. Bu doğal ortam çocuk ile ilgili önemli bilgiler sunar. "Kısacası çocuk, resim yoluyla dünyayı bize, kendi açısından ve en kestirme yoldan, özentsiz ve yalın bir anlayışla verir (Yavuzer, 2009, s.13)."

### **Araştırmanın Amacı**

Nitelikli bir uyarıcı çevre, çocuğun daha iyi konuşabilmesi, düşünebilmesi, hareket edebilmesi gibi pek çok beceri ve yeterlilik kazandırır (Avcı, Ersoy ve Turla, 2008). Çocukların dünyasını daha yakından tanıma ve anlamaya yardımcı olacağı düşünülen bu çalışmanın genel amacı televizyon, bilgisayar, kitap ve oyuncağın okul öncesi eğitime devam eden çocukların hayatındaki yeri ve önemini ortaya koymaktır. Özel olarak, bu çalışmada çocukların televizyon seyrederken, kitap okurken, bilgisayar ile ne zaman vakit geçirdikleri, neler yaptıkları, kimlerle beraber oldukları ve nasıl hissettikleri incelenmiştir. Çocukların bu uyarılarla ilgili çizdikleri resimler ve bu resimlerden yola çıkarak yapılan görüşmeler analiz edilmiştir.

Bu araştırma nitel bir çalışmadır ve çocuğun hayatındaki söz konusu uyarıları çocuğun gözünden yansıtmayı hedeflemektedir. Bu bağlamda araştırma kapsamında aşağıdaki sorulara cevap aranırken elde edilen veriler çocukların cevap verirken yaptıkları seçimler bakımından anlamlıdır.

Bu çalışmada yukarıdaki amaçlar doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranmaktadır:

1. Çalışmaya katılan anaokulu çocukları,
  - Televizyonda hangi programları izlemektedirler?
  - Ne tür kitaplarla vakit geçirmektedirler?
  - Ne tür oyuncaklarla oynamaktadırlar?
  - Bilgisayarı hangi amaçla kullanmaktadırlar?
2. Çalışmaya katılan anaokulu çocukları bu etkinlikleri,
  - Nerede yapmaktadırlar?
  - Kimlerle yapmaktadırlar?
  - Ne zaman yapmaktadırlar?
  - Yaparken kendilerini nasıl hissetmektedirler?

## **Araştırmanın Önemi**

Günlük yaşantımızda önemli yer tutan ve çocuk üzerinde önemli etkileri olan çeşitli uyaranları (televizyon, kitap, bilgisayar ve oyuncak) çocukların nasıl algıladıklarını, onlarla nasıl vakit geçirdiklerini ve bu süreçte kendilerini nasıl hissettiklerinin araştırılması çocukları tanımak ve anlamak açısından büyük önem taşımaktadır. Bu çalışmada televizyon, bilgisayar, kitap ve oyuncanın seçilmesinin nedeni, çocukların modern çağda en çok ilgilendikleri ve çocukların çok yaygın olarak karşı karşıya kaldıkları birer uyaran olmasıdır. Bu uyaranları karşılaştırmak, çocuğun dünyasındaki yerlerini açıklamak ve anlamak açısından önemlidir.

Konuyla ilgili daha önce yapılan araştırmalar bu uyaranların okul öncesi çağındaki çocukların hayatındaki yerini anne-babalar üzerinden toplanılan verilerle açıklamaya çalışırken (Rideout, Vandewater ve Wartella, 2003; Skouteris ve MacHardy, 2009; Tuğrul, 2002), bu araştırmada doğrudan çocuklardan veri toplanılmıştır. Böylece daha sağlıklı ve geçerli verilere ulaşılmıştır.

Bu araştırmada seçilen örneklem, konuyla ilgili daha önce yapılan benzer çalışmalardan farklı olarak, çocukların dünyasında yer alan bu dört uyaranın hepsine sahip ve aktif olarak kullanan çocuklardan oluşmuştur. Böylece çocukların hayatlarında bu uyaranların yeri karşılaştırmalı olarak görülebilecektir.

Ayrıca, resim çizdirilip resimler üzerinden diyalog kurularak çocuklar hakkında birinci elden veri toplamak, onları tanımak ve anlamak açısından önemlidir. Bu çalışmadan elde edilecek sonuçlar, özellikle çocuğun duyu ve düşünce eğitiminde, dolayısıyla bilişsel, dilsel, toplumsal ve kişilik gelişiminde etkili uyaranlar olarak televizyon, bilgisayar, kitap ve oyuncakların çocukların yaşamındaki yeri ve önemi hakkında ipuçları verecektir.

Araştırma sonuçları eğitimciler, anne babalar ve öğretmenlerin çocukların bu uyaranlarla geçirdikleri zamanın niteliğini değerlendirebilmeleri ve yapılması gerekli düzenlemeleri belirleyebilmeleri açısından önemlidir.

## **Yöntem**

Bu araştırmada nitel araştırma yöntemleri kullanılmıştır. Nitel araştırmalar genel olarak sayısal olmayan verilerin görüşme, gözlem ve belge analizi gibi yöntemlerle toplandığı ve bireylerin doğal ortamlarının yansıtılmaya çalışıldığı çalışmalardır (Yıldırım ve Şimşek, 2011). Benzer şekilde bu araştırmada da analizler, resimler ve görüşmelerden elde edilen verilerin kategorileştirilmesi esasına dayanmaktadır. Araştırma çocukların doğal ortamları olan sınıflarda uygulanmıştır ve çocukların yaşadıkları deneyimlere dayanmaktadır. Çocukların verdikleri cevapların içerik analizi sonucu kategorileştirilmesi ve bu kategorilerin sunulmasında yüzde ve frekans analizi kullanılmıştır.

## **Katılımcılar**

Araştırmanın katılımcılarını Türkiye'nin güneyinde yer alan büyük bir şehirde eğitim veren üç farklı özel okuldan okul öncesi eğitimine devam eden 5-6 yaş aralığında 51 çocuk oluşturmaktadır. Seçilen grup birbirine yakın sosyoekonomik düzeyleri temsil etmektedir. Bu okulların seçilmesinde her bir

çocuğun araştırmamızda yer alan televizyon, kitap, bilgisayar ve oyuncak uyarılarının tamamına sahip olması rol oynamıştır.

### **Okullar**

Örnekleme oluşturan okullardaki çocukların ailelerinin büyük bir çoğunluğu lisans mezunudur. Ailelerin sosyoekonomik düzeyleri yüksektir. Okullardaki eğitim ortamlarına bakıldığında sınıflarda; öğrenme merkezleri, masal odaları, sadece okul öncesi birimlerine ait kütüphane, oyun odaları ve sinema odaları gibi alternatif birimler bulunmaktadır. Okulların hiçbirinde televizyon bulunmamaktadır. Bunun yerine bilgisayarlar ve akıllı tahta uygulamaları yansıtma aracı olarak okullarda yer almaktadır. Okullarda genel olarak haftada bir saat bilgisayar dersi verilmektedir. Bununla birlikte diğer derslerde bilgisayar bir araç olarak kullanılabilir. Haftanın belirli günlerinde kitap okuma etkinlikleri düzenlenmektedir. Çocuklar kitapları, araştırma yapma, yeni bilgiler edinme, canlandırma ve yarım bırakılan hikâyeyi tamamlama gibi etkinliklerde kullanabilmektedirler. Çalışma grubunu oluşturan okullarda her gün çocukların oyuncak ile vakit geçirmelerine ve oyun oynamalarına olanak sağlanmaktadır. Haftanın belirli günlerinde çocukların evlerinden getirdikleri oyuncaklarıyla oynamaları da eğitim programlarında yer almaktadır.

