



ÇOCUKLARIN BİLGİSAYARDA VE İNTERNETTE EN ÇOK OYNADIKLARI OYUNLARIN İNCELENMESİ

Semanur CÖMERT¹

Gülhan GÜVEN²

ÖZ

Bu araştırmanın amacı, çocukların bilgisayar ve internette en çok tercih ettikleri oyunları belirlemektir. Çalışma Tokat ilinde 145 çocuğun ebeveyni ile gerçekleştirilmiştir. Çalışmada araştırmacı tarafından geliştirilen anket kullanılmıştır. Bu çalışma nicel veri analizine dayalı, araştırma sorularını incelemeye yönelik yapılmış betimsel (Tarama, survey) bir çalışmadır. Geçerli sayılan anket formundaki veriler bilgisayara aktarılmış ve verilerin analizi SPSS 19.0 programında yapılmıştır. Görüşme soruları betimsel analize göre uygulanmıştır. Anne babalara uygulanan anket sorularına verilen yanıtlar araştırmacı tarafından kendi içlerinde anlamlı bir bütün oluşturacak şekilde gruplara ayrılmıştır. Daha sonra ilişkilendirilen bu veriler düzenlenerek araştırmacının görüş ve yorumlarına yer vermeden tanımlanmış ve son aşamada ayrıntılı bir biçimde tanımlanan ve sunulan bulgular araştırmacı tarafından yorumlanarak araştırma konusu ile ilgili sonuçlar ortaya çıkarılmıştır. Anne ve babaların çocuğunun en çok oynadığı bilgisayar oyunları nelerdir sorusuna verdikleri cevaplardaki bulgulara göre, Yarış, Savaş/Dövüş Oyunları cevabı en çok verilen cevaptır, ikinci olarak ise Zihinsel Beceri Gerektiren Oyunlar en sık verdikleri cevaplardır. Anne ve babaların çocuklarının en çok oynadığı İnternet Oyunları nelerdir sorusuna verdikleri cevaplardaki bulgulara göre ise Yarış, Savaş/Dövüş Oyunları cevabı en çok verilen cevaptır, ikinci olarak ise Sanal Gerçeklik İçeren oyunlar cevabı en sık verdikleri cevaplardır.

Anahtar Kelimeler: Okul öncesi, Bilgisayar, İnternet, Bilgisayar oyunları.

Jel Kodu: I20, I21, I29

EXAMINING THE GAMES THAT CHILDREN PLAY MOST ON THE COMPUTER AND INTERNET

ABSTRACT

The purpose of this research is to determine the games that children prefer the computer and the internet. The study was conducted with 145 parents in Tokat province. The questionnaire developed by the researcher was used in the study. This study is a descriptive (survey, survey) study based on quantitative data analysis to investigate research questions. The valid questionnaire form was transferred to the computer and analysis of the data was carried out in the SPSS 19.0 program. Interview questions were applied according to descriptive analysis. Responses to parental survey questions were divided into groups by the researcher in such a way that they would form a meaningful whole within themselves. These related data were then edited to include the opinions and comments of the researcher, and the final findings were presented in detail by the findings of the researchers. According to the findings of parents and their children in the answers to their questions about the most played computer games, Racing is the answer most often given to War / Fighting Games and secondly Games that Mental Skill is the most frequently answered. According to the findings of parents and their parents responding to the questions about the most popular Internet Games, Racing is the answer most frequently given to War / Fighting Games, and secondly, Virtual Reality Games are the answers most frequently.

Keywords: Preschool, Computer, Internet, Computer games.

Jel Codes: I20, I21, I29

¹ Uzman, MEB, Eğitim Bilimleri, sema.kindergarden@gmail.com

² Yrd. Doç. Dr., Gazi Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, İlköğretim Eğitimi, e-mail: gulhang@gazi.edu.tr

