



Anne ve Okul Öncesi Öğretmeni Olarak Dijital Oyuna Bakış
A View on Digital Game as a Mother and Preschool Teacher

Mehmet Oğuz Göle

* Sorumlu yazar
Corresponding author

Dr. Öğr. Gör., Afyon Kocatepe Üniversitesi, Türkiye
Dr. Lecturer, Afyon Kocatepe University, Turkey
mogole@aku.edu.tr
ORCID ID <https://orcid.org/0000-0003-2826-1790>

Makale geliş tarihi / First received : 23.01.2023

Makale kabul tarihi / Accepted : 30.03.2023

Bilgilendirme / Acknowledgement:

Yazar aşağıdaki bilgilendirmeleri yapmaktadır:

- 1- Gazi Üniversitesi Etik Komisyonu'ndan 11.06.2021 tarihinde E-77082166-604.01.02-100808 sayı numarası ile etik kurul izni alınmıştır.
- 2- Bu makalede araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur.

This article was checked by *Turnitin*. Similarity Index 06%

Atf bilgisi / Citation:

Göle, M. O. (2023). Anne ve okul öncesi öğretmeni olarak dijital oyuna bakış. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, (15), 1-30

ÖZ

İnsanların farklı kimliklere sahip olması farklı tutum ve davranışlar sergilemesine neden olabileceğinden dolayı, bu araştırmada hem anne hem de okul öncesi öğretmeni olan bireylerin evde ve sınıfta dijital oyun kullanımına yönelik görüşlerini incelenmesi amaçlanmıştır. Nitel araştırma deseninden yürütülen araştırmada çalışma grubunu hem anne hem de okul öncesi öğretmeni olarak görev yapan 9 katılımcı oluşturmaktadır. Araştırmanın verileri yarı yapılandırılmış görüşme sorularıyla toplanmıştır ve görüşmeler Zoom üzerinden gerçekleştirilmiştir. Görüşmelerden elde edilen bulgular içerik analizi yapılarak analiz edilmiştir. İçerik analizi sonucunda kodlar, kategoriler ve temalar oluşturulmuştur. Bu süreçte nitel araştırma çalışma yapan uzmandan dönüt alınarak kodlayıcı güvenilirliği çalışması yapılmıştır. Kodlayıcı güvenilirliği %91 olarak hesaplanmıştır. Yapılan içerik analizi sonucunda elde edilen bulgulara göre öğretmen olmak ile anne olmanın dijital oyuna bakış açısında farklılık göstermese de dijital oyunun evde ve sınıfta kullanımı konusunda farklılık gösterdiği belirlenmiştir. Aynı zamanda çocukların dijital oyun oynamasında kardeş, baba, akranlar ve kuzenlerin etkili olduğu, geleneksel oyunun dijital oyuna göre çocuklar için daha faydalı olduğu, sınıflarda eğitici dijital oyunların kullanılabileceği belirlenmiştir.

Anahtar kelimeler

Dijital oyun, okul öncesi öğretmenliği, ebeveynlik, okul öncesi eğitim

ABSTRACT

Since people with different identities may cause different attitudes and behaviors, this study aimed to examine the opinions of individuals who are both mothers and preschool teachers about the use of digital games at home and in the classroom. In the study conducted with the qualitative research design, the study group consists of 9 participants who work as both mothers and pre-school teachers. The data of the research were collected with semi-structured interview questions and the interviews were conducted via Zoom. The findings obtained from the interviews were analyzed by making content analysis. As a result of content analysis, codes, categories and themes were created. In this process, the encoder reliability study was carried out by taking feedback from the expert who carried out qualitative research. Encoder reliability was calculated as 91%. According to the findings obtained as a result of the content analysis, it has been determined that although being a teacher and being a mother do not differ in terms of their perspective on digital games, there are differences in the use of digital games at home and in the classroom. At the same time, it has been determined that siblings, fathers, peers and cousins are effective in children's playing digital games, traditional games are more beneficial for children than digital games, and educational digital games can be used in classrooms.

Keywords

Digital game, preschool teacher, parenting, preschool education

GİRİŞ

İnsanlar günlük hayat içerisinde çeşitli kimliklere ve bu kimliklerin getirdiği çeşitli rollere sahiptir. Bu kimlik ve roller bazı tutum ve davranışlara sahip olmayı da yanında getirmektedir. Ancak sahip olunan tutum ve davranışlar da değişen şartlardan, olaylardan etkilenmektedir. Özellikle son yıllarda hem ev hem de okul hayatımızın bir parçası olan akıllı telefon, tablet, bilgisayar ve bu araçlarla oynanan dijital oyunlara çocukların ilgiyle yaklaştığı görülmektedir. Çocukların dijital oyuna olan ilgisi, onların oyuna yönelik tercihlerinde, tutumlarında ve davranışlarına değişikliğe neden olmaktadır. Çocuklardaki bu değişiklikten dolayı anne-baba ve öğretmenler de dijital oyuna karşı bir tutum ve davranış geliştirmektedir.

Dijital oyunlar yaş, kültür, ülke gibi farklı özelliklerden bağımsız olarak birçok kişi tarafından oynanmaktadır (Chow, Woodford & Maes, 2011). Günümüzde dijital oyunlar, insanların bu oyunları oynamak için oyun platformlarına katılarak veya sosyal ağlara bağlanarak günlük yaşam içerisinde zaman ayırdıkları ve diğer insanlarla etkileşim kurdukları sıradan etkinlikler haline gelmiştir (Zainon & Zawawi, 2013; Aslan, 2016). Dijital oyunların ele alınmasında teknik bileşenler ve yaratıcı içerikler olmak üzere farklı özellikler kullanılmaktadır. Dijital oyunlara yönelik "nasıl" sorusu teknik içeriklerin, "ne" sorusu ise yaratıcı içeriklerin cevabını vermektedir. Bu iki içerik dijital oyunu nasıl oynadığımızın bileşenleridir (Gualeni, Riccardo & Jonas, 2019). Gualeni vd. (2019) dijital oyunu kavramını ele alırken temel özellikler ve bileşenlerden yola çıkarak oyun ve dijital kavramları kullanmışlardır. Buna göre oyun; geleneksel olarak, sabit kuralları olan ve bu kuralları takip ettiğimiz, bir bulmacayı çözmek için rakibe karşı kazanmaya çalıştığımız bilgi ve şans içeren bir etkinlik olarak, dijital ise; çevrimiçi veya bağımsız bir elektronik cihazın kullanılması olarak tanımlanmaktadır. Dijital ve oyun arasındaki ayırım belirli olsa da dijital oyunu tanımında ise farklılıklar olduğu görülmektedir. Dijital oyun; hedefleri, sınırlılıkları, sonuçları olan, kurallara dayalı ve bazı açılarla yapay olan, rekabet ortamı sunan veya daha fazla oyuncuyu içeren etkinlik (Whitton, 2006), hareketli ve hareketsiz görüntüler, ses, müzik ve konuşma, yazı gibi farklı iletişim ortamlarının oyunculara sunulduğu oyunlar (Spires, 2015), oyuncuların, kurallarla tanımlanan ve ölçülebilir bir değerlendirmeyle sonuçlanan yapay çatışmaya, etkileşime girdiği sistem (Salen & Zimmerman, 2004), bir okuma sisteminin, sesler eklenen, işaretler sistemi aracılığıyla kodlanarak oluşturulması ve aktarılan gerçekliğin yeniden yapılandırılması (Yengin, 2011) olarak tanımlanmaktadır.

Günümüzde bu oyunlara ulaşmakta fazla zorluk yaşanmamaktadır. Televizyona bağlanan konsol oyunları, bilgisayarlar, tabletler, akıllı telefonlar gibi araçlar sayesinde bu oyunlar artık her yerde görünmektedir. Bu durum dijital oyunların neden popüler olduğunu özetlemektedir (Baerg, 2009). Dijital oyunların kazandığı popülerlik, çeşitlerinin artmasını sağlamış ve dijital oyunları sınıflandırmasını çeşitlendirmiştir. Gros (2007) dijital oyunun sınıflandırması şu şekilde yapmıştır;

1. Aksiyon oyunları; reaksiyona dayalı oyunlardır. İlk nesil oyunların çoğu aksiyon oyunlarıdır.
2. Macera oyunları; oyuncunun oyun içerisinde, sanal dünyada karşısına çıkan sorunları çözerek ilerlemesidir.
3. Dövüş oyunları; bilgisayarda diğer bir kişi tarafından kontrol edilen karaktere karşı oynanan oyunlardır.

4. Rol yapma oyunları; oyuncular bir kişinin ya da farklı şeyin özelliklerini üstlenirler.
5. Simülasyonlar; oyuncunun amaçlanan hedefe ulaşması için, bir mekânın, durumun ya da olayın basitleştirilmiş rekreasyonunda başarılı olunmasıdır.
6. Spor oyunları; çeşitli spor dallarına dayanan oyunlardır.

Dijital oyunlar uzun zamandır hayatın parçası olsa da son 15-20 yıl içerisinde eğitim ve öğrenme amaçlı dijital oyunlar hazırlanmaya başlanmış ve giderek destek görmüştür (Spires, 2015). Eğitici dijital oyunlar; çocukların kendilerine verilen rolleri yerine getirmek için bilgi ve becerilerini kullandıkları sanal bir dünyadaki deneysel etkinliklerdir (Gredler, 2004). Eğitimde kullanılan dijital oyunlar öğrenme sürecini daha eğlenceli hale getirmekte, çocukların öğrenmelerini ve öğrenme stratejileri desteklemekte ve eğitimin oyun temelli olmasına imkan sağlamaktadır. Aynı zamanda çocukların konuya, beceriye ilgisini arttırmakta ve çocukların ihtiyaçlarını daha etkili bir şekilde karşılayarak öğrenmelerini geliştirmektedir (Kiili, 2007; Van Eck, 2015). Günümüzde çocuklar dijital oyun oynama eğilimini diğer oyunları oynama eğilimine göre daha fazla göstermektedir. Hemen hemen her çocuk dijital oyun oynamakta ve bu etkinlik için zaman ayırmaktadır. Çocuklar yaşları ilerledikçe dijital oyunlara diğer oyun türlerine göre daha fazla ilgi göstermekte, merak duymakta, tercih etmekte ve sevmektedir (Aslan, 2016; Sapsağlam, 2018). Bilgi ve iletişim teknolojilerinde meydana gelen değişimler, çocukların dijital oyunlara olan ilgisi ebeveynlerin sorumluluklarını da değiştirmektedir (Tosun & Mihci, 2020).

Çocukların dijital araçları ve oyunları kullanmasında ebeveynler kısıtlayıcı, aktif, teknik ve izleme rolleri gibi çeşitli rolleri bulunmaktadır. Kısıtlayıcı rolde ebeveynler kullanım zamanı ve içerikle ilgili kısıtlamalar getirmekte, aktif rolde içerik ile ilgili açıklamalar yapmak ve çocukların dijital aracı kullanımı ya da dijital oyunu kullanımı esnasında yanında olmak, teknik rolde ebeveynler çocukların dijital etkinliklerini, oynadıkları dijital oyunları düzenlemek, filtrelemek için çeşitli yazılımlar kullanmak, izleme rolünde ebeveynler çocukların dijital araçlarda yaptığı etkinliklerin geçmişini kontrol etmektedir. Dijital oyun seçiminde, ebeveynlerin doğru uygulamaları seçmemesi veya seçebilmesi kullanılan dijital cihazın dijital çocuk bakıcısı olarak kullanılmasına ya da çocukların öğrenmesini ve gelişimini destekleyen bir araca dönüşmesine imkân vermektedir (Goodwin, 2013; Livingstone, Haddon, Görzig & Ólafsson, 2011).

Ebeveynler seyahat esnasında, ev işlerini yaparken ya da dışarıda yemek yerken mobil cihazları çocuklara vermektedir. Bu tür cihazları çocukların kullanmasına izin veren aileler dijital oyun ve diğer mobil uygulamaların çocukların öğrenmesini teşvik etmek, eğitici uygulamaları kullanması için çocuklara verdiklerini belirtmekte ve mobil uygulamaları da öğrenme kaynağı olarak görmektedir. Fakat çocukların dijital oyun kullanımları sürecinde çocukla ebeveyn arasında etkileşim olması gerekmektedir çünkü etkileşim çocukların oynanan oyundan daha fazla bilgi edinmesine sağlamakta ve çocuklar da bu süreçte ebeveynlerle etkileşim kurmayı ve etkileşimi sürdürmeyi istemektedir. Çocukların dijital oyunlarda etkileşim kurduğu diğer kişiler ise akranlarıdır fakat akranlarıyla birlikte dijital oyun oynayan çocuklar da yetişkin desteğine ihtiyaç duyabilmektedir. Oyun sırasında paylaşma, işbirliği yapma veya sırasını bekleme gibi becerilerin yerine getirilmesinde ve bu becerilerin kazanılmasında, oyunu ya da dijital aracı ne zaman tek başına oynayacağı gibi konularında yetişkin desteği önemlidir (Goodwin, 2012; Hiniker, Lee, Kientz & Radesky, 2018; Ljung-Djårf, 2008).

Dijital kültür ve dijital oyunlar ev ve okul arasında farklı tutumların sergilenmesine neden olmaktadır. Öğretmenler dijital araçların modern okulun kapsamı içerisinde düşünürken, ebeveynlerin görüşleri daha farklı ve karmaşık olabilmektedir. Bu düşüncenin tersi de görülmektedir (Hannaford, 2012). Evde dijital oyun oynamaya ve dijital oyunla öğrenmeye çalıştıkları bir dönemde bu oyunların okul öncesi eğitimde göz ardı edilmemesi gerekmektedir. Ev ve okul da kullanılan dijital oyunlar, ev ve okul arasında sürekliliği sağlamak ve sosyo-ekonomik engellerden dolayı ortaya çıkabilecek olan dijital erişim konusunda eşitlik imkânı sağlamak açısından önemli bir rol üstlenmektedir (Plowman vd., 2011; Zevenbergen, 2007). Oyun okul öncesi eğitimde çocukların gelişimi ve öğrenmesi için merkezde yer aldığı için çocukların da dijital oyunları, teknoloji ve etkileşimli medyayı eğlenceli ve yaratıcı yollarla keşfetmeye ihtiyacı da bulunmaktadır (National Association for the Education of Young Children, 2012).