### **Veri Toplama Araçları**

**Çocukların çizdikleri resimler.** Çocuk resimleri, çocukların kendilerini ifade etmesinde önemli bir araç olmasından dolayı bu araştırmada önce resim çizdirilmiştir. Daha sonra resimler üzerinden çocuklarla diyalog kurulmuş ve araştırma sorularını çocukların daha kolay ve içten cevaplamaları, ayrıntılı bilgi vermeleri hedeflenmiştir. Çizilen resimler çocukların sözleriyle beraber değerlendirilmiş, her iki veri de birbirini destekler nitelikte kullanılmıştır. Örneğin resimde çocuk kendisini yalnız olarak televizyon seyredirken çizmişse ve görüşme sırasında arkadaşları ile ve kardeşiyle çizgi film seyrettiğini söylemişse bu veriler birbirine eklenmiş, çocuğun yalnızken, arkadaşlarıyla ve kardeşleriyle beraber televizyon seyrettiği kaydedilmiştir. Bu araştırmada amaç resimler üzerinden psikolojik tahlilde bulunmak değil, hem çocuklar ile daha kolay iletişime geçebilmek ve kendilerini rahat ifade edebilecekleri bir ortam hazırlamak, hem de daha zengin veri elde edebilmektir. Bu bağlamda çizilen resimler görsel olarak açıkça ifade edilen figürler bakımından değerlendirilmiş, araştırma sorularının cevapları aranmıştır.

**Görüşmeler.** Bu araştırmada çocuklar ile bireysel görüşme yapılmıştır. Görüşme her bir çocukla tek tek gerçekleşmiş ve verilen cevaplardan diğer bir çocuğun etkilenmemesi sağlanmıştır. Görüşmeler kendi öğretmenleri tarafından ve doğal ortamları olan okulda yapılmıştır. Uygulama dört farklı haftada ve dört farklı kategoride (televizyon, bilgisayar, kitap ve oyuncak) gerçekleştiği için çocuklar ile her hafta başlangıç ve resim uygulamalarından hemen sonra görüşmeler gerçekleşmiştir. Bunun yapılmasının sebebi ise üzerinden çok zaman geçmeden ve en doğru bir şekilde araştırma sorularının cevaplarına ulaşmaya



çalışılmasıdır. Görüşme verileri analiz edilirken görüşmeden doğrudan alıntılar ile birlikte verilen cevaplar kategorileştirilmiştir.

Görüşme soruları hazırlanırken araştırma sorularının cevaplarını bulmak ve birbiriyle karşılaştırmak amaçlanmıştır. Veri toplamak amacıyla yapılandırılmış görüşme yöntemi kullanılmıştır. Bu tür görüşmelerden hedeflenen bireylere benzer sorular sorarak söyledikleri arasındaki farklılıkları ve benzerlikleri ortaya koymaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2011). Görüşmede çocuklara çizdikleri resimler üzerinden televizyonda ne izledikleri, bilgisayarda ne yaptıkları, hangi kitabı okudukları ve hangi oyuncağı oynadıkları sorulmuştur. Bununla birlikte çocuklara televizyon bilgisayar, kitap ve oyuncak ile nerede, ne zaman, kimlerle vakit geçirdiği ve kendilerini nasıl hissettikleri sorulmuştur.

### **Verilerin Toplanması**

Araştırmanın verileri 2014 yılının mart ayında toplanmaya başlanmış ve 2014 yılının haziran ayında sona ermiştir. Araştırma öncesinde okul yönetimlerinden ve araştırmaya katılan çocukların ailelerden gerekli izinler alınmıştır. Araştırmada veriler çocukların çizdikleri resimler ve görüşmeler yoluyla toplanmıştır. Veriler, çocukların kendilerini daha rahat hissetmeleri bakımından kendi sınıf öğretmenleri tarafından toplanmıştır.

Öğretmenler ile uygulama öncesi, uygulama sırasında ve uygulama sonrası yapılacak çalışmalar ile ilgili konuşulmuş ve onlara gerekli eğitim verilmiştir. Her bir okul için ilk uygulama yapılırken birinci yazar uygulama sınıfında bulunmuştur. Süreç içerisinde de öğretmenler ile devamlı iletişim sürdürülmüş ve öğretmenlere her adımda rehberlik yapılmıştır. Tüm öğretmenlerin süreç içinde samimi bir işbirliği içinde oldukları gözlenmiştir.

Araştırma, çocukların dört farklı uyararla ilgili düşüncelerini resimle ve görüşmeler sırasında sözel olarak ifade ettiği dört farklı uygulama şeklinde gerçekleşmiştir. Her uygulama birer hafta arayla yapılmıştır. Uygulamalar çocukların konuya ısındırılmasını amaçlayan bir başlangıç süreci ve onu takip eden resim çizme etkinliği ve yapılandırılmış bireysel görüşmeler şeklinde gerçekleşmiştir.

Uygulama sırasında ısınma çalışmalarını bazen sınıf öğretmenin eşliğinde araştırmacı yapmış veya ortamda hazır bulunmuştur. Örneğin televizyon ile ilgili uygulama yapılmadan önce en sevdikleri televizyon programlarını, bu programlardaki karakterleri birbirleriyle paylaşmaları sağlanmıştır. Kitap ile ilgili uygulama yapılmadan önce çocuklara en son okudukları (kendilerine okunan veya oynadıkları, vakit geçirdikleri) kitapları, en sevdikleri karakterleri birbirleriyle paylaşmaları istenmiştir. Çocuklara soru sorulurken "Hangi kitabı okuyorsun veya okudun?" gibi ifadeler kullanılmıştır. Bu uygulamanın nedeni gözlemler ve öğretmenlerle görüşmeler yoluyla elde edilen bilgilere göre okul öncesi çağında olan ve henüz okuma yazma bilmeyen bu çocukların çoğunlukla bir kitapla beraber vakit geçirmeyi "kitap okumak" olarak adlandırmalarıdır. Bilgisayar ile ilgili uygulama yapılmadan önce ise bilgisayarda neler yaptıkları, bilgisayarda en çok ne yapmaktan hoşlandıkları hakkında konuşulmuştur. Son olarak oyuncak ile ilgili uygulama yapılmadan önce oyuncaklarının olup olmadığı, varsa en çok hangi oyuncaklarını sevdiği gibi

soruları cevaplamaları ve birbirleriyle paylaşmaları istenmiştir. Verilen yönergeler o hafta yapılacak çalışma çerçevesinde haftadan haftaya değişiklik göstermiştir. Bunun ardından çocuklardan ilgili uyararla beraber kendilerini resmetmeleri istenmiştir. Her bir okulda toplam dört uygulama yapılmıştır. Araştırma genelinde bütün okullarda toplam on iki uygulama yapılmıştır. Tüm bu uygulamalardan sonra çocuklarla çizdikleri resimler hakkında tek tek görüşülmüş ve araştırma sorularına cevap aranmıştır. Çocukların birbirlerinin verecekleri cevaplardan etkilenmemeleri için her biriyle ayrı ayrı görüşmeler yapılmıştır.

Bireysel görüşme sırasında çocuklara önce çizdikleri resmi anlatmaları istenmiş, bu arada resimle ilgili konuşmalar çerçevesinde ilgili uyararla nasıl, nerede, kiminle beraber vakit geçirdiği ve kendisini nasıl hissettiği ile ilgili sorular sorulmuştur. Bu sorular basılı bir kâğıtta öğretmenlere verilmiş, her öğretmenin çocuklara aynı soruları sormaları ve aldıkları cevapları kâğıda yazmaları istenmiştir. Görüşmelerin çocukların kendi öğretmenleri tarafından yapılması onların kendilerini daha rahat hissetmesi, samimi cevaplar vermeleri ve daha çok konuşmaları bakımından önemlidir.