1. GİRİŞ

Günümüzde kullanılan teknolojik ürünler, insan hayatını kolaylaştıran ve insan hayatının değişmez parçası haline gelmiş araçlardır. Bu araçlar arasında bilgisayarın özel bir yeri bulunmaktadır. Bilgisayar, internet ve oyun evden işe, eğlenceden günlük hayata ve paylaşımına, eğitimden boş zamanı değerlendirmeye kadar kısacası insan hayatının her alanında yer almaktadır. Bu kullanımların önemli bir bölümünü eğlence ve boş zamanları değerlendirmenin oluşturduğu gözlenmektedir. Sanal ortamlardaki eğlence denildiğinde bilgisayar, internet ve oyun üçlüsünü birbirinden ayırt etmek oldukça zordur. Ancak günümüzde eğlence ve boş zamanları değerlendirme anlamında oyun oynama çocuklar, ergenler ve yetişkinler için sıklıkla başvurulmuş bir etkinlik haline gelmiştir. Çalışan yetişkinler dahi iş yerlerinde verdikleri kısa molalarda, ergen ve çocuklar okullarda ders aralarında bilgisayar oyunları oynayabilmekte ya da ders bitiminde oynayacakları bilgisayar oyununun planını yapabilmektedirler. Oyun oynama çocuk ve ergenlerin gelişiminde önemli bir aşama olarak görülmektedir. Geçmişte oyunlar sıklıkla kapalı olmayan (oyun parkı, sokaklar vb.) mekanlarda arkadaşlarıyla etkileşim halinde gerçekleşirken, günümüzde teknolojinin gelişimiyle birlikte özellikle de bilgisayar ve internetle birlikte artık kapalı ve sanal ortamlarda, sanal ortamdaki kişilerle oynamaya başlanmıştır (Horzum, Ayas, Balta, 2012).

Bilgisayarın, günümüzde çok geniş bir biçimde kullanılması artık kanıksanmıştır. Bilgisayar yoğun olarak birçok alanda kullanılmaktadır. Bu gelişmenin önemli nedenlerinden biri de teknolojinin 1950 yılından beri hızla gelişmesidir. Diğer bir neden ise kitlelerin bir bilgisayar çağı yaşamakta olduğumuzun farkına varmasıdır. Bütün bu durumlar eğitimcileri; anne babaları ve genç kuşakları oluşmakta olan bilgisayarlı dünya için hazırlama sorunu ile karşı karşıya bırakmaktadır (Arı ve Bayhan, 2003: 17).

İçinde bulunduğumuz teknoloji odaklı yüzyılda, bilgisayarın çocuğun yaşamına da girmesi kaçınılmazdır. Ancak onu ne kadar ve nasıl kullanılacağı konusu, aileler tarafından çok fazla merak edilen bir konudur. Bilgisayar tıpkı televizyon gibi doğru kullanılmadığında, çocuğunuza zararlı etkilerde bulunabilir (Ersoy, Avcı, Turla, 2006: 66).

Günlük yaşamın neredeyse her aşamasında sıklıkla kullanılmakta olan bilgisayarlar ile çocuklar da karşılaşmaktadır. Anne ve babalarını bilgisayar kullanırken gören çocuk bu renkli alete ilgi duymakta ve kendisi de kullanmak istemekte, bu gizemli dünyaya ilgi duymaktadır (Oktay, 2000: 244).

Bilgisayarın ucuzlaması ile birçok çocuk oynamak için yeni bir materyal kazanmıştır. Çocuğun bilgisayarın işleyişi, donanımı, programları hakkında detaylı bilgi sahibi olması gerekmez. Çocuğun gelecekte de kullanacağı bilgisayara karşı olumlu bir tavır geliştirmesi ve bilgisayarın kullanımını öğrenmesi konusunda anne babaya da görevler düşmektedir (Arı ve Bayhan, 2003: 17).

1.1. Araştırmanın Amacı:

Günümüzde her alanda olduğu gibi eğitim alanında da bilgisayar ve internet kullanımı giderek yaygınlaşmaktadır. Doğdukları andan itibaren teknoloji ile karşılaşan çocuklar gündelik yaşamlarında çok küçük yaşlarda bilgisayar kullanmaya başlamaktadırlar. Kullanım süresi, kullanılan yazılımların yaşa ve gereksinime uygunluğu ile ortamın sosyal iletişimi ve işbirliğini engellemeyecek şekilde düzenlenmesi halinde okul öncesi çocuklarının bilgisayar kullanmaları bu çocukların sosyal ve duygusal gelişimlerini, dil gelişimlerini, psiko-motor gelişimlerini ve bilişsel gelişimlerini olumlu yönde etkilenmekte ve öğrenmelerine katkıda bulunmaktadır.