Çocuklara sunulan dijital oyunların özerk katılımı desteklemesi durumunda okul öncesi eğitim ortamlarında yer almalıdır fakat sürekli olarak belirli bir amaç için dijital oyun oynanması çocukların kendi başlarına yapma ve öğrenmeye yönelik özerkliği kısıtlayabilir. Okul öncesi öğretmenlerinin dijital oyunlar yoluyla çocukların kendi belirledikleri hedefleri ve ilgi alanlarını keşfedebilmektedir ve çocukların motivasyonlarının nasıl etkilendiği hakkında fikir sahibi olmaktadır (Nolan & McBride, 2014). Dijital oyunların yer aldığı öğrenme süreci çocukların akademik, problem çözme ve eleştirel düşünme, yaratıcılık becerilerini geliştirmekte, öğrenme sürecinde görsel olarak çekicilik yaratarak sorunları çözmek için yeni yollar bulma konusunda çocukların meraklarını arttırmakta ve öğrenme sürecine katılımı daha istekli hale getirmektedir. Çocukların meraklarını harekete geçiren oyunlar hem ilgi çekmekte hem de motivasyonun artırmasına ve etkileşimin daha fazla olmasını sağlamaktadır. Çocukların dijital oyunda verilen yönergeleri ve oyunun kurallarını anlama, seçenekler arasından seçim yapma, sıralama yapma ve erken okuryazarlık becerilerini desteklemektedir (Blanchard & Moore, 2010; Bowman vd., 2015; Hooshyar vd., 2020; Plowman, 2016; Zupan vd., 2018). Dijital oyunlar üzerinde en çok tartışılan konulardan biri de oyunların sosyal bağlantısının olmadığı ve sosyal beceri açısından çocukları olumsuz etkilediğidir. Bu oyunların çocukları günlük hayattaki etkileşimden ve sosyal ilişkilerden bağlantısının kopardığı belirtilmektedir. Ancak doğru dijital oyunla çocuklar öğrenme sürecinde akranlarıyla etkileşim kurmakta ve sosyalleşmektedir. Sosyalleşme ve etkileşime dayalı dijital oyunların öğrenme sürecinde yer alması ve bu becerileri desteklediği belirtilmektedir (Koivula vd., 2017; Mustola vd., 2018).

Çocuklar dijital oyunu oynamadan önce bu oyunlar öğretmenler ve anne-babalar tarafından çocukların yaşına ve gelişimine uygun olup olmadığı, oyunun çocuğa kazandıracağını vaad ettiği becerilerin oyunda yer alıp almadığını oyun oynanarak veya araştırılarak karar verilmesi gerekmektedir. Çocukların teknolojik araçları kullanımı günlük yaşamlarının bir parçası haline gelmiştir ve uygun bir çevrenin parçası olarak ele alınmalıdır. Dijital araçlar kaçınılmaz olarak çocuklar ve aile üyeleri arasındaki ilişkiyi etkilemektedir. Tüm çocuklar zengin deneyim sağlayan dijital araçlardan faydalanmayı hak etmekte ve dijital araçların kullanımı çocukların eğitiminin bir parçası olmalıdır (Preradović vd., 2016; Yelland & Gilbert, 2011).

Hem anne hem de okul öncesi öğretmeni olan bireylerin evde ve sınıfta dijital oyun kullanımına yönelik görüşleriyle ilgili yapılan araştırmalar incelendiğinde; çocukların dış mekan oyunları ve dijital oyunlar arasındaki tercihlerinin neler olduğuyla ilgili okul öncesi

öğretmenlerini gözlemleri ve görüşlerinin incelenmesi (Kırmusaoğlu, 2020), dijital oyunların okul öncesi eğitimde kullanımının teşvik edilmesine rağmen okul öncesi öğretmenlerinin dijital oyunların okul öncesi eğitimde kullanılmasıyla ilgili algısının incelenmesi (Long, 2017), öğretmenlerin dijital oyuna yönelik algılarının eğitim ortamına yansımalarının incelenmesi (Marklund, 2019; Schriever, Simon & Donnison, 2020; Palaiologou, 2016), okul öncesi dönemde çocukların teknolojiyi kullanması ve dijital oyun oynamasıyla ilgili okul öncesi öğretmenlerinin düşünceleri (Öner, 2020) ve çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarıyla ilgili okul öncesi öğretmenlerinin görüşlerinin incelenmesine (Yiğit & Uzun, 2022) yönelik araştırmalar yapıldığı görülmektedir. Bu araştırmaların sonuçları incelendiğinde Kırmusaoğlu (2020) ve Yiğit ve Uzun (2022) çocukların geleneksel oyun yerine dijital oyun oynamayı tercih ettiklerini, Öner (2020), Schriever, Simon ve Donnison (2020) ve Palaiologou (2016) okul öncesi öğretmenlerin geleneksel oyunun dijital oyuna göre çocukların gelişimine daha fazla katkı sağladığı ve dijital oyuna karşı olumsuz görüşleri olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Ancak Marklund (2019)'un araştırmasına göre de okul öncesi öğretmenleri dijital oyunun sınıfta olması doğru buldukları fakat bazı problemler yüzünden kullanılmadığı tespit etmiştir.

Ebeveynlerin dijital oyun hakkında görüşleriyle ilgili yapılan çalışmalara bakıldığında; ebeveynlerin çocukların dijital oyun oynama konusunda kendilerini nasıl ebeveyn olarak tanımladıkları ve dijital oyun hakkında görüşleri (Aarsand, 2011; Wu vd., 2014), çocukların oynadıkları dijital oyunları ve dijital oyun oynama noktasında ebeveyn davranışlarının belirlenmesi (Darga, 2021), ebeveynlerin çocukları için hangi dijital oyunları tercih ettiklerinin incelenmesi (Işıkoğlu Erdoğan, 2019), dijital oyunların çocuklara uygun olup olmadığı ve hangi dijital oyunları tercih edildiği konusunda ebeveyn tercih ve görüşlerinin incelenmesi (Işıkoğlu Erdoğan, Johnson, Dong & Qiu, 2019), anne babaların teknoloji ve dijital oyun uygulamalarına yönelik tutumları ve çocukların dijital oyun alışkanlıklarının belirlenmesi (Kanak & Özyazıcı, 2018), annelerin çocukların dijital oyun oynamasıyla ilgili düşünceleri (Toran vd., 2016), ebeveynlerin dijital oyunları ve araçları hangi amaç için kullandıkları (Steinkuehler, 2016; Sivrikova vd., 2020) konularında ve farklı boyutlarda ailelerle dijital oyun hakkında çalışmalar yapıldığı görülmektedir. Bu araştırmaların sonuçları incelendiğinde Aarsand (2011), Wu vd., (2014) ve Sivrikova vd., (2020) dijital oyun noktasında ebeveynlerin kendilerini bilgili gördükleri, anne-babanın birlikte hareket ettiği, kurallar koydukları, sınırladıkları ve dijital oyunları öğretici buldukları, Işıkoğlu Erdoğan (2019), Toran vd., (2016), Darga (2021), Steinkuehler (2016) ve Kanak ve Özyazıcı (2018) ebeveynler dijital araç kullandığında çocukların daha fazla oyun oynadığı ve ebeveynlerin çalışma süresi arttıkça da çocukların daha fazla dijital oyun oynadığı, ebeveynleri kendileriyle zaman geçirmeyen çocukların daha fazla dijital oyun oynadığı, dijital araçların bakıcı olarak kullanıldığı, ev işleri sırasında çocukların dijital oyun oynamasına izin verdiği gibi sonuçlara ulaşılmıştır.

Yukarıda belirtilen araştırmaların konusu ve sonuçları incelendiğinde dijital oyun hakkında okul öncesi öğretmenlerin de ebeveynlerin de görüşleri, yaklaşımları, tutumları, kullanımları noktasında farklılıklar olduğu görülmektedir. Bu belirtilen farklılıklar hem okul öncesi öğretmeni olmanın hem de ebeveyn olmanın dijital oyuna yönelik görüş ve uygulamalarda farklılık getirip getirmeyeceği, iki farklı kimlikten gelen sorumlulukların, rollerin, davranışların bu süreci nasıl etkileyeceği ve bunlarla ilgili görüşlerinin neler olacağının alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Aynı zamanda araştırmaların sadece ebeveyn ve sadece okul öncesi öğretmenlerine odaklanarak yapılması, bu araştırmanın ise hem okul öncesi öğretmeni hem de anne olanlarla yapılmasının farklılığı önemlidir.

Bu çalışmanın amacı, hem anne hem de okul öncesi öğretmeni olan bireylerin evde ve sınıfta dijital oyun kullanımına yönelik görüşlerini tespit etmektir. Bu amaca yönelik olarak daha ayrıntılı bulguya ulaşmak için aşağıdaki alt problemlerden yararlanılmıştır.

1. Dijital oyunların evde kullanımı nasıl karşılanmaktadır?
2. Dijital oyunların okul öncesi sınıflarında kullanımı nasıl karşılanmaktadır?
3. Dijital oyunların evde ve okulda kullanımında nasıl farklılık/benzerlik bulunmaktadır?

YÖNTEM

Hem anne hem de okul öncesi öğretmeni olan bireylerin evde ve sınıfta dijital oyun kullanımına yönelik görüşlerini tespit etmek amacıyla yürütülen bu çalışma nitel araştırma yaklaşımı temel alınarak desenlenmiştir. Nitel araştırmalar, insanların yaşadıkları deneyimlerden yola çıkarak bu deneyimleri nasıl anlamlandırıyor, anlamlandırdıklarını nasıl yorumladığı ve insanların oluşturduğu, kurduğu dünyanın belirlenmesi açısından önemlidir (Glesne, 2013). Araştırma nitel araştırma yöntemlerinden temel nitel araştırma deseni ile yapılmıştır. Temel nitel araştırma insanların yaşamlarını nasıl yorumladıkları, dünyalarını nasıl inşa ettikleri ve deneyimlerine ne anlam kattıklarıyla ilgilenir (Merriam, 2018).

Çalışma grubu

Araştırmada amaçlı örneklem yönteminden uygun örnekleme çeşidi kullanılmıştır. Amaçlı örneklem bilgi için çeşitli ve zengin durumların seçilmesine ve araştırma sorularını en iyi şekilde cevaplandırılması için en verimli kişilerle ilişkiler kurulmasına imkân sağlamaktadır (Maxwell, 2018; Patton, 2018). Dijital oyunların evde ve sınıfta kullanımı konusunda deneyimi olan hem okul öncesi öğretmeni olarak görev yapan hem de anne olan kişiler araştırmada katılımcı olarak seçilmiştir. Araştırmada zengin veri elde etmek amacıyla evdeki çocuk sayısının, yaşın ve cinsiyetin farklılık göstermesine dikkat edilmiştir. Araştırma 9 kadın katılımcı ile yürütülmüştür. Katılımcıların yaşları; 31-40 (8 kişi) ve 41-50 (1 kişi) yaş arasındadır. Katılımcıların tamamı lisans mezunu olup meslekteki çalışma süreleri 10 ile 20 yıl arasında değişmektedir. Katılımcılardan 5 tanesi bağımsız anaokulunda çalışırken diğer katılımcılar ilkökula bağlı anasınıflarında çalışmaktadır. İki katılımcının sınıfında bulunan çocuk sayısı 10-15 arasında, bir katılımcının sınıftaki çocuk sayısı 21-25 arasında diğer katılımcıları sınıflarındaki çocuk sayısı 16-20 arasında değişmektedir. Katılımcıların evlilik süresi 5-20 yıl arasında değişmektedir ve katılımcıların biri 3 çocuk, biri tek çocuk diğer katılımcılar ise 2 çocuk sahibidir. Çocukların cinsiyeti 11 erkek ve 9 kızdır ve çocukların yaşları 3-17 arasında değişmektedir.

Verilerin toplanması ve analizi

Araştırma verileri görüşmelerle toplanmış ve görüşmelerde araştırmacılar tarafından hazırlanmış yarı yapılandırılmış görüşme soruları kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme, nitel araştırmalarda sıklıkla kullanılmaktadır. Sorular önceden belirlenmiş olup görüşme esnasında ortaya çıkan gelişmelere bağlı olarak katılımcılara yeni sorularda yöneltebilmektedir (Güçlü, 2019). Yarı yapılandırılmış görüşme soruları dijital oyunla ilgili literatür taranılarak oluşturulmuştur. Literatür tarandıktan sonra araştırmaya yönelik olarak 14 sorudan oluşan soru havuzu hazırlanmıştır ve bu sorular derin ve kapsamlı bilgi edinebilme açısından incelendikten sonra belirlenmiştir. Belirlenen sorular nitel araştırma

yapan üç araştırmacıyla paylaşılmış ve araştırmacılardan gelen dönütler doğrultusunda sorularda düzenleme yapılmıştır. Düzenleme sonrasında soru sayısı 10'a düşmüştür.

Katılımcılarla görüşmeye başlamadan önce Gazi Üniversitesi Etik Komisyonu'ndan 11.06.2021 tarihinde E-77082166-604.01.02-100808 sayı numarası ile etik kurul izni alınmıştır. Etik komisyon onayından sonra görüşmelere başlanmıştır. Katılımcılara telefon yoluyla iletişime geçilmiş, araştırma hakkında bilgi verilmiştir. Görüşme sonrasında katılımcılara e-posta veya WhatsApp yoluyla katılımcı onam formu gönderilmiştir. Aynı zamanda araştırmayla ilgili soruları görmek isteyen katılımcılara sorular gönderilmiştir. Katılımcıların onam formunu imzaladıktan sonra görüşme günü kararlaştırılmış ve görüşme Zoom üzerinden gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler 40 ile 60 dakika arası sürmüştür. Görüşmeler yapıldıktan sonra görüşme kayıtlarının dökümleri yapılmış ve elde edilen veriler içerik analizi ile analiz edilmiştir. İçerik analizi, bir metindeki verilmek, iletilmek istenen mesajlardan yola çıkarak sosyal gerçekliği ortaya çıkarmak için açık olmayan bazı çıkarımları sunmayı amaçlayan veri analizi tekniğidir. Nitel araştırmaların verilerin ilk analizi yapılan görüşmelerin dökümlerinin tamamının okunmasıyla başlamaktadır (Merriam, 2018; Gökçe, 2019). Görüşme dökümlerinin tamamının genel okuması yapılmış ve sonrasında katılımcıların kimlik bilgilerini gizli tutmak amacıyla gerçek isimleri yerine kodlar kullanılmıştır. Kodlar K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K9 olarak verilmiştir. Daha sonra katılımcıların ifadelerine kodlar verilmiştir. Miles ve Huberman'a (2019) göre kodlar, bir araştırmada elde edilen verilere tanımlamak ve yorumlanabilir bilgileri anlamlandırmak için kullanılan etiketlerdir. Bu bağlamda görüşme verilerinden anlamlı örüntüler elde etmek için kodlar çıkarılmıştır. Görüşme verilerine kodlar verildikten sonra kodlar karşılaştırılarak benzer kodlar aynı kategorilerde bir araya getirilmiştir. Oluşturulan kategoriler arasında karşılaştırma yapılarak benzerlik gösteren, ilişkili olan kategoriler aynı tema altında toplanmıştır.

Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması

Nitel araştırmaların amacı, kanunları keşfetmek ve oluşturmak, hipotezleri test etmek olduğu için nitel araştırmalar bu açıdan nicel araştırmalardan ayrılmaktadır. Nitel araştırmaların amacı öncelikli olarak anlamaktır. Bundan dolayı nitel araştırmanın geçerlik ve güvenirliliği nicel araştırmalardan farklıdır. Nitel araştırmalarda geçerlik ve güvenirlik çalışmaları arasında uzman çeşitlemesi, kaynakların çeşitlenmesi ve zengin betimleme bulunmaktadır (Merriam, 2018). Araştırmada kodlar, kategoriler ve temaların oluşturulması sürecinde nitel araştırma konusunda araştırma yapan bir uzmandan dönütler alınmıştır. Alınan dönütlerle kodlayıcı güvenirliliği yapılmıştır. Miles ve Huberman (2019)'a göre kodlayıcı güvenirliliği hesaplanırken görüş birliği ve görüş ayrılığı olan kodlar üzerinden yapılmaktadır. Formül ise; Kodlayıcı Güvenirliliği=Görüş Birliği Kod Sayısı / (Görüş Birliği Kod Sayısı + Görüş Ayrılığı Kod Sayı x 100 olarak hesaplanmaktadır (Miles & Huberman, 2019). Bu doğrultuda yapılan içerik analizi sonusunda toplam 136 kod oluşturulmuştur. Görüş birliği varılan kod sayısı 124, görüş ayrılığı kod sayısı 12'dir. Formül üzerinden hesaplama yapıldığında kodlayıcı güvenirliliği %91 çıkmaktadır. Miles ve Huberman (2019)'a göre kodlayıcılar arası güvenirliliğin iyi bir güvenirlik seviyesinde olması için en az %80 olması gerektiği belirtilmektedir. Elde edilen sonuca göre kodlayıcı güvenirliliğinin yeterli düzeyde olduğu söylenebilir. Aynı zamanda zengin betimleme için içerik analiziyle elde edilen verilerin anlaşılabilirliğini ve okunurluğunu zenginleştirmek amacıyla katılımcı ifadeleriyle desteklenmiştir. Kaynakların çeşitlenmesiyle derin ve zengin

anlamlar, örüntüler ortaya çıkarmak için farklı kurumlarda çalışan, sınıflardaki çocuk sayısı farklı olan, çocuklarının cinsiyeti ve yaş aralığının farklı olmasına dikkat edilmiştir.

BULGULAR

Bu araştırmanın amacı, hem anne hem de okul öncesi öğretmeni olan bireylerin evde ve sınıfta dijital oyun kullanımına yönelik görüşlerini yönelik olarak bir açıklama yapmak değil, çalışmaya katılan bireylerin dijital oyunların evde ve okulda kullanılmasına ilişkin görüşlerini olabildiği kadar kapsamlı olarak anlamaya çalışmaktadır. Bundan dolayı araştırmadan elde edilen bulgular yorumlanırken, bulguların araştırmaya katılan kişilerle sınırlı olduğu göz önünde bulundurulmalıdır. Araştırmaya katılan kişilerin evde ve sınıfta dijital oyun kullanıma yönelik görüşlerine yönelik bulgular aile hayatı, yakın çevre, oyun türleri ve okul ortamı temaları altında sunulmuştur. Temalar ve kategoriler Tablo 1’de gösterilmiştir.

Tablo 1. Tema ve Kategori Listesi

Temalar	Kategoriler
Aile Hayatı	Kişisel Zaman
	Kardeş
	Baba
	Eşler Arası ilişkiler
Yakın Çevre	Kurallar
	Kuzenler/Yakın Akrabalar
	Akranlar
Oyun Türleri	Geleneksel Oyun
	Eğitici Dijital Oyun
	Olumsuz Dijital Oyun
Okul Ortamı	Dijital Deneyim
	Donanım
	Veli

Aile hayatı temasıyla ilgili bulgular

Katılımcıların görüşme sorularına verdikleri cevaplar incelendiğinde aile hayatı temasının altında kişisel zaman, kardeş, baba, eşler arası ilişki ve kurallar kategorileri olduğu görülmektedir. Yapılan araştırma dijital oyun ile ilgili olmasına rağmen katılımcıların verdikleri cevaplar arasında dijital araçlarında yer aldığı görülmektedir. Katılımcıların verdikleri cevapların dijital oyundan başlama yerine dijital araçtan başlaması, dijital oyuna kadar gelen süreçte katılımcıların hikayesini yansıtmaya açısından önemli görüldüğü için araştırmanın bulguları arasında yer verilmiştir.

Kişisel zaman kategorisinde katılımcıların dijital aracı çocukları için kullanılmasında ilk olarak olumsuz tutuma sahip olduklarını ancak anne olduklarında tutumlarında değişiklik olduğunu belirtmişlerdir. Bununla ilgili olarak K8 “Çocuğum olursa asla vermem diyordum. Sert bir şekilde, asla kesinlikle vermem diyordum. Nasıl olur bu kadar dedim, asla vermem dedim ama ben verdim. Öyle düşünüyordum.” şeklinde ifade etmiştir. Bu bağlamda K7 “Çocuklarıma telefon vermem diye düşünüyordum. Öyle diyordum ama demekle o olayı, durumu yaşamak bence çok farklı bir şey. Bu şunun gibi bir şey; evli ve çocuklu okul öncesi öğretmenin veliye telkin vermesiyle, bekar okul öncesi öğretmenin söylemesi gibi bir şey. Onu yaşamak farklı.” cümleleriyle ifade ederek anne olmak ile

öğretmen olmak ve bekar olmak ile evli olmanın tutum ve görüşlerde değişimi getirdiğini belirtmiştir.

Bebeklik döneminde özellikle ek gıdaya geçildikten sonra çocukların yemek yemesi için ve yine bu dönemdeki kolik sorunlardan dolayı dijital araç kullandıklarını belirtmişlerdir. Bu bağlamda K2 *“Genelde yemek yeme problemi yaşadığımız için, yemek yeme esnasında kendimin yüklediği, içeriğine baktığım oyunlarla beraber başladılar.”* olarak ifade etmiştir. Aynı zamanda K3 *“Çocukları, bebekleri büyütürken bu gaz dönemlerinde telefonda çok yararlandım. Kolik bebek müzikleri falan oluyordu. Ay dur; şu telefonu açalım da dur sussun. Sonrasında yemek yememeye başladı bu çocuklar. Yemek yemedikleri için aa dur şunu açalımla devam etti.”* ve K9 *“Kolik seanslarında sussun diye onu avutacak bir şeyler arıyordum. Avutacak bir şeyler olsun diye kırmızı balık, Ali babanın çiftliği onları açıyordum.”* açıklamalarıyla çocukların yemek yemesi için ve sakinleşmesi için dijital araca başvurduklarını ifade etmişlerdir.

Katılımcılar araçla seyahat esnasında çocukların dijital araçları kullandıklarını belirtmişlerdir. Bu bağlamda K8 *“Oto koltuğuna oturmuyordu, oto koltuğuna oturması için bizzat ben alıştırdım.”* olarak ifade etmiştir. Bu bağlamla ilgili olarak K7 *“Ben araba kullanırken koltuğun arkasına tablet takarak başladık. Evet erken oldu ama öyle yapmak durumundaydık açıkçası. Bebek arkada, kimse yok arabada. Yolculuk sırasında rahat dursun, ağlamasın, başka bir şey olmasın diye.”* ifade ederek çocukların seyahat esnasında güvenliklerini sağlamak ve yolculuğu rahat bir şekilde yapılması için kullandıklarını belirtmişlerdir. Katılımcıların belirttiği diğer bir noktası ise kendilerinin dijital aracı kullandıkça çocukların da dijital araca ilgi duyduklarını ifade etmişlerdir. Bu bağlamda K5 *“Öncesinde biz de çok bakmıyorduk, çok fazla ilgimiz yoktu. Şimdi yorgunluktan mı artık nedendir bilmiyorum böyle bi teknolojiye döndük. Biz baktıkça onlarda bakmaya başladı.”* cümleleriyle ifade etmiştir.

Katılımcılar kardeşlerin dijital aracı kullanma ve dijital oyunu oynama konusunda etkili olduğunu belirtmişlerdir. Büyük kardeşin dijital oyuna karşı tutumu ve oynadığı oyun türünün küçük kardeşi etkilediği göze çarpmaktadır. Bu bağlamda K1 *“Küçük oğlum abisinden görerek o da yavaş yavaş başladı. Dijital oyun anlamında bu sene başladı. Abisinde gördüğü, ona zarar vermeyeceğini düşündüğüm oyunları oynayabiliyor.”* ve K4 *“Büyük kızım oyunla başladı, sonra ablasından gördüğü için bir telefon sahibi olmak, oyun oynamak istedi. Çünkü ablayı örnek alma çok bizde, onda görüyor sonuçta.”* şeklinde ifade etmişlerdir. Aynı zamanda K2 *“Çok fazla televizyon izleyen, tablet isteyen ya da ben de oyun oynamak istiyorum diyen bir çocuk değil. Daha çok kendi oyuncaklarıyla oynayan, kitap karıştıran bir çocuktur. Önümüzde örnek bir abi öyle olunca kızım da buna çok talep göstermiyor.”* belirttiği üzere çocukların dijital oyunlarla ilgilenmemesinde büyük kardeşin dijital oyuna karşı tutumunun etkilediğini belirtmiştir.

Katılımcılar evdeki çocuk sayısının dijital araç kullanılmasında etkilediğini belirtmişlerdir. Bu bağlamda K7 *“İkinci çocuğun bakımını yaparken, birinci çocuğun tablet kullanma süresi artıyor. Etkisi oldu tabii, iki çocuk olmasının. İkinci çocuğun birinci çocuğun tablet süresini arttırdığı zamanlar oldu.”* ve K9 *“Bebekler (ikiz bebek) küçüktü. Onlarda ilgilenmek için büyük oğlumun oynamasını biraz göz ardı ettim. Elinden telefon düşmüyordu, tablet düşmüyordu, oyun oynuyordu”* ifade ederek küçük çocukların bakımlarıyla ilgilenirken büyük kardeşin dijital araçlarla ve oyunlarla zaman geçirdiği belirtmişlerdir.

Çocukların dijital oyun oynamasını etkileyen diğer unsurun babaların dijital oyuna karşı tutumları ve dijital oyunu oynamaları olduğu belirtilmiştir. Bu bağlamda K7 *“Hatta çocuklar*

bana şikâyet ediyor. Anne bakar mısın gelir gelmez bilgisayarın başına oturdu. Oğlum şey diyor; anne bakar mısın ne kadar çok oynuyor. Onu örnek alıyorlar çünkü onların da hoşuna gidiyor aslında. Bu durum onların hoşuna gidiyor, oyun oynaması... çünkü onlar da seviyor. Etkileniyorlar tabii.” olarak ifade etmiştir. K3 *“Eşim, bilgisayar mühendisi, dijital araçlarımız çok maalesef. Evde tablet de var bilgisayar da var telefon da var yani hepsi var. İster istemez çocuk oynamak istiyor, dokunmak istiyor.”* ifade ettiği gibi babanın mesleğinin çocukların dijital araçla ve oyunla ilgilenmesini etkilediğini belirtmiştir.

Babaların, çocukları oyun içerisindeki olumsuz durumlardan korumaya çalıştıklarını ve bunun için de çocukların dijital oyunlarına katıldıkları belirtilmiştir. Bu konuyla ilgili olarak K2 *“Bazen babadan öneri geldiği için oynanıyor. Babamızla girip birlikte oynuyorlar. Çünkü oyun online olduğu için, Roblox gibi oyunların iletişim kurma özelliği de var. Korumak adına birlikte oynanabiliyorlar.”* olarak ifade etmiştir. K8 *“Telefon maceramızın bu kadar sıklaşmasının sebebi de biraz baba, o kabul etmese de. Babalar kızlarını çok kıramazlar ya, dayanamazlar. Kızım sevimli sevimli; baba 2 dakika, 2 dakika... evde telefon öyle başladı.”* ifade ettiği gibi babaların kız çocuklarını kırmama, üzmeme gibi davranışlarının dijital oyun oynama süresini etkilediğini belirtmiştir. Bununla birlikte babanın çocuklarla zaman geçirme, oyun oynama gibi becerilerinin çocukların dijital araçla ve oyunla ilgilenmesine neden olduğunu belirtilmiştir. Bu bağlamda K9 *“Eşim çocukla zaman geçirmekte sıkıntı yaşıyor. İşte ben işe gidiyorum o evde kalıyor çocuklarla o süreçten bahsediyorum. Belli süre sonra çocukların önüne oyuncakları veriyor, oynuyor falan sonra ne yapıyor? Çocuklar öyle akıllı duruyor diye öyle yapıyor.”* olarak ifade etmiştir.

Katılımcılar çocukların dijital oyun oynamasında kuralların önemli olduğunu ifade etmişlerdir. Dijital oyun oynamak için kuralların oyunun içeriğiyle ilgili olduğu ve oyunu yetişkinlerin oynadıktan sonra oyuna karar verildiğini belirtmişlerdir. Bu bağlamda K1 *“Önce oyunun tarzına bir bakıyorum. Nasıl bir oyun, oynayabilir mi, içeriği ne, ona zararlı mı gibi durumları araştırdıktan sonra ya kabul ediyorum ya da reddediyorum. Bu anlamda oyunları açıp bakıyorum.”*, K7 *“İçerik uygun olmadığında müdahale ediyoruz. Mesela bir oyun indirdi, onu hemen tableten siliyorum.”*, K9 *“Eğer ki bir oyun yüklemek istiyorsa bir tane oyun silmek zorunda ve yüklediği oyunu da ben görmek zorundayım. Oynarım yani oyunu muhakkak görürüm. Görmeden oynatmam.”* şeklinde ifade etmişlerdir. K2 *“Bir de instagram üzerinden takip ettiğim birkaç isim var, onlardan bakıp bu senin yaşına uygun değil, bak burada bu şekilde yazıyor, senin yaşın bunun için uygun değil diyorum.”* ifade ettiği gibi dijital oyunun içeriğiyle ilgili olarak sosyal medyadan destek alıp içeriği uygun olan oyunlara izin verildiğini belirtmiştir.

Katılımcılar gün ve süre gibi oyun oynama kurallarının olduğunu belirtmişlerdir. Bu bağlamda K3 *“Şimdi okul var, okuldan dolayı sadece hafta sonları alıyorlar, bazen hiç alamıyorlar.”*, K6 *“Bir de şöyle bir durum var oğlum ilkokula gittiği için sadece hafta sonraları tablet oynama izni var. Cuma günü akşam bir defa oynuyor bir de hafta sonları oynuyor, onun dışında yok.”*, K5 *“İstediginde 5-10 dakika bakabilirsin diyoruz. Alıyor, götürüyor.”* olarak ifade etmişlerdir. Bununla birlikte çocukların yaşları ilerledikçe ders çalışma, ödev yapma ve oyunun ücretli olup olmaması gibi durumlar da kurallar arasında yer aldığı belirtilmiştir. Bu bağlamda K4 *“O daha çok fiyatı üzerinde, satın alma konusu olduğunda benimle konuşuyordu, uygun olanları seçmeye çalışıyordu. Anne valla çok uygun deyip bir iki kez oyun aldığı oldu. Ben de oyunun içeriklerini sordum ona, ondan sonra ödevin yoksa, zamanın varsa oynayabilirsin diye yönlendiriyorum.”* olarak ifade etmiştir. Ancak pandemi döneminde dijital oyun oynama noktasında artış olduğu ifade edilmektedir. Bu konuda K1 *“Pandemi döneminde evet arttı. Çocuklar bütün gün evdelerdi, oyun oynama, ekran*

başında kalma süreleri... hepsi iki katına çıktı.", K2 ise "Pandemi döneminde oyun oynama arttı. Çünkü kendi rahatım için verdim, kendi rahatım için o süreyi uzattım.", K9 "Pandemi döneminde bu tabeleti, telefonu icat edene çok dua etmişliğimiz oldu. E tabi oyun süresi arttı." ifadeleriyle pandemi sürecinde dijital oyun oynamanın arttığını belirtmişlerdir.