### **Veri Analizi**

Bu araştırmada çocukların çizdikleri resimler ve resimler üzerinden yapılan görüşmeler analiz edilmiştir. Veriler analiz edilirken çocukların cevapları tek tek incelenmiş, benzer temaları olan veriler aynı başlık altında kategorileştirilmiştir. Analiz yapılırken resimler ve görüşme raporları incelenmiş, birbirini destekleyen veriler belirlenirken, aynı zamanda farklı bilgiler de birleştirilerek veri tablosuna eklenmiştir. Çocukların her birinin görüşmelerdeki sözel ifadeleri ve çizdikleri resimlerin birbirini destekleyip desteklemediği belirlenmiş, her iki kaynaktan elde edilen veriler birleştirilerek kodlanmıştır. Verilerin analizi sırasında anlaşılmayan bir bilgiye rastlanıldığında öğretmenlerle iletişime geçilmiş, bazı durumlarda çocukla tekrar görüşme yapılarak eksik veya anlaşılmayan veriler netleştirilmiştir. Kategoriler analiz edilirken sayısallaştırılmış, yüzde ve frekans değerlerine ulaşılmış ve raporlaştırılmıştır. Araştırmada elde edilen bulgular, tablolardaki verilere göre yorumlanarak sunulmuştur. Veriler analiz edilirken çocukların verdikleri cevaplar temalarına göre gruplandırılmıştır. Örneğin çocukların televizyon izlerken, kitap okurken, bilgisayar kullanırken ve oyuncağı ile oynarken kendilerini nasıl hissettiklerine yönelik soru sorulduğunda verdikleri "mutlu, keyifli, eğlenceli, heyecanlı" gibi cevaplar "olumlu duygular" kategorisinde ele alınmıştır. Kategoriler oluşturulurken daha önce taranmış kaynaklar temel alınmış, ancak araştırmacılar verileri kendi özgün doğası içinde gruplamışlardır. Kategoriler bulgular bölümünde verilmiştir.

Verilerin kodlanması ve analizi sürecinde iki araştırmacı iletişim halinde olmuşlar, güvenirliliğin sağlanması amacıyla kodlanan verileri karşılaştırmışlardır. Verilerin %20'si ile yapılan karşılaştırmalar göstermiştir ki araştırmacılar %80 civarında bir görüş birliği içindedirler. Bu değer, yeterli bir güvenilirlik düzeyine işaret etmektedir (Fraenkel ve Wallen, 2000).

## Bulgular

Bulgular katılımcıların sırasıyla televizyon seyretme, kitap okuma, oyuncak oynama ve bilgisayar kullanma alışkanlıklarına dönük verilerin analizinin sunulması şeklinde düzenlenmiştir.

Her bir etkinlikle ilgili uygulamalar farklı haftalarda uygulandığı için bazı katılımcılar etkinliklere katılamamıştır. Bunun yanı sıra, katılımcılardan bazıları birden fazla cevap verdiklerinde, verilen cevapların frekansı uygulamaya katılan çocukların frekansından yüksek bulunmuştur. Örneğin, "Televizyonu izlerken ortamını paylaştığın birileri var mı?" sorusuna bir çocuk "Bazen tek başıma bazen de kardeşimle izliyorum" cevabını vermiştir. Bu cevap hem "Tek Başına" kategorisinde hem de "Kardeş ve Akran" kategorisinde değerlendirilmiştir. Bu sebeple araştırmada yer alan bazı sorulara yönelik toplam cevapların frekansı katılımcı sayısından yüksek çıkmıştır.

### Televizyonda Ne Tür Programlar İzlemektedirler?

Araştırmanın bu aşamasına katılan 47 çocuğun televizyonda ne izlediklerine ilişkin verdikleri cevaplara bakıldığında, çizgi film izleyenlerin sayısı 32 (%68,1), film izleyenlerin sayısı 6 (%12,8), haber izleyenlerin sayısı 3 (%6,4) ve belgesel izleyenlerin sayısı 3 (%6,4)tür. Çizgi film kategorisinde verilen cevaplarda çocuklardan bazıları yalnızca "çizgi film" şeklinde cevap verirken, bazıları da "Enver Shultime", "Canım Kardeşim", "Beyblade", "Ninja Kaplumbağalar", "Canavarlar" gibi çeşitli çizgi film isimleri belirtmişlerdir. Film kategorisiyle ilgili verilen cevaplarda çocuklardan bazıları yalnızca "film" şeklinde cevap verirken, bazıları da "Karlar Ülkesi", "Korku Filmi" gibi cevaplar vermişlerdir. Belgesel kategorisiyle ilgili verilen cevaplarda iki çocuk "Arka Bahçede Bilim" cevabını verirken bir çocuk "Sayılar ile ilgili bir belgesel" şeklinde cevap vermiştir. Dizi, maç ve yarışma programı izlediklerini belirten yalnızca birer çocuk bulunmaktadır. Dizi izleyen çocuğun verdiği cevap ise "Arka Sokaklar" şeklinde olmuştur Yarışma kategorisinde verilen cevap "Popstar" şeklindedir. Maç kategorisinde verilen cevap ise "Maç" şeklinde olmuştur. Haberler kategorisinde verilen cevapların hepsi "Haberler" şeklinde yer almaktadır.

### Ne Tür Kitaplarla vakit geçirmektedirler?

Araştırmanın bu aşamasına katılan 46 çocuğun ne tür kitaplar okuduklarına ilişkin verdikleri cevaplara bakıldığında, hikâye okuyanların sayısı 35 (%76,1), bilgi ve kültür yayınlarını okuyanların sayısı 6 (%13,0) ve masal okuyanların sayısı 3 (%6,5)tür. Dua kitabı ve boyama kitabı okuduklarını belirten yalnızca birer çocuk bulunmaktadır. Hikâye kategorisinde verilen cevaplarda çocuklardan bazıları yalnızca "hikâye" şeklinde cevap verirken, bazıları da "Küçük fare ile devenin karabulutlar altında kalma hikâyesi", "Orman Hikâyesi", "Prens Hikâyesi", "Fil Toto", "Kurt ile Kaplumbağa", "Ayşegül" vb., gibi çeşitli hikâye isimleri belirtmişlerdir. Bilgi ve kültür yayınları ile ilgili verilen cevaplar, "Dinozor kitabı", "Hayvanat Bahçesi", "Araştırma kitabı", "Adamların ne araştırdığını okuyorum" şeklinde yer almaktadır. Masal kategorisiyle ilgili verilen cevaplarda iki çocuk "Kırmızı Başlıklı Kız" cevabını verirken bir çocuk "Çizmeli Kedi" şeklinde cevap vermiştir. Dua kitabı okuyan çocuğun verdiği cevap ise "Dua kitabı

okuyorum" şeklinde olmuştur. Boyama kategorisinde verilen cevap ise "Boyama kitabı" şeklinde olmuştur.