Bilgisayarın çocuklar tarafından ne kadar sıklıkla kullanıldığının yanı sıra bu teknolojinin nasıl kullanıldığı daha önemlidir. 48-60 aylık çocukların bilgisayar ve internette en çok tercih ettikleri oyunların belirlenmesi bu araştırmanın amacını oluşturmaktadır.

1.2. Araştırmanın Önemi

Gelişen teknoloji hayatı bir yandan kolaylaştırırken diğer yandan yeni riskler getirmektedir. Teknoloji çağı olarak adlandırabileceğimiz bu dönemde bilgisayar ve internet kullanımı hayatın vazgeçilmez gereçleri haline gelmiştir.

Günümüzde internet kullanma neredeyse kaçınılmaz bir gerekliliktir. Tüm bu bilgiler ışığında ülkemizde sosyal yaşamı etkilemeye başlayan internetin, başta çocuklar ve gençler olmak üzere nüfusun büyük çoğunluğunu etkisi altına aldığı görülmektedir. Bu teknolojik gelişmenin çocuk ve ergenlerin ruh sağlığı üzerine etkilerini belirlemek ve bu konuda gerekli önlemleri almak kaçınılmaz bir zorunluluktur. Literatür incelendiğinde bu amaçla yapılan çalışmaların hız kazandığı görülmektedir. Aileler, çocuklar ve ergenlerin daha iyi yetişmesi adına bilgisayar ve internet kullanımını eğitim amaçlı olarak desteklemektedir. Fakat ailelerin birçoğunun bilgisayar ve internet kullanımını konusunda yeterince bilinçli olmadıkları görülmektedir. Bilgi teknolojilerini doğru kullanmaya henüz hazır olmayan çocuk ve ergenler karşılaştıkları karmaşık bilgileri nasıl değerlendireceklerini bilememektedir. Tüm bunların yanında internetin çocuk ve ergenler için olumlu yanlarının olduğu göz ardı edilmemelidir (Cömert ve Kayıran, 2010:168).

Gelişen teknoloji hayatı bir yandan kolaylaştırırken diğer yandan yeni riskler getirmektedir. Teknoloji çağı olarak adlandırabileceğimiz bu dönemde bilgisayar ve internet kullanımı hayatın vazgeçilmez gereçleri haline gelmiştir. Bu nedenle son zamanlarda anne babaların en çok şikâyetçi olduğu konu aslında teknolojiyle savaş. Neden savaş çünkü aileler çocuklarıyla artık iletişim kuramaz hale gelmeye başladı. Teknoloji öyle bir hızla geliyor ki bu hıza ayak uydurmakta çoğu zaman zorlanıyorsunuz. Fakat çocuklarınız için aynı şeyi söylemek mümkün değil. Başka bir teknoloji oyuncuğu ise bilgisayardır. Hemen hemen her evin başköşesinde o evin demirbaşı haline geldi bile. Bilgisayarla birlikte gelen internet birçok araştırma için çok güzel bir kaynak fakat acaba bu kaynağı ne kadar doğru kullanabiliyoruz. Çocuklarımızı internetin olası tehlikelerinden korumak için birtakım önlemler almamız gerekebilir. Bilgisayar kullanmak ya da internette faydalanmak tek başına çocuğunuzun yaşamına olumsuz etkide bulunmaz. Olumsuz etki ancak çocuğunuzun bilgisayarı ve interneti yanlış kullanırsa ortaya çıkar (Birik, 2012:2).

Oktaş'a (2002) göre, Okul öncesi eğitimde bilgisayar kullanımı, el-göz koordinasyonunun gelişmesinde, dikkat yoğunlaştırmada, öğrendiği kavramların pekiştirilmesinde, karar verme becerisinin gelişmesinde katkı sağlayabilmektedir (Akt: İliş, 2006: 12).

