

T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
İLKÖĞRETİM ANABİLİM DALI
OKUL ÖNCESİ EĞİTİMİ BİLİM DALI

OKUL ÖNCESİ DÖNEMDE BİLGİSAYAR OYUNLARI OYNAMA
ALİŞKANLIKLARININ ÖĞRETMEN VE VELİ AÇISINDAN
İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İsmail TOSUN

Danışman

Doç. Dr. Abdülkadir KABADAYI

Konya-2019



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü

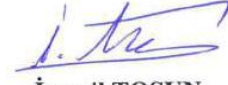


BİLİMSEL ETİK SAYFASI

Öğrencinin	Adı Soyadı	İsmail TOSUN
	Numarası	118302021018
	Ana Bilim Dalı	İlköğretim
	Bilim Dalı	Okul Öncesi Eğitimi
	Programı	Tezli Yüksek Lisans
	Tezin Adı	Okul Öncesi Dönemde Bilgisayar Oyunları Oynama Alışkanlıklarının Öğretmen ve Veli Açısından İncelenmesi

Bu tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını bildiririm.

17/05/2019
Öğrencinin
Adı Soyadı İmzası


İsmail TOSUN



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü



YÜKSEK LİSANS TEZİ KABUL FORMU

Öğrencinin	Adı Soyadı	İsmail TOSUN
	Numarası	118302021018
	Ana Bilim Dalı	İlköğretim
	Bilim Dalı	Okul Öncesi Eğitimi
	Programı	Tezli Yüksek Lisans
	Tez Danışmanı	Doç. Dr. Abdülkadir KABADAYI
	Tezin Adı	Okul Öncesi Dönemde Bilgisayar Oyunları Oynama Alışkanlıklarının Öğretmen ve Veli Açısından İncelenmesi

Yukarıda adı geçen öğrenci tarafından hazırlanan Okul Öncesi Dönemde Bilgisayar Oyunları Oynama Alışkanlıklarının Öğretmen ve Veli Açısından İncelenmesi başlıklı bu çalışma 17/05/2019 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği/oyçokluğu ile başarılı bulunarak, jürimiz tarafından yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

	Ünvanı Adı Soyadı	İmza
Danışman	Doç. Dr. Abdülkadir KABADAYI	
Jüri Üyesi	Prof. Dr. Emel ARSLAN	
Jüri Üyesi	Dr. Öğr. Üy. Hatice DEVECİ-ŞİRİN	

ÖNSÖZ

Bu arařtırmada; okulöncesi dönemde çocukların bilgisayar oyunları oynama alışkanlıklarının öğretmen ve veli açısından incelenmesi amaçlanmıştır.

Tezimin tüm aşamalarında bana her konuda destek olan; bilgi, deneyim ve imkânları ile çalışmamda ve hayatın her alanında yoluma ışık tutup, rehber olan saygıdeğer danışmanım Doç. Dr. Abdülkadir KABADAYI'ya çok teşekkür ediyorum.

Ayrıca fikirleri ve önerileri ile tezimi hazırlamama yardımcı olan; çalışmamda desteğini esirgemeyen Öğretim Görevlisi Zeynep Apaydın DEMİRCİ'ye, formları uygulama konusunda yardımcı ve destek olup; arařtırmamda yer alan değerli öğretmenlere ve velilere teşekkürü borç bilirim.

Bana her zaman destek olan ve huzurlu bir çalışma ortamı hazırlayan, tezimi bitirmemde emeđi olan, hayat arkadaşım, sevgili eşim Seçil TOSUN' a çok teşekkür ederim.

İsmail TOSUN

ÖZET

Çocuklar için bir ihtiyaç olan oyunlar, insanlık tarihi bakımından değişiklik gösterse de çocukların hayatında her zaman yer almıştır. Gelişen teknoloji ile birlikte oyunlarda da değişiklikler olmuştur. Günümüzde ise bilgisayar oyunlarının çocukların hayatında önemli bir yeri bulunmaktadır.

Bu araştırmanın amacı okulöncesi dönemde çocukların bilgisayar oyunları oynama alışkanlıkları hakkında öğretmen ve veli görüşlerini belirlemek ve bu açıdan değerlendirme yapmaktır. Durum çalışmasının kullanıldığı araştırmanın çalışma grubunu Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı anasınıflarında görev yapan 64 öğretmen ve anasınıfı öğrencilerinin velilerinden seçilen 56 kişiden oluşturmaktadır.

Araştırmanın ölçme aracı olarak yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Literatür taraması ve uzman görüşleri alınarak oluşturulan öğretmenlere “Öğretmen Bilgisayar Oyunları Değerlendirme Formu (Öbodf)” ve velilere “Ebeveyn Bilgisayar Oyunları Değerlendirme Formu (Ebodf)” hazırlanmış ve uygulanmıştır. Elde edilen görüşme verilerinin analizi için nitel araştırma analiz stratejilerinden içerik analizi yapılmıştır.

Araştırma sonucuna göre, öğretmenler çocukların bilgisayar oyunlarını çok fazla oynamamaları gerektiği görüşünde oldukları görülmüştür. Özellikle bilgisayar oyunları ve teknoloji konusunda eğitim alanların bu oyunların faydalarının olacağını düşündükleri görülmüştür. Velilerin ise bu konuda daha bilinçli olması gerektiği anlaşılmıştır. Daha çok bilgisayar oyunlarının olumsuzluklarından bahsettikleri ancak bu konuda önlem alma açısından çok etkili olmadıkları görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Okul Öncesi Eğitim, Oyun, Bilgisayar Oyunları, Bilgisayar Destekli Eğitim

ABSTRACT

Games that are needed for children have always taken place in children's lives, although they show change throughout the human history. Games have change associated with the developing technology. Today, computer games have an important place in children's lives.

The aim of this study is to determine the opinions of the teachers and parents about the playing computer games habits of the children in pre-school period and make evaluations in this respect. The workgroup of the research, in which the case study was used, consisted of 64 teachers who were working in the nursery classes of the Ministry of National Education and 56 people selected from the families of kindergarten students.

Semi-structured interview form was used as measurement tool of the study. "Teacher Computer Games Evaluation Form" for the teachers and "Parents Computer Games Evaluation Form" for the parents was based on the literature review and expert opinions were prepared and applied. Content analysis, which is the one of qualitative research analysis strategies, was used for the analysis of the interview data.

According to the results of the study, the teachers thought that children should not play computer games too much. It is seen that especially those who are training in computer games and technology think that these games will benefit. It was understood that parents should be more conscious about this topic. It is observed that parents talk about the negativity of computer games, but they are not very effective in terms of taking measures in this respect.

Keywords: Pre-school Education, Game, Computer Games, Computer Aided Education

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	i
ÖZET	ii
ABSTRACT.....	iii
İÇİNDEKİLER	iv
TABLolar LİSTESİ.....	vii
BİRİNCİ BÖLÜM	1
1. GİRİŞ	1
1.1 Amaç.....	2
1.2 Problem Durumu.....	2
1.3 Çalışmanın Önemi	3
1.4 Sınırlılıklar	3
1.5 Varsayımlar.....	4
1.6 Tanımlar	4
İKİNCİ BÖLÜM.....	5
2. OKULÖNCESİ EĞİTİM VE OYUN	5
2.1 Okulöncesi Eğitim.....	5
2.1.1 Okulöncesi Eğitimin Tanımı	5
2.1.2 Okulöncesi Eğitimin Önemi	5
2.1.3 Okulöncesi Eğitimin Amacı	6
2.1.4 Okulöncesi Eğitimin İlkeleri	7
2.2 Oyun	8
2.2.1 Oyunun Tanımı	8
2.2.2 Oyunla İlgili Görüşler	9
2.2.3 Oyun Çeşitleri	11
2.2.3.1 Karakterlerine Göre Oyun Çeşitleri	11
2.2.3.1.1 İşlev Oyunları	11
2.2.3.1.2 Hayal Oyunları.....	11
2.2.3.1.3 Grup Oyunları	11
2.2.3.2 Oynandığı Yere Göre Oyun Çeşitleri	12

2.2.3.2.1 Açık hava Oyunları	12
2.2.3.2.2 Salon-Sınıf Oyunları	12
2.2.3.3 Kullanılan Araca Göre Oyun Çeşitleri.....	12
2.2.3.3.1 Araçta Yapılan Oyunlar	12
2.2.3.3.2 Araçla Yapılan Oyunlar	12
2.2.3.3.3 Araçsız Yapılan Oyunlar	13
2.2.4 Oyunun Çocuk Gelişimine Etkileri	13
2.2.4.1 Bilişsel Gelişim ve Oyun	13
2.2.4.2 Fiziksel Gelişim ve Oyun	14
2.2.4.3 Sosyal-Duygusal Gelişim ve Oyun.....	15
2.2.4.4 Dil Gelişimi ve Oyun	15
2.2.5 Okulöncesi Dönemde Oyunun Önemi	16
ÜÇÜNCÜBÖLÜM	18
3.BİLGİSAYAR DESTEKLİ EĞİTİM	18
3.1 Bilgisayar Destekli Eğitim	18
3.2 Okulöncesi Dönemde Bilgisayar Teknolojilerinin Önemi.....	18
3.2.1 Okulöncesi Dönemde Bilgisayar Teknolojilerinin Kullanırken Dikkat Edilecek İlkeler	19
3.2.2 Okulöncesi Dönemde Bilgisayar Kullanımında Öğretmenin ve Velinin Rolü .	20
3.3 Bilgisayar Destekli Okul Öncesi Eğitim	21
3.3.1 Bilgisayar Destekli Eğitimin Okulöncesinde Gelişim Alanlara Etkisi	21
3.3.1.1 Bilgisayarın Sosyal ve Duygusal Gelişime Etkisi	21
3.3.1.2 Bilgisayarın Psikomotor Gelişime Etkisi.....	22
3.3.1.3 Bilgisayarın Bilişsel Gelişime Etkisi	23
3.3.1.4 Bilgisayarın Dil Gelişimine Etkisi.....	24
3.3.2 Bilgisayarın Öğrenmeye Katkısı	24
3.3.3 Okulöncesinde Bilgisayar Etkinliklerinin Düzenlenmesi	25
3.3.4 Okulöncesinde Bilgisayar Etkinliklerinin Becerilere Göre Düzenlenmesi.....	26
3.3.4.1 Psikomotor Becerileri	26
3.3.4.2 Dil Becerileri.....	26
3.3.4.3 Matematiksel Düşünme Becerisi	27

3.3.5 Okulöncesinde Bilgisayar Etkinliklerinin Etkinlik Zamanlarına Göre Düzenlenmesi	27
3.3.5.1 Serbest Zaman Etkinlikleri	27
3.3.5.2 Türkçe Etkinlikleri	28
3.3.5.3 Müzik Etkinlikleri	28
3.3.5.3 Fen Etkinlikleri	28
3.3.6 Bilgisayar Oyunları ve Çocuk	29
3.3.7 Bilgisayar Destekli Okulöncesi Eğitimin Faydaları	30
3.3.8 Bilgisayar Destekli Okul Öncesi Eğitimin Sınırlılıkları Ve Olumsuz Yönleri	31
3.4 Okulöncesi Dönemde Bilgisayar Destekli Eğitim Ve Bilişim Teknolojileri Kullanımı İle İlgili Yapılan Çalışmalar	32
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	36
4. YÖNTEM	36
4.1 Araştırmanın Modeli	36
4.2 Çalışma Grubu	36
4.3 Veri Toplama Araçları	39
4.4 Verilerin Analizi	40
BEŞİNCİ BÖLÜM	41
5. BULGULAR	41
5.1 Öğretmen Görüşlerine Ait Bulgular	41
5.2 Ebeveyn Görüşlerine Ait Bulgular	49
ALTINCI BÖLÜM	57
6.1 Sonuç ve Tartışma	57
6.1.1 Öğretmen Değerlendirmesine Göre Sonuç ve Tartışma	57
6.1.2 Ebeveyn Değerlendirmesine Göre Sonuç ve Tartışma	59
6.2 Öneriler	63
KAYNAKÇA	64
EKLER	75
Ek 1: Öğretmen Bilgisayar Oyunları Değerlendirme Formu Soruları	75
Ek 2: Ebeveyn Bilgisayar Oyunları Değerlendirme Formu Soruları	77
Ek3: Özgeçmiş ve İletişim	79