### **Ne Tür Oyuncaklarla Oynamaktadırlar?**

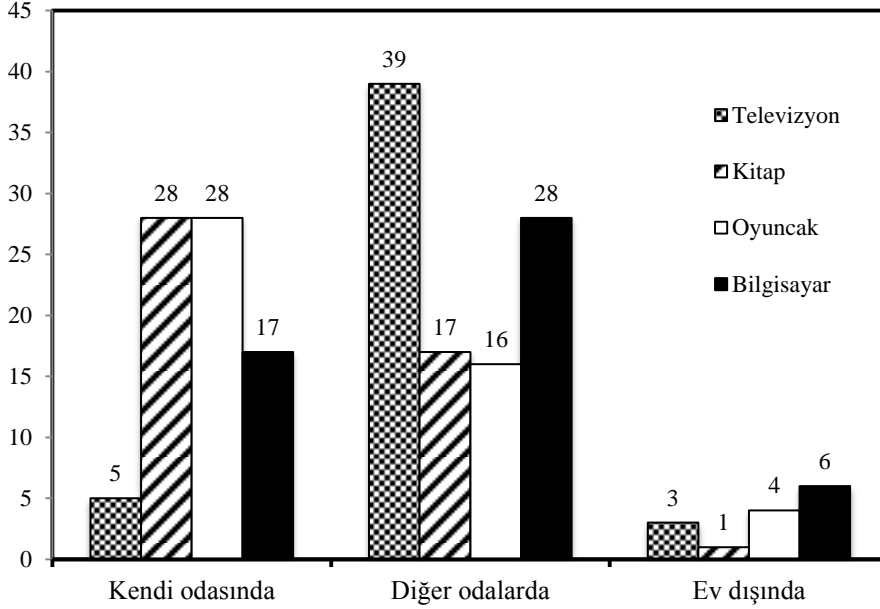
Araştırmanın bu aşamasına katılan çocukların hangi oyuncaklarıyla oynadıklarına ilişkin verdikleri cevaplara bakıldığında, oyuncak bebekleriyle oynayanların sayısı 15 (%31,9), oyuncak araçlarıyla oynayanların sayısı 14 (%29,7), oyuncak hayvanlarıyla oynayanların sayısı 4 (%8,5), oyuncak kahramanlarıyla oynayanların sayısı 3 (%6,4) ve topuyla oynayanların sayısı 3 (%6,4)'tür. Beyblade, şato ve bütün oyuncaklarıyla oynadıklarını belirten ikiser çocuk bulunmaktadır. Ok ve balon oynadıklarını belirten yalnızca birer çocuk bulunmaktadır. Oyuncak bebekler kategorisinde verilen cevaplarda çocuklardan bazıları yalnızca "Oyuncak bebeğimle oynuyorum" şeklinde cevap verirken bazıları da "Barbie", "Furby", "Barbie gardırobu" vb. gibi çeşitli cevaplar vermişlerdir. Oyuncak araçlar kategorisiyle ilgili verilen cevaplar, "Kamyon", "Araba", "Polis arabası", "Helikopter" ve "Uçak" şeklindedir. Oyuncak hayvanlar kategorisiyle ilgili verilen cevaplar, "Ördek", "Dinozor", "Kaplumbağa" ve "At" şeklindedir. Oyuncak kahramanlar kategorisiyle ilgili verilen cevaplar, "Spider-Man", "Superman" ve "Mansom" şeklindedir. Top kategorisiyle ilgili verilen cevaplarda iki çocuk "Top oynuyorum" cevabını verirken bir çocuk "Futbol oynuyorum" şeklinde cevap vermiştir. Çocukların verdikleri diğer cevaplar ise kategori isimlerini olduğu gibi yansıtmaktadır.

### **Bilgisayarı Hangi Amaçlarla Kullanmaktadırlar?**

Araştırmanın bu aşamasına katılan çocukların bilgisayar ne amaçla kullandıklarına ilişkin verdikleri cevaplara bakıldığında, oyun oynayanların sayısı 41 (%82,0), film izleyenlerin sayısı 4 (%8,0) ve müzik dinleyenlerin sayısı 2 (%4,0)'dir. Bilet almak, okuma yapmak ve bilgisayar öğrenmek için bilgisayar kullandığını belirten yalnızca birer çocuk bulunmaktadır. Yapılan görüşmelerde bu çocukların anne-babalarına eşlik ettikleri bu işlemleri sahiplendikleri, "babamla bilet alıyoruz", "annemle bilgisayarda kitap okuyoruz" şeklindeki bu ifadeler kullandıkları kaydedilmiştir. Oyun oynama kategorisinde verilen cevaplarda çocuklardan bazıları yalnızca "oyun oynuyorum" şeklinde cevap verirken bazıları da "Angry Birds oynuyorum", "Barbie oyunu oynuyorum", "Araba oyunu oynuyorum", "Çok sevdiğim bir oyun var onu oynuyorum" vb. gibi çeşitli cevaplar vermişlerdir. Film izleme kategorisiyle ilgili verilen cevaplarda çocuklardan bazıları yalnızca "film izliyorum" şeklinde cevap verirken, bazıları da "Balerin filmi izliyorum" gibi ayrıntılı cevaplar vermişlerdir. Müzik dinleme kategorisiyle ilgili verilen cevaplarda bir çocuk "Şarkı dinliyorum" cevabını verirken diğer çocuk "Bilgisayarda müzik dinliyorum" şeklinde cevap vermiştir. Bilet almak için bilgisayar kullandığını belirten çocuğun verdiği cevap ise "Babamla birlikte İstanbul'a gitmek için bilet alıyorum" şeklinde olmuştur. Okuma kategorisinde verilen cevap ise "İnternette bir şey okuyorum" şeklindedir. Öğrenme kategorisinde verilen cevap ise "Annem bana bilgisayar öğretiyor" şeklindedir.

### Etkinlikler Nerede Yapılmaktadır?

Şekil 1'de görüldüğü üzere çalışmaya katılan çocuklar araştırmaya konu olan etkinlikleri 3 farklı yerde yapmaktadırlar: Kendi odalarında, evin diğer odalarında ve evin dışında. Şekil 1 incelendiğinde görülmektedir ki kitap okuma (28 çocuk) ve oyuncak oynama (28 çocuk) etkinlikleri daha çok çocukların kendi odalarında yapılmaktadır. Televizyon izleme (39 çocuk) ve bilgisayar kullanma (28 çocuk) etkinlikleri ise daha çok evin diğer odalarında yapılmaktadır. Evin diğer odaları ise oturma odası, salon, mutfak, balkon, oyun odası ve bahçe şeklindedir.

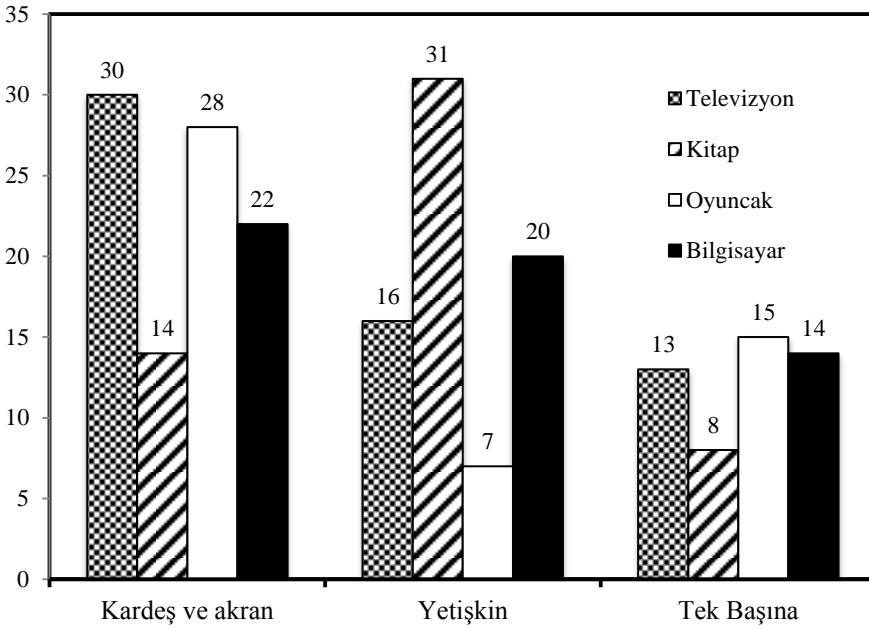


Şekil 1. Etkinliklerin yapıldığı yerlerin frekansı

Katılımcıların yanıtlarına göre bu araştırmaya konu olan dört etkinlik genel olarak ev dışında yapılmamaktadır. 6 katılımcı ev dışında bilgisayar kullandıklarını ve 4 katılımcı yine ev dışında oyuncak oynadıklarını söylemişlerdir. Bu çocuklar arkadaşlarının evlerinde ya da misafirlikte bilgisayar kullandıklarını veya oyuncak oynadıklarını belirtmişlerdir. Şunu da belirtmek gerekir ki sadece 1 katılımcı kütüphanede kitap okuduğunu söylemiştir.