Katılımcılar, çocukların dijital oyun kullanıma yönelik kuralların konulması ve uygulanmasında eşlerin birlikte hareket etmesinin ve eşlerin birbirlerine destek olmasının önemli olduğunu belirtmişlerdir. Bu bağlamda K2 "Bana güvendiği için, genelde sen nasıl uygun görüyorsan der ve o konuda hiçbir sıkıntı yaşamayız. Genelde o konuda kararı veren ben olurum.", K1 "O benim koyduğum kurallara kesinlikle, ben bir şey söylediğimde asla aksini söylemez. Ve ben hayır dediğimde o daha çok hayır der. Biraz ortamı yumuşatıyorum ama o benim aldığım kararlara çok saygı duyuyor." ve K6 "Eşim tamamen benim yanımda ya da tamamen onun yanımdayım. Birbirimizi birçok konuda destekliyoruz." olarak ifade etmişlerdir.

Katılımcılar, çocukların dijital oyun oynamasıyla ilgili olarak eşler arasında farklı uygulamalar olduğunu belirtmişlerdir. Bu bağlamda K5 "Eşime kalsa, eşim veriyor ve unutup telefon verdiğini, bekliyorum bekliyorum, almıyor. 15 dakika oldu, 20 dakika oldu. Ay biraz daha baksın, şunu da bitireyim ondan sonra, biraz daha dinleneyim ondan sonra. Bazen böyle yarım saate falan çıkardığı oluyor. Ama ben kontrollü veriyorum yani" cümleleriyle eşler arasında uygulama farklılıkları olduğunu ifade etmişlerdir. Aynı zamanda K7 "Eşim teknolojiyi seviyor. Ben çocuklar oyun oynasın, ders yapsın, kitap okusun derken, o bırak oynasın, çocuklara bir zararı yok, bak İngilizceyi öğreniyorlar., bunun sayesinde" belirttiği gibi eşler arasında dijital oyunun oynanmasına yönelik farklı görüşler olduğunu ifade etmektedir. K3 "Babamız seçmiyor işte. İkimiz seçsek aslında bazı şeyler daha rayına oturacak." ifade ettiği gibi eşlerin birlikte hareket etmesinin dijital oyun oynamayla ilgili problemlerin önüne geçeceğini belirtmektedir.

Yakın çevre temasıyla ilgili bulgular

Dijital oyun kullanımına yönelik sorulara katılımcıların verdikleri cevaplar incelendiğinde, çocukların dijital oyun kullanmasında yakın çevrenin etkili olduğu belirtmişlerdir. Katılımcıların cevaplarına göre akrabalar ve akranlar kategorileri oluşturulmuştur.

Katılımcılar, çocukların kuzenleri ve diğer yakın akrabaların çocukların dijital oyun oynamasında etkili olduğunu belirtmişlerdir. Çocukların kuzenlerle bir araya geldiklerinde onlardan çeşitli dijital oyunları gördüklerini ve bu oyunları oynamak istediklerini ifade etmişlerdir. Bu bağlamda K1 "PUBG gibi bu tarz oyunları hiç yüklememişimdiye kadar ama teyzesinin oğlundan gördüğü için oraya her gittiğinde onu oynamak istiyor.", K2 "Bir de şey var çok kullanılıyor kuzen terörü diye, biz de kuzen sayısı da çok. Öyle olunca biz uzak tutmaya çalışsak bile kuzenlerden çok çabuk öğrenebiliyorlar. Kuzenlerle bir araya geldiğinde, genelde toplanılıyor ama herkesin elinde bir telefon oluyor. O zaman işte eşim veriyor." ve K6 "Görümcemlerim var ya da abla var işte birileri var, kuzenlerden birileri var. Çocuğun elinde telefon var, benim oğlumda gitmiş saf saf öyle bakıyor, öbür taraftan da kızım bakıyor ve oynamak istiyorlar." olarak kuzenlerin çocukların dijital oyun oynama konusunda çocukları etkilediklerini belirtmişlerdir. K3 "Dayımız bilgisayar mühendisi. Tam hatırlamıyorum, aman aman kötü bir oyun değildi ama bir kredi almıştı çocuklar için. Onda dayı kontenjanını kullanmışlardı. Dayımızın karne hediyesi." belirttiği gibi diğer akrabaların çocukların oynadıkları dijital oyunlarla ilgili hediye aldıklarını ifade etmiştir. Aynı zamanda katılımcılarından bir tanesi dijital oyunların kuzenlerin birlikte zaman geçirme ve iletişim kurma açısından kullanıldığını belirtmektedir. Bununla ilgili olarak K9 "Telefonda

var birkaç tane oyun ama çok da oynamıyor. Kuzenleri falan oynarken onlara eşlik etmek için oynuyor”, K7 “Biz bu ara tatilde gittik, eşimin kuzenine. Onun iki tane kızı vardı. Giderken bir tablet bir bilgisayar götürdük, normalde götürmem. Çünkü onlarla o şekilde iletişim kurdular. Nasıl deyim o ortama öyle ayak uyduruyor çocuklar.” olarak ifade etmişlerdir.

Görüşme sorularına verilen cevaplarda çocukların akranlarından çeşitli oyunları gördüklerini ve bu oyunları oynamak istediklerini katılımcılar belirtmişlerdir. Bu konuyla ilgili olarak K3 *“Bu minecraft, roblox gibi oyunlarda, onların yaşına uygun olmadığı biliyorum ama arada bi kaçıyor o oyunlar. Birisinden duymuş oluyor ve indiriyor mesela. Memlekete gidiyoruz birisinde duyuyor ya da okulda arkadaşlarında duyuyor. Bir şekilde onu indirmiş bulunuyor çocuk.”*, K8 *“Çünkü şöyle bir şeyim var; ne olursa olsun... bir ortama giriyorsun, orada kızının arkadaşı var, o elinde telefonla oturuyor. Senin kızında onu görünce istiyor. Ben gördüğünden geri koymamaya çalıştım.”* olarak ifade etmişlerdir. Çocukların akranlarıyla dijital oyun hakkında konuşarak iletişime geçtiklerini, yakın ilişkiler kurduklarını ifade etmişlerdir. Bu bağlamda K1 *“Arkadaşlarından görüyorlar. Mesela diyorlar ki; bloowstars diye bir oyun varmış diyor, onun hakkında konuşuyorlar diyor, bu ne diyor büyük oğlum. Ben de bakmak istiyorum diyor. Onlar konuştuğu için onlara dahil olmak istiyor, onların sosyal ortamlarına, konuştuğularına...”* ifadesiyle belirtmiştir. Çocukların yaşı bu durumlarda değişiklik gösterdiği görülmektedir. 8 yaş ve sonrası çocukların pandemi sürecinde online olarak birbirleriyle iletişim kurdukları, online oyunlar oynadıkları ve pandemi sürecinde sosyalleşmeyi bu şekilde sağladıkları belirtilmektedir. Bu konuyla ilgili olarak K4 *“pandemi döneminde özellikle sosyal açıdan da çok ihtiyaç duydular arkadaşlarıyla görüşmeye o zaman bizim biraz yoğunlaştı. Resmen oradan oyun oynadılar beraber. Gruplar oluşturdular, grup oluşturdular ve anlaşabildikleri kişilerle film izlediler Netflixte, aynı anda beraber açarak. Çıkaramıyoruz çocukları dışarıya, korktular, okula gitmiyorlar, nasıl ulaşacaklar birbirlerine? Bu da onlar için aktivite gibi bir şey oldu onlara. Sosyalleşmek gibi oldu.”*, K7 *“Büyük olan kızım arkadaşları ile Skype’den konuşarak bir yandan da bilgisayardan Roblox oynuyordu. Arkadaşlarıyla o şekilde iletişim kurdu pandemi sürecinde. Oyunlarda öyle çünkü birbirleriyle sürekli konuşuyorlar. Roblox’ta bir karakter geliştiriyor, o karakter bir yerlere gidiyor... işte sen neredesin? Ben şuradayım, şunu yapıyorum vesaire”* olarak ifade etmişlerdir.

Oyun türleri temasıyla ilgili bulgular

Katılımcıların görüşme sorularına verdikleri cevaplar incelendiğinde çocukların oynadıkları oyun türlerinin önemli olduğu belirtilmektedir. Oyun türleri teması altında geleneksel oyun, eğitici dijital oyun ve olumsuz dijital oyun olmak üzere üç kategori bulunmaktadır. Katılımcılar cevapları incelendiğinde geleneksel oyunların park, bahçe ve sınıfta diğer çocuklarla birlikte oynadıkları oyunlar görülmektedir.

Katılımcılar geleneksel oyunlarda çocukların daha fazla sosyalleştiklerini, birbirleriyle ilişki kurdukları belirtmişlerdir. Bu bağlamda K9 *“Bahçede oynanan oyunlarda tek başına olmuyor, arkadaşlarıyla birlikte oluyor. Daha sosyal bir ortam oluyor. O yüzden de yaparak yaşayarak daha kalıcı olduğu için parkta oynamasını tercih ederim. Orada daha fazla eğleniyor.”*, K8 *“Çünkü çocuğumun eliyle dokunarak, hissederek, görerek böyle gözüyle görerek yaptığı oyunlar ya da sokakta oynadığı oyunların daha çok katkı sağladığını düşünüyorum. Bizim oynadığımız oyunların ya da sokak oyunlarının daha etkili olduğunu düşünüyorum.”* olarak ifade etmişlerdir.

Çocukların günlük hayatlarında daha az dışarı çıktıkları için sınıflarda geleneksel oyunların önemli olduğu ifade edilmiştir. Bu konuyla ilgili olarak; K1 *“Sınıfta birbirleriyle oynasınlar.*

Çünkü anneler-babalar artık çok fazla dışarıda çıkarmıyorlar. Okulda olduğu müddetçe çocuk merkezlerde arkadaşlarıyla birlikte oynamalı.", K4 "Sınıfta oynanan oyunlarda, mesela sıradan bir evcilik kurduklarında bile ağızlarından çıkan kelimelere kulak misafiri oluyorum bazen, şaşırtıyorlar. Bunu telefonla oynarken konuşmuyorlar, yapmıyorlar ki. Sadece izleyici konumundalar. Çünkü sınıftaki oyunlarda hayati yansıtıyorlar.", K6 "Onlarla daha hareketli, onlarla birbirimize dokunabildiğimiz, birbirimizle etkileşim içinde olduğumuz oyunlar oynamak daha eğlenceli. Çocuklar böyle oyunlardan daha çok zevk alıyorlar. Gerçekten, yarışıyorlar. O heyecanı görmek, o yarışan sanki dünyayı kurtaracak birinci olduğunda, onu görmek bence dijital oyundan daha eğlenceli. Çünkü öyle oyunlarda hepsi birlikte mutlu oluyorlar ama dijital oyunlarda maalesef sırayla mutlu oluyorlar."

Sınıfta dijital araçların kullanılması ve oyunların oynanmasının çocuk-öğretmen arasındaki iletişimi ve sosyalleşmeyi azaltacağını aynı zamanda da öğretmen çocuk arasındaki ilişkinin olumsuz olarak etkileneceğini belirtmişlerdir. Bu bağlamda K2 "Telefonu al kenara otur anneliği gibi olur herhalde. Ben biraz daha öğretmenin aktif böyle çocuklarla, iletişimi önemseydiğim için, tableti eline verildiği zaman belki o ortam sağlandığı zaman çocukla öğretmen arasındaki ve arkadaşlarıyla olan iletişim daha azalabilir. Elinde bir kutu ve ona sürekli bakarak yaşamak ona çok bir şey katacağını düşünmüyorum. Bu yüzden parkta, bahçede oynanan oyunlar daha iyi." olarak belirtmiştir.

Katılımcılar, evde ve sınıfta seçtikleri dijital oyunlarda çocuğa eğitsel açıdan faydası olan dijital oyunlar seçtiklerini belirtmişlerdir. Çocukların bilişsel gelişimine katkı sağlayacak örüntü, eşleştirme, yap-boz, su doku vb. oyunların sınıfta olabileceğini ve evde de seçilen oyunlarda çocukların gelişimine katkı sağlayacak oyunları tercih ettiklerini ifade etmişlerdir. Bu bağlamda K1 "Oyun yoluyla da öğrenebilir çocuk. Mesela kodlama; sağ-sol dijital oyunlarda var. Proje yaptık, geçen yıl. Ben de hazırladım, bu oyunları sınıfta da oynattırdım çocuklara. Çok da keyif aldılar." K9 "Mesela bir örüntü oyunu; kendimiz oyuncaklarla yapalım desek sınırlı sayıda yapıyoruz ama mesela dijital de birçok örüntü oyunu var ya da su doku oyunu var. Bu hem öğretmene kolaylık sağlıyor, çocuğa da görsel açıdan zenginlik katıyor.", K3 "Küçük oğlum 4,5 yaşında ateş ve suyu inan benden daha iyi oynuyor. Orada bir problem çözme beceri var. Ben ekrana bakıyorum, çocuk diyor ki; anne şuraya girecen şuradan şuraya çıkacan, şunu yapacan bunu yapacan diyor. Oyun vermesi gerektiğini veriyor. Doğru oyun olduğunda oynanması gerektiğine inanıyorum" ifade etmişlerdir. Çocukların eğitici dijital oyunlarında performanslarını dikkate alarak çocukların gelişimleri takip etme ve gelişim raporu yazılmasında bu oyunlardan destek alındığı belirtilmektedir. Bu bağlamda K5 "Bir hafıza oyununda için üzerinde bulduysa onun hafızası iyidir. Bunu yapabilen bir tık yukarıdır. Gelişim raporu dolduruyoruz ya, hafızası iyimi, hemen notumu alıyorum; hafızası iyi ya da dikkati iyi. İşte gizli nesneyi bulma oyunlarında görsel algısı çok iyi." olarak ifade etmiştir.

Katılımcılar oyunun içeriğinde şiddet, cinsellik, olumsuz karakterler vb. durumlarda ve online oyunlarda oyuncuların diğer oyuncularla iletişim kurma imkanından dolayı bu tür oyunları tercih etmediklerini ifade etmişlerdir. Bu konuyla ilgili olarak; K9 "Ben mesela çok kontrol ediyorum oyunlarını. Kanlı bıçaklı oyunlarını asla oynatmıyorum.", K6 "Şiddet içermiyorsa, cinsellikle alakalı hiçbir şey yoksa. Çünkü bazı oyunların altlarında da ufak tefek yaşına uygun olmayan şeyler olabiliyor. Ya da karakterleri çok yaklaşıyorlar, onları da istemiyorum. Silahlı şeyleri de istemiyorum, savaş oyunlarını istemiyorum.", K1 "Dediğim gibi bazı online oyunlarda içerik çok kötü, karşısındaki kişiler yetişkin olabiliyor, kullandıkları dil, çok fazla argo kullanıyorlar. Kesinlikle bu tarz oyunları kabul etmiyorum. Yani ne yaparsa yapsın reddediyorum hocam." ifadeleriyle belirtmişlerdir.