Erkan (2002) Teknolojinin kullanımının yaygınlaşması, teknoloji kullanmaya başlama yaşının düşmesinde etken olmuştur. Okul öncesi çocukların bilgisayar kullanımlarının çocuklar üzerindeki etkisi tam olarak saptanamamakla birlikte uygun yöntemlerle kullanıldığında bilgisayarın okul öncesi çocuklarının gelişimlerinde her açıdan yararlı olabileceği gözlenmiştir. Bu doğrultuda bilgisayar kullanımının erken yaşlara inmesi okul öncesi kurumlarda öğretmenin rolünü de etkilemektedir (Akt. İliş, 2006: 21).

Bilgisayar oyunları, özellikle çocukların, gerek zihinsel gelişim gerekse el göz koordinasyonunun gelişimi açısından bilgisayar eğitiminde kullanılabilen yazılımlardır. Ancak bilgisayarın ve bilgisayar oyunlarının kullanımında doğru zamanlama yapılamadığı takdirde bağımlılık yarattığı saptanmıştır. Bilgisayar oyunlarının bağımlılığa neden olmaksızın beceri geliştirmeye yönelik kullanılabilmesi için sınırlamaların doğru yapılması gerekmektedir. Bu nedenle bilgisayarın nasıl ve hangi amaçlarla kullanıldığının araştırılmasına ihtiyaç vardır. Bu araştırma ile bilgisayarın hangi amaçla kullanıldığı ortaya konulacaktır.

Ancak ülkemiz literatüründe çocukların bilgisayarı kullanım amaçlarına ilişkin yeterli sayıda çalışma bulunmamaktadır. Yapılacak çalışmanın alandaki bu eksikliğin kapatılmasına katkı sağlayacağı ve çocuklara uygun bilgisayar programı hazırlayacak olanlara yol göstereceği düşünülmektedir.

2.YÖNTEM

2.1. Evren ve Örneklem

Bu araştırmanın evrenini, 2012-2013 eğitim-öğretim yılı ikinci yarısında Tokat ili Merkez ilçesinde bulunan altı bağımsız anaokulu ve bu anaokullarına devam eden 48-60 aylık 493 çocuğun ebeveynleri oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise, 73'ü kız, 72'si erkek olmak üzere toplam 145 çocuğun ebeveynleri oluşturmaktadır.

2.2. Veri Toplama Teknikleri

Araştırmada, çocukların ve ailelerinin niteliklerini belirlemek amacıyla; araştırmacı tarafından geliştirilen kişisel gelişim formu kullanılmıştır. Araştırmaya alınan çocukların ailelerinin bu konudaki görüş ve tutumlarını belirlemek amacıyla araştırmacı tarafından geliştirilen anket kullanılmıştır. 2012-2013 Eğitim-öğretim yılı bahar döneminde, Tokat ili merkez ilçesinde bulunan altı bağımsız anaokulunda 48-60 aylık çocuklarına çalışma yapılmıştır. Araştırma, anket uygulanarak yapılmıştır. Bu çalışma nicel veri analizine dayalı, araştırma sorularını incelemeye yönelik yapılmış betimsel (Tarama, survey) bir çalışmadır. Bu çalışma kapsamında bu kurumlara devam eden 48-60 aylık çocukların velilerine 124'ü anne, 21'i baba olmak üzere 145 ebeveyne anket uygulanmıştır. Araştırmaya katılanlar, katılmayı kabul eden ve evinde bilgisayar bulunan 48-60 aylık çocuklardan oluşmaktadır. Çalışmada veriler Tokat ili merkez ilçesi bağımsız anaokullarına devam eden 48-60 aylık çocuklarla, bu çocukların ebeveynlerinden birinin kendilerine yöneltilen ankete verdikleri cevaplar neticesinde toplanmıştır. Anaokulların buldukları yerlerin sosyo-ekonomik durumu göz önüne alınmamıştır. İsteğini çeşitli gerekçelerle (bilgisayarının olmaması, vakit ayırmak istememe vb.) kabul etmeyen velilere anket uygulanmamıştır.