TABLULAR LİSTESİ

Tablo 1. Örnekleme Oluşturan Öğretmenlere İlişkin Betimleyici Bulgular.....	36
Tablo 2. Örnekleme Oluşturan Ebeveynlere İlişkin Betimleyici Bulgular.....	38
Tablo 3. Okulöncesi Dönemde Bilgisayar Oyunlarının Gerekliliği ile İlgili Öğretmen Görüşlerinin Dağılımı.....	41
Tablo 4. Öğretmenlerin Okulda Çocuklara Bilgisayar Oyunları Oynatma Durumları İle İlgili Yüzdeler Dağılımı	42
Tablo 5. Okulöncesi Dönemdeki Çocukların Günlük Bilgisayar Oyunu Oynama Süreleri ile İlgili Öğretmen Görüşlerinin Dağılımı	42
Tablo 6. Ebeveynlerin Çocuklarına Bilgisayar Oyunlarını Hangi Amaçla Oynatması Gerekli İle İlgili Öğretmen Görüşlerinin Dağılımı	43
Tablo 7. Çocuklar Bilgisayar Oyunu Oynarken Ebeveynlerin Denetimi İle İlgili Öğretmen Görüşlerinin Dağılımı.....	44
Tablo 8. Okulöncesi Dönemde Bilgisayar Oyunlarına İhtiyaç duyulan Etkinlikler İle İlgili Öğretmen Görüşlerinin Dağılımı.....	44
Tablo 9. Bilgisayar Oyunlarının Okulöncesi Dönemdeki Çocuk İçin Yararları İle İlgili Öğretmen Görüşlerinin Dağılımı	45
Tablo 10. Bilgisayar Oyunlarının Okulöncesi Dönemdeki Çocuk İçin Zararları İle İlgili Öğretmen Görüşlerinin Dağılımı.....	46
Tablo 11. Bilgisayar Oyunlarının Çocuğun Sosyal Gelişimine Etkileri İle İlgili Öğretmen Görüşlerinin Dağılımı	47
Tablo 12. Bilgisayar Oyunlarının Çocuğun Dil Gelişimine Etkileri İle İlgili Öğretmen Görüşlerinin Dağılımı	47
Tablo 13. Bilgisayar Oyunlarının Çocuğun Bilişsel Gelişimine Etkileri İle İlgili Öğretmen Görüşlerinin Dağılımı	48
Tablo 14. Okulöncesi Dönemde Çocuğun Evde Bilgisayar Oyunlarını Günlük Oynama Süreleri Dağılımı	49
Tablo 15. Çocukların Evde Bilgisayar Oyunlarını Oynadığı Teknolojik Aletlere Göre Dağılımı	49
Tablo 16. Okulöncesi Dönemdeki Çocukların Evde Bilgisayar Oyunu Oynarken Denetimi ile İlgili Ebeveyn Görüşlerinin Dağılımı	50
Tablo 17. Çocukların Evde Oynamak İstedikleri Bilgisayar Oyun Türleri İle İlgili Ebeveyn Görüşlerinin Dağılımı	50

Tablo 18. Çocukların Evde Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları Açısından Ebeveyn Düşüncelerinin Dağılımı	51
Tablo 19. Çocukların Evde Bilgisayar Oyunu Karşısındaki Tutumlarının Dağılımı...	51
Tablo 20. Bilgisayar Oyunlarının Okulöncesi Dönemdeki Çocuk İçin Yararları İle İlgili Ebeveyn Görüşlerinin Dağılımı	52
Tablo 21. Bilgisayar Oyunlarının Okulöncesi Dönemdeki Çocuklar İçin Zararları İle İlgili Ebeveyn Görüşlerinin Dağılımı	53
Tablo 22. Bilgisayar Oyunlarından Sonra Çocuğun Fiziksel Şikâyet ve Rahatsızlıkları İle İlgili Ebeveyn Görüşlerinin Dağılımı	53
Tablo 23. Bilgisayar Oyunlarından Sonra Çocuğun Dil Kullanma ve Konuşma Becerileri Açısından Değişimleri İle İlgili Ebeveyn Görüşlerinin Dağılımı	54
Tablo 24. Bilgisayar Oyunlarından Sonra Çocuğun Sosyal Olarak Değişimi İle İlgili Ebeveyn Görüşlerinin Dağılımı	55
Tablo 25. Bilgisayar Oyunlarının Çocuğun Bilişsel Gelişimine Etkileri İle İlgili Ebeveyn Görüşlerinin Dağılımı	55

BİRİNCİ BÖLÜM

1. GİRİŞ

Oyun, öğrencilerin fazla enerjilerini harcadıkları, yaramazlık yapmalarının engelleyen ve taklit etme ihtiyaçlarını karşılayacak bir yol şeklinde birçok araştırmacı tarafından bir öğrenme sanatı olarak nitelendirilmektedir. Çocuğun en doğal öğrenme ortamlarından biri olan oyunda çocuk kendi deneyimleri ile öğrenebilir. Oyun sayesinde çocuk deneyim kazanır, doğal yolla öğrenir, düşünme, paylaşma, kavrama ve pekiştirme becerilerini geliştirir. Çevresi ile iletişim kurar, hayal gücünü kullanarak problem çözmeye ve karar vermeye yönelebilir Bilişsel açıdan ilk ve en önemli katkı oyun ile sağlanabilir (Pehlivan, 2005).

Son yıllarda meydana gelen bilim ve teknoloji alanlarında hızlı gelişme eğitim alanında yeni imkânlar sunarken; yeni eğitim ihtiyaçları da ortaya çıkarmaktadır. Bu imkânların en başında ise bilgisayar bulunmaktadır. Bilgisayar günümüzde birçok yerde, değişen hedefler ve ihtiyaçlar doğrultusunda kullanılmaktadır. Hatta artık son yıllarda yaşamın her an içerisinde bulunmaktadır. Bu sebeple artık bilgisayarın eğitimde kullanılıp kullanılmaması değil, eğitimin içinde en etkili ve yararlı şekilde nasıl kullanılacağı önemli hale gelmiştir. Bilgisayarın yaşam içerisinde bu derece yer alması sonucunda ise gelecek için çok gelişmiş sistemler ve farklı bir düzen işleyişi olacağı düşünülmektedir. Bilgisayarı kullanma becerilerinin geliştirilmesi bu oluşan yeni düzende önemi daha büyük bir durum olarak karşımıza çıkacaktır. Bunlardan dolayı bireylerin erken yaş dönemlerinde bilgisayarı tanımaları ve bir plan dahilinde eğitim almaları gelecek açısından çok büyük önem arz etmektedir (Yaşar , 2004).

Bilgisayar oyunları ile ilgili yapılan araştırmalara bakıldığında eğitim, öğretim ve gelişim amaçlı bilgisayar oyunlarının uygun zaman ve sınırlamalar ile oynanmasının çocuğun gelişimine katkısı olduğu görülmektedir. Çocuklar duygularını ve düşüncelerini oyun ile ifade edebilmektedir. Genel anlamda, bilgisayar oyunları da diğer oyunlar gibi çocukları sakinleştirmede, kontrol etmede ve iletişim kurmada yararlı olabilmektedir (Tarhan, 2002).

Yapılan çalışmaların bazılarında ise bilgisayar oyunlarının zararları üzerinde de durmaktadır. Özellikle bilgisayar oyununu çok oynayan çocukların davranışları ve beyin aktiviteleri incelendiğinde; bu oyunların çocuklarda bağımlılık yaptığı, çocukların

davranışlarını beyin gelişimlerini ve fiziksel gelişimine olumsuz yönde etkilerinin olduğu düşünülmektedir (Doğan 2006).

1.1 Amaç

Bu araştırmanın amacı:

1. Okulöncesi dönemdeki çocukların bilgisayar oyunları oynama durumları hakkında öğretmen görüşlerinin ve fikirlerinin incelenmesi.
2. Ebeveynlerin okulöncesi dönem çocuklarının bilgisayar oyunları oynama durumlarına yönelik görüşlerinin incelenmesi.

1.2 Problem Durumu

Okul öncesi eğitimde, hem çocukların özelliklerine göre hem de eğitim içeriğine uygun olarak kullanılacak en etkili araçlardan biri de bilgisayar oyunlarıdır. Genel olarak bakıldığında, teknolojinin eğitimle bütünleşebilmesi için çeşitli öğeler bulunmaktadır. Öğretmenler ve velilerin teknoloji konusundaki durumları bu öğelerden en önemlileridir (Somyürek, Atasoy ve Özdemir, 2009).

Oyunlar, geçmişten beri çocukların hayatında çok önemli bir yere sahiptir. Günümüzde çocuklar, gelişen teknoloji imkânları ile birlikte artık oyunları farklı ortamlar aracılığı (bilgisayar, cep telefonları, tablet) ile oynayabilmektedir. Bu nedenle de, bilgisayar oyunları oyunun merkezinde yer alan eğitici özellik olarak kullanılabilen ve eğitim-öğretim ortamında bu oyunlar kullanılabilir (Babayiğit, 2014).

Görüldüğü gibi okul öncesi dönem çocuğu ve bilgisayar oyunları üzerinde durulması gereken bir konudur. Ayrıca son yıllarda her evde bir teknolojik alet ile bilgisayar oyunu oynama fırsatı olduğu gözlemlenmektedir. Bilgisayar oyunlarının ev ortamında ve okulda eğitim içine bu kadar dâhil olduğu göz önünde bulundurulduğunda, çocukların bu oyunları oynama durumları ve etkileri büyük önem taşımaktadır.

Buradan hareketle bu çalışmada bilgisayar oyunlarının çocuklar hangi derecede oynadığı ve bunun etkilerinin neler olabileceği araştırılmıştır. Öğretmen açısından çocukların bilgisayar oyunlarını oynama durumları ve sonuçları neler olabilir? Veli açısından evde çocukların bilgisayar oyunlarını oynama durumları ve sonuçları nelerdir? Soruları araştırmanın problem durumunu oluşturmaktadır.

1.3 Çalışmanın Önemi

Bilgisayar desteği ile yapılan eğitim uygulamaları günümüzde bir seçeneğin yanında artık gelecek dönemlerde bireyler için değişilmez bir araç haline gelmektedir. Bu açıdan düşünüldüğünde genel olarak bilgisayar destekli eğitim ile ilgili çalışmaların ne derece önemli olduğu ortaya çıkmaktadır. Bu konudaki çalışmaların çok önemli olduğunu da kavramış oluruz. Ayrıca çocukların gelecekleri açısından bu konuda ortaya çıkabilecek sorunların çözümüne en kısa sürede ulaşmak gerekmektedir.

Bilgisayar destekli eğitimin yanı sıra okulöncesi dönemdeki çocukların oyuna olan eğilimleri düşünüldüğünde, hem evde hem de okulda çocukların bilgisayar oyunları ile içli dışlı olması durumu ortaya çıkmaktadır. Bilgisayar oyunları oynama durumu her çocukta farklı sürelerde ve şekillerde olmaktadır. Çocuğa iyi bir eğitim verilmesi ve gelişimi için bu oyunları oynama durumları ve süreleri çok iyi ayarlanması gerekmektedir.

Öğretmenlerin teknolojik araçları kullanma ve bilgisayar oyunları konusunda çocukları yönlendirme şekli çocukların eğitimi ile yakından alakalıdır. Ebeveynlerin de okul öncesi dönemde teknoloji ve bilgisayar oyunları konusunda bilinçli olması da çocuk için büyük bir önem taşımaktadır. Öğretmenlerin ve velilerin bilgisayar oyunlarının çocuğa faydalı ve sakıncalı olmasında etkisi büyüktür. Bilgisayar oyunları okulöncesi dönemde çocuk için bir eğitime dönüşebileceği gibi zararlı bir alışkanlık haline de gelebilir.