### Etkinlikler Kimlerle Birlikte Yapılmaktadır?

Şekil 2'den görüleceği gibi katılımcılar etkinlikleri tek başlarına, kardeş ve akranlarıyla ya da yetişkinlerle beraber yapmaktadırlar. Akranlar çoğunlukla arkadaşlar veya kuzenlerdir. Yetişkinler ise anne, baba, annanne, teyze veya dayı olarak belirlenmiştir.

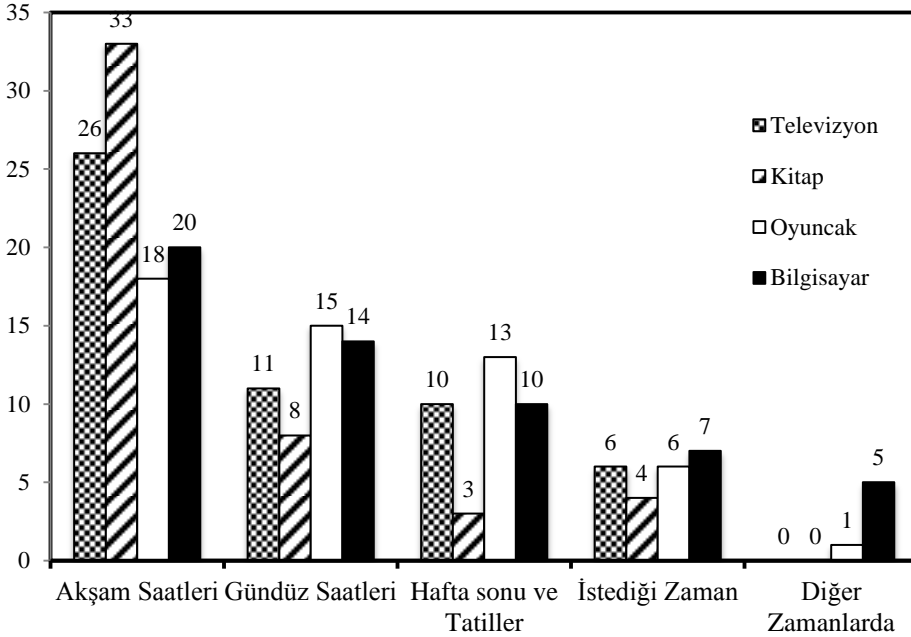


Şekil 2. Etkinliklerin beraber yapıldığı çocukların frekansı

Şekil 2 incelendiğinde ilk dikkati çeken hususlardan birisi etkinliklerin çoğunlukla kardeş ve akran ya da yetişkinlerle yapıldığıdır. Örneğin, 30 çocuk kardeş ve akranlarıyla televizyon izlediğini, 31 çocuk yetişkinlerle kitap okuduğunu ve yine 28 çocuk kardeş ve akranlarıyla beraber oyuncaklarıyla oynadıklarını belirtmişlerdir. Diğer bir nokta da yetişkinlerle oyuncak oynayan katılımcı sayısı sadece 7'dir. Diğer yandan sadece 8 katılımcı tek başına kitap okumaktadır ve çoğunlukla yetişkinlerle beraber kitap okumaktadırlar. Şekil 2 tekrar incelendiğinde anaokuluna devam eden katılımcıların bilgisayarı çoğunlukla yetişkinlerle (20 çocuk) veya akran ve kardeşleriyle (22 çocuk) beraber kullandıkları görülmektedir. Sonuç olarak televizyon izleme ve oyuncak oynama çoğunlukla kardeş ve akranlarla, kitap okuma yetişkinlerle ve bilgisayar kullanma etkinlikleri diğerleri kadar olmasa da çoğunlukla yetişkinler ve akran ve kardeşlerle beraber yapılmaktadır.

### **Etkinlikler Ne Zaman Yapılmaktadır?**

Veri analizi sonuçları göstermektedir ki katılımcılar araştırmaya konu olan dört etkinliği çoğunlukla akşam saatlerinde yapmaktadırlar (Şekil 3).

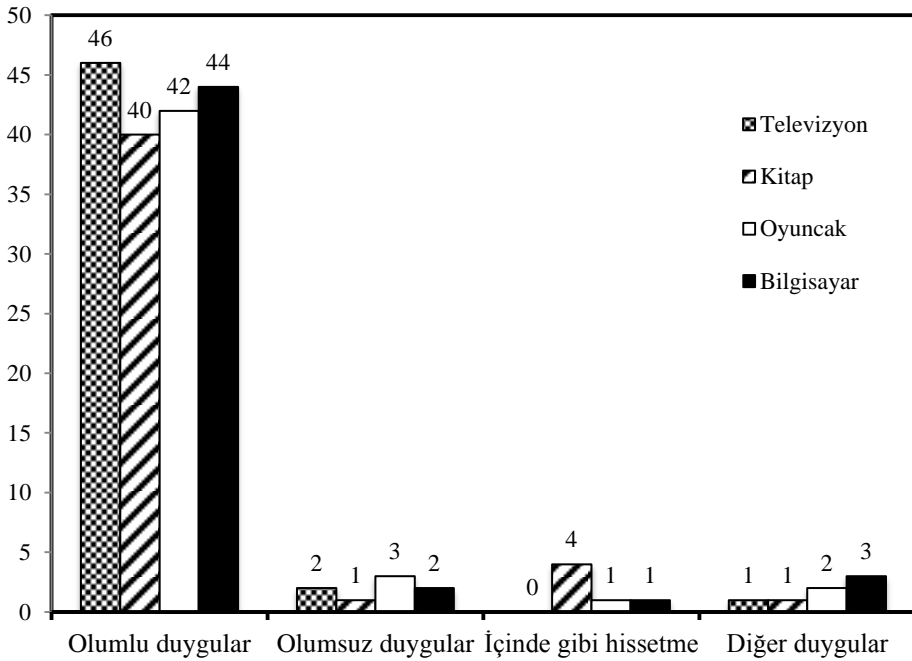


Şekil 3. Etkinliklerin yapıldığı zamanların frekansları

Akşam, gece, okuldan sonra, yatarken ve yatmadan önce şeklinde verilen yanıtlar akşam saatleri olarak kodlanmıştır. Bunun dışında gündüz saatlerinde ve hafta sonları da oyuncaklarıyla oynayan ve televizyon seyreden 10'dan fazla katılımcı vardır. İstediği zaman bu etkinlikleri yapan çocuk sayısı ise en fazla 7'dir. Bilgisayar dersinde bilgisayar kullanan çocukların yanıtları diğer zamanlarda şeklinde kodlanmıştır. Bunun yanı sıra günün hemen her vaktinde televizyon seyreden ve oyuncak oynayan çocuklar olduğu Şekil 3'ten görülmektedir. Sonuç olarak, katılımcılar genellikle akşam saatlerinde ilgili etkinlikleri yapmaktadırlar ancak gündüz saatleri ve hafta sonları da etkinlikler için zaman bulabilmektedirler. Şunu belirtmek gerekir ki bir çocuk birden fazla yanıt vermiş olabilmektedir. Örneğin akşam saatleri kitap okuyorum diyen bir çocuk gündüz saatlerini de belirtmiş olabilir.