2.3. Verilerin Analizi

Görüşme soruları betimsel analize göre uygulanmıştır. Anne babalara uygulanan anket sorularına verilen yanıtlar araştırmacı tarafından kendi içlerinde anlamlı bir bütün oluşturacak şekilde gruplara ayrılmıştır. Toplanan verilerden benzer anlama sahip olanlar, aynı gruplara dâhil edilmiştir. Böylece verilerin tümünde yer alan ve anlam bakımından ilişkili olan veriler bir araya getirilerek birbirleriyle ilişkilendirilmiştir. Daha sonra ilişkilendirilen bu veriler düzenlenerek araştırmacının görüş ve yorumlarına yer vermeden tanımlanmış ve son aşamada ayrıntılı bir biçimde tanımlanan ve sunulan bulgular araştırmacı tarafından yorumlanarak araştırma konusu ile ilgili sonuçlar ortaya çıkarılmıştır. Veri toplamak amacı ile toplam 196 ebeveyn ve çocuğa ulaşılmış olup, ancak bazı ailelerden anketler geri gelmemiş, bazıları tarafından ise anket eksik ve yanlış doldurulmuştur. Bu durumda olan anketler elenmiş ve toplam 145 anket değerlendirmeye alınmıştır. Geçerli sayılan anket formundaki veriler bilgisayara aktarılmış ve verilerin analizi SPSS 19.0 programında yapılmıştır.

2.4. Sınırlılıklar

Bu araştırma Tokat ili merkez ilçesinde yer alan bağımsız anaokulları ile sınırlıdır. Araştırma, bu kurumlara devam eden 48-60 aylık çocukların anne babalarının görüşleri ile sınırlıdır.

2.5. Varsayımlar

Bu araştırmada; araştırma örnekleminin, evreni temsil edebilecek yeterlikte olduğu, araştırmaya alınan çocukların normal zekâ düzeyine sahip oldukları, veri toplama aracına verilen cevapların gerçeği yansıttığı, araştırmanın örnekleminin, benzer sosyo-ekonomik düzeyde olduğu varsayılmıştır.

3. BULGULAR VE YORUM

3.1. Çocuğunuzun En çok Oynadığı Bilgisayar Oyunları Nelerdir sorusuna ilişkin bulgular

Boşluk doldurma sorusuna ait bulgulara Tablo 1'de yer verilmiştir.

Tablo 1. Boşluk Doldurma Sorusuna Ait Bulgular

Kategori	F
Sanal Gerçeklik İçeren Oyunlar (Kız oyunları, giysi giydirme, makyaj yapma, saç kesme, yemek ve pasta yapma, barbie,...vs)	19
Yarış, Savaş/Dövüş Oyunları (Araba, uçak, motor, helikopter yarışı, GTA, Canteer, Fifa, Soccer, NFS III, Subway surf, zombi, red alert, tomb raider, fruit Ninja, Stronghold crusader, bubble rung, Mario, Angry birds, hamster, süper inek)	28
Zihinsel Beceri Gerektiren Oyunlar (Satranç, yap-boz, puzzle, eşleştirme oyunları,küp oyunları, sayı,şekil,renk,...içeren oyunlar, paint, Puble göz oyunu, balık oyunu, renkli küpler	24
Cevapsız	74
Toplam	145

Tablo 1'e bakıldığında "Çocuğunuzun en çok oynadığı bilgisayar oyunları nelerdir" sorusuna 145 veliden, 71'i cevap vermiştir, verilen cevaplardaki bulgulara göre, Yarış, Savaş/Dövüş Oyunları (Araba, uçak, motor, helikopter yarışı, GTA, Canteer, Fifa, Soccer, NFS III, Subway surf, zombi, red alert, tomb raider, fruit Ninja, Stronghold crusader, bubble rung, Mario, Angry birds, hamster, süper inek) cevabı en çok verilen cevaptır, ikinci olarak ise Zihinsel Beceri Gerektiren Oyunlar (Satranç, yap-boz, puzzle, eşleştirme oyunları,küp oyunları, sayı,şekil,renk,...içeren oyunlar, paint, Puble göz oyunu, balık oyunu, renkli küpler cevabı en sık verilen cevaplardır.

3.2. Çocuklarınızın En Çok Oynadığı İnternet Oyunları Nelerdir Sorusuna İlişkin Bulgular

Boşluk doldurma sorusuna ait bulgulara Tablo 2'de yer verilmiştir.

