**Makalenin İsmi**(Palatino Linotype12 pt Önce 12nk Sonra 6nk En az 1,1 değerli satır aralığı)

**Öz (**Palatino Linotype11 pt Önce 12nk Sonra 6nk En az 1,1 değerli satır aralığı)**)**

Makalenin başında, en az en az 150 en fazla 200 kelimeden oluşan, konuyu kısaca Türkçe (Özet) ve İngilizce (Abstract) ifade eden bölümdür.

(ÖZ metni Palatino Linotype 10 pt Önce 0nk sonra 6nk, En az 1,1 satır aralığı)

***Anahtar Kelimeler:*** Özetin altında 3 kelimeden oluşan anahtar kelimeler verilmelidir.

**İngilizce Makale İsmi** (Başlık Palatino Linotype11 pt Önce 12nk Sonra 6nk En az 1,1 değerli satır aralığı- Ortalı)

**Abstract**

(Abstract metni Palatino Linotype 10 pt Önce 0nk sonra 6nk, En az 1,1 satır aralığı)

Makalenin başında, en az en az 150 en fazla 200 kelimeden oluşan, konuyu kısaca Türkçe (Özet) ve İngilizce (Abstract) ifade eden bölümdür.

***Keywords:*** Özetin altında 3 kelimeden oluşan anahtar kelimeler verilmelidir.

**Extended Abstract**

Yayım dili İngilizce veya Türkçedir. Türkçe yazılan makalelerde İngilizce genişletilmiş özet istenmektedir. Yazarların makalelerinin yurt dışında da atıf alabilmesi için makalelerin abstract bölümünden sonra “EXTENDED ABSTRACT (genişletilmiş özet)” başlığı adı altında en az 600 en fazla 800 kelimeden oluşan İngilizce genişletilmiş özet bölümünün yer alması gerekir. Makalenin ana başlıklarının genişletilmiş özette yer alması gerekir.

[**Introduction**](#_Toc474878595)

A4 boyutunda, Microsoft Office Word belgesine, Palatino Linotype yazı stili ile İki yana yasla seçilerek, 11 punto, önce 0nk sonra 6nk, En az 1,1 değerli satır aralığıyla yazılmalıdır. Sayfa kenarlarında 2.5 cm. (normal sayfa düzeni) boşluk bırakılmalı ve 1’den başlayarak sayfa numarası verilmelidir. Makale metninde paragraf girintisi yapılmamalı, paragraf aralarında boşluk bırakılmamalıdır, mesafe ayarı paragraf ayarı bölümünden yapılmalıdır. Tablolarda APA 7 kuralları Bu kural makalenin yöntem, bulgu, tartışma kısımları için geçerlidir (Satır aralığı, önce sonra nk).

ÖRNEK METİN: Oyun, sembolik anlamda çocuğun dünyasını yansıtan, gerçek hayattan beklentilerini dile getiren; kültürel olarak da geçmişten bugüne pek çok şekilde varlığını koruyan önemini yitirmeyen ve hala birçok araştırmaya konu olan bir etkinliktir (Güllü vd., 2012). Çocuğun sağlıklı gelişiminin en önemli parçalarından biri açık alanlarda oynanan oyunlardır. Bu oyunlar sayesinde çocuk, duygusal olarak büyür ve yetişkin yaşamı için gerekli olan problem çözme, yaratıcı düşünme, sosyal yeterlilik, inisiyatif alma becerilerini öğrenir (Clements,2004). Fakat günümüzde şehirleşme ve modernleşme ile çocukların oyun oynayabilecekleri güvenli açık alan eksikliği dikkat çekmektedir (Arslan, 2017). Oyun oynanan alanlar oyun türleri zaman içinde şekil değiştirmiştir. Örneğin fiziksel aktiviteler, teknolojik ürünlerle oynamaya, dış mekanlar güvenlikli iç mekanlara ve arkadaşlarla oynanan oyunlar bireysel bilgisayar başında oynanan oyunlara yerini bırakmaktadır (Tuğrul, 2014).

**Method**

ÖRNEK METİN: Araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden betimsel tarama modelinde bir çalışma olan bu araştırmada orta okul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı çeşitli değişkenlere göre incelenmiştir. Tarama modeli, mevcut bir durumu ortaya çıkarmaya ve yorumlamadan durumu olduğu gibi tanımlamaya çalışan bir araştırma tekniğidir. Bu teknikte; birden fazla..

**Evren ve Örneklem (Alt başlıklar sola yaslı olacak ve Önce 12nk sonra 6nk En az 1,1 değerli satır aralığı)**

Bu araştırmanın evrenini İstanbul ili Eyüpsultan ilçesi ortaokul öğrencileri oluşturmaktadır. Örneklem ise İstanbul ili Eyüpsultan ilçesi resmi ve özel ortaokulları öğrencileri arasından tesadüfî olarak seçilen 635 öğrencidir.