Araştırmada öğretmen ve velilerin bilgisayar oyunlarını nasıl gördükleri ve bu konuda çocukların oynama alışkanlıkları hakkında düşünceleri incelenmiştir. Çocukların bilgisayar oyunlarını oynamalarındaki mevcut durumlarının incelenmesi ve bunun öğretmen ve veli özellik ve görüşleriyle olan ilişkisinin araştırılması sonucunda elde edilecek veriler, okulöncesi dönemdeki çocukların bilgisayar oyunlarını oynama alışkanlıkları ve bunların zararlarını önleme ile eğitime faydalı hale getirme açısından öneriler geliştirilmesi konusunda ileride yapılacak çalışmalar için önemlidir.

1.4 Sınırlılıklar

- Araştırmanın örnekleme Konya İli ile sınırlıdır.
- Öğretmen ve velilerin bilgisayar oyunları hakkında görüşleri geliştirilen formla sınırlıdır.

- Çocukların bilgisayar oyunları oynama durumları ve etkileri, oluşturulan forma verilen cevaplardaki öğretmen ve velilerin gözlemleri sonucu belirttikleri fikirler ile sınırlıdır.

- Araştırma 2018-2019 eğitim öğretim yılı ile sınırlıdır.

1.5 Varsayımlar

- Formun sorularının hazırlanmasında uzman görüşlerinden faydalanılmıştır.(Bu konuda üniversite öğretim elemanları uzman kabul edilmiştir.)

- Form dağıtılan öğretmenlerin ve velilerin herhangi bir baskı olmaksızın özgür iradeleriyle gerçek düşüncelerini samimi bir şekilde yansıttığı varsayılmıştır.

1.6 Tanımlar

Okul Öncesi Dönem: Okul öncesi dönem, çocuğun doğumundan itibaren okula başlama anına kadar geçen sürede fiziksel gelişimine bağlı olarak kazanılan temel davranışların ve bilişsel gelişimi ile ilgili anlama ve değerlendirme becerilerinin edinildiği, belli kavramların öğrenildiği dönemdir (Abacı, 2000).

Bilgisayar Destekli Eğitim: Eğitimin meydana geldiği bir ortam olarak kullanıldığı, öğretim sürecini ve öğrenci motivasyonunu güçlendirdiği, öğrencinin öğrenme hızına göre faydalanabileceği ve bireysel öğrenme imkânının bilgisayar teknolojisi ile yapılmasından oluşmuş bir öğretim yöntemidir (Şahin ve Yıldırım, 1999).

Oyun: Çocukların duygu düşünce ve hayallerini ifade ettiği, çevresini tanımasında ve tecrübeler edinmesinde büyük katkısı olan, çocuğun bütün olarak gelişimine destek sunan, onlar için büyük bir mutluluk olan ve sosyal yaşamın da bir yansıması olarak görünen etkinliklerin tümü olarak belirtilebilmektedir (Cinel, 2006).

Bilgisayar Oyunları: Oyun formatının elektronik olan ortamda oluşturularak bireylerin vakit geçirmesini, eğlenmesini, bir şeyler öğrenmesini sağlayan ya da zihinsel bazı yeteneklerini geliştiren yazılımlardır (Demirel, Seferoğlu ve Yağcı, 2003).

İKİNCİ BÖLÜM

2. OKULÖNCESİ EĞİTİM VE OYUN

2.1 Okulöncesi Eğitim

2.1.1 Okulöncesi Eğitimin Tanımı

Yaşam süreci içinde en önemli ve kritik dönemlerden biri doğumdan başlayıp altı yaş sonuna kadar olan okul öncesi dönemdeki yaşlar olarak görülmektedir. Okul öncesi eğitim, doğumdan ilkokulun başlangıcına kadar olan çocukluk yıllarını içine alan, bu yaş çocuklarının bireysel özelliklerini ve gelişimsel düzeylerine uygun zengin uyarıcı çevre imkânlarını sağlayan, onların tüm gelişimlerini toplumun kültürel değerleri ve özellikleri doğrultusunda en iyi bir biçimde yönlendiren bir eğitim sürecidir (Poyraz ve Dere, 2003).

Bireylerin bazı davranış ve yetenekleri kazanmaları için onların yaşamlarında önemli dönemler vardır. İnsan yaşamının diğer dönemlerinin temelini atıldığı, ergenlik ve yetişkinlik döneminin ilk basamağı okul öncesi eğitim dönemi olarak görülmektedir (Akyel, 2011).

2.1.2 Okulöncesi Eğitimin Önemi

Çocuk, dünyaya geldiğinde gerekli olan tüm bilgi ve becerileri bilerek dünyaya gelmez. Çocuğun ileriki dönemlerde başarısı açısından zihinsel, bedensel, duygusal sosyal gelişme sürecinde, çocuğa yeni deneyimler edineceği öğrenme olanakları sağlamak, çok önemlidir (Ünal, 2000).

Çocukların, aile ve komşuluk çevresinin içinde bulunduğu kültürel çevreden farklı, genel kültür değerlerine dayalı bir şekilde sosyal ortam içinde eğitilmeleri onlarda toplumun kültür değerlerinin yerleşmesinde ve çocukların kültürel özelliklere uygun alışkanlıkların kazanılmasında eğitsel bir ortamdır (Sarıçam ve Halmatov, 2012).

Çocukların geleceğinde büyük bir etmen olan toplumsal ve ahlaki değerlerin aktarılması, hayatın ilk yıllarında başlar. Temel bilgi ve becerilerin kazanılması bu dönemde olmaktadır. Bu sebeple okul öncesi eğitimin önemi büyüktür. Araştırmalar, okul öncesi dönemde bir kurumda eğitim görüp, ilkokula başlayan çocukların, bu dönemde bir eğitimi görmeyen çocuklara göre daha katılımcı, girişken ve uyumlu

olduğunu göstermektedir. Bu sebeplerden dolayı okulöncesi eğitimin önemi ve katkısı çocuk ilkokula başladığı zaman kendisini göstermektedir (Yavuzer, 2008).

Günümüzde okul öncesi eğitime verilen önem daha da artmıştır. Okul öncesi eğitimi, çocukların zihinsel, psikomotor, dil, sosyal ve duygusal becerilerin yanında fen, matematik ve okuma-yazmaya hazırlık becerilerinin gelişmesini de desteklemektedir (Düşek, 2008).

Özellikle çocukların, temel eğitime başlayıncaya kadar geçirdikleri birçok kritik dönemi içine alan ve gelişim hızlarının çok yüksek olduğu okul öncesi dönem, birçok açıdan önem taşımaktadır. Bu dönemde çocuklar, daha kendi gelişim özelliklerini, ilgi ve yeteneklerini, gereksinimlerini tanımadıklarından, duygu ve düşüncelerini tam olarak ifade etme gücü içinde olduklarından, çocuklarla ilgilenen büyüklerin bilinçli ve çocuklar için daha dikkatli olmaları gerekmektedir. Günümüzde kendi duygu ve düşüncelerini rahat bir şekilde ifade edebilen, araştırmacı ve girişimci, öz denetimini sağlayabilen, kendisinin ve başkasının haklarına saygılı, yeteneklerini kullanma becerisine ve kültür değerlerine sahip, ruhsal ve bedensel özellikler yönünden daha sağlıklı bireyler yetiştirmek, okul öncesi dönemdeki çocukların eğitimine yeterince önemi vermekle sağlanabilir (Aral, 2000).

Freud'a göre kişiliğin temellerinin oluştuğu, Bloom'a göre ise öğrenmenin % 60 – 70'inin edinildiği, okulöncesi dönem; bireyin eğitimi açısından önemli bir dönemdir. Okul öncesi dönem; çocuğun kişiliğinin oluşumu, temel bilgi, beceri, alışkanlıklarının ve tutumlarının kazanılması ve geliştirilmesinde en önemli yıllardır. Bu dönemde çocuğa verilebilecek bilgi, beceri ve alışkanlıklar onların kişilik gelişimleri ve daha sonraki yıllardaki öğrenim yaşamını etkileyebilecektir. Çocuğun okul öncesi dönemdeki eğitimi kendi haline bırakılmayıp, önemli bir şekilde planlanmalı ve bilimsel yollarla eğitilmeleri sağlanmalıdır. Bunların yanında okul öncesi dönemde bulunan çocukların genel gelişim özellikleri benzer olmasına rağmen her çocuğun gelişiminin kendine özgü olduğu da unutulmamalıdır (Başal, 2005).

2.1.3 Okulöncesi Eğitimin Amacı

Genel anlamda bakıldığında, okul öncesi eğitimin evrensel amaçları olarak sayılabilecek görüşler, OMEP'in (Dünya Uluslararası Okul Öncesi Eğitimi Örgütü)

uzun süre başkanlığını yapan, ünlü eğitimci Mialaret tarafından kategorilere ayrılarak şu şekilde sınıflandırılmıştır:

- **Toplumsal Amaçlar:** Her çocuğa eğitim vermek ve onların bireysel gelişimlerine katkı sağlamak. Çocukların birbirleriyle ve başkalarıyla iletişim içerisinde olmasına, sosyalleşmesine önemli katkı sağlamak (Tanrıverdi, 2012).

- **Eğitici Amaçlar:** Çocuğun duyarlarını eğitilmesi yolu ile çevreye olan duyarlılığını artırma olarak görülebilir (Bozan, 2014).

- **Gelişimsel Amaçlar:** Çocuğun doğal gelişimini temel alarak gelişimle ilgili deneyimlerine önem vermek (Aral, 2000).

Okul öncesi eğitiminin amaçları, Türk Millî Eğitiminin genel amaçlarına ve temel ilkelerine uygun bir şekilde,

- Çocukların; Atatürk, vatan, millet, bayrak, aile ve insan sevgisini benimseyen, millî ve manevî değerlere bağlı, kendine güvenen, çevresiyle iyi iletişim kurabilen, dürüst, ilkeli, çağdaş düşünceli, hak ve sorumluluklarını bilen, saygılı ve kültürel çeşitlilik içinde hoşgörülü bireyler olarak yetişmelerine temel hazırlamak amacıyla çaba göstermek,

- Çocukların zihinsel, bedensel ve duygusal yönden gelişmesini ve iyi alışkanlıklar kazanmasını sağlamak,

- Çocukların Türkçeyi doğru ve güzel bir şekilde konuşmalarını sağlamak,

- Çocuklara sevgi, saygı, iş birliği, sorumluluk, hoşgörü, yardımlaşma, dayanışma ve paylaşma gibi değerler konusunda davranışlar kazandırmak,

- Çocuklara yaratıcı ve eleştirel düşünme becerilerini, hayal güçlerini, iletişim kurma ve bunun yanında duygularını anlatabilme konularında davranışlar kazanmasını sağlamak,

- Çocukları ilköğretime hazırlamaktır (Poyraz ve Dere, 2003).

2.1.4 Okulöncesi Eğitimin İlkeleri

Okul öncesi dönem, insan hayatının diğer dönemlerine yön veren bir dönemdir. İnsanların genel olarak kendi doğru ve yanlışlarını yaparak yaşayarak öğrenmesi önemli bir husustur. Bu sebeplerden dolayı da okul öncesi dönem bireyin uygun yaşantılar geçirmesi açısından büyük önem taşımaktadır (Erdoğan, 2009).

Okul öncesi dönem insan hayatının temelini oluşturmaktadır. Öğrenme hızı bu dönemde çok yüksektir. Gelişim özellikleri açısından düşünüldüğünde ortak özellikler olduğu gibi, her çocuğun kendine has özellikleri bulunmaktadır (Tanrıverdi, 2012).

Okulöncesi dönem genel olarak incelendiğinde belirli ilkelere dayanarak eğitim yapıldığı görülmektedir. Bu ilkeleri şu şekilde sıralayabiliriz:

- Çocuklar için kendileri, başkaları ve çevrelerindeki dünya hakkında bilgi sahibi olabilecekleri en iyi yöntem oyun ve karşılıklı konuşma olarak görülmektedir. Oyun çocuk için önemlidir. Soru sorma ise çocuğun gelişiminin en iyi göstergelerindedir. Çocuklar oynama ve konuşma konusunda yeteri kadar cesaretlendirilmemeleri sonucu erken yaş öğrenmelerinde gecikmeler meydana gelebilir.