Tablo 2. Boşluk Doldurma Sorusuna Ait Bulgular

Kategori	F
Sanal Gerçeklik İçeren Oyunlar (Kız oyunları, giysi giydirmeye, makyaj yapma, saç kesme, yemek ve pasta yapma, barbie, stardol, dora,...vs)	30
Yarış, Savaş/Dövüş Oyunları (Araba, drift arabası, araba parçalarını değiştirme, tren oyunu, kaktüs, Solcier empire, dinazor oyunları, super sony, benten, super bia, superman, kaptan tsubasa, canteer, bombacı z, ateş ve su oyunu,...vs)	39
Zihinsel Beceri Gerektiren Oyunlar (Zeka oyunları, Yap-boz, eşleştirme, küp oyunları, sayı,şekil,renk ..oyunları, boyama oyunları, callio-sirin oyunları, neşeli dondurmalar, balon patlatma,...vs)	5
Cevapsız	71
Toplam	145

Tablo 2'ye bakıldığında ‘‘Çocuklarınızın En Çok Oynadığı İnternet Oyunları Nelerdir’’ sorusuna 145 veliden, 74’ü cevap vermiştir, verilen cevaplardaki bulgulara göre, Yarış, Savaş/Dövüş Oyunları (Araba, drift arabası, araba parçalarını değiştirme, tren oyunu, kaktüs, Solcier empire, dinazor oyunları, super sony, benten, super bia, superman, kaptan tsubasa, canteer, bombacı z, ateş ve su oyunu,...vs) cevabı en çok verilen cevaptır, ikinci olarak ise Sanal Gerçeklik İçeren Oyunlar (Kız oyunları, giysi giydirmeye, makyaj yapma, saç kesme, yemek ve pasta yapma, cevabı en sık verilen cevaplardır.

Deveci ve diğerleri (2007), tarafından yapılan araştırmada öğrenciler birinci sırada ‘‘Mario, Hugo, Alaaddin vb.’’ çocuk-atari oyunlarını, ikinci sırada savaş ve kavga oyunlarını, üçüncü sırada eğitici ve zeka oyunlarını, dördüncü sırada futbol, atletizm gibi spor içerikli oyunları en fazla tercih ettiklerini belirtmişlerdir. İnal ve Çağiltay (2004) çalışmasında, öğrenciler arasında yapılan tercihler göz önüne alındığında; dovus, atari oyunları, spor ve strateji gibi oyunların bulgularımıza paralel olarak en fazla tercih edilen oyunlardan oldukları bildirilmiştir. Akçay ve Özcebe (2012) Çocukların genellikle eğitsel ve macera türlerinde oyunları tercih etmekte oldukları görülmektedir. Durdu ve diğerleri (2004) tarafından yapılan araştırmada en çok tercih edilen oyun türlerinin ‘‘strateji, yarış, bilgi yarışması, spor ve yarış, hareket/seruven’’ olduğunu göstermiştir.

Tablo 1 ve Tablo 2 incelendiğinde, çocukların en çok ‘‘Yarış, Savaş/Dövüş Oyunlarını’’ tercih ettikleri görülmektedir. Benzer şekilde, yapılan araştırmalar incelendiğinde ve öğrenciler arasında yapılan tercihler göz önüne alındığında; dövüş, atari oyunları, spor ve strateji gibi oyunların bulgularımıza paralel olarak en fazla tercih edilen oyunlardan oldukları görülmektedir.

Yapılan araştırmalarda bilgisayar ve internette oyun oynamanın oldukça fazla tercih edildiği görülmektedir. Bu nedenle öğrencilerin oyun tercihlerinin en azından bilissel gelişimlerine ve eğitim

surelerine uygun ve katkıda bulunacak şekilde yönlendirilmesinin üzerinde önemle durulması gereken bir konu olduğu düşünülmektedir.

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Günümüzde teknolojideki hızlı gelişmeler kitle iletişim araçlarındaki hızlı değişimlere de sebep olmuştur. Geçmiş yıllara oranla artık gençler çok erken dönemde teknoloji ile tanışmakta ve onu günlük yaşamında kullanır hale gelmektedir.