Tablo 1. Öğrencilerin Demografik Yapısına İlişkin Frekans ve Yüzde Değerleri (Palatino Linotype 10 pt Önce 12nk sonra 0nk En az 1,1 satır aralığı, Pencereye otomatik sığdır,) Tablo içeriği 10 pt , Önce 0nk sonra 0nk en az 1,1 satır aralığı

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Değişkenler** | **Gruplar** |  |  |
| Cinsiyet | Kız | 316 | 49,8 |
| Erkek | 319 | 50,2 |
| Ailenin bilgisayar oyunu oynarken süre sınırı koyması | Hayır | 198 | 31,2 |
| Evet | 437 | 68,8 |
| Aileni benzer şekilde bilgisayar oyunu oynaması | Hayır | 326 | 51,3 |
| Evet | 309 | 48,7 |
| Toplam |  | 405 | 100 |

(Tablodan sonraki metnin tabloya bitişik olmaması için sadece üst satır seçilerek önce 12nk sonra 6nk yapılarak metin ve tablo arası mesafe ayarlanacak, boşluk bırakılmayacak.) Örneklem grubunun %50,2 (319)’si erkek öğrenciler, %49,8 (316)’i kız öğrenciler oluşturmaktadır.

**Veri Toplama Araçları**

Çalışmada sosyo-demografik bilgiler formu ve bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği kullanılmıştır. Horzum, Ayas ve Çakır Balta (2008)’nın geliştirdiği “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Ölçeği” dir. 21 maddeden ibaret olan 4 faktörlü ölçektir. İlk faktör “Bilgisayar Oyunu Bırakamama”’dır. 10 maddeden oluşmaktadır. Toplam varyansın % 27’ sini açıklayan bu faktöre ait iç tutarlık katsayısı 0.83’tür. İkinci faktör 4 maddeden oluşmaktadır. “Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme” adında olan bu faktör

**Verilerin Analizi**

Verilerin normal dağılıma uygun olup olmadığını ortaya koymak amacıyla yapılan çalışmada ölçek verilerinin -1,5 ile +1,5 Aralığı arasında çarpıklık ve basıklık katsayılarının bulunması ölçeklerin normal dağılım gösterdiğini belirtmektedir (Tabachnick and Fidell, 2013). Bu sonuca göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği puanları normal dağılım göstermektedir

**Findings and Discussion**

ÖRNEK METİN: Bu bölümde Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğine ait betimsel istatistik sonuçları, ve ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri ve ele alınan değişkenlere yönelik bulgular tablolar halinde gösterilmiş ve bu tablolar yorumlanmıştır.

**Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğine Ait Betimleyici Verileri**

Bu bölümde; Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğine ait betimsel istatistikler ve Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği puanlarının ortaokul öğrencilerinin cinsiyeti, ebeveynlerinin çocuklarına bilgisayar oyunu oynarken süre sınırı koyma durumu ve ebeveynlerin kendilerinin de

•Bilgisayar oyununu gerçek hayatla ilişkilendirme alt boyut puanına göre benzer şekilde oyun oynayan ailelerin çocukları (t= -3,89, p< ,00) yönünde anlamlı farklılaşmaktadır.

Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma alt boyunda ailesinde benzer şekilde bilgisayar oyunu oynayan kişiler olup olmama durumuna göre anlamlı bir farklılık tespit edilememiştir.

**Tartışma**

Araştırmanın birinci bulgusu bilgisayar oyun bağımlılığı genel ve alt boyutlarının cinsiyete göre erkeklerin kızlara göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyinin daha yüksek olduğu, Bilgisayar Oyunu Oynamayı Bırakmakta daha fazla zorlandığı, Bilgisayar Oyunlarını Gerçek Hayatla İlişkilendirme Düzeyleri daha yüksek olduğu,

•Ailesinde bilgisayar oyun oynayan kişiler bulunan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi daha yüksektir olup bilgisayar oyunu oynamayı bırakamama problemi yaşamakta ve bilgisayar oyununu gerçek hayatla daha fazla ilişkilendirmektedir.

**KAYNAKÇA**

**Kaynak gösterirken “Palatino Linotype11 pt, önce 0nk Sonra 6nk, en az 1,1 değerli satır aralığı, girinti asılı 1 cm” kuralı dikkate alınmalıdır.**

**Kaynakça yeni bir sayfadan başlayarak yazılmalıdır. Metin içi alıntılama ve kaynak gösterme için APA (American Psychological Association) kaynak stilinin 7. edisyonunu kullanılmalıdır. APA 7. edisyon hakkında bilgi için: American Psychological Association. (2010). Publication Manual of the American Psychological Association, Seventh Edition.** [**https://apastyle.apa.org/products/publication-manual-7th-edition**](https://apastyle.apa.org/products/publication-manual-7th-edition)

**Kaynakların doğruluğundan yazar(lar) sorumludur. Tüm kaynaklar metinde belirtilmelidir. Kaynaklar aşağıdaki örneklerdeki gibi gösterilmelidir.**

Akıncı, A., Yıldırım, D., Sırakaya, M. (2013). Öğretim Teknolojilerinin Temelleri: Teoriler, Araştırmalar, Eğilimler: Bilgisayar oyunları ve öğrenme, 597-615.

Aras, S. (2019). Bilgisayar oyun bağımlılığının ailedeki koruyucu etkenler ve kişisel özellikler açısından incelenmesi bursa ili örneklemi (Yüksek Lisans Tezi). Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyon.

Arıcıoğlu, A. (2008). Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Öğrencilerinin Algıladıkları Sosyal Destek. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Aydoğdu Karaaslan, İ. (2015). Dijital Oyunlar ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 8:36.

Bağımlılığı Ölçeği.” Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi, Cilt:3, Sayı:30, 76– 85.

Bağımlılık Gösterme Eğilimlerinin Farklı Değişkenlere Göre İncelenmesi. Eğitim

Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 44 ( 2), 95-117

Banaz, M. (1992). Lise Öğrencilerinde Sosyal Destek Kaynakları ve Stres ile Ruh Sağlığı Arasındaki İlişki. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.