### Etkinlikleri Yaparken Kendilerini Nasıl Hissediyorlar?

Araştırmaya katılan çocukların oyuncak, kitap, bilgisayar ve televizyonla beraberken kendilerini nasıl hissettiklerine ilişkin verdikleri cevaplara bakıldığında çocukların %85'den fazlasının hayatlarındaki bütün bu uyarımlarla beraberken olumlu duygular yaşadıkları görülmüştür (Şekil 4). Her biriyle ilgili çocukların olumlu duygular grubunda verdikleri ortak cevaplar "Mutlu", "İyi", "Güzel", "Eğlenceli", "Keyifli", "Komik", "sevinçli" ve "Heyecanlı" gibi ifadelerden oluşmaktadır. Kitap, televizyon ve bilgisayar için bu veri grubunda verilen cevaplar birbirine benzerdir.



Şekil 4. Etkinlikleri yaparken çocukların kendilerini nasıl hissettiklerini gösteren frekanslar

Veriler incelendiğinde, çocukların oyuncaklarla beraberken hissettiklerini anlatırken bazen duygularının gücünü belirtmek için vurgu yaptıkları görülmüştür. Örneğin, kullandıkları sıfatlar bazen "çok mutlu", "çok iyi" gibi ifadelerde olduğu gibi, yaşadıkları duygunun gücünü belirten zarflarla pekiştirilmiştir. Diğerleriyle ilgili duygularını ifade ettikleri cümlelerde bu duruma rastlanılmamıştır.

Bazı çocuklar ise bunlarla beraberken yaşadıkları heyecanı dile getirmek için "kendilerini içindeymiş gibi" hissettiklerini belirtmişlerdir. Bu veri grubunda yer alan ifadeler sınırlı olmakla beraber, kitapla ilgili duygular belirtilirken daha çok görülmüş, televizyonla ilgili ifadelerde ise hiç yer almamıştır. Bu grupta cevap veren çocuklardan biri oyuncakla ilgili ne hissettiğini belirtirken, "Sanki ben onun içindeyim, o da dışarıda sanki" şeklindedir. Olumsuz duygular grubunda verilen cevaplar ise, "kötü", "üzgün", "sıkıntılı" şeklindedir.

### **Tartışma**

Bu araştırma, çocukların televizyon, bilgisayar, kitap ve oyuncaklarla geçirdikleri zamanın niteliği ile ilgili ortaya koyduğu sonuçlarla çocuğun etrafındaki çevresel uyaranların düzenlenmesi ile ilgili çocuklardan sorumlu yetişkinlere ve eğitimcilere çeşitli ipuçları sunmuştur.

Elde edilen sonuçlara göre çocuklar televizyonda en çok çizgi film izlerlerken, belgesel seyreden çocukların sayısı sadece 3'tür. Bu bulgu yapılan benzer çalışmaların bulgularıyla da tutarlıdır. Örneğin Cesur ve Paker (2007)'in yaptıkları bir araştırmada çocukların yüzde 90'ı televizyonda en çok çizgi film



seyretmekten hoşlandıklarını, yüzde 5'i ise belgesel seyretmekten hoşlandıklarını belirtmişlerdir. 6 yaş çocuklarıyla yapılan başka bir çalışmada da benzer sonuçlar bulunmuştur (Erdoğan ve Baran, 2008). Çizgi filmler görsel özelliklerinden dolayı çocukların en çok izledikleri ve en fazla etkilendikleri televizyon programlarıdır (Can, 1995). Çocukların televizyonda en çok çizgi film izlemelerinin sebepleri arasında çizgi filmlerin canlı ve parlak yapı özelliklerine sahip olması, içeriğin hızlı bir şekilde değişmesi, dikkat çekici seslerin ve görüntülerin bulunması gösterilebilir (Balkan, 2011).

Araştırmalar televizyonda yer alan çizgi filmlerin sosyal ve fiziksel açıdan şiddet unsurları barındırdığını belirlemiştir (Luther ve Legg, 2010). Şiddet içerikli çizgi filmleri izleyen çocuklar ise diğerlerine göre daha saldırgan davranışlar sergilemekte ve kavga etmektedirler (Koçkar, 2002). Bunlara ek olarak, çizgi filmlerde sıkça kullanılan aşırı uyarıcı hareketler içeren sahneler beynin dikkat bölgesini oldukça etkilemektedir. Çocuk uzun bir süre televizyon seyredip bu uyarılara maruz kaldığında, gerçek yaşamdaki uyarıcılara dikkatini verememekte, bu sebeple sosyal ilişkilerinde yeterince başarılı olamamaktadır (Yavuzer, 2013). Böylece televizyon programları çocukların dikkatlerini tek bir noktada toplayarak düşünce sisteminin gelişmesine engel oluşturmaktadır.

Çocukların ne tür kitaplar okuduklarına yönelik verilen cevaplara bakıldığında en çok hikâye kitabını tercih etmişlerdir. Hikâye kitabını tercih etmelerinde kolay ulaşılabilir ve erişilebilir olmasının rolü bulunabilir. Bilgi ve kültür yayınlarının az tercih edilmesinde bu tür kitapların okul ya da ev kütüphanelerinde çok fazla yer bulamamasıyla bağdaştırılabilir. Anaokullarında dil etkinlikleri genellikle hikaye kitapları üzerinden sürdürülmektedir. Oysa kitapların en başat özelliklerinden birisi de bilgi kaynağı olmalarıdır. Çalışmaya katılan çocukların özel okullarda eğitim almaları ve ailelerinin belirli bir eğitim seviyesinde olmaları ile sosyoekonomik düzeylerinin yüksek olmasına rağmen bilgi ve kültür kitaplarını tercih eden çocuk sayılarının az çıkması da oldukça düşündürücü bir durumdur.

Çocukların bilgisayar ne amaçla kullandıkları incelendiğinde, çocukların %82'sinin bilgisayar oyun oynamak için kullandığı bulunmuştur. Araştırmalar bilgisayar oyunlarının çeşitli şiddet unsurlarını da içerisinde barındırdığını göstermektedir. Öte yandan, günümüzde bilgiye erişimin önemli kaynaklarından biri olan bilgisayarın çocukların gözünde ağırlıklı olarak bir eğlence aracı olması konuyla ilgili çocuklara farklı modellerin sunulması gereğini ortaya koymuştur. Anaokullarında ve evde çeşitli gerekçelerle bilgisayarlardan bilgiye ulaşılması, değişik sunumlar, vs hazırlanarak bunların bilgisayarların olanaklarıyla gerçekleştirildiğinin vurgulanması bu öğrencilerin bilgisayara ilişkin görüşlerini değiştirebilir.

Çocuklara hangi oyuncağın ile oynuyorsun sorusu sorulduğunda Barbie, Furby, Spider-man, Superman gibi daha çok popüler kültür etkisi altında kalınan oyuncak isimleri vermişlerdir. Bunun yanı sıra hiçbir çocuk lego gibi eğitici ve öğretici oyuncak ismi vermemiştir. Ailelerin çocukların oyuncak seçimlerinde daha etkili rehberlik yapmaları ve değişik oyuncaklarla farklı deneyimlere yönlendirmeleri anlamlı olacaktır.