1. Anne ve babaların çocuğunun en çok oynadığı bilgisayar oyunları nelerdir sorusuna verdikleri cevaplardaki bulgulara göre, Yarış, Savaş/Dövüş Oyunları (Araba, uçak, motor, helikopter yarışı, GTA, Canteer, Fifa, Soccer, NFS III, Subway surf, zombi, red alert, tomb raider, fruit Ninja, Stronghold crusader, bubble rung, Mario, Angry birds, hamster, süper inek) cevabı en çok verilen cevaptır, ikinci olarak ise Zihinsel Beceri Gerektiren Oyunlar (Satranç, yap-boz, puzzle, eşleştirme oyunları, küp oyunları, sayı, şekil, renk, vs. içeren oyunlar, paint, Puble goz oyunu, balık oyunu, renkli küpler cevabı en sık verdikleri cevaplardır.
2. Anne ve babaların çocuklarının en çok Oynadığı İnternet Oyunları nelerdir sorusuna verdikleri cevaplardaki bulgulara göre, Yarış, Savaş/Dövüş Oyunları (Araba, drift arabası, araba parçalarını değiştirme, tren oyunu, kaktüs, Solcier empire, dinazor oyunları, super sony, benten, super bia, superman, kaptan tsubasa, canteer, bombacı z, ateş ve su oyunu, vs) cevabı en çok verilen cevaptır, ikinci olarak ise Sanal Gerçeklik İçeren Oyunlar (Kız oyunları, giysi giydirmeye, makyaj yapma, saç kesme, yemek ve pasta yapma, cevabı en sık verdikleri cevaplardır.

Yukarıda yer alan sonuçlardan yola çıkarak anne ve babalar, program geliştirmeciler, bilgisayar ve okul öncesi eğitim alanlarında çalışan araştırmacılar için su öneriler sunulabilir:

3. Teknoloji, insanlara günlük hayatta pek çok kolaylık ve daha yüksek bir yaşam kalitesi sunmakla beraber, insanın sosyal yaşam alanını ev ve işe doğru daraltmaktadır. Bu durum sosyal etkileşimde azalmayı ifade eder. Böylece insanlar teknoloji sayesinde kazandıkları boş zamanları yine teknolojik araçlarla geçirmeye başlamış (televizyon ve bilgisayar başında çok zaman harcamak gibi) ve dijital ikilem ortaya çıkmıştır. Günümüzdeki ailelerin büyük kısmı, gündüzünü çalışarak geçiren ebeveynlerden ve okulda geçiren çocuklardan kuruludur. Bu durumda aile üyelerinin birbirlerini görmeleri için sadece uyumadan önceki birkaç saat kalmıştır. Ebeveynlerin evdeki sorumlulukları da düşünülürse bu süre yeterince güçlü aile ilişkilerinin oluşturulması veya korunması için yeterli değildir. Teknolojik ilerlemeler sosyal değişmeden daha hızlı gerçekleştiği için teknoloji ile sosyal yaşam arasında denge sağlanabilmesi önem taşımaktadır.
4. İnternet, çocuklar üzerinde olumsuz etkiler yaratabilir. Bu nedenle küçük çocuklar İnternet kullanımı konusunda aileleri tarafından eğitilmeli ve yönlendirilmelidir. Çocukların İnternet kullanım süresi ebeveynlerce denetlenmelidir.
5. Çocuklar, sosyal yaşamdaki faaliyetlere katılma konusunda teşvik edilmeli, okul dışında kalan vakitlerinde sanatsal ve sportif faaliyetlere yönlendirilerek sosyal çevrelerinin genişletilmesi sağlanmalıdır.
6. Bütün bu önerilerin sosyal yasama yansıtılabilmesinde, eğitimin önemi de göz önünde bulundurulmalı, bir bütün olarak ailenin eğitiminin sağlanması için toplumsal hizmetler sunulmalıdır.
7. Araştırma sonuçlarına göre aileler çocuklarının bilgisayar oyunu oynamasına karşı kural koyduğunu belirtmiştir. Çocuklarını bilinçlendiren ailelerin sayısı kural koyanlara göre daha az orandadır. Çocuklara kural koymak yerine çocukların bilinçlendirilmesi ve doğal ortamda oyun oynama kültürünün yerleştirilmesi gerektiği düşünülmektedir.
8. Bilişim okur-yazarlığının yanı sıra ebeveyn kontrolü de İnternet güvenliğinin sağlanması konusunda vazgeçilmez unsurlardan biridir. İnternet erişiminin çoğunlukla evdeki bilgisayar