Çocukların oynadıkları dijital oyunun içeriğinde olumsuz davranışlar olması, çocukların oyundaki davranışlara benzer davranışlar sergilemesine neden olduğunu katılımcılar

belirtmişlerdir. Bu konuyla ilgili olarak K2 “İçinde kavga olan oyunlar olduğunda da şeyi fark ediyorum, çok şiddet eğilimi oluyor, daha böyle baş kaldıran daha böyle şiddete meyilli daha böyle agresif daha sert çocuklar olabiliyorlar. Bu daha net gözlemediğimi söyleyebilirim.” olarak ifade etmiştir. Şiddet içerikli dijital oyunların tercih edilmesinde çocukların cinsiyeti göre değiştiği, erkek çocukların bu tür oyunları tercih ettiği ve çocukların şiddet davranışı sergilediği belirtilmiştir. Bu bağlamda K7 “İçerik uygun olmadığında müdahale ediyoruz. Silme sebebim ise; oyun oynadığı süre içerisinde arasında davranışları değişiyor, hemen değişiyor. Mesela tableti elinden alıyoruz, süren doldu diyorum hemen bağırtıyor, kendini yerlere atıyor, kıyameti koparıyor açıkçası. Tamam diyorum bu oyun sana bir şey öğretmiyor. Ya da kavga ederken ablasına vuruyor.”, K1 “Biraz daha böyle şiddete yönelik oyunlarda, vurdulu kırdılı savaş oyunlarında artma oldu. Erkek çocuğu haliyle. Hoşlanıyor da böyle şeylerden. Sınıftaysak kız çocuklarında da çok fazla emir, böyle bir üstün olma şeyleri görüyorum ben serbest zamandaki oyunlarda.” cümleleriyle ifade etmişlerdir.

Çocukların dijital araç kullanmasının ve dijital oyun oynamasının sınıfta davranışlarını olumsuz olarak etkilediğini katılımcılar belirtmişlerdir. Bununla ilgili olarak K7 “Özellikle serbest oyun zamanında çocukların oynadıkları tablet oyunları, sınıfta oynadıkları oyuna yansıyor, kurallı oyun oynarken yansıyor oyunun kurallarına uymuyor. Çocuklara ısrarla bloklarla silah yapmayın dememe rağmen ısrarla, her gün defalarca söylememe rağmen silah şekli yapıp şöyle tutuyor ve oyundaki karakterleri söylüyorlar, oyunu canlandırıyorlar.” cümleleriyle ifade etmiştir. Çocukların yönergeleri alma ve uygulama, etkinlik sürecinde çocukların davranışlarını dijital oyunların olumsuz etkilediği ifade edilmiştir. Bu bağlamda K5 “Sözel yönergeyi alamıyor çocuklar, görsel yönerge istiyorlar. Sınıf toplayın dediğim de bile çocuklar toplamıyorlar. Bir gökkuşağı uygulaması var, onu açtığımda çok güzel topluyorlar çünkü görsel bir yönerge var ama sözel bir yönergeyi takip edemiyorlar. Bunun genel bir sebebi de oyun. Butona bas başlasın butona bas bitsin ama hiçbir sözel yönerge alma.”, K6 “Etkinlik yapıyoruz bir şeyler kesiyor çocuklar. Hızlı yapan hadi, sıkıldım ne yapacağız öğretmenim? Başka bir şey yok mu? Çünkü alışmışlar artık telefonda, tablette sıkıldıklarında ekranı kaydırmaya, basmaya, kapatmaya, değiştirmeye. Bu artık daha fazla olmaya başladı.” olarak ifade etmişlerdir.

Okul ortamı temasıyla ilgili bulgular

Okul ortamı teması altında dijital deneyim, donanım ve veli kategorileri bulunmaktadır. Katılımcıların bu kategorilere yönelik görüşlerine aşağıda yer verilmiştir.

Katılımcılar dijital araçların ve oyunların kullanımı konusunda yeterli deneyime sahip olmadıklarını ancak pandemi sürecinde uzaktan eğitim yapılmasıyla bu konuda daha fazla deneyim sahibi olduklarını belirtmişlerdir. Bu bağlamda K2 “Bu tarz oyunların okulda çok fazla kullanıldığı düşünmüyorum. Daha çok akıllı tahtalar öğretmenler için çizgi film izleme amacıyla kullanılıyor. Onun dışında işlevsel olarak kullanıldığı çok görmedim açıkçası.”, K1 “Pandemide ne kadar geri olduğumuzu, ne kadar yabancı olduğumuzu, bilgisayara, online şeylere... ne kadar eksik olduğumu anladım. Ben geri kalmışım diye düşündüm bu anlamda.”, K4 “Pandemi döneminde yeni olan şeyler bizi şaşırttı. Biz de çok mutlu olduk çünkü biz de hiçbir şey bilmiyorduk” cümleleriyle ifade etmişlerdir.

Dijital araçlar ve oyunlar konusunda eTwenning gibi topluluklara katılarak öğrendiklerini belirtmişlerdir. Ayrıca öğretmenlerin bilgi sahibi olması için Milli Eğitim Bakanlığı'nın öğretmenlere eğitim vermesi gerektiği ve bu eğitimin pandemi sonrasında verilmeye başlandığını ancak verilen eğitimin okul öncesine yönelik olmadığını belirtmişlerdir. Bu

bağlamda K5 “Ben bu e-twinning sayesinde, projelere, arkadaşım vasıtasıyla girdim bende, orada projeler sayesinde öğrendim. Web2 araçlarının çokluğunu. Seminer veriyorlar ama hiçbiri bizimle ilgili olmuyor. Genellikle ilkokul ve lise düzeyinde araçlar tanıtılıyor ama bizimle ilgili araçlar tanıtılmıyor.”, K6 “Geçen yıl uzaktan eğitimde e-twinning projesi yapmıştım, senenin başında, dedim ki; neler varmış; bilgisayar sadece wordden, excellden ibaret bir şey değilmiş dedim yani. Çok farklı web2 araçları öğrendim oyunlar öğrendim, puzzeller öğrendim.” ve K1 “Bakanlık bize önce hiçbir şey anlatmadı. Birbirimizden, deneyerek bir şekilde öğrenmeye çalıştık. Bununla ilgili MEB’in ya da Okul Öncesi Genel Müdürlüğü’nün alt yapı yapması bizleri eğitmesi gerekiyor.” olarak ifade etmişlerdir.

Katılımcılar, dijital oyun oynanmasında dijital araçlarla ilgili donanımın gerekli olduğunu belirtmişlerdir. Dijital oyunların oynanması için sınıflarda dijital araç olarak akıllı tahta olması gerektiğini belirtmişlerdir. Bu bağlamda; K1 “Fatih Projesi’nde ilkokul bünyesindeki anasınıflarına verdiler ama anaokullarına vermediler. Biz de bu yüzden akıllı tahta yok. Dijital oyunda akıllı tahtadan biraz daha yapılabilir bir şey. Bilgisayarda olmadığı için sınıflarımızda, sınıfta dijital oyun oynayamıyoruz.”, K3 “Biz de şey var, benim sınıfımda akıllı tahta yok, fiziksel sebepler, sınıfımız çok küçük. Sınıfım müsait olsaydı, akıllı tahtam olsaydı, sınıfta oynatırdım bu tür oyunları. Ama sınıfta oynatamıyorum.” cümleleriyle ifade etmişlerdir.

Donanım eksikliğinden dolayı çocukların oyun oynama sırası bekledikleri, oyun oynamanın çok fazla zaman aldığını ve bu durumun dijital oyun oynanmasını engellediğini belirtmişlerdir. Bununla ilgili olarak K5 “Teknolojik yetersizlik olarak, sınıfımızda tabletimiz yok, bilgisayarımız var ama çok eski, projeksiyon var ama bir tane, o da aşağıda. Bizim televizyon ekranı küçük, 20 kişiyi oturtunca, ilgilerini çekmiyor. Teknoloji noktasında çok geri bir okuluz. Projeksiyon bir tane var aşağıda, bilgisayarı taşı, çocukları taşı, ayarla, yap sonra yarım saat etkinlik yap hoop kalk. Zaman alıyor.”, K9 “Mesela bence tablet olmalı her sınıfta. Ben bunu bir tek tahtaya yansıttığım zaman bir oyunda bir çocuğa sıra gelmesi belki 30 dakika belki daha uzun süre alacak. Ama bu elimizde çok olsa, 4-5 tane olsa, her dörderli gruba versem bir tablet çocuğa sıra gelme süresi daha kısa olacak” cümleleriyle ifade etmişlerdir.

Katılımcılar dijital oyunun sınıfta yer almasını etkileyen diğer bir unsurun veliler olduğunu belirtmişlerdir. Velilerin çocukların evde dijital araç kullanarak ve dijital oyun oynayarak zaman geçirdiklerini, bu tür araç ve oyunlardan uzaklaşması ve sosyalleşmesi için anaokuluna gönderdiklerini belirtilmektedir. Bu bağlamda K1 “Çünkü veliler bizden bunu rica ediyorlar; öğretmenim çok oyun oynuyor, bi konuşun biraz daha az oynasın. Bizden çocuklarının telefonda geçirdiği süreyi kısaltmasını isteyen ya da televizyonla ve tabletle... bunu isteyen bir veli grubumuz var.”, K6 “Velilerimin çoğu ev hanımı ve hepsinin dediği şey bu; hocam çocuk sosyalleşsin diye gönderiyoruz. Çünkü evde hep. Artık pandemiden dolayı kimse gelmiyor, kimseye gitmiyoruz, sürekli tablet, telefon ondan kurtulsun diye okula gönderiyoruz.” ifade etmişlerdir. Aynı zamanda K2 “Ben sosyo-ekonomik durumu düşük olan bir mahallede öğretmenlik yapıyorum ve ailelerin durumu çok iyi olmamasına rağmen, ben dönem başında sordum kimin tableti var diye inanın hepsinin tableti var. Durumlarının olmamasına rağmen çocuklarının hepsinin tableti oluyor ve ben onlara soruyorum hangi oyunları oynuyorsunuz diye. İnanın ilkokul çocuğunun oynayabileceği tarzda oyunları söylüyorlar.” ve K8 “Zaten bize gelen çocuklarda çok fazla telefon bağımlılığı var genelde. Çoğunun tableti var mesela.” ifade ettikleri gibi sınıftaki çocukların tablet veya akıllı telefon ile zaman geçirdiğini ve bu dijital araçlarda oynadıkları oyunların çocuklara uygun olmadığını belirtmişlerdir. Aynı zamanda K5 “Çocuk gidecek evde diyecek ki öğretmenim bana pasta oyunu açtı. Alacağım tepkiyi tahmin edebiliyorum. Ne demek yani çocuğu biz okula pasta oyunu oynatsın diye mi gönderiyoruz. Yani

direkt müdürün yanına çıkarlar böyle bir şeyde. Evet okulda böyle bir oyun oynaması eğlenceli olabilir. Ama veli kaygısı var açıkçası. Dürüst olayım veli kaygısı var. Veliden alacağım cevapların çoğu benim için bir kaygı sebebi.” belirttiği gibi veliler sınıfta dijital araç ve dijital oyun oynanmasına karşı vereceği tepkilerden dolayı kaygı yaşadığını ve oyunun çocuklara uygun olsa da velilerin tepkilerden kaygılandığını belirtmiştir.

Katılımcılar dijital oyun ve dijital araçların kullanımı konusunda velileri bilgilendirdiklerini belirtmişlerdir. Bu konuyla ilgili olarak K4 *“Ben toplantıda mutlaka dile getiriyorum yani. Telefonlarını verecekseniz de isteyecekler de çünkü yasaklayamayız, kurallarınız olsun, saatiniz, zamanınız olsun. Hocam ben bunu yapamıyorum zamanı aşıyoruz... evet tabi kriz yaşayacaksınız, evet tabi ki kolay olmayacak çünkü çocuklar inatlaşıyorlar.”*. K3 *“Geçen yine bir kodlama eğitimindeydim. Hocamız bir oyun gönderdi, hemen velilerime attım. Yani ilk fırsatta hemen velilerime atıyorum. Gördüğüm, duyduğum bir şeyi, hani bu oyunu çocuğunuzla oynayabilirsiniz”* ifade ettiği gibi çocuklara uygun olan dijital oyunları velilerle paylaşarak aileleri uygun oyunlara yönlendirdiği ifade etmiştir.

Katılımcılar velilerden gelen dijital araç kullanma ve dijital oyun oynamaya yönelik şikayetler doğrultusunda seminer düzenlediklerini ancak düzenlenen seminere velilerin katılmadığını belirtmişlerdir. Bununla ilgili olarak K6 *“Veliler şikayetlerini müdüre de getiriyorlardı. Baktılar ki biz çözüm bulamıyoruz. Rehber öğretmenimiz var. Ondan teknoloji kullanımı ile ilgili seminer vermesini istedik. Rehber öğretmenimiz de grup kalabalık olmasın diye kendine göre sınıfları gruplara bölmüş, veliler rahat soru sorsun, rahatça iletişime geçelim diye. Çok acı bir durum, o zaman 25 öğrencimden sadece bir velim katıldı. Benim sınıfımın olduğu grupta bir tek benim sınıftan bir veli varmış, diğer sınıftan iki veli varmış diğer iki sınıftan kimse gelememiş. Ki konu teknoloji bağımlılığı ve çoğu da hocam; söyleyin okulda, çok tablet oynuyor, siz bir şeyler yapın, bir şeyler söyleyin diyen insanlar gelmemiş.”* olarak ifade etmiştir.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

İnsanın sahip olduğu tutum ve davranışların oluşmasında farklı kimliklerin etkileşimi etkili olabilir. Bundan dolayı insanın aldığı kararlarda ve sergilediği davranışlarda sahip olunan kimliklerin etkisini anlamaya çalışmak önemlidir. Dijital oyun, son zamanlarda artarak yaygınlık kazanmakta ve hem evde hem de eğitim hayatında çocuklar ve eğitimciler tarafından kullanılmaktadır. Dijital oyunların evde tercih edilmesinde anne-baba okulda tercih edilmesinde öğretmen etkilidir. Hem ebeveyn hem de öğretmen olmak çocukların dijital oyun oynamasına farklı açıdan bakılmasını sağlayabilir. Bu araştırmanın sonuçları dokuz katılımcıyla ve veri toplama tekniği olarak görüşmelerle sınırlıdır. Yapılan çalışmanın sonuçları aşağıda belirtilmiştir.

Araştırma bulgularına göre anne olmadan önce çocukların dijital araç kullanmasına ve dijital oyun oynamasına karşı bulunduğu ama anne olmanın, çocukların bakımıyla ilgilenmenin farklı olduğu ve bundan dolayı dijital araç ve oyuna izin verildiği belirlenmiştir. Güven (2015) kimliklerin modernleşme süreciyle birlikte sabit kimliklerin yerini değişken ve çoklu kimliklerin aldığı ve bu kimliklerin oluşumunda yakın aile ve içinde bulunulan zaman ve şartların etkili olduğunu belirtmektedir. Bu durum katılımcıların anne olmadan önce ve anne olduktan sonra dijital oyun ve araca karşı tutum ve davranışlarındaki değişikliği açıklayabilir. Toran, Ulusoy, Aydın, Deveci ve Akbulut (2016) yaptıkları çalışmada annelerin kendilerine ve ev işlerine vakit ayırmak için, Wartella, Rideout, Lauricella ve Connell (2013) çocukları

meşgul etmek için ve Schaaf ve Engel (2018) akşam yemeği hazırlanırken ebeveynlerin çocuklara dijital oyun sunduklarını ve dijital oyun kullanıldığını belirtmektedir.