## **Nerede?**

Çocukların uyarılardan biriyle çok çeşitli mekânlarda vakit geçiriyor olması bu uyarıların hayatlarındaki yeri ile ilgili önemli ipuçları sunar. Araştırmaya konu olan dört uyarının da çocukların kişisel odalarında bulunuyor olması önemlidir. Oyuncaklar geleneksel olarak evin dağınık olmamasına özen gösteren anneler tarafından çocuğun -varsa- kişisel odası ile sınırlandırılır. Araştırmaya katılan çocukların odalarıyla beraber evin diğer bölümlerinde de oyuncaklarıyla vakit geçirmeleri ailelerin bu konuda daha esnek ve çocuğun oyun ihtiyacına daha duyarlı olmaya başladıkları şeklinde yorumlanabilir. Ancak, sayıları az bile olsa anaokulu çağında bazı çocukların odalarında televizyonun bulunması eğitimciler için bir uyarı işareti olmalıdır.

Araştırmaya katılan çocukların %83,1'i televizyonu evin değişik bölümlerinde izlediklerini, % 10,6'sı televizyonu odasında izlediklerini söylemişlerdir. Konuyla ilgili alanyazında yer alan bir araştırmaya göre 2-7 yaş arasındaki çocukların yüzde 32'sinin, 8-13 yaş çocukların yüzde 65'inin, 14-18 yaş arasındaki çocukların yüzde 65'inin kendisine ait bir televizyonu bulunmaktadır (Postman, 1995). Sonuç olarak televizyon, çeşitli mekânlarda kolayca erişilebilen bir araç ve çocukların evdeki günlük hayatlarının önemli bir parçası durumundadır. Maddi imkânı olan aileler için bilgisayarlar da benzer şekilde çocukların hayatlarında yerlerini almıştır. Araştırma sonuçları televizyonla kıyaslandığında daha çok sayıda çocuğun odasında ve tek başınayken bilgisayarla vakit geçirdiğini göstermiştir. Aileler televizyonu ve bilgisayarı çocukları için iyi bir arkadaş veya çocuk bakıcısı olarak görmekte, eğer maddi imkânları varsa odaları için de bir tane satın almaktadırlar.

Öte yandan, kitapların da evin tüm bölümlerinde okunması kitabın hayatlarının bir parçası olduğunu göstermektedir. Ancak sadece bir çocuğun kitaplarını kütüphanede okuması ve kitabını okumak için burayı tercih etmesi de düşündürücüdür. Kütüphaneler ve kitapçılar hala çocukların hayatlarına olduğu kadar, yetişkinlerin hayatlarına da yeterince girememiştir.

## **Kiminle?**

Araştırmada televizyon izlerken yanında bir yetişkinin bulunmadığını belirten çocuk sayısı oldukça fazladır. Araştırmaya katılan çocukların %72,9'u televizyon izlerken ya tek başına olduklarını ya da yanında kardeş veya akranlarından birinin bulunduğunu belirtmektedirler. Yalnızca %27'lik bir kesim yanında bir yetişkin olduğunu söylemektedir. Sonuç olarak çocukların büyük çoğunluğu evin çeşitli bölümlerinde ya da kendi odalarında ve yalnız ya da akranlarıyla beraber televizyon seyretmektedirler. Yanlarında bir yetişkin olmadan televizyon izlenmesi ise çocukların bu sırada televizyondan gelebilecek kötü uyarılara açık olduğunu göstermektedir.

Sonuçlara göre yetişkinler çocuklara en çok kitap okurken eşlik etmektedirler. Bu durum eğitilmiş ailelerin çocuklarıyla vakit geçirirken kitapları tercih ettiklerinin veya çocuğun etkinliği tek başına ya da akranlarıyla birlikte yapamıyor olmasının bir göstergesi olabilir. Kitaplarını tek başına ya da akranlarıyla beraber okuyan çocukların ise % 41 civarında bulunması ise bu çocukların kitapları bir oyun ve eğlence aracı olarak görmeye başladıkları

şeklinde yorumlanabilir. İleriki yıllarda okuma alışkanlığının ve kitap sevgisinin yeşermesi açısından okul öncesi dönemde çocukların kitapları birer oyuncak olarak algılamaları eğitimciler tarafından teşvik edilmektedir.

### **Ne Zaman?**

Araştırma sonuçlarına göre bütün uyaranlarla en fazla akşam saatlerinde vakit geçirilmekte, daha sonra gündüz saatleri ve tatil günleri tercih edilmektedir. Ailelerin çoğunlukla çalışan çiftlerden oluştuğu ve ancak akşam saatlerinde ve tatil günlerinde evde buluşulduğu düşünülürse bu durum anlamlıdır. Kitap ve oyuncak kadar televizyon ve bilgisayar da çocukların hayatında en fazla akşam saatlerinde yer almaktadır. Akşam saatlerinde televizyon izlediğini belirten çocukların yaklaşık olarak yarısı ise televizyon izlerken tek başına olduğunu belirtmiştir. Araştırmaya katılan çocukların ailelerinin çalışan anne babalardan oluştuğu düşünülürse akşam eve gelince ve hafta sonlarında günlük bazı ev işlerine odaklanan yetişkinlerin çocukları ihmal ettikleri ve televizyonla başbaşa bıraktıkları söylenebilir.

### **Nasıl Hissediyorlar?**

Televizyon, kitap, bilgisayar ve oyuncak ile vakit geçiren çocukların çok büyük bir kısmı olumlu duygular içerisindedir. Bu durum, araştırmaya konu olan dört uyaranın çocukların dünyasında neden bu kadar etkin durumda olduklarını açıklamaktadır. Bunlardan her biri farklı nedenlerle çocuklara cazip gelmekte ve onların hoşça vakit geçirmelerini sağlamaktadır. Ancak oyuncaklarla ilgili verilen cevaplar çocukların oyun oynarken daha coşkulu hissettiklerini göstermektedir. Örneğin oyuncaklarıyla vakit geçiren çocuklar duygularını belirtirken "Mutlu hissediyorum" yerine "Çok mutlu" cevabını vermişlerdir. "Oyuncakla oynamak beni çok mutlu ediyor", "Mutlu hissediyorum çünkü çok eğleniyorum" cevaplarında da görüldüğü gibi çocuklar duygularının derecelerini ve coşkularını belirtirken bunları niteleme sıfatları ile güçlendirerek ifade etmişlerdir. Oyuncaklarla ve oyunla ilgili duyguların ifadesindeki bu farklılık ve çocukların oyun için hissettikleri güçlü olumlu duygular, onların oyuncaklarla oynarken bedensel olarak daha aktif olmaları ve bu eğlenceli deneyime bütün varlıklarıyla katılmaları ile açıklanabilir (Nell, Drew ve Bush, 2013).

Çocukların büyük bir çoğunluğu kitaplarını okurken kendilerini olumlu duygular içerisinde hissetmektedirler. Diğer uyaranlar için verilen cevaplardan farklı olarak hikâyenin içindeymiş gibi hissedenlerin yanı sıra yalnızca kitaplarını okurken hayal kurmaları da kitapların çocukların hayal dünyasını etkinleştirip zenginleştirdiğinin bir göstergesi olarak kabul edilebilir.

### **Kaynakça**

- Akçalı, S. İ. (2007). *Medya ve Çocuk*. İstanbul: Ebabel Yayınları.
- Aksaçlıoğlu, A.G., & Yılmaz, B. (2007). Öğrencilerin televizyon izlemeleri ve bilgisayar kullanmalarının okuma alışkanlıkları üzerine etkisi, *Türk Kütüphaneciliği Dergisi*, 21 (1), s. 3-28.
- Akyol, H. (2012). *Türkçe İlk Okuma Yazma Öğretimi*. 12. Baskı, Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık, s.32.