ile sağlanması sebebiyle, ailenin de mutlaka İnternet'in güvenli şekilde nasıl kullanılabilceği konusunda bilgi sahibi olması gerekir (Nathanson, 2004; Livingstone ve Helsper, 2008). Bu nedenle hem aile hem de çocukların okul, internet servis sağlayıcıları, bilgisayar firmaları ve sivil toplum kuruluşları tarafından bilgilendirilmesi gerekmektedir. Ayrıca belediyelerin ev kadınlarına yönelik bilişim okuryazarlığı ve İnternet güvenliği konusunda eğitim programları açmaları önerilebilir. Kısa vadede bilişim okuryazarlığı becerilerinin kazandırılması zor olsa da, ebeveynlere en azından çocukların İnternet ortamında karşılaşabileceği riskler konusunda bilinçlendirme çalışmaları yapılabilir.

9. Çocukların bilişim yeteneklerinin geliştirilmesi ve güvenlik uygulamalarının güncellenmesi ve devamlı olarak vurgulanması gerekmektedir. İnternet sitelerinin çocuklara yönelik kısımları geliştirilmeli ve çocukların İnternet'te yapabileceği faydalı faaliyetler çeşitlendirilmeye çalışılmalıdır.
10. Bütün bu önerilerin yanı sıra araştırmaya yeni başlayacak olan araştırmacıların özellikle okulöncesi eğitimde bilgisayar kullanımı ile ilgili herhangi bir plan ve program olmadığı, bu bağlamda okul öncesi eğitime uygun uzun bir eğitim planı hazırlanıp sonuçları değerlendirilip gerekli çıkarımlarda bulunulursa iyi bir netice alacakları düşünülmektedir. Böylece yeni uygulamalara vesile olunabilir.

KAYNAKÇA

- Akçay, D., ve Özcebe, H., (2012). "Okul Öncesi Eğitim Alan Çocukların ve Ailelerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi". *Hacettepe Üniversitesi Halk Sağlığı Anabilim Dalı, Çocuk Dergisi*, 12(2):66-71.
- Arı, M. ve Bayhan, P., (2003). Okul Öncesi Eğitimde Bilgisayar Destekli Eğitim Epsilon Yay, 3.Baskı, İstanbul.
- Birlik, K., (2012). "Çocukla Ebeveynin Teknoloji Savaşı". *Eğitimde Yansımalar, Arel Eğitim Kurumları Dergisi*, 31:2.
- Cömert, I.,T. ve Kayıran, S.,M., (2010). "Çocuk ve Ergenlerde İnternet Kullanımı". *Çocuk Dergisi*, 10(4):166-170.
- Deveci, S., E., Açık,Y., Gülbayrak, C., Demir, A.,F., Karadağ,M. ve Koçdemir, E., (2007). "Klinik Araştırması- İlköğretim Öğrencilerinin Cep Telefonu, Bilgisayar, Televizyon Gibi Elektromanyetik Alan Olusturan Cihazları Kullanım Sıklığı". *Fırat Tıp Dergisi*, 12(4): 279-283.
- Durdu, P., Tüfekçi, A. ve Çağıltay, K. (2005). "Üniversite Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi Öğrencileri Arasında Karşılaştırmalı Bir Çalışma". *Eurasion Journal of Educational Research*, 19, 66-76.
- Ersoy, Ö., Avcı, N., Turla, A.,(2006). Çocuklar İçin Erken Uyarıcı Çevre "Oyuncak, Televizyon, Bilgisayar ve Kitap". Morpa Kültür Yay, İstanbul.
- Horzum, M., B., Ayas, T., Balta, Ö. Ç., (2012). "Çocuklar İçin Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği". *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi* 3(30), 76-88.
- İliş, B. E., (2006). *Erken Çocukluk Eğitiminde Bilgisayar Kullanımına Yönelik Bilgisayar ve Anaokulu Öğretmenleri İle 6 Yas Grubu Çocuklarının Görüşleri*. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- İnal,Y., Çağıltay,K., (2005). *İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler*, Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II. Eğitimde Oyun Sempozyumu, 14 Mayıs 2005.
- Oktay, A., (2000). Yaşamın Sihirli Yılları: Okul Öncesi Dönem. Epsilon Yayıncılık, 2.baskı, İstanbul.