Çocukların evde dijital oyun oynamasını etkileyen diğer bir unsurun ise kardeşler olduğu ve çocukların abi veya ablalarının oynadığı oyunları görerek ve onları örnek alarak dijital oyun oynamak istediği tespit edilmiştir. Aydoğdu (2021) ve Matsumoto vd. (2015) büyük kardeşlerin dijital oyun oynama sürelerinin çocukların dijital oyun oynamasını üzerinde etkisi olduğunu belirtmektedir. Demir Öztürk (2019)'e göre ise çocukların oyun oynadığı kişiler kardeşleridir ve oyun üzerinden kardeşler birbirleriyle paylaşımda bulunmaktadır. Aynı zamanda dijital oyun oynama kardeşlerin boş zamanlarını birlikte geçirmesini de sağlamaktadır (Layland, Peets, Hodge & Glaza, 2021). Çocuklar kendilerinden büyük kardeşlerini rol model olarak görebilir. Bundan dolayı onların dijital oyun oynamalarını taklit etmekte ve dijital oyunu tek başına oynamayı isteyebilmektedir (Nevski & Siibak, 2016). Yeni kardeşin ev hayatına katılmasıyla birlikte bebeğin bakımıyla ilgilenmek için büyük çocuğun oyuna yönlendirildiği tespit edilmiştir. Bu konuda Aksoy (2020), annelerin kendilerine diğer çocuğun bakımıyla ilgilenmek için büyük çocuğun dijital oyuna yönlendirildiğini belirtmektedir. Araştırmaların sonuçları, çocukların dijital oyun oynamasında kardeşlerin etkili olduğu sonucunu desteklemektedir.

Dijital oyun oynanmasını etkileyen diğer bir unsur ise babanın dijital araç ve oyuna karşı yaklaşımı, dijital oyunu babanın da oynaması ve babanın mesleğinin teknolojiyle ilgili olmasıdır. Aynı zamanda babaların çocuklarını dijital oyunun zararlı içeriklerinden koruması için oyunu birlikte oynayarak olumsuz durumlardan korumak istemektedir. Çocuklar bebeklik döneminden itibaren anne-babayı gözlemlemektedir ve anne-babaların dijital araçları kullanma davranışlarını, ekran kaydırma gibi, taklit ederek teknolojik aracı kullanmaya çalıştığı belirtilmektedir (Günüç & Atlı, 2017). Davidson (2009) çocuklarla babaların herhangi bir konuda bilgiye ulaşmak için Google'dan arama yaptıkları süreçte çocuklarla babalar arasında anlamlı sohbetler ortaya çıktığını belirtmektedir. Danby vd., (2013) yaptıkları araştırmada babalarla çocukların birlikte oynadıkları oyunlular aralarında olumlu ilişkiler kurulduğu sonucuna ulaşmışlardır. Yapılan araştırmalarda, anne-babanın bilgisayar oyunu oynaması çocuklarında bilgisayar oyunu oynamalarını etkilediği ve çocukların dijital araçlar ve oyunlarda geçirdikleri süre anne-babanın dijital araçlarla geçirdiği süreyle doğru orantılı olup anne-babanın dijital araçla geçirdiği süre fazlaysa çocukların da dijital araç ve oyun süresinin arttığı sonucuna ulaşılmıştır (Akçay & Özcebe, 2012; Kaya, 2017; Lauricella, Wartella & Rideout, 2015). Araştırmalar sonuçları ve literatür, babaların dijital oyuna karşı tutumu, dijital oyun oynamasının çocukların dijital oyun oynamasını etkilediği sonucunu desteklemektedir. Bununla birlikte babaların kız çocuklarına karşı duygularının daha hassas olduğu ve bundan dolayı kız çocuklarının isteklerini geri çevirmekte zorlandığından dolayı dijital araç kullanma ve oyun oynamayı etkilemektedir. Babaların geleneksel baba rolünün dışında davrandığı, kız çocuklarına karşı daha duygusal yaklaştıkları belirtilmektedir (Ünlü, 2022).

Annelerin çocukların dijital oyun oynamaları için kurallar oluşturduğu, bu kuralların oyun oynama süresi, gün ve oynanacak oyunun içeriğiyle ilgili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Yiğit ve Günüç (2020) yaptıkları araştırmada ailelerin çocukları dijital oyun oynama konusunda yasaklar oluşturmak yerine kurallar koyduklarını, çocukların oynadıkları oyunları sınırlandırdıklarını belirtmektedir. Çocukların yaşlarına göre, ilkökul eğitimi ve daha üst

kademelerde eğitim alındığında çocukların okul günlerinde dijital oyun oynamaması ve dersleriyle ilgili sorumluluklarını yerine getirdikten sonra oynama gibi dijital oyun oynama kuralları konulmaktadır. Fakat Covid-19 pandemisi süreci ve bu süreçteki yasaklardan dolayı konulan kuralların esnetildiği görülmektedir. Valcke vd. (2010) dijital araç kullanımında otoriter ailelerin kuralları kendileri koydukları ve esnetilmediği, demokratik ailelerde ise kuralların çocukla birlikte konulduğu ve birlikte kurallara uyulduğu belirtmiştir. Katılımcıların çocuklara uygun kural konulması ve birlikte hareket edilmesi katılımcıların okul öncesi öğretmeni olmasından dolayı çocukla iletişim kurma ve kural koymaya yönelik bilgi ve deneyim sahibi olmasından kaynaklanabilir.

Dijital oyun oynanmasına yönelik olarak eşlerin birlikte hareket etmesinin önemli olduğu tespit edilmiştir. Dijital oyun içeriğinin seçilmesi ve konulan kuralların uygulanması noktasında eşlerin birlikte hareket etmesi gerektiği ve yapılan araştırmada çoğunlukla babaların dijital oyunla ilgili alınan kararlarda anneleri desteklediği sonucuna ulaşılmıştır. Güngörmüş Özkardeş (2006) anne-babanın çocuğun bakımı ve eğitimi konusunda birbirlerine destek vermesi aile içi uyumu arttırdığını belirtmektedir. Aynı zamanda anne-babanın çocuk yetiştirme stillerinin benzer olması ve çocukla ilgili konulan kurallar, alınan kararlarda birlikte hareket etmesi eşler arasındaki uyumla mümkün olmaktadır (Garip, 2010). Eşler arasındaki ilişkiler iyi olması ve çocuğun bakımı ve eğitimiyle ilgili kararların eşlerin birlikte alması çocuğun bakımını ve eğitimi olumlu olarak etkilediğini belirtmektedir (Özcebe vd., 2011). Fakat çocukların eğitimiyle ilgili alınan kararlarda annelerin desteklediğine yönelik araştırma bulgularına ulaşılammıştır.

Çocukların kuzenlerinin dijital oyun oynanmasını etkileyen diğer bir unsur olduğu belirlenmiştir. Yapılan aile ziyaretlerinde çocukların kuzenlerinden farklı dijital oyunlar gördükleri, oyun oynarken kuzenleri izledikleri ve bu oyunları oynamak istediklerini ve dijital oyunun kuzenlerin birlikte zaman geçirmesini sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Yapılan araştırmalarda çocukların kuzenlerini kardeş olarak gördükleri belirtilmekte ve akrabalık ilişkilerin hem kültürel hem de sosyalleşme açısından önemli olduğunu ve sosyalleşme açısından çocukların birçok oyun arkadaşı olduğu bunlardan bir tanesinin de kuzenler olduğu belirtilmektedir (Bengisu & Akkaynak, 2021; Güngörer, 2021).

Çocukların, akranlarından çeşitli dijital oyunları gördüğü ya da akranların bu oyunlardan bahsettiği için çocukların oyunları merak ettikleri, oynamak istedikleri ve bu şekilde çocukların akranlarıyla iletişim kurdukları, sosyalleştikleri sonucuna ulaşılmıştır. Özellikle Covid-19 pandemisi sürecinde 7 yaş ve üzeri olan çocukların akranlarıyla dijital oyunla iletişim kurulmasında önemli olduğu ve akranlarıyla sosyal faaliyet olarak görüldüğü sonucuna ulaşılmıştır. Carr (2011) çocukların sınıfta iPad kullanırken birbirlerine öğrenme ve keşfetme noktasında rehberlik ettiklerini ve rehberlik sürecinde çocukların birbirleriyle etkileşim kurmalarını ve doğru iletişim kurmalarını sağladığını belirtmektedir. Khoo (2015) Çocukların dijital araçlar ve oyunlar yoluyla bilgilerini ve deneyimlerini paylaşarak çocukların birbirlerinin dünyalarını zenginleştirdiğini ve birbirlerinden öğrenmelerine katkıda bulunduğu belirtmektedir. Araştırma sonuçları, yapılan araştırmanın sonucunu desteklemektedir.

Çocukların okul öncesi sınıfında, parkta ve bahçede oynadıkları geleneksel oyunların dijital oyuna göre çocukların gelişimlerine daha fazla katkı sağlandığı katılımcılar belirtilmektedir. Özellikle çocukların iletişim kurması ve sosyalleşmesi açısından dijital oyun yerine geleneksel

oyunlar tercih edildiği ve dijital oyunların sınıf içerisinde çocukların akademik beceriler kazanması için kullanıldığı sonucuna ulaşılmıştır. Neuman (2014) ailelerin geleneksel oyunlara daha fazla önem verdiğini ve Budak (2020) yaptığı araştırmada eğitimcilerle ve ebeveynlerin çocuklar için eğitici oyunlar tercih edildiğini, Frost (2010) geleneksel oyunların gelişimsel olarak dijital oyunlardan daha faydalı olduğunu belirtmektedir. Öner (2020) yaptığı araştırmada okul öncesi öğretmenlerinin geleneksel oyunların dijital oyunlara göre çocukların gelişimlerine olumlu katkı sağladığını düşündükleri sonucuna ulaşmıştır. Von Steinkeller ve Grosse (2022) yaptıkları araştırmada çocukların dijital oyun oynama sürecine göre normal oyunlarda akranlarıyla daha iyi iletişim kurduğu sonucuna ulaşmıştır. Işıkoğlu, Bayraktaroğlu ve Ayekin Dülger'in (2021) yaptığı araştırmada çocukların sınıflarda dijital oyunları ve araçları, dijital olmayan oyun ve araçları aynı oranda tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Işıkoğlu (2019) yaptığı araştırmada çocukların yapı-inşaa oyunlarını dijital oyuna tercih ettiklerini ve Güneş ve Tuğrul (2019) lego destekli oyun eğitimi verildikten sonra çocukların lego oyununu tercih ettiği sonucuna ulaşmışlardır. Araştırmalar çocukların geleneksel oyunu tercih edilmesi ve sınıfta eğitici dijital oyunun kullanılması açısından benzerlik göstermektedir. Sapsağlam (2018) çocukların geleneksel oyunlar yerine dijital oyunları tercih etmeye başladıklarını belirtmektedir. Çocukların boyama yapmak yerine geleneksel oyunu tercih ettiği ama dijital oyun fırsatı verildiğindeyse geleneksel oyun yerine dijital oyunu tercih ettiği, çocukların yaşları ilerledikçe dijital oyunu tercih etmeye başladıkları ve Üstündağ (2019) yaptığı araştırmada çocukların dijital oyunda eğlendiği ve oyun hoşuna gittiği için oynadığı sonucuna ulaşmıştır. Çocukların dijital oyunu tercih etmesi dijital oyuna karşı ilgi, dijital oyunu sevmeleri, merak etmeleri ve eğlenceli bulmalarıdır. Yapılan araştırma sonucu ile farklılık göstermektedir. Bu durum çocuğa sunulan dijital oyunun ve geleneksel oyunun çocukla iletişim halinde olma, oyunu çocuğun merak etmemesi, oyuna ilgi duyması, oyunun çocuğu heyecanlandırması gibi etkenlerden kaynaklanabilir.

Okul öncesi sınıflarında eğitici dijital oyunlar kullanabileceği, eğitici dijital oyunların genellikle eşleştirme, karşılaştırma, gruplama, örüntü gibi bilişsel becerileri geliştirilmesi için kullanılabileceği sonucuna ulaşılmıştır. Lieberman, Fisk ve Biely (2009) dijital oyunların çocukların bilişsel gelişimin desteklenmesinde katkı sağladığı belirtmektedir. Castellar, All, De Marez ve Van Looy (2015) yaptıkları araştırmada ikinci sınıf öğrencilerinin matematik becerileri gelişmesi için dijital oyun oynadıktan sonra kağıt üzerinde yapılan çalışmalarda daha başarılı oldukları sonucuna ulaşmışlardır. Araştırmaların sonucuyla, yapılan araştırma sonucu benzerlik göstermektedir. Ancak Elimelech ve Aram (2019) çocukların erken yazı becerilerinin gelişimi için dijital oyun kullanmanın olumlu katkısı olduğunu, Tecen (2018) okul öncesi çocukların ses farkındalığının gelişmesi için dijital oyun kullanmanın ses farkındalık becerilerine katkı sağladığı sonucuna ulaşmışlardır. Bu sonuçlar araştırma sonuçlarını desteklememektedir. Bu durum katılımcıların eğitici dijital oyun hakkında gerekli kaynaklara ulaşmadaki deneyim eksikliğinden kaynaklanmış olabilir.

Çocukların evde olumsuz içeriklere sahip oyunlar (şiddet, savaş vb.) oynadıklarını belirlenmiştir. Bu tür oyunları oynadıktan sonra şiddet içerikli davranışlar sergileyerek olumsuz davranış değişikliği meydana geldiği sonucuna ulaşılmıştır. Çakmak (2016) şiddet içeren dijital oyunlarda şiddeti; konuşmalardaki sözlü, sembolik ya da beden diliyle yapılan sembolik şiddet, karakterlerin yüzü ve bedeninde gösterilen görsel şiddet ve oyuncuların karakterlerinde cinselliğin öne çıkartılmasıyla pornografik şiddet, oyuncuların oyun içerisinde kullandıkları silah, bıçak, kılıç ve zincir gibi araçlar kullanılarak yapılan şiddet içeriklerinin

olduğunu belirtmiştir. Anderson ve Bushman (2001) şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının, saldırganlık davranışı, saldırganlığın temel bilgilerini, düşmanca duyguların oluşması artma ve prososyal davranışlarda azalmaya neden olduğunu belirtmektedir. Hastings vd. (2009), çocukların şiddet içerikli dijital oyunlar oynadıkları zaman oyundaki karakterlerin görevlerini ve davranışlarını benimsediklerini, çocukların şiddet içeren davranışlar sergilediklerini belirtmektedir. Biricik ve Atik (2021) erkek çocukların hem geleneksel oyunlarda hem de dijital oyunlarda silahlı oyunları oynamayı tercih ettikleri sonucuna ulaşmıştır. Katılımcıların ifadeleri dikkate alındığında şiddet içerikli oyunları erkek çocukların tercih ettiği görülmektedir ve araştırma sonuçlarını desteklemektedir. Bu tür oyunların tercih edilmesinde çocukların cinsiyeti etkili olmuş olabilir.