- Ateah, C.A., Kail, R.V., & Cavanaugh, J.C. (2009). *Human development: A life-span view.* , Toronto: Nelson Second Canadian edition.
- Avcı, N. , Ersoy, Ö., &Turla, A. (2008). *Çocuklar İçin Erken Uyarıcı Çevre "Oyuncak, Televizyon, Bilgisayar ve Kitap"*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Balkan, İ. K. (2011). Okul Öncesi Çocuk ve Medya. *Okul Öncesi Çocuk ve...*, Uluğ, M.O. ve Karadeniz, G. (Ed.). Nobel Yayıncılık, Ankara, ss. 165-174.
- Barlett, C. P., Vowels, C. L., Shanteau, J., Crow, J., & Miller, T. (2008). The Effect of Violent and Non-Violent Computer Games on Cognitive Performance. *Computers in Human Behavior*, 21(1), s. 96-102.
- Bukatko, D., &Daehler, M. W. (2004) *Child development. A thematic approach* (Fifth Edition, Boston). New York: Houghton Mifflin Company.
- Burgess, A., & Hartman, C. (1993). Children's drawings. *Child Abuse & Neglect*, 17, s. 161-168.
- Can, A. (1995). *Okul öncesi çocuklara yönelik televizyon programları içinde çizgi filmlerin çocukların gelişimine ve iletişimine yönelik etkileri*. Yayımlanmamış doktora tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Cesur, S., & Paker, O. (2007). Televizyon ve Çocuk: Çocukların TV Programlarına İlişkin Tercihleri, *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 6 (19), s. 106-125.
- Doğan, A., & Göker, G. (2012). Tematik Televizyon ve Çocuk: İlköğretim Öğrencilerinin Televizyon İzleme Alışkanlıkları, *Milli Eğitim*, 194, s. 5-30.
- Dökmen, Ü. (1994). *Okuma Becerisi, İlgisi ve alışkanlığı Üzerine Psiko-Sosyal Bir Araştırma*. İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Erdoğan, S., & Baran, G. (2008). A study of parents regarding television watching habits of their children in the four-six age group. *The Social Sciences*, 3 (3), s. 245-248.
- Feyman, N., & Tuğrul, B. (2006) "Okul öncesi Çocukları İçin Hazırlanmış Resimli Öykü Kitaplarında Kullanılan Temalar". *II. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu (Gelişmeler, Sorunlar ve Çözüm Önerileri)*, Sever, S. (Ed.), Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Yayınları, Ankara, ss.385-387.
- Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (2006). *How to design and evaluate research in education* (6. Baskı). New York: McGraw-Hill International Edition.
- Gallas, K. (1994). *The Languages of Learning: How Children Talk, Write, Dance, Draw, and Sing Their Understanding of the World*. New York:Teachers Collage Press.
- Gentile, D.A., Coyne, S., & Walsh, D.A. (2011). Media violence, physical aggression, and relational aggression in school-age children: A short-term longitudinal study. *Aggressive Behavior*, 3, s. 193-206.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78.
- Healey, J. (1998). *Çocuğunuzun Gelişen Akli* (Çev. Dicleli, A.B.). İstanbul: Boyner Holding Yayınları.
- House, C. A., & Audrey C. R. (2005). Preschoolers' Ideas of What Makes a Picture Book Illustration Beautiful. *Early Childhood Education Journal*, 32 (5), s.283-290.
- İşçibaşı, Y. (2011). Bilgisayar, İnternet ve Video Oyunları Arasında Çocuklar, *Selçuk İletişim Dergisi*, 7 (1), s. 122-130.

- Jalango, M. R. (2004). *Young Children and Picture Books*. 2nd ed., Washington, DC: NAEYC.
- Koçkar, İ. A. (2002). Çizgi Filmlerin Çocuklar Üzerindeki Psikolojik Etkileri. *Çoluk Çocuk Dergisi*. Ağustos 17, s. 26.
- Larson, R., Kubey, R., & Colletti, J. (1989) Changing Channels, Early adolescent media choices and shifting investments in family and friends. *Journal of Youth and Adolescence*, 18 (6), s. 583-599.
- Luther, C. A., & Legg, J. B. (2010). Gender differences in depictions of social and physical aggression in children's television cartoons in the Us. *Journal of Children and Media*. 4 (2), s. 191-205.
- Malchiodi, C.A. (2013). *Çocukların Resimlerini Anlamak*. Yurtbay, T. (Çev.) , İstanbul : Nobel Tıp Kitabevleri.
- Nell, M. L., Drew, W. F., & Bush, D. E. (2013). *From play to practice: Connecting teachers' play to children's learning*. Washington, D.C.: National Association for the Education of Young Children.
- Norton, D. E. (1999). *Through the Eyes of a Child: An Introduction to Children's Literature*. New Jersey: Schuster/ A Viacom Company.
- Oktay, A. (2001). Okulöncesi Dönem Çocuğunun Gereklerini ve Okulöncesi Eğitimin Temel İlkeleri. *Okul Öncesi Eğitimin İlke ve Yöntemleri I*, Ş. Yaşar (Ed.). Eskişehir Anadolu Üniversitesi Yayını, Eskişehir.
- Postman, N. (1995). *Çocukluğun Yokluğu* (Çev. İnan, K.). Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Rideout, V.J., Vandewater, E.A., & Wartella, E.A. (2003). *Zero to Six: Electronic media in the lives of infants, toddlers and preschoolers*. The Henry J. Kaiser Family Foundation, Washington, DC, p.8.
- Sever, S. (2012). *Çocuk ve Edebiyat*. 6. Baskı, İzmir: Tudem Yayınevi.
- Sever, S. (2013). *Çocuk Edebiyatı ve Okuma Kültürü*. İzmir: Tudem Yayınevi.
- Sevinç, M. (2004). *Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Skouteris, H., & MacHardy, K. (2009). Television viewing habits and time use in Australian preschool children: an exploratory study. *Journal of Children and Media*, 3(1): 80-89.
- Smith, N., & The Drawing Study Group (1998). *Observation drawing with children: A framework for teachers*. New York: Teachers College Press.
- Şen, S. (2010). Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Temel Özellikleri ve Gereklerini. *Okul Öncesi Eğitime Giriş*, Haktanır, G. (Ed.). 4. Baskı, Anı Yayıncılık, Ankara, ss. 79-130.
- Temple, C., Martinez, M., & Yokota, J. (2004). *Childrens Books in Childrens Hands An Introduction to Their Literature*. 3rd Ed, Boston: Pearson Education.
- Trawick-Smith, J., Wolff, J., Koschel, M., & Vallarelli, J. (2014). Which Toys Promote High-Quality Play? Reflections on the Five-Year Anniversary of the TIMPANI Study. *The Journal of the National Association for the Education of Young Children*, 69 (2), s. 40-47.

- Tuğrul, B. (2002). 4-10 Yaş Grubunda Çocukları Olan Ailelerin Çocuk Kitapları Hakkındaki Görüşlerinin ve Tutumlarının İncelenmesi. *Çukurova Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 2 (22):21-30.
- U. S. Department of Education, National Center for Educational Statistics. The Executive Summary of the 1998. National Assessment for Educational Progress Reading Report Card for the Nation (Washington, D, C.: March 1999).
- Wartella, E., & Robb, M. (2011). Historical and recurring concerns about children's use of the mass media. S. L. Calvert, & B. J. Wilson (Ed.), *The handbook of children, media, and development*. (pp. 7-26). England: Wiley-Blackwell.
- Yavuzer, H. (2009). *Resimleriyle Çocuk*. 13. Baskı, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yavuzer, H. (2011). *Çocuğunuzun İlk 6 Yılı*. 27. Baskı, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yavuzer, H. (2012). *Çocuk Psikolojisi*. 35. Baskı, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yavuzer, H. (2013). *Çocuğu Tanımak ve Anlamak*. 11. Baskı, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2011). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. 8. Baskı, Ankara: Seçkin Yayınevi.