- Çocukların gelişimi farklı yollardan ve farklı biçimde olabilmektedir.(duygusal, bilişsel, ahlaksal, sosyal, fiziksel ve manevi) Buna bağlı olarak da öğrenme hızları bireyden bireye farklılık gösterebilmektedir. Bazıları daha yavaş öğrenirken bazıları daha hızlı öğrenebilmektedirler.

- Çocuklar, sadece sözel olarak yapılan eğitime göre aktif katılım sağladıkları eğitimde daha fazla öğrenme gerçekleştirebilirler. Çünkü bir şeyi sözlü olarak açıklamak öğrenme düzeyi açısından yüksek bir dereceye sahiptir.

- Çocuklar etkinliklere aktif olarak katılım sağladığı zaman ve ilgi duyduğu durumlarda daha çok öğrenme gerçekleştirebilmektedir. Ailelerin ve öğretmeni ilk görevi çocukta ilgi uyandırmak yani öğrenmeye istekli kılmaktır.

- Öğretmenin başlangıç noktası olarak çocukların yapamadıklarından değil, yapabildiklerinden başlamak daha iyi sonuçlar verebilir. Bunun sebepleri ise, öğrenme sırasında kazandıkları güvenin önemli olması ve hazır bulunuşluk durumu ile ilgilidir. Bu nedenle çocukların hazır bulunuşlukları görmezden gelerek zorlanması olumsuz sonuçlar doğurabilir (Zembat, 2001).

2.2 Oyun

2.2.1 Oyunun Tanımı

Oyun; çocukların duygu düşünce ve hayallerini ifade ettiği, tecrübeler edinmesinde ve çevresini tanınmasında büyük katkısı olan, çocuğun bütün olarak gelişimin destekleyen, onlar için büyük bir mutluluk olan ve sosyal yaşamın da bir aynası olarak görünen etkinlikler olarak belirtilebilmektedir (Cinel, 2006). İnsan

hayatının her evresinde var olan oyun, özellikle hayatın ilk yıllarında çocuğun yaşadığı dünyayı tanıması, sevgilerini kıskançlıklarını, mutluluk ve kırıklıklarını, düşmanlıklarını, iç çatışmalarını, hayallerini, düşüncelerini ifade etmesi için en uygun dil olarak kabul edilmektedir (Oktay, 2004).

Oğuzkan ve Oral'a göre oyun, çocuğun hayata gösterdiği tepkidir. Oyun hayatın başlangıcı ile birlikte başlar. Oyun çocuğun işi, oyun içindeki araç, gereç ve oyun ortamı da bu işin parçalarıdır. Oyun, bilişsel hayali ve bedensel etkinliklerin birbiriyle bir bütün olabildiği, tüm yetenek ve deneyimlerin bütünleştirildiği, düş gücünün ve bilişsel etkinliklerin olgunlaştığı, hayata uyum sağlayıcı davranışların geliştiği gerçek ve ciddi bir uğraştır (Sükan, 1983).

Oyun oynarken izlediğimiz birçok çocuk; kendi hayalinde kurduğu bu dünyayı, nesnel dünyanın araçlarıyla özdeşleştirir. Örneğin oyun esnasında bir nesneyi at yapabilir ve bu nesne ile çok uzak diyarlara hayal dünyasında gidebilmektedir. Tahta parçalarından köprü yapar ve bu köprü birçok aracın üstünden geçtiği yol olabilir. Bunlar tamamen çocuğun hayal dünyasında kurduğu durumlar alakalıdır (Güneş, 2013).

Piaget oyunu “insanların fiziksel ve sosyal çevrelerinde faaliyette bulunmak için kullandıkları bir yöntem” olarak tanımlamıştır. Piaget'e göre oyun bir tür “özümsemedir” ve bu süreçte insanlar fiziksel ve sosyal çevrelerine kendi düşüncelerini ve davranış stratejilerini uygulamaya çalışırlar. Oyun kişisel kontrolün ya da öz yönlendirmenin bir yansıması ve gerekli olan becerilerin kazanılması için kullanılan bir yöntem olarak görülebilir. Bu sayede, bu becerileri daha etkin kullanmak için kişide özgüven de kazanılmış olunur (Henricks, 2008).

Bütün bu tanımlamalar ve açıklamalar incelendiğinde, “oyun, herhangi bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı veya kuralsız gerçekleştirilebilen; ancak her durumda çocuğun isteyerek ve severek yaptığı bilişsel, fiziksel, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temelini oluşturan gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için çok etkin olduğu öğrenme sürecidir” denilebilir (Sormaz, 2010).

2.2.2 Oyunla İlgili Görüşler

Oyun ile alakalı birçok tanımlamaların olduğu gibi bu konuda birçok görüş de bulunmaktadır. Bu görüşleri inceleyecek olursak:

Vygotsky ‘ e göre oyun çocukların oluşturduğu hayali durum içermesi, rol alma ve oynama, belli roller tarafından bir takım kuralların belirlenmesi ve bu kurallara uyma ile durumsal sınırlamalardan uzaklaşılması özelliklerine sahip olmalıdır (Diken, 2012). Vygotsky oyunu gerçek nesne ile eylemlerin, anlamlarından ayırabiliyor olması bakımından da tanımlayabilmektedir (Tüfekçioğlu, 2013).

Froebel, “Kindergarten” denilen anaokulunun kurucusu olup; çocuğun eğitiminde oyunun çok önemli olduğunu ortaya atmıştır. Froebel çocuk oyunlarını eğitimde önemli bir araç olarak görmüştür. Ona göre çocuk, oyun oynama ihtiyacı duymaktadır. Bu sebepten dolayı çocuğa oyun ile her şey daha iyi öğretilir. Oyun sırasında edinilen bilgiler çocukta daha kalıcı olabilir. Onun için çocuğa her şey oyunun canlı ortamında öğretilmelidir (Poyraz, 2011).

Montessori, yetişkinin çocuklarla birlikte oyun oynamalarına önem vermiştir. Ona göre eğitim ortamındaki materyaller kullanarak çocukların öğrenmesi amacıyla oyunlar oynanabilir. Bu etkinlikler özellikle yaratıcılığı ön plana çıkarmamakla birlikte problem çözmede, yeni kavramlar öğrenmede, sosyal beceri kazanmada ve fiziksel becerilerin gelişmesinde de çok etkili olabilmektedir (Sevinç, 2004).

Freud’a göre oyun, hoş olmayan tecrübelerin tekrarlanıp ve bu şekilde çocuğun olaylara hâkim olduğu bir faaliyet olarak açıklanmaktadır. Yani, oyunun çocuğun zor durumlar karşısında deneyim kazanmasını sağlayan bir etkinlik olduğu vurgulanmaktadır. Çocukların oyunları planlı olmayan şekilde oluşmamakta, çocuğun farkında olduğu veya olmadığı duyguları belirtmektedir (Dönmez, 2000).

Erikson oyunu fiziksel ve kültürel olarak ele almış, çocuğun kişilik gelişimi ile oyun arasında bağ kurarak oyunun çocuğun psikososyal gelişmesinde çok önemli olduğu ve oyunlar yoluyla çocuğun gerçek durumlarla başa çıkmak için devamlı yeni modeller oluşturduğunu belirtmiştir (Poyraz, 2011). Erikson çocuğun kişilik gelişimi ile birlikte benlik gelişimine de çok önem veren ve bu gelişimin olumlu sosyal deneyimlerle kazanılacağını, bireylerin bu şekilde duygusal açıdan daha sağlıklı yetişebileceğini ifade etmektedir (Erşan, 2006).

Gregory Bateson'a göre oyun mantığa aykırıdır. Oyun esnasında yapılan hareketlerin gerçek yaşam içinde bir anlamı bulunmamaktadır. Örneğin; çocukların oyun içinde kavgaları gerçek vurmaktan çok farklıdır. Çocuklar ilk olarak oyunun çerçevesini oluşturmakta ve oyunda meydana gelebilecekleri bilirler (Kadim, 2012).

2.2.3 Oyun Çeşitleri

Çocukların oynadıkları oyunlar bazı özelliklere göre ayrılmaktadır. Tarihsel süreçte oyunun çeşitleri ile ilgili görüşleri inceleyecek olursak:

Piaget, oyunları üç kısma ayırmıştır: Alıştırma oyunları, Sembolik oyun ve Kurallı oyun (Hughes, 2010).

Sara Smilansky, oyunu işlevsel oyun, yapı-inşa oyunları, dramatik oyun, sosyo-dramatik oyun olmak üzere 4 sınıfa ayırmıştır (Ayan ve Memiş, 2012).

Colwell ve Lindsey ise oyunları dört kategoride toplamıştır: Egzersiz oyunları, kaba-yuvarlanma oyunları, benzetim oyunları ve diğer oyunlar (Ayan ve Memiş, 2012).

Genel olarak oyunları, karakterlere göre, kullanılan araç ve gereçlere göre ve oyunun oynandığı yere göre olmak üzere üç çeşit altında inceleyeceğiz.

2.2.3.1 Karakterlerine Göre Oyun Çeşitleri

Karakterlerine göre oyunlar; işlev oyunları, hayal oyunları ve grup oyunları olmak üzere üç çeşide ayrılabilir.

2.2.3.1.1 İşlev Oyunları

Çocuğun 0-3 yaşları arasında doğal olarak bilinçsiz bir şekilde yaptığı ve oynadığı oyunlara işlev oyunları denmektedir. Çocuk bir şeyleri tekrar ederek oyuna başlamaktadır. Çocuk her tekrar edişinde yeni şeyler keşfetmektedir. İşlevsel oyun, alıştırmaların tekrar edilerek kazanılmasını ve bu alıştırmalar ile de becerilerin kazanılmasının yanında öğrenmeyi de sağlamış olur (Ulutaş, 2011).

2.2.3.1.2 Hayal Oyunları

Fonksiyon oyunları devresi kısa sürmektedir. Çocuklar üç yaşından sonra, hayal gücüne dayalı oyunları oynamaktan hoşlanmaktadır. Oyuncakları ile konuşarak sanki onlara birer canlı gibi davranır (Milli Eğitim Bakanlığı [MEB], 2014).

2.2.3.1.3 Grup Oyunları

Çocukların beraber oynadıkları oyunlar grup oyunlarını oluşturmaktadır. 5-6 yaşlarında çocuklar daha çok grup oyunlarına yönelmektedir. Bu dönemde oyuncaklarıyla tek başına oynamaktan sıkılan çocuk, evini ve çevresini tanımaya başlar. Çevresinde bulunan kendi yaşıtı çocuklarla arkadaşlık kurar. Bu dönemde ebeveynler

çocuğun arkadaşlık kurma isteğine engel koyup; evde tek başına oynaması konusunda baskı yaparlarsa çocukta olumsuzluklar görülebilir (Kadim, 2012).

2.2.3.2 Oynandığı Yere Göre Oyun Çeşitleri

Oynandığı yerlere göre oyunlar; açık hava oyunları ve salon-sınıf oyunları olmak üzere iki gruba ayrılabilir.

2.2.3.2.1 Açık hava Oyunları

Açık havada oynanan oyunla doğa ile yakın olunur ve geniş alan kullanılır. Çocuklar, bazen kapalı mekânlarda oyun oynamaktan sıkılabilir. Ayrıca açık havada oynanacak oyun çeşidi de daha fazladır. Bu nedenle de çocuklar açık havada oyun oynamaktan daha çok zevk alır (Milli Eğitim Bakanlığı [MEB], 2014).

2.2.3.2.2 Salon-Sınıf Oyunları

Kurallı ya da kuralsız olarak serbest oyun şeklinde oynanabilirler. Çocuklar bu oyunları oyuncaklarıyla ya da oyuncaksız, serbestçe, tek başına ya da grupça oynayabilirler. Ayrıca kuralları önceden belirlenen oyunları salon ya da sınıfta oynama imkânları vardır (Kadim, 2012).

2.2.3.3 Kullanılan Araca Göre Oyun Çeşitleri

Kullanılan araca göre oyunlar; araçta yapılan oyunlar, araçla yapılan oyunlar ve araçsız yapılan oyunlar olmak üzere üç farklı grupta incelenebilir.

2.2.3.3.1 Araçta Yapılan Oyunlar

Bir oyun aracının üzerinde ya da içinde oynanan oyunlardır. Parklarda bulunan aletlerin üzerinde oynanan oyunlar araçta yapılan oyunlardır (Milli Eğitim Bakanlığı [MEB], 2014).

2.2.3.3.2 Araçla Yapılan Oyunlar

Bir oyun aracı kullanma yoluyla oynanan oyunlardır. Bazı araçları kullanarak ve diğer oyuncaklarla oynanan oyunlar araçla oynanan oyunlardır (Kadim, 2012).

2.2.3.3 Araçsız Yapılan Oyunlar

Hiçbir araç kullanılmadan oynanan oyunlardır. Saklambaç, kovalamaca gibi herhangi bir araç kullanmadan oynanan pek çok oyun araçsız oynanan oyunlardır (Kadim, 2012).

2.2.4 Oyunun Çocuk Gelişimine Etkileri

İnsan yaşamında önemli bir yere sahip olan oyun, çocuğun gelişimi için de çok önemlidir ve çocuğun gelişiminin göstergesidir. Oyun, çocuğun bedensel ve ruhsal yönden sağlıklı gelişimi ve eğitimi için beslenme ve uyku kadar önemlidir. Sevgiden sonra gelen en önemli ruhsal bir besindir. Çocuk hayat ile ilgili deneyimleri oyun aracılığıyla öğrenir (Aral, Kandır ve Yaşar, 2001).

Oyun sayesinde çocuk, yetişkinlerin dünyasını keşfetmeye başlar. Oyun, çocuğun bir gruba, bir çevreye ait olma, kendini daha rahat hissetme ve eğlenme gibi psikolojik ihtiyaçlarını karşılar. Ayrıca sosyal becerilerin gelişmesinde de büyük öneme sahiptir. Çocuk, oyun oynamaya bir baskı olmadan kendi iradesi ile karar vermektedir. Oyun içerisinde ve kurallar çevresinde kendi duygu ve düşüncelerini rahat bir şekilde dile getirir. Oyundaki bu özgür ortam, çocuğun ileriki yaşamında kişilik sahibi, düşüncelerini başkalarına zarar vermeden özgür bir şekilde ifade eden, toplumla uyumlu olan, gereğinde toplumu da yön veren bir kişi olmasını da büyük bir etkendir (Şimşek, 2004).

Çocukların gelişim süreçleri ile oynadıkları oyun çeşidi arasında bir ilişkinin olduğu literatüre dayalı incelemeler sonucu ortaya çıkmaktadır. Oyunun zihinsel, sosyal, duygusal, dil, bedensel ve psikomotor gelişimi ile bağlantılı olduğu bilinmektedir (Pehlivan,2005).

2.2.4.1 Bilişsel Gelişim ve Oyun

Oyun, çocuğa çevresini araştırma, objeleri tanıma ve problem çözme imkânı sağlamaktadır. Çocuk oyun yolu ile büyüklük, şekil, renk, boyut, ağırlık, hacim, ölçme, sayma, zaman, mekân gibi birçok kavramın yanında eşleştirme, sınıflandırma, sıralama, analiz, sentez ve problem çözme gibi birçok zihinsel işlemleri de öğrenir. Büyük-küçük, ince-kalın, sıcak-soğuk, tatlı-ekşi gibi duygusal olarak hissedilen kavramları öğrenir.

Oyun içerisinde çocuk, böylece birçok zihinsel becerisini geliştirir (Koçyiğit ve diğerleri, 2007).

Çocuklarda farklı bir problemle karşılaşmaları sonucunda düşünme becerisi gelişebilmektedir. Çocuklar oyunlarda sürekli olarak değişik problemlerle karşılaşmaktadırlar. Oyunda bir problem ile karşılaşan çocuk, bu problemi çözümü için çaba harcayacak, bu şekilde de farklı çözüm yolları üretebilecektir. Oyunla öğretilen bilgiler genelde daha kalıcı olabilmektedir. Çocuğun oyunda aktif bir şekilde uygulama yaparak öğrenmesi bunun en büyük sebebidir (Kıldan, 2001).

2.2.4.2 Fiziksel Gelişim ve Oyun

Oyunun esnasında çocuklar genellikle koşmak, zıplamak, tırmanmak, çekmek, taşımak gibi beden özelliklerini kullanarak bir çaba içerisinde bulunmaktadır. Bu açıdan çocuk kullandığı fiziksel becerileri ile arkadaşlarına karşı bir yarış halinde bulunmaktadır. Bu mücadele esnasında çocuğun içinde bulunduğu hareketlilik sonucunda çocukta öncelikle solunum, dolaşım ve sindirim sistemleri olumlu etkilenmektedir. Ayrıca iç salgı bezlerinden daha fazla salgılama yapılmasına sebep olarak gelişmesi de hızlanmaktadır. Bunların yanında hareket ihtiyacını karşılayan çocuk, beslenme yoluyla aldığı kaloriyi hareket ederek tükettiğinden dolayı iştahı açılacak ve sağlıklı beslenme yapabilecektir. İştahı normal şekilde olan çocuklarda da, beslenme sonucu aldığı besinleri hareket yolu ile kas ve vücudunun gelişmesi sağlanmış olacaktır (Hazar, 2000).

Çocuğun bedensel gelişiminde açık havanın, güneşin, oksijenin önemi büyüktür. Açık havada oynanan oyunlarda çocuk bunun getirdiği faydaları en doğal biçimde sağlamış olur. Bunun sonucunda çocuğun solunum, sindirim, boşaltım sistemlerinin sağlıklı biçimde çalışması sağlanır (Engindeniz, 2006).

Oyunun fiziksel açıdan çocuğa önemli etkilerinden birisi de çocuğun dikkatini toplamasını ve koordinasyon sağlamasını öğrenmesidir. Tepki hızı ve denge kazanma becerileri gelişir. Oyunlar özellikle koordinasyon gerektiren etkinlikler olduğundan, çocuklarda el ve göz koordinasyonunun gelişimine katkısı büyük oranda gerçekleşmektedir (Koçyiğit ve diğerleri, 2007).

2.2.4.3 Sosyal-Duygusal Gelişim ve Oyun

Sosyalleşmenin insan yaşamında önemi tartışılmazdır. Bir insanın mutlu olabilmesi ve toplumla uyumlu yaşayabilmesi için sosyalleşmesi gerekmektedir. Çocuğun sosyalleşmesinde aile ve akranlarının önemi büyüktür (Çetin, 2001).

Sosyal gelişim; doğumdan itibaren başlayan, insanın yaşamı boyunca devam eden bir süreçtir. Çocuk, toplumun kurallarını ve toplumun içinde yapması gereken davranışları en basit şekilde oyun sırasında öğrenir. Oyun esnasında sırasını beklemek, paylaşmak, saygı duymak, düzen ve temizlik alışkanlıklarını edinmek, kendini ifade edebilmek gibi davranışları iyi bir şekilde öğrenebilir (Koçyiğit ve diğerleri, 2007).

Psikanalitik kuramcılar oyun ve duygusal gelişim hakkında çeşitli araştırmalar yapmışlardır. Özellikle oyunda başarısızlık, korku, kin, aşağılık duygusunun ve ölç almanın nasıl yaşanıldığı konularının üzerinde durmuşlardır. Psikanalitik kuramcılar oyunu çocukların duygusal ilişkilerinin başlatılmasında en uygun ortamlar olarak görmüşlerdir (Özdoğan,1997 : 107; Akt: Poyraz, 2003: 49).

Genel anlamda çocuklar oyun oynayabilmek ve akranları tarafından kabul görmek için yapmaları ve yapmamaları gereken birçok davranışı oyun yoluyla öğrenirler. Oyun çocukların duygusal ve sosyal olarak çevrelerine ayak uydurmalarını sağlayan bir etmen olduğu gibi çevrelerindeki insanlara kendi dünyalarını anlatmak için kullandıkları bir araç olarak görülebilir (Öztürk, 2018).

2.2.4.4 Dil Gelişimi ve Oyun

Dil insanlar arası duygu, düşünce ve fikir yönünden anlaşmalarını sağlayan simgeler dizisi olarak tanımlanabilir. Oyun çocuğun tüm gelişim alanlarını desteklediği gibi özellikle dil gelişimi açısından da büyük önem taşımaktadır (Erden,2001). Çocuklar oyun sırasında dili kullanarak, yeni sözcükler öğrenebilir ve dil aracılığıyla birbirlerine bilgiler aktarabilirler. Oyun ile çocuğun kelime hazinesi gelişir (Akyel, 2011).

Çocuk ilk olarak etrafındaki nesnelere adlarını ve çevresindeki tekrar eden durumlarla alakalı sözcükleri öğrenir. Sembolik oyunda sembolleştirmeler, yerine koyma davranışları onun her zamanki kullanım ve durumlardan uzaklaşp bunların yerine yenilerini kullanması için fırsat verir. Bu tür fırsatlar da dilin gelişimi açısından önemli bir yer tutmaktadır (Ahioğlu, 1999).

Çocuk özellikle okul öncesi yıllarda oyunlarını şarkı ile birlikte oynamaktadır. Şarkılı oyunlarla cümleleri belli bir armoni ile sıralamaktadır. Bu dönemde çocuk bu oyunlarda kelimelerin anlamını bilmeden kullanabilmektedir. Yanlış söylediği kelimeleri oyunda tekrar etme yoluyla düzeltme imkânına sahip olur. Oyunda öğrendiklerini de normal hayatında da kullanır. Böylece çocuğun konuşmasında akıcılık meydana gelir ve çocuğun kelime hazinesi artar (Kıldan,2001).

2.2.5 Okulöncesi Dönemde Oyunun Önemi

Uygun şartlar altında yeterince oyun oynama imkânı bulamayan çocukların, zihinsel, sosyal ve kişisel becerilerin gelişimi açısından eksik kalacağı beden ve ruh sağlığı açısından da güçsüz bireyler olacakları bilimsel çalışmalarla desteklenmektedir. Çocukluk yıllarındaki yeteri kadar oyun oynayan çocukların okul başarısı, disiplin ve davranış sorunları açısından daha iyi durumda olduklarını düşünülmektedir (Tuğrul, 2010).

Çocukların oyun ile çok vakit geçirdikleri göz önünde bulundurulduğunda oyun eğitimin oyun ile yapılması daha kolay olabilir. Oyunla eğitimde çocuk birebir yaptığı için etkin öğrenme, yaşayarak aktif öğrenme de denilmektedir (Aral ve Kandır, 2001). Oyun ve eğitim birbirinden ayrılmadan bir bütün olarak değerlendirilmelidir. Eğitimde çocuğun problem çözme, farklı düşünme ve sosyal beceriler gibi yeteneklerinin geliştirilmesinde oyun en önemli araç olarak görülmektedir (Akyel, 2011).

Günümüzde oyun bir öğretim yöntemi olarak kullanılmaktadır. Çocuklara göre hazırlanan eğitim programlarından onların etkin faydalar sağlayabilmesi, çocukların kapasiteleri ve öğrenme ihtiyaçları ile ilişkili olduğu gibi onlara sunulan öğretim imkânları ve öğretim yöntemi ile de yakından ilişkilidir. Hiçbir yönteminin tek başına bütün eğitim ihtiyaçlarını karşılayacağı düşünülemez. Çocukların da tüm öğretim ihtiyaçlarını sadece bir yöntemle karşılaması mümkün olmamaktadır. Çocuğun gelişimini bir bütün olarak sağlamak için farklı yöntemlerin etkileri gerekmektedir. Eğitim programlarının planlanmasında en önemli kıstas, hedef kitlelerin gelişimsel özellikleri ilgi ve ihtiyaçları ile uyumlu hedefler belirlemek ve bu hedefleri gerçekleştirme yollarını uygulamaya koymaktır. Evrensel olan bu oyun ilgisi eğitim programlarının bir uygulama stratejisi olarak düşünülebilir (Tuğrul,1997).

Günümüzde okulöncesi eğitim kurumları çocukların oyun ihtiyaçlarının en iyi karşılandığı yerler olarak görülebilir. Kentleşmenin hızla artması, anne babaların yoğun iş temposu içinde çocuklarına yeterince zaman ayırıp, onlarla oynayacak vakit bulamaması, gibi pek çok sebepten dolayı çocuklar istedikleri gibi oynayabilecekleri imkân bulamamaktadırlar. Çocuk için her şeyin oyuncak ve her yerin oyun alanı olarak kullanılabilirdiği unutulmamalıdır (Milli Eğitim Bakanlığı [MEB], 2014).

Okulöncesi dönemde eğitim ve öğretim etkinlikleri açısından oyun iyi organize edilmiş bir eğitim ve öğretim sürecinin de temel öğrenme araçlarından biri olduğu bilinmektedir. Oyun alanı bir öğrenme alanı olmakla birlikte pedagojik bir çevredir. Oyun, çocuğun kendini direk ifade edebildiği en kolay yol olması sebebiyle de öğretmenin çocukla iletişim aracı gibi görülmektedir. Öğretmenin çocuğu tanıması, saklı güçlerini, çatışmalarını anlaması için çocukla iyi bir oyun arkadaşı ve oyun esnasında iyi bir gözlemci olmalıdır. Oyunun öneminin okulöncesi dönemde çok büyük olması nedeniyle, öğretmenler bu özellikten çok iyi bir şekilde yararlanabilmelidir (Koçyiğit ve diğerleri, 2007).

ÜÇÜNCÜBÖLÜM

3.BİLGİSAYAR DESTEKLİ EĞİTİM

3.1 Bilgisayar Destekli Eğitim

Bilgisayar sistemlerindeki gelişimler ve ilerlemeler ile birlikte dünyada olduğu gibi ülkemizde de bilgisayarın eğitimden ayrılmaz bir araç olduğu düşünülmektedir. Bunun neticesinde okullarımızın tamamına yakınında bilgisayarlar bulunmakta ve bilgisayar laboratuvarları kurulmaktadır. Artık yeni nesillerin daha ileri teknoloji ve gelişmiş sistemlere uyum sağlamaları için bilgisayar, eğitim sistemine adapte edilmektedir (Kartal ve Güven, 2006).

Bilgisayar destekli eğitimin en önemli ilkesi bilgisayarların eğitim ve öğretim ortamlarında etkin bir şekilde kullanılması denilebilir. Eğitim öğretim etkinlikleri esnasında daha etkin ve verimli bir eğitim yapılması açısından bilgisayarın öğretmene yardımcı bir araç olarak kullanılmasına bilgisayar destekli eğitim denir (Demirel ve Seferoğlu, 2001).

Bilgisayar destekli eğitimde bilgisayar, öğretmen merkezli klasik eğitimden yerine eğitimde merkeze öğrenciyi alarak eğitim imkânı sunar. Bilgisayar, etkileşimi öğrenci ve öğretmen arasında sağlar; ancak bu ortam ders için gerekli olan eğitim yazılımı sayesinde sağlanabilir (Gürol, 1997).

3.2 Okulöncesi Dönemde Bilgisayar Teknolojilerinin Önemi

Uzmanlara göre okul öncesi dönemde çocukların bilgisayar sistemleri ile büyüklerinin rehberliğinde tanışabilirler. Ayrıca bilgisayar sistemleri çocukları eğlendirerek öğretmek şeklinde kullanmak temel ilke olmalıdır. Özellikle öğrenmenin bilgisayar sistemleri ile daha kolay ve kalıcı olması yapılandırmacı program açısından da önemlidir (Karabaş, 2001).

Bilgisayar teknolojilerinin çocuklar üzerinde olan olumlu yönlerinin genellikle olumsuz yönlerine göre daha çok olduğu yapılan araştırma sonuçlarına göre de gözlemlenmektedir. Bakıldığında bilgisayar teknolojileri eğitim açısından bir araçtır ve onun olumlu ve olumsuz etkileri eğitim ortamlarında kullanım biçimine göre değişebilmektedir. Okulöncesi eğitimde doğru bir şekilde ve hedeflere uygun olarak kullanılan bilgisayar teknolojileri, özellikle sosyal etkileşimleri ve grup oyunlarını

özendirici etkisi oluşturabilir, çocuğun çevresine bir zenginlik katabilir. Ayrıca çocukların yazılı ve sözel dil becerileri üzerinde de büyük katkısı olabilir (Yaşar, 2004).

Bilgisayar teknolojilerinin eğitim açısından yenilikçi bir fırsat sunması için doğru bir şekilde kullanılması gerektiği söylenebilir. Günümüzde baktığımızda çocukların birçoğu artık evlerinde bilgisayar teknolojilerini kullanabilmektedir (Ataizi, 2002).

Bilgisayar kullanımı çocukların genel olarak bildikleri ile ilişkili hale getirilip bu şekilde bir düzenleme yapılırsa onların transfer etme beceriler üzerinde olumlu etkiler oluşturabilecektir. Tabii ki burada eğitimde kullanılacak yazılımların önemi çok büyüktür. Çünkü alıştırma ve tekrar amacı ile hazırlanan yazılımların kullanım süresinin uzun olması çocuklardaki yaratıcılık özelliğini engelleyebilir. Ancak özellikle problem çözme veya benzetim yapma şeklinde yazılımların kullanılması ise çocukların problem çözme, keşfetme ve karar verme gibi yeteneklerine büyük katkı sağlayabilmektedir. Bu özellikleri düşünülünce bellek ve yaratıcı düşünme üzerinde bilgisayar yazılımlarının desteği önemli bir yer tutmaktadır (Akkoyunlu ve Tuğrul, 2002).

Öğrenme açısından en verimli öğrenmenin yapıldığı durumlar, aktif olarak olayların gerçekleştirdiği ortamlar olduğu düşünüldüğünde bilgisayar teknolojileri çocuklar için bu aktif öğrenme ortamını sağlayabilecek bir araç olabilir. Okulöncesi çocuklarının da bu aktif öğrenmeyi sağlayan ortamda, çocuk sadece bilgi ve beceri kazanmakla kalmayıp; bunu nasıl öğrenip, ne şekilde düşünmesi gerektiğini de keşfedebilir (Karadayı, 2004).

3.2.1 Okulöncesi Dönemde Bilgisayar Teknolojilerinin Kullanırken Dikkat Edilecek İlkeler

Teknolojideki gelişimin hızlı olması ve bunun devamında da ilerleyen bilgisayar teknolojileri hayatın birçok alanında yer almakta ve bize yardımcı olabilmektedir. Eğitim programlarında gelişen bu teknoloji ile oluşturulan bütünlük ise etkili ve başarılı sonuçlar getirebilir. Bu sayede bilgilerin daha kalıcı olması ve öğrenmenin kolaylaştırılması sağlanabilir (Yalçınalp, Geban ve Özkan, 1995).

Ancak okulöncesi dönemde olumlu sonuçların alınabilmesi için bilgisayar teknolojilerinin kullanımı sırasında dikkat edilecek ilkeleri bulunmaktadır. Yazılımsal olarak düşünüldüğünde şu ilkeler önemlidir:

- Çocuğun yaşına ve öğrenme düzeyine göre seçim yapılmalı.

- Çocuklar farklı bireyler olduğu düşünülerek karakterlere uygun seçim yapılmalı.

- Farklı yeteneklere sahip çocuklar için yetenek alanlarına göre seçim yapılmalı.
- Konuların seçiminde öğrenme alanları ile uyumu olacak şekilde yapılmalı (Gelen, 2006).

Yazılımların içeriği incelendiğinde çocukların konuları öğrenme durumlarına göre tercihte bulunulabilir (Gelen, 2006).

Yazılım dışında etkili bir eğitim-öğretim için önemli olan diğer ilkelere ise şunlardır:

- Bilgisayarın her zaman eğitim içinde bir amaç değil araç olduğu unutulmamalıdır.
- Çocukların bilgisayarı daha yakından tanımaları ve öğrenebilmeleri için farklı uygulamalar da yaptırılmalıdır.
- Bilgisayarın çocuğun çevresi ile uyumlu hale getirilmesi iyi bir şekilde kullanılması açısından önemlidir.
- Bilgisayar okulöncesi eğitimde programın bir parçası haline getirilerek kullanılması daha faydalı olabilmesi için uygun olabilir.
- Bilgisayarda yapılacak etkinlikler diğer alanlarda olduğu gibi çocuğun psikomotor becerilerinin gelişimi açısından da uygun şekilde olmalıdır (Yaşar, 2004).

3.2.2 Okulöncesi Dönemde Bilgisayar Kullanımında Öğretmenin ve Velinin Rolü

Okulöncesi eğitimde bilgisayarlar ile yapılacak etkinliklerin genel olarak öğretmen eşliğinde sunulması daha uygundur. Çünkü o dönemdeki çocuklar bu etkinliklerin hepsini kendileri yapamayabilir. Bu sebepten dolayı öğretmen birçok açıdan değişik roller üstlenecektir (Akan, 2005).

Öğretmen ilk başta sınıf ortamında çocuklara bilgisayarı doğru bir şekilde tanıtmalıdır. Çünkü artık günümüzde çocuklar erken yaşta teknoloji ile iç içe olsalar bile henüz bilgisayarla tam olarak tanışmamış çocuklar da olabilir. Bu sebeple çocukların bilgisayar teknolojilerini kullanmaları yönünden gelişimlerinin sağlanabilmesi için ilk anlardaki destek ve yönlendirme büyük önem taşır (Arnas, 2005).

Çocuklar bilgisayarları daha çok kullandıkça öğretmen biraz daha geri planda kalmaya başlayabilir ve yerini kendi arkadaşlarının danışmanlığı ön plana çıkabilir. Bu aşamada öğretmen artık daha çok öğrencilerin kontrolünde bilgisayar kullanımına izin vererek, onların ihtiyaçlarına göre yol göstermelidir (Yaşar, 2004).

Ayrıca çocukların bilgisayar kullanımını sırasında, öğretmenler ve çeşitli sorular sorarak onların bilinçsiz şekilde çalışmalarının önüne geçebilirler. Bu yönüyle bilgisayar çocuklar için öğrenmeye merak uyandırma ve pekiştirme açısından bir araç olmalı; asla çocukların zamanlarını geçirdiği bakıcı rolü verilmemeli ya da oyalama aracı görülmemelidir (Yaşar, 2004).

3.3 Bilgisayar Destekli Okul Öncesi Eğitim

Uzmanların görüşlerine göre bilgisayar eğitimde bir araçtır ve bireylerin onu etkili kullanılacak şekilde düzenleme yapılması ile değerli olabilir. Sınıfta bu yönüyle kontrol öğretmendedir ve öğretmen bu açıdan çocuklara öğrenmeleri için ortamlar oluşturmaktadır. Bilgisayarlar ise çocukların daha etkili ve iyi öğrenebilmeleri için zengin ortamlar oluşturmada öğretmene yardımcı araçlar olarak karşımıza çıkar. Bu nedenle öğretmenin bilgisayarı etkili bir araç olarak kullanmasını bilmesi de önemlidir (Aydın, 2003).

Çocuklar genel anlamda bir etkinlikte tam olarak odaklanıp konuyu da anladıklarında gerekli yeterliliği kazanabilmekte ve bu durumdan da zevk alabilmektedir. Etkinlikten zevk alan çocuklar için bu durum daha iyi öğrenmeleri için tetikleyici bir güç oluşturmaktadır. Bilgisayar bu bakımından önemli bir etken olmakta, çocuğun başarısını artırmada fırsat olarak eğitimde yer alabilmektedir. Bilgisayar okulöncesi dönemde çocuğun gözünde oyun aracı gibi görülüp bir haz kaynağı olabilmekte, bu sayede de bilgisayar aracılığı ile yeni bir şeyler öğrenebilmektedir (Bandura, 1999).

3.3.1 Bilgisayar Destekli Eğitimin Okulöncesinde Gelişim Alanlara Etkisi

3.3.1.1 Bilgisayarın Sosyal ve Duygusal Gelişime Etkisi

Teknolojinin, insanların birbiriyle ilişkilerinin ve etkileşimlerinin ya da kitap okumanın yerini aldığı söylenemez. Ancak bu bilgisayarın sosyal etkileşimi yok ettiği manasına gelmemektedir. Çünkü uygun şartlarda ve uygun yazılımlar kullanıldığında

bilgisayarın sosyal etkileşimi daha hızlandırdığı düşünülmektedir (Clements ve Natassi,1993).

Bilgisayarın henüz gelişim aşamasındaki çocukların hayatında önemli bir süre işgal etmesi nedeniyle ruh sağlıklarını, aile içi ilişkilerini ya da akranlara uyumunu olumsuz olarak etkileyebileceği ile ilgili endişeler vardır. Ancak deneye dayalı çalışmalar bakıldığında, bilgisayar teknolojilerini kullanımının çocukların psikososyal gelişimlerine olan etkileri ile ilgili karşıt görüşler sunan birçok bilimsel bulguya rastlanmaktadır (Orleans ve Laney, 2000).

Genel olarak bu özellikler düşünüldüğünde okulöncesi dönemde çocuklar arkadaşları ile işbirliği içinde bulunmaktadır. Bu açıdan bilgisayar kullanımının okulöncesi çocukların sosyal ve duygusal gelişimleri yönünden bakıldığında:

- Çocuklar bilgisayar kullanarak sabırlı olmayı öğrenebilirler.
- Bilgisayar ve teknolojilerinin kullanımı çocuklarda sorumluluk sahibi olma özelliğini geliştirmektedir. Bilgisayar çocuğa görev vermekte ve çocuk da bu görevi tamamlamaya çalışmaktadır.
- En önemli katkılarından birisi de çocuklar işbirliği yapma becerilerini geliştirmektedir. Bilgisayar başında arkadaşları ile bir işi başarabilme duygusunu yaşayabilirler (Hoşcan, 2002).

3.3.1.2 Bilgisayarın Psikomotor Gelişime Etkisi

Çocuklarda motor becerilerin gelişimi için birçok etkinlik bulunmaktadır. Diğer alanlar gibi bilgisayarlar da yine uygun koşullar oluşturulduğunda ve çocukların seviye ve özelliklerine göre uygun yazılımlar kullanıldığında motor becerilerine katkı sunabilir. Özellikle küçük kas becerilerinin gelişimi açısından cd-dvd yerleştirme, fare ve klavye kullanmaları önemlidir. Ayrıca el ve göz koordinasyonu açısından ekran imleci gerekli yerlere taşıma ve ekrandaki hareketli nesnelere takip ederek yakalama, tıklama işlemleri ile gelişebilmektedir. Tüm bu olumlu özelliklerin yanında okulöncesi dönemdeki çocuklarda bilgisayarın cazibesi nedeniyle hareketsizlik olabilmektedir. Bundan dolayı bu çocuklarda okul içi ve okul dışında bilgisayarın başında geçirdiği saatlerin denetim ve kontrol altında tutularak yapılması büyük önem arz etmektedir (Akkoyunlu ve Tuğrul, 2002).

Okulöncesi dönemde bilgisayar kullanımının çocukların psikomotor gelişimine olumlu etkisinin yanında fiziksel açıdan vereceği zararlar düşünüldüğünde bazı önlemlerin alınması gerekebilmektedir. Bu önlemleri şu şekilde sıralayabiliriz:

- Bilgisayar, masa, sandalye ve çocuğun kullandığı diğer bilgisayar araçlarının, çocuğun fiziksel yapısına uygun bir şekilde yerleştirilmelidir.
- Masaüstü bilgisayarların kullanımı dizüstü bilgisayarlardan daha rahat olduğu düşünülmektedir. Dizüstü bilgisayarlar her ortamda ve her pozisyonda kullanılabilirdiği için, masaüstü bilgisayar gibi düzenleme yapmak kolay olmayabilir. Bu nedenle dizüstü bilgisayarın kullanımının daha dikkatli bir şekilde takibi yapılmalıdır.
- Bilgisayar kullanımı esnasında çocuklar çok uzun süre bilgisayar başında oturmalarının önüne geçilmeli ve bu konuda bir alışkanlık bilinci oluşturulabilir.
- Bilgisayar kullanım zamanları ve süreleri konusunda sınırlar kesin bir şekilde önceden belirlenmeli ve bu konuda çocuklara gerekli açıklamalar yapılarak anlaşılmalıdır (Akbulut, 2013).

3.3.1.3 Bilgisayarın Bilişsel Gelişime Etkisi

Bilgisayarlar kullanım durumlarına göre okulöncesi dönemde çocuklarda üst düzey düşünme becerilerini de artırabilmektedir. Araştırmalar incelendiğinde genel olarak bilgisayar etkinliklerinde kullanılan problem çözmeye yönelik etkinlikler, okulöncesi çocuklarda seçim yapma ve karar verme konusunda yönlendirme yapabilmektedir. Bu sebeple de çocuklar değişik çözüm yolları bulmaya yönelmekte, eleştirel düşünme açısından gelişme gösterdikleri saptanabilmektedir (Clements 2002).

Bilgisayarlar, çocukların bilişsel dünyalarını yaratıcı bir şekilde geliştirmeye olanak sağlayacak niteliktedir. Çocuklar bilgisayarlarla verilen görevi yalnız yapabilmek ve bundan dolayı kendi kendilerine düşünme yeteneklerini geliştirebilmek olanağına sahip olabilmektedirler (Kartal ve Güven, 2006).

Bilgisayar deneyimleri ile çocuklar hatırlama, sınıflandırma ve genelleme gibi çeşitli düşünme süreçlerini sürekli bir aşama şeklinde kazanırlar. Okulöncesi dönemde bilgisayar kullanılması çocukların yaratıcılık, eleştirel düşünme, problem çözme gibi üst düzey becerilerini geliştirmektedir (Kartal ve Güven, 2006).

Bilgisayar kullanımı okulöncesinde çocukların mevcut bildikleriyle ilişkilendirilip düzenlenirse, çocuklardaki transfer etme yetenekleri de gelişebilmektedir. Uygun

koşullarda eğitici yazılımların kullanılması çocuklardaki problem çözme, keşfetme ve karar verme gibi yeteneklerine katkıda bulunabilmektedir (Akkoyunlu ve Tuğrul, 2002).

Etkileşimli teknoloji ortamları çocukların fiziksel ortamda gerçekleştiremeyecekleri birçok zihinsel etkinliği yürütmeleri için de imkânlar oluşturabilir. Bilgisayar teknolojileri bilişsel süreçleri destekleyici bir araç olarak kullanıldığında çocukların bilgiyi sadece kaydetmek gibi basit süreçler yerine bilgiyi organize etme, bağlantılar kurabilme, belli sonuçlarda bulunma ve bunları paylaşabilme gibi birçok ileri derecede zihinsel faaliyeti yerine getirmesine yardımcı olur (Kartal ve Güven, 2006).

3.3.1.4 Bilgisayarın Dil Gelişimine Etkisi

Teknolojinin sağladığı birçok olanak ve oluşturduğu motivasyon dil gelişimi açısından önemli bir yere sahip olabilir. Örneğin; uygun yazılımlar kullanılarak çocukların daha karmaşık ve uzun cümleler kurması ve akıcı konuşması sağlanmış olabilir. Çocuklar bilgisayar aracılığı ile yaptıkları bir resmi, hareket ettirdikleri nesnelere gibi ekranda gördüklerini ve yaptığı her şeyi anlatma eğilimindedirler (Akkoyunlu ve Tuğrul, 2002).

3.3.2 Bilgisayarın Öğrenmeye Katkısı

Bilgisayar destekli öğrenmede çocuklar istedikleri etkinlikleri istedikleri zamanlarda uygulayabilmekte ve bunları tekrarlayabilmektedir. Ayrıca bilgisayarlar sayesinde öğrencinin yaptığı etkinliklerin sonucu ve o etkinlikte geçirdiği zaman bilgisayarlar kaydedilebilir ve çocuğun gelişimi için bir gösterge olarak öğretmenin kullanımına sunulabilir. Bu açıdan da bakıldığında bilgisayarların okulöncesi çocukların öğrenmeleri açısından sağladığı en büyük fayda çocuklarda öğrenme hızlarının artmasıdır. Özellikle seviye farkı olan çocuklar düşünlülüğünde yavaş öğrenen çocuklarda bilgisayar destekli öğrenme sayesinde diğer çocuklarla aynı seviyeye gelme imkânı sunulup, fırsat eşitliği oluşturulabilmektedir (Şahin ve Yıldırım, 1999).

Teknoloji çocuklara öğrenme ve öğrendiklerini ortaya koyabilme için çeşitli olanaklar sunabilmektedir. Çocuklara farklı öğrenme ortamları sunarak, onların bireysel farklılıklarını ve öğrenme biçimlerini dikkate alır. Kendi ilgi, ihtiyaç ve öğrenme hızlarına göre ilerlemelerine olanak sağlayabilir. Bilişsel gelişimde uyarıcılar büyük önem taşımaktadır. Okulöncesi eğitimde de bu uyarıcıların önemi büyüktür.

Bilgisayarlar doğru şekilde kullanılarak, çocuklara eğlenceli ortamlar sunar; onların çevreyi keşfetmelerini ve deneyim kazanmalarını sağlar. Bu şekilde öğrenme alanları açısından büyük fırsatlar oluşturur (Akkoyunlu ve Tuğrul, 2002).

3.3.3 Okulöncesinde Bilgisayar Etkinliklerinin Düzenlenmesi

Bilgisayar etkinliklerinin düzenlenmesinde en önemli nokta çocukların gelişimsel alanları olmalıdır. Bunun için saydığımız gelişim alanları ve çocuğun seviyesine göre seçilecek etkinlikler ve yazılımların faydalı olma ihtimali daha da artacaktır.

Eğitim yazılımları ve bilgisayar etkinlikleri seçiminde bazı ölçütlerin dikkate alınması daha uygun olabilir.

Kullanılan eğitim yazılımları, çocukların yaş seviyesine uygun olmalıdır. Sadece yaşına bağlı seçim yapmak yeterli bir kistas olmayıp, bunun yanında çocuğun hangi algılama seviyesinde olduğunun da tespit edilip çocuğun bunu öğrenebilme durumuna göre seçim yapılabilir (Gelen, 2006).

Bilgisayar etkinlikleri ve eğitim yazılımları seçiminde, kullanılan objelerin ve diğer araçların gerçek dünyada karşılıklarının olması fayda sağlayabilir. Çünkü çocuğun gerçek dünya hakkında bilgilenmesi gerekmektedir. Çocuklar genelde gördüğü ve öğrendiği şeylerin gerçek olduğuna inanma eğilimindedir (Çalışkan, 2003).

Çocukların yeteneklerine göre uygun olan yazılımlarla eğitim yapılmasını sağlayabilirsek hem çocuğun gelişimine büyük katkı sunabilir, hem de çocuklar sıkılmadan o yazılım üzerinde daha uzun süre etkinlik yapabilir. Çocuğun bir konu üzerine uzun süreli dikkatini sağlayamadığı durumlarda daha kısa etkinliklere yer verilmesi daha uygun olabilir (Gelen, 2006).

Düzenlenen etkinliklerde çocuğun sunulacak seçenekler arasından seçim yapması ve etkileşim içinde olması daha uygundur. Öğrenme hızını çocuklar kendisi ayarladığında etkinlikleri daha eğlenceli bir şekilde uygulayabilir (Çalışkan, 2003).

Deneme yapma ve keşfetmeyi özendirici öğeler yazılımı ve etkinlikleri uyguladıklarında çocuklarda daha çok güdüleme oluşturabilmektedir. Ayrıca kullanım esnasında ve çocuklar herhangi bir yanlış yaptığı zaman bunların nedenleri konusunda çocuklara bilgilendirme yapılması daha uygun olacaktır (Aydın, 2003).

Eğitimde kullanılan yazılımlar ve etkinliklerde çeşitli kültürlerin varlığı ve çocukların yaşadığı çevrenin çeşitliliği göz ardı edilmemesi gereken noktalardan biridir.

Bu şekilde yapılan etkinlikler ve yazılımlarda hem çocuk farklı kültürleri öğrenme şansı yakalayabilir hem de değişik yaşam biçimlerini tarafsız olarak gözlemleyebilme imkânı bulabilir (Çalışkan, 2003).

3.3.4 Okulöncesinde Bilgisayar Etkinliklerinin Becerilere Göre Düzenlenmesi

3.3.4.1 Psikomotor Becerileri

Öncelikli olarak bilgisayar etkinliklerinde en önemli araçlardan birisi çocuğun el göz koordinasyonunu sağlaması ve sözel yönergelere uygun hareket etmesidir. Bu psikomotor alandaki ilk amaçtır ve diğer amaçlara geçmek için bir temel oluşturmaktadır. Böylece çocuk hem bilgisayar tarafından sözel yönergelere uyarak hareket etme hem de fare yardımı ile el göz koordinasyonunu gerektiren hareketleri yapma kazanımını elde etmiş olur (Kartal ve Güven, 2006).

El ve göz koordinasyonu geliştirmesi amacıyla yapılacak olan etkinliklere bazı örnekler verecek olursak; el göz koordinasyonunu güçlendirici etkinlik olarak matematik ve şekillerle ilişkilendirilerek verilebilir. Bu oyunu gerekli şekil ve resim programlarında yapabiliriz.

Bilgisayar yardımı ile yapılacak çizgi çalışmalarında psikomotor beceriye ait bazı özellikleri kazandırabiliriz: Birincisi çocuğun el göz koordinasyonunu kazanmasını pekiştiririz. İkincisi çocuğun çizgi çizerken işaret parmağıyla fareye basılı tutarak hareket ettirmesi sağlandığı için küçük kas hareketi gerektiren bir kazanım elde ederiz (Şahin, 2006).

3.3.4.2 Dil Becerileri

Bilgisayar temelli etkinlikler, dil becerilerini destekleyici şekilde düzenlenmelidir. Bu dönemde çocukların motor becerilerinin yazma şeklinde metin oluşturamadığı durumlarda klavyenin tuşlarına basma şeklinde veya fare tıklaması ile metin oluşturmaları çocukların kendisini ifade etmesine imkan tanıyabilir (Kartal ve Güven, 2006).

Bilgisayar ortamındaki görsel, işitsel ve dokunsal öğeler aracılığı ile harf ses ilişkilerinin kurulmasını kolaylaştırabilir. Dokunmatik ekranda bir nesneye dokunan çocuk, nesnenin karşılığı olan sesi düzgün şekilde duyarsa hemen bir geribildirim almış olur. Böylece çocuklara işitsel ve görsel seçenekler sunulmuş olur (Mioduser, 2000).

3.3.4.3 Matematiksel Düşünme Becerisi

Çocukların matematiği öğrenmeleri açısından soyut düşünceleri öğrenmekte zorluk çekebilirler. Bilgisayar teknolojileri yardımıyla sanal dünya gerçek hayata taşınabilmektedir. Matematikteki üçgen kavramı gerçek dünyada karşılığı tam olmayan bir araçtır. Gerçek hayatta üçgen özellikleri taşıyan eşyalar görürüz, ama bunların kenarları eşyaların kendilerinden bağımsız varlıklar değildir. Ancak, bilgisayar yardımı ile hazırlanan etkinlikler yardımı ile kenarlar ve açılarla oynamak mümkündür. Bu şekildeki bir program ile bir üçgen çizilip, bu üçgenin açılarını çekiştirerek şeklini değiştiren çocuklar ne kadar değişiklik yapsalar da üçgen biçiminin sabit kalıp kalmadığını görebilirler. Basit çizim özelliği bulunan böyle bir program sayesinde çocuklar soyut üçgen kavramına somut hale getirip, kafasındaki şemaya yerleştirebilir (Kartal ve Güven, 2006).

Bu şekilde bilgisayar etkinliklerinde, çocukta sayıları tanıma ve şekil sayı ilişkileri kurabilme kazanımını somut bir şekilde yapılmasını sağlayıp kalıcı bir öğrenme sağlayabilir. Ayrıca diğer bir alan olan el ve göz koordinasyonunda geliştirme imkânı sunmaktadır (Şahin, 2006).

3.3.5 Okulöncesinde Bilgisayar Etkinliklerinin Etkinlik Zamanlarına Göre Düzenlenmesi

3.3.5.1 Serbest Zaman Etkinlikleri

Serbest zaman etkinliklerinde çocuklara bilgisayar yardımı ile daha eğlenceli vakit geçirmeleri ve daha ilgi çekici şekilde sanat etkinlikleri yapılabilir. Bilgisayar etkinliği ile çocuğun hem serbest zamanda sanat etkinliklerini öğrenmesi sağlanır hem de bilişsel açıdan bazı kavramların öğretilmesi sağlanmış olur. Ayrıca çocuklara boyama çalışmaları yaptırılarak bilgisayar yardımı ile de çocukların gerekli ortamlar hazırlandıktan sonra da kendi başlarına boyama yapmaları sağlanabilir. Bu şekilde çocuğun fiziksel olarak zarar göreceği durumların da önüne geçilmiş olabilir (Kartal ve Güven, 2006).

Serbest zamanda kullanılacak bir başka bilgisayar etkinliği de çocukların kahvaltı öncesi ve sonrası el yıkama alışkanlığının takibi ve pekiştirilmesi açısından oynatılacak oyunlar olabilir (Şahin, 2006).

3.3.5.2 Türkçe Etkinlikleri

Türkçe etkinliğinde bilgisayar yardımı ile tekerlemeler gibi etkinlikler tekrar ettirilerek çocuklarda akıcı konuşma ve kelimeleri daha akıcı kullanma becerileri geliştirilebilir (Karadayı, 2004).

Ayrıca internet üzerinde olan oyun etkinlikleri yardımı ile de Türkçe etkinlikleri düzenlenebilir. Örneğin bir ayakkabı oyunu dil gelişimi ve kavramlar açısından etkili bir öğretim sağlayabilir. Bunun için bir ayakkabılıkta üç bölmeden oluşan ayakkabılar vardır. Bunlar küçük boy, orta boy ve büyük boy ayakkabılardır. Yan tarafta ise değişik sıralarda küçük, ortanca ve büyük şeklinde ayrı ayrı cisimler gelmektedir ve ayakkabı isterler. Kendisinin hangi boy olduğunu söyleyen bu cisimlere çocuk ayakkabıyı fare yardımı ile verir. Doğru boydaki ayakkabı ise teşekkür ederek ayrılır ve yenisi gelir. Yanlış boy verdi ise onun uymadığını söyler ve yenisini ister oyun bu şekilde devam eder. Çocuklar da bu sayede zevkli bir şekilde bu kavramları öğrenirler.

3.3.5.3 Müzik Etkinlikleri

Bilgisayar yardımı ile yapılabilecek etkinlikler de zaten ses ana öğelerden birisi olduğu için çocuğun devamlı seslerle ve değişik ritimlerdeki oyun sesleri ile etkinlikleri yaptığı görülmektedir. Bu da müzik etkinliklerinin diğer etkinlikler içerisinde kullanılması ilkesini bilgisayar aracılığı ile otomatik olarak gerçekleştirmektedir (Arnas, 2005).

Ayrıca müzik aletlerinin çocuğa öğretilmesi bakımından çocuklara müzik aletleri ile ilgili bir bilgisayar oyunu yapılabilir. Müzik aletlerinin olduğu bir ekranda üzerine tıklanan müzik aleti önce adını söyler ve daha sonra da bir müddet kendi sesini çıkararak çocuklara tanıtır. Böylece çocukların müzik aletlerini daha yakından tanıma ve öğrenme fırsatı olur.

3.3.5.3 Fen Etkinlikleri

Bilgisayar etkinlikleri ile fen ve matematik eğitimi çocuklara etkili bir şekilde yapılabilir. İlk olarak dünyanın şeklini ve dünyanın üzerinde birçok ülkenin olduğunu öğretimi için bilgisayar yardımı ile dünya üzerinde çocukların kendilerinin dolaşması sağlanarak ne kadar büyük olduğunun farkına varmaları sağlanabilir. Ayrıca mevsimlerin öğretilmesinde ve sırasının kavranması için hazırlanan bir oyunla bir

tarafında mevsimler bir tarafta ise yağmur, kar, rüzgâr, güneş gibi nesnelere bulundurulur. İlkbahardan başlanarak her mevsim kendi ismini söyler ve çocuktan kendisine uygun doğa olayını getirmesi istenir. Çocuk ilkbaharla ilgili nesneyi getirince tebrikler şeklinde pekiştirilerek verilir. Yanlış getirmesinde ise bunun uygun olmadığını başka şekli getirmesi istenir. Çocuk böylece hem mevsimlerin sırasını hem de özelliklerini öğrenir.

3.3.6 Bilgisayar Oyunları ve Çocuk

Günümüzde bilgisayar teknolojilerinin gelişimi ile beraber çocuklar oyunları bilgisayar ve benzeri teknolojik araçlarla oynamaktadırlar. Bu durumda bilgisayar okul öncesi dönemde oyun amaçlı öğrenme açısından daha büyük bir öneme sahip olabilir. Sadece bilişim teknolojilerine dayalı bir eğitimin çocuğa zararları olabilir. Bu nedenle zaten bilgisayarın oyun içinde eğitime yardımcı bir araç şeklinde bir materyal olarak düşünülmesi gerekmektedir. Okulöncesinde bilgisayar destekli oyun yöntemiyle, alıştırma becerileri, matematik etkinlikleri, kavramların öğrenilmesi gibi birçok beceriyi daha iyi öğrenebilmektedir (Arı ve Bayhan, 1999).

Oyun ile yapılan bilgisayar destekli eğitimler çocuklarda dikkat gelişimi açısından önemlidir. Bu şekilde oyunlar çocuklardaki dalgınlık ve dikkatin dağılması gibi durumların da önüne geçebilir. Özellikle öğrendikleri arasında ilişki kurmada bilgisayar oyunları etkili bir araçtır. Akılda kalıcılığa bu açıdan büyük oranda katkı sağlamaktadır. Bu manada bilgisayar destekli oyun etkinlikleri okulöncesi eğitimin amaçlarına ulaşmasında yardımcı bir yöntemdir (Çeliköz ve Kol, 2015).

Çocuğun oyunla öğrenmesini sağlayan en önemli araçlardan birisi de bilgisayarla yapılan etkinliklerdir. Çocuk bilgisayarda belli tuşları kullanarak ekranda yaptığı işlemin sonucunu görerek değişik şekiller yapma çabasına da girebilir. Aynı anda çocuk benzer şekilleri bulabilme, geometrik şekilleri tanıma eşleştirme yapma ve ayırt etme gibi becerileri kazanabilir. Bunların yanında bilgisayarlarla oynayacağı oyunlarda şekil, sayı, renk gibi birçok kavramın öğretilmesinde kolaylık sağlayabilir (Arı ve Bayhan, 2002).

Bilgisayardaki oyunların çocukların eğitimine birçok katkısının yanında bazı olumsuzlukları da barındırdığı unutulmaması gerekmektedir. Bazen sosyal ilişkiler konusunda, bazen de etkinliklere çok fazla boğma konusunda olumsuz yönleri karşımıza çıkmaktadır. Özellikle kontrolsüz ve uzun süreli bilgisayar oyunları

çocukların sosyal yaşantılarında problemler çıkmasına neden olabilmektedir (Çeliköz ve Kol, 2015).

3.3.7 Bilgisayar Destekli Okulöncesi Eğitimin Faydaları

Çocukların okulöncesi dönemde bilgisayarlarla etkileşim içinde olmaları gerektiğini ve bu dönemde bilgisayar kullanmaları gerektiğini savunan uzmanlara göre, bilgisayarın olumlu yönden birçok katkısı bulunmaktadır. Etkinliklerin bilgisayar destekli olarak yapılması aktif bir şekilde zihinsel aktiviteleri kullanımına olanak sağlayarak, kalıcı ve etkili öğrenmeyi gerçekleştirebilmektedir (Yaşar, 2004).

Çocuk bilgisayarla etkinlikler yaparken çevrenin baskısından kurtarılabilen, rahat bir şekilde iletişimde bulunmaktadır. Yani çocuklar, anne, baba, kardeş ve akraba gibi çevresindekilerin baskısından ayrıca öğretmeninden çekinme gibi durumlardan arınarak etkinlik yapabilmektedir. Yaptığı etkinliklerin sonucunu kötü bir etki bırakmadan hemen aldığı için, karşı tarafı kızdırma endişesi olmadan, yanlış yapmaktan