Aynı zamanda çocukların dijital oyunları istediği zaman açma, kapatma, oyunu değiştirme gibi durumları gerçek hayata yansıttıklarını, sınıfta etkinlik bitiminde hemen diğer etkinliğe geçmek istediklerini ve sınıf içindeki davranışlarda sürekli olarak yönergeye ihtiyaç duydukları tespit edilmiştir. Yiğit ve Uzun (2022) çocukların oynadıkları dijital oyunların sınıf içerisinde davranışına yansıdığı ve Gözüm ve Kandır (2020) yaptıkları çalışmada çocukların dijital oyun oynama süresi arttıkça konsantrasyon becerilerinde düşüş olduğu, Christakis ve Zimmerman (2007) dikkat ve konsantrasyon becerilerinde düşüş olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Çocuklar için seçilen dijital oyun içeriğinin araştırılmadığı ve doğru seçilmediği zaman çocuklarda olumsuz davranışların görülmesi ve bu davranışların sınıf ortamına yansiyabilmektedir.

Araştırmada, anne olarak çocukların oynadıkları ve oynayabilecekleri dijital oyunlar konusunda bilgi ve deneyim sahibi oldukları ancak okul öncesi eğitimde dijital oyun konusunda öğretmen olarak deneyimlerinin eksik olduğu tespit edilmiştir. Mahmood, Halim, Rajindra ve Ghani (2014) okul öncesi öğretmenlerinin dijital teknoloji kullanma noktasında yeterli yetkinliklerinin olmadığı ve bilgilendirilmedikleri, Öner (2020) okul öncesi öğretmenlerinin teknolojiyi temel düzeyde kullandıklarını, Kayış (2022) okul öncesi öğretmenlerinin sınıfta dijital oyun kullanmadıklarını en çok müzik dinlemek, eğlenmek ve bilgi için internete erişim amaçlı kullandıkları sonucuna ulaşmışlardır. Covid-19 pandemi sürecinde çeşitli ağlarla dijital oyun hakkında bilgi sahibi olduklarını ve bunu uzaktan eğitim sürecinde kullandıkları, bu konuda verilen eğitimlerin okul öncesine yönelik olmadığı, verilecek eğitimlerin okul öncesine yönelik olması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır. Richardson ve Mancabelli (2011) öğretmenlerin dijital medya araçları ile öğrenme ağları oluşturabileceğini ve bu sayede eğitimle ilgili güvenilir bilgilere ulaşabileceği belirtmektedir. Doğan ve Tatık (2014) yaptığı çalışmada okul öncesi öğretmenlerinin hizmet içi eğitim konusunun temel bilgisayar kullanımı olduğunu belirtmektedir. Araştırmada temel bilgisayar eğitiminde daha çok yeni teknolojik araçların ve programlarının kullanımı noktasında desteğe ihtiyacı bulunduğu belirtilmiştir. Araştırmaların sonuçları, öğretmenlerin dijital oyun konusunda deneyim ve bilgi eksikliği olduğu sonucunu desteklemektedir.

Okul öncesi eğitim kurumlarında dijital oyunun kullanılmasını donanım yetersizliği etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Bu durumun sınıflarda dijital oyun için gerekli donanımın olmaması, kurumda dijital oyunla ilgili araçlara yatırım yapılmaması kaynaklandığı belirtilmektedir. Aynı zamanda donanım eksikliğinin ilkökula bağlı anasını ve bağımsız anaokulu olarak değiştiği, bağımsız anaokullarında dijital oyun için kullanılabilecek olan akıllı tahtanın olmadığı ve anasınıflarında bu imkânın olduğu tespit edilmiştir. Kuzgun ve Özdiç (2017)

yaptıkları araştırmada geleneksel ve yenilikçi olarak iki ayırmış ve okul öncesi öğretmenlerin geleneksel teknoloji kullandıklarını, sağlanan imkânın bu yönde olduğu, yenilikçi teknoloji için kurumun gerekli desteği sağlanmadığı ve bilgilendirmenin yapılmadığını belirtmektedir. Aynı zamanda araştırmadaki bir bağımsız anaokulunun teknolojik araç gereçlere ulaşamadığı sonucuna ulaşmıştır. Kocaman Karoğlu (2016) yaptığı araştırmada dijital hikaye konusunda okul öncesi öğretmenleri gerekli donanım ve konu hakkında bilgilendirilmesi gerektiğini belirtmişlerdir. Araştırmaların sonuçları, yapılan araştırmanın sonuçlarını desteklemektedir.

Okul öncesi sınıflarda dijital oyun kullanılmasını velilerden gelen istek ve taleplerde etkilemektedir. Velilerin çocukların evde dijital oyun oynadıkları, Covid-19 pandemi sürecinde bu oranın daha arttığı ve okul öncesi eğitim kurumuna çocuklarının sosyalleşmesi ve dijital oyunlardan uzaklaşması için gönderdikleri tespit edilmiştir. Türkiye İstatistik Kurumu'nun (2021) verilerine göre 6-15 yaş arasındaki çocukların %97'sinin hemen her gün dijital oyun oynamakta ve erkek çocukları haftada ortalama 3 saat, kız çocukları hafta ortalama 2 saat 10 dakika dijital oyun oynamaktadır. Kayış (2022) çocukların evlerinde akıllı telefon ve tablet gibi cihazların olduğu ve bunlarla vakit geçirdiği sonucuna ulaşmıştır. Üstündağ (2019) yaptığı araştırmada çocukların en az bir tane dijital oyun oynadığı sonucuna ulaşmıştır. Toran vd. (2016) yaptıkları araştırmada annelerin çocukların dijital oyun oynama sürelerinin çok uzun bulduğu ve oyunun süresinin belirsizleştiği belirtilmektedir. Budak (2020) yaptığı araştırmada ebeveynler çocukların 1-3 saat aralarında dijital oyun oynadıklarını ve dijital oyuna göre canlı oyunların sosyalleşme açısından önemli olduğunu belirtmektedir. Bu sonuçlar, araştırma sonuçlarıyla benzerlik göstermektedir.

Velilerin çocukların dijital oyun oynama süresinden, çocuklardaki olumsuz davranışlardan şikâyet etmesine rağmen dijital oyun ve bağımlılıkla ilgili eğitime katılmadığı, velilerin isteksiz olduklarını belirtmektedir. Çocukların evde oynadıkları oyunlarda şiddet içerikli ve çocuğun yaşına uygun olmayan oyunlar olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Tosun ve Mihci (2020) yaptıkları araştırmada dijital ebeveynlikle ilgili yapılan aile eğitimine katılan ebeveynlerinin yarısının istekli olmadığı belirtilmektedir. Argon ve Akkaya (2008) yaptıkları araştırmada ebeveynlerin okul öncesi eğitim kurumunu paylaşma ve işbirliği sosyalleşme davranışlarının kazanıldığı yer olarak görmektedir. Bahçıvan, Kalay ve Bay (2018) yaptıkları araştırmada okul öncesi eğitimde ailelerin genellikle sosyal faaliyetlere katıldığı ve öğretmenlerin ailelerin seminer ve konferansa katılmadıklarını belirtmektedir. Toran ve Özgen (2018) yaptıkları araştırmada aile katılım çalışmalarına engelleyen etmenler arasında ailelerin benimsememe ve ilgisizlik gibi nedenlerin olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Bu sonuçlar, araştırma sonuçlarını desteklemektedir.

Sonuç olarak araştırmadan elde edilen verilerin analize göre hem anne hem de öğretmen olmak dijital oyunlara bakış açısında net bir farklılık olmadığı ancak evdeki imkanları kendileri oluşturduğu, kurumdaki imkanlar konusunda fazla etkileri olmadığı için dijital oyunun kullanılması noktasında farklılık göstermektedir. Araştırmada genel olarak çocukların çok fazla dijital oyun oynadığı belirtilse de Covid-19 pandemi sürecinde evde sosyalleşme konusunda dijital oyun oynamaya izin verildiği belirlenmiştir. Burada anne ve öğretmen kimliğinin zaman ve şartlara değişiklik gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Bulgular incelendiğinde anne olmadan önce ve anne olduktan sonra dijital araçlara ve oyunlara bakış değişiklik olduğu, baba ve kardeşlerin evde dijital oyun oynamasının çocukların dijital oyun oynamasına etki ettiği, evde dijital oyun oynamak için kurallar olduğu ve özellikle koyulan

kurallarda eşlerin birbirinin desteklemesinin önemli ve dijital oyunun seçilmesi, oynama süresi ve oyun oynama kuralları annenin belirlediği ve babaların da desteklediği bulgularına ulaşılmıştır. Buna ek olarak kuzen ve akranların çocukların dijital oynama isteği, tercih edilen dijital oyun konusunda etkilediği, aynı zamanda da dijital oyunların çocukların akranlarıyla iletişim kurması sağlayan bir araç olduğu belirlenmiştir. Ayrıca parkta, bahçede ve sınıfta çocukların birbirleriyle oynadıklarını oyunların çocuk gelişimlerini olumlu yönde etkilediği ve evde çocukların çeşitli dijital araçları olduğu ve dijital oyun oynadığı tespit edilmiştir. Çocukların akranlarından kendilerine uygun olmayan oyunlardan etkilenip oynamak isteseler de tercih edilen oyunun türü olarak eğitici dijital oyun seçildiği, eğitici dijital oyunun aynı zamanda sınıfta da tercih edildiği sonucuna ulaşılmıştır. İçerisinde şiddet, cinsellik gibi olumsuz öğeler bulunan oyunların hiçbir zaman tercih edilmediği ve bunun dijital oyun oynamanın bir kuralı olduğu belirlenmiştir.

Anne ve okul öncesi öğretmeni olarak dijital oyun hakkında görüşlerin incelenmesiyle ilgili bu araştırma, araştırma katılan katılımcılarla ve bu katılımcılardan elde edilen bulgularla sınırlıdır. Hem anne hem de okul öncesi öğretmen olmanın evde sınıfta dijital oyun kullanımıyla görüşlerinin daha detaylı incelenmesi için yakın akrabalar, kardeşler, eşler arası ilişkiler ve babaların dijital oyun oynamaya ve dijital oyunun akranlar arası ilişkiler üzerindeki etkisinin derinlemesine inceleme araştırılabilir. Ayrıca okul ortamında dijital oyun kullanımı etkileyen etmenler araştırılabilir.

KAYNAKÇA

- Aarsand, P. (2011). Parenting and digital games: On children's game play in US families. *Journal of Children and Media*, 5(3), 318-333.
- Akçay, D., & Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Aksoy, S. (2020). Akıllı cihazların ebeveynler tarafından çocuk bakımında bir bakıcı olarak kullanılması: Nitel bir araştırma. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 7(11), 231-243.
- Anderson, C. A. & Bushman Brad J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behaviour, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal and prosocial behaviour: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353-359.
- Argon, T. & Akkaya, M. (2008). Ebeveynlerin okul öncesi eğitime ve okul öncesi eğitim kurumlarına yönelik görüşleri. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 16(2), 413-430.
- Aslan, S. (2016). *Digital educational games: Methodologies for development and software quality*. Doktora tezi, Virginia Tech University, Virginia.
- Aydoğdu, F. (2021). 4-6 yaş çocukların dijital oyun bağımlılıklarında kardeş etkisi: Nomofobi, akıllı telefon kullanma, dijital oyun oynama. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 4(7), 34-49. <https://doi.org/10.36731/cg.935669>
- Baerg, A. (2009). Governmentality, neoliberalism, and the digital game. *symplokē*, 17(1-2), 115-127.

- Bahçivan, E., Kalay, B. & Bay, D. N. (2018). Okul öncesinde okul aile işbirliğine yönelik ailelerin ve öğretmenlerin beklentileri. *Uşak University Journal of Educational Research*, 4(3), 58-82.
- Bengisu, F., & Akkaynak, M. (2021). Bir okul öncesi eğitim kurumuna devam eden çocukların kardeş çizimlerinin incelenmesi. *International Primary Education Research Journal*, 5(1), 29-45.
- Biricik, Z., & Atik, A. (2021). gelenekselden dijitalde değişen oyun kavramı ve çocuklarda oluşan dijital oyun kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1), 445-469.
- Blanchard, J., & Moore, T. (2010). The digital world of young children: Impact on emergent literacy. <https://a.s.kqed.net/pdf/education/earlylearning/media-symposium/digital-world-children-pearson.pdf?trackurl>
- Bowman, N., Kowert, R., & Ferguson, C. (2015). The impact of video game play on human (and orc) creativity. 39–60. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-801462-2.00002-3>.
- Budak, K. S. (2020). *Okul öncesi dönem çocukları için dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeğinin geliştirilmesi, problem davranışlarla ilişkisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Carr, M. (2011). Young children reflecting on their learning: Teachers' conversation strategies. *Early Years*, 31(3), 257–270.
- Castellar, E. N., All, A., De Marez, L., & Van Looy, J. (2015). Cognitive abilities, digital games and arithmetic performance enhancement: A study comparing the effects of a math game and paper exercises. *Computers ve Education*, 85, 123-133.
- Chow, A. F., Woodford, K. C., & Maes, J. (2011). Deal or no deal: Using games to improve student learning, retention and decision-making. *International journal of mathematical education in science and technology*, 42(2), 259-264.
- Christakis, D. A., & Zimmerman, F. J., (2007). Violent television viewing during preschool is associated with antisocial behavior during school age. *Pediatrics*, 113, 708-713.
- Çakmak, V. (2016). Çocuk ve dijital oyun etkileşimine etiksel bir bakış. *ICHACS*, 1(1), 444-174.
- Danby, S., Davidson, C., Theobald, M., Scriven, B., Cobb-Moore, C., Houen, S., Grant, S., Given, L. M., & Thorpe, K. (2013). Talk in activity during young children's use of digital technologies at home. *Australian Journal of Communication*, 40(2), 83–99.
- Darga, H. (2021). Anasınıfına devam eden 5-6 yaş grubu çocukların evde oynadıkları dijital oyunlar ve ebeveynlerin davranışlarının belirlenmesi. *Journal of Computer and Education Research*, 9(17), 447-479. <https://doi.org/10.18009/jcer.876987>
- Davidson, C. (2009). Young children's engagement with digital texts and literacies in the home: Pressing matters for the teaching of English in the early years of schooling. *English: Practice and Critique*, 8(3), 36–54.
- Demir Öztürk, E. (2019). Ebeveyn bakış açısıyla oyun: Çukurca ilçesi örneği. *İlköğretim Online (elektronik)*, 18(4), 1938-1955.

- Doğan, B., & Tatık, R.Ş. (2014). Okul öncesi öğretmenlerinin hizmet içi eğitim ihtiyaçlarının belirlenmesi. *International Journal of Social Science*, 27, 521-539.
- Elimelech, A., & Aram, D. (2019). A digital early spelling game: the role of auditory and visual support. *AERA Open*, 5(2), 1-11
- Frost, J. L. (2010). *A history of children's play and play environments*. Routledge.
- Garip, E. S. (2010). *5-6 yaş döneminde, okul öncesi eğitim kurumuna devam eden çocuğu olan eşlerin çocuk yetiştirme stilleri ile evlilik uyumları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Glesne, C. (2013). *Nitel araştırmaya giriş*. A. Ersoy & P. Yalçinoğlu (Çev. Edt.). Anı Yayıncılık.
- Goodwin, K. (2012). Use of tablet technology in the classroom, nsw curriculum and learning innovation centre. <http://www.tale.edu.au/>
- Goodwin, K. (2013) iPads and young children: An essential guide for parents. <http://goo.gl/ZYPiaa>
- Gökçe, O. (2019). *Klasik ve nitel içerik analizi; Felsefe, yöntem, uygulama*. Çizgi Kitabevi.
- Gözüm, A. İ. C., & Kandır, A. (2020). Okul öncesi çocukların dijital oyun oynama sürelerine göre oyun eğilimi ile konsantrasyon düzeylerinin incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (41), 82-100. <https://doi.org/10.33418/ataunikkefd.777424>
- Gredler, M. E. (2004). Games and simulations and their relationships to learning. *Handbook Of Research On Educational Communications And Technology*, 2, 571-581.
- Gros, B. (2007). Digital games in education: The design of games-based learning environments. *Journal Of Research On Technology In Education*, 40(1), 23-38.
- Gualeni, S., Riccardo, F., & Jonas, L. (2019). How to reference a digital game. *Digital Games Research Association (DiGRA)*. <https://www.um.edu.mt/library/oar/bitstream/123456789/45518/1/How%20to%20Reference%20a%20Digital%20Game%20%28Gualeni%2C%20Fassone%2C%20Linderoth%29.pdf>
- Güçlü, İ. (2019). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri: Teknik-yaklaşım-uygulama*. Nobel Akademik.
- Güneş, C., & Tuğrul, B. (2020). LEGO destekli oyun eğitimi alan anne babaların 60-72 aylık çocuklarının oyun alışkanlıklarının incelenmesi. *İstanbul Aydın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 5(2), 137-161.
- Güngörer, F. (2021). Değişen toplumsal özellikler ve çocukluk algısının oyunlara yansması. *Sosyoloji Dergisi*, 41-42, 301-324.
- Güngörmüş Özkardeş, O. (2006). *Baba ve çocuk*. Morpa Yayınları.
- Günüç, S., & Atlı, S. (2018). 18-24 aylık bebeklerde teknolojinin etkisine yönelik ebeveyn görüşleri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 1-22. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2017.5.2.0047>

- Güven, S. (2015). Postmodern kimliklerin kurulumu. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 9(1), 266-286.
- Hannaford, J. (2012). Digital game-based curriculum? My child doesn't play computer games. *The International Schools Journal*, 32(1), 55.
- Hastings, E. C., Karas, T. L., Winsler, A., Way, E., Madigan, A., & Tyler, S. (2009). Young children's video/computer game use: Relations with school performance and behavior. *Issues in Mental Health Nursing*, 30, 638-649.
- Hiniker, A., Lee, B., Kientz, J. A., & Radesky, J. S. (2018, April). Let's play! digital and analog play between preschoolers and parents. *Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1-13.
- Hooshyar, D., Pedaste, M., Saks, K., Leijen, Ä., Bardone, E., & Wang, M. (2020). Open learner models in supporting self-regulated learning in higher education: A systematic literature review. *Computers ve Education*, 154, 103878. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103912>
- Işıkoğlu Erdoğan, N. (2019). Dijital oyun popüler mi? Ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 46(46), 1-17. <https://doi.org/10.36731/cg.935669>
- Işıkoğlu Erdoğan, N., Johnson, J. E., Dong, P. I., & Qiu, Z. (2019). Do parents prefer digital play? Examination of parental preferences and beliefs in four nations. *Early Childhood Education Journal*, 47(2), 131-142. <https://doi.org/10.1007/s10643-018-0901-2>
- Işıkoğlu, N., Bayraktaroğlu, E., & Dülger Ayekin D. N. (2021). Çocukların dijital veya dijital olmayan oyun tercihleri ve davranışları. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. (53), 150-174.
- Kanak, M., & Özyazıcı, K. (2018). An analysis of some variables influencing parental attitudes towards technology and application use and digital game playing habits in the preschool period. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 341-354.
- Kaya, İ. (2017). Anne babaların çocuklarının bilgi/iletişim teknolojileri (BİT) kullanımına yönelik tutumları ile çocukların bu teknolojileri kullanım alışkanlıkları arasındaki ilişki. *Journal of Turkish Studies*, 12(23), 173-186. <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.12228>
- Kayış, A. N. (2022). *Okul öncesi eğitime devam eden çocukların ve okul öncesi öğretmenlerinin dijital teknolojileri kullanımlarının incelenmesi*. Yüksek lisans tezi, Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Balıkesir.
- Khoo, E., Merry, R., Nguyen, N. H., Bennett, T., & MacMillan, N. (2015). *iPads and opportunities for teaching and learning for young children (iPads and kids)*. Wilf Malcolm Institute of Educational Research.
- Kırmusaoğlu, L. (2020). *Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyunlar ile dış mekân oyunları arasındaki tercihleri: Öğretmenlerin gözlemlerine yönelik bir alan çalışması*. Yüksek lisans tezi, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Kiili, K. 2007. Foundation for problem-based gaming. *British Journal of Educational Technology*, 38(3), 394–404.
- Kocaman Karoğlu, A. (2016). Okul öncesi eğitimde teknoloji entegrasyonu: dijital hikâye anlatımı üzerine öğretmen görüşleri. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 7(1), 175-205.
- Koivula, M., Huttunen, K., Mustola, M., Lipponen, S., & Laakso, M. L. (2017). The emotion detectives game: Supporting the social-emotional competence of young children. In *Serious games and edutainment applications* (29-53). Springer, Cham.
- Kuzgun, H., & Özdiñç, F. (2017). Okul öncesi eğitimde teknoloji kullanımına yönelik öğretmen görüşlerinin incelenmesi. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(ERTE Özel Sayısı), 83-102.
- Lauricella, A. R., Wartella, E., & Rideout, V. (2015). Young children's screen time: The complex role of parent and child factors. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 36, 11-17.
- Layland, E. K., Peets, J. O., Hodge C. J., & Glaza M. (2021). Sibling relationship quality in the context of digital leisure and geographic distance for college-attending emerging adults. *Journal of Leisure Research*, 52(3), 307-329.
- 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.
- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & K. Ólafsson. (2011). Risks and safety on the internet: the perspective of european children: full findings and policy implications from the eu kids online survey of 9-16 year olds and their parents in 25 countries. <http://eprints.lse.ac.uk/33731/>
- Ljung-Djärf, A. (2008). The owner, the participant and the spectator: Positions and positioning in peer activity around the computer in pre-school. *Early Years*, 28(1), 61–72.
- Long, H. (2017). *Teachers perception of kindergarten play in video games with badges: A delphi study*. Doktora tezi, University of Phoenix, Phoenix.
- Mahmood, F., Halim, H. A., Rajindra, S., & Ghani, M. M. (2014). Factors affecting teachers utilization of technology in malaysian ESL classrooms. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 2(2), 15-23.
- Marklund, L. (2019). Swedish preschool teachers' perceptions about digital play in a workplace-learning context. *Early years*, 1-15.
- Matsumoto, M., Aliagas, C., Morgade Salgado, M., Corroero, C., Galera, N., Roncero, C., & Poveda, D. (2015). *Young children (0–8) and digital technology: A qualitative exploratory study* (National report). Spain. http://ddd.uab.cat/pub/estudis/2016/145656/Aliagas_Poveda_08SpanishReport_Finalv3_Feb2016.pdf
- Maxwell, J. A. (2018). *Nitel araştırma tasarımı: Etkileşimli bir yaklaşım*. (Çev. Ed.) M. Çevikbaş. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Merriam, S. B. (2018). *Nitel araştırma: Desen ve uygulama için bir rehber*. S. Turan (Çev. Ed.). Nobel Yayın.

- Miles, B., & Huberman, M. (2019). *Genişletilmiş bir kaynak kitap: Nitel veri analizi*. S. Akbaba Altun & A. Ersoy (Çev. Edt). Pegem Akademi.
- Mustola, M., Koivula, M., Turja, L., & Laakso, M. L. (2018). Reconsidering passivity and activity in children's digital play. *New Media ve Society*, 20(1), 237-254.
- National Association for the Education of Young Children. (2012). Technology and interactive media as tools in early childhood programs serving children from birth through age 8. Spotlight on young children and technology, 61-70. https://www.naeyc.org/files/naeyc/file/positions/ps_technology_web2.pdf
- Neumann, M. M. (2014). An examination of touch screen tablets and emergent literacy in Australian pre-school children. *Australian Journal of Education*, 58(2), 109-122. doi: <https://doi.org/10.1177/0004944114523368>
- Nevski, E., & Siibak, A. (2016). The role of parents and parental mediation on 0-3-year olds' digital play with smart devices: Estonian parents' attitudes and practices. *Early years*, 36(3), 227-241.
- Nolan, J., & McBride, M. (2014). Beyond gamification: reconceptualizing game-based learning in early childhood environments. *Information, Communication ve Society*, 17(5), 594-608.
- Öner, D. (2020). Erken çocukluk döneminde teknoloji kullanımı ve dijital oyunlar: Okul öncesi öğretmen görüşlerinin incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 7(14), 138-154. <https://doi.org/10.29129/inujse.715044>
- Özcebe, H., Küçük Biçer, B., Çetin, E., Yılmaz, M., & Zakirov, F. (2011). 0-10 yaş aralığında çocuğu olan babaların çocuk sağlığı ve bakımındaki rolleri. *Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Dergisi*, 54(2), 70-8.
- Palaiologou, I. (2016). Teachers' dispositions towards the role of digital devices in play-based pedagogy in early childhood education. *Early Years*, 36(3), 305-321.
- Patton, M. Q. (2018). *Nitel Araştırma ve değerlendirme yöntemleri*. (Çev.) M. Bütün & S. B. Demir. Pegem Akademi.
- Plowman, L. (2016). Learning technology at home and preschool. *The Wiley handbook of learning technology*, 96-112.
- Plowman, L., Stevenson, O., McPake, J., Stephen, C., & Adey, C. (2011). Parents, pre-schoolers and learning with technology at home: some implications for policy. *Journal of computer assisted learning*, 27(4), 361-371.
- Preradović, N. M., Šagud, M., Lešin, G., & Sachs, K. M. (2015). The role of kindergarten educators in ict-supported education of lifelong learners. *The Third European Conference on Information Literacy (ECIL), October 19-22*, 57.
- Richardson, W., & Mancabelli, R. (2011). *Personal learning networks: Using the power of connections to transform education*. Solution Tree Press.
- Schaaf, R. L., & Engel, K. (2018). Learning with digital games. *Insights for Educators*, 1-45.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.

- Sapsağlam, Ö. (2018). Okul öncesi dönem çocuklarının değişen oyun tercihleri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(1), 1122-1135.
- Schriever, V., Simon, S., & Donnison, S. (2020). Guardians of play: early childhood teachers' perceptions and actions to protect children's play from digital technologies. *International Journal of Early Years Education*, 28(4), 351-365. <https://doi.org/10.1080/09669760.2020.1850431>
- Sivrikova, N. V., Ptashko, T. G., Perebeynos, A. E., Chernikova, E. G., Gilyazeva, N. V., & Vasilyeva, V. S. (2020). Parental reports on digital devices use in infancy and early childhood. *Education and Information Technologies*, 1-17. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10145-z>
- Spires, H. A. (2015). Digital game-based learning: What's literacy got to do with it? *Journal of Adolescent ve Adult Literacy*, 59(2), 125-130.
- Steinkuehler, C. (2016). Parenting and video games. *Journal of Adolescent ve Adult Literacy*, 59(4), 357-361.
- Tecen, B. (2018). *Okul öncesi dönem ses eğitiminde dijital oyun temelli destekleyici aktivitelerin çocukların sesli harfleri öğrenmelerine etkisi*. Yüksek lisans tezi, Bahçeşehir Üniversitesi, İstanbul.
- Toran, M., & Özgen, Z. (2018). Okul öncesi eğitimde aile katılımı: Öğretmenler ne düşünüyor, ne yapıyor? *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi*, 6(3), 229-245.
- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T., & Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2263-2278.
- Tosun, N., & Mihçı, C. (2020). An examination of digital parenting behavior in parents with preschool children in the context of lifelong learning. *Sustainability*, 12(18), 7654.
- Türkiye İstatistik Kurumu (2021). *Çocuklarda bilişim teknolojileri kullanım araştırması*. <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanim-Arastirmasi-2021-41132>
- Ünlü, B. (2022). *Çocukların duyu anlama becerilerinin babaların babalık rolü algıları ve duyu sosyalleştirme davranışları bağlamında incelenmesi*. Yüksek lisans tezi, Karabük Üniversitesi., Karabük.
- Üstündağ, A. (2019). 4-6 yaş arası çocuklar tarafından tercih edilen dijital oyunlar. *Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 10(2), 1-19.
- Valcke, M., Bonte, S., De Wever, B., & Rots, I. (2010). Internet parenting styles and the impact on Internet use of primary school children. *Computers & Education*, 55(2), 454-464.
- Van Eck, R. (2015). Digital game-based learning: Still restless, after all these years. *EDUCAUSE review* 50(6), 13-28.
- Von Steinkeller, A., & Grosse, G. (2022). Children are more social when playing analog games together than digital games. *Computers in Human Behavior Reports*, 6, 100195.

- Wartella, E., Rideout, V., Lauricella, A. R., & Connell, S. (2013). Parenting in the age of digital technology. *Report for the center on media and Human development school of communication Northwestern University.*
- Whitton, N. (2009). *Learning with digital games: A practical guide to engaging students in higher education.* Routledge.
- Wu, C. S. T., Fowler, C., Lam, W. Y. Y., Wong, H. T., Wong, C. H. M., & Loke, A. Y. (2014). Parenting approaches and digital technology use of preschool age children in a Chinese community. *Italian journal of pediatrics, 40(1), 1-8.*
- Yelland, N., & Gilbert, C. (2011). *iPlay, iLearn, iGrow.* IBM Paper.
- Yengin, D. (2011). Digital game as a new media and use of digital game in education. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication, 1(1), 20-25.*
- Yiğit, E., & Günüç, S. (2020). Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 17(1), 144-174.* <https://doi.org/10.33711/yyuefd.691498>
- Yiğit, N., & Uzun, E. M. (2022). Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin öğretmen görüşleri. *Uluslararası Bilim ve Eğitim Dergisi, 5(1), 1-15.* <https://doi.org/10.47477/ubed.1030715>
- Zainon, W. M. N. W., & Zawawi, A. (2013, December). Exploring the use of digital games for teaching and learning. In *The 2013 International Conference on Computer Graphics, Visualization, Computer Vision, and Game Technology* (pp. 7-12). Atlantis Press.
- Zevenbergen, R. (2007). Digital natives come to playschool: Implications for early childhood practice. *Contemporary Issues in Early Childhood, 8(1), 19-29.*
- Zupan, B., Cankar, F., & Setnikar Cankar, S. (2018). The development of an entrepreneurial mindset in primary education. *European Journal of Education, 53(3), 427-439.* <https://doi.org/10.1111/ejed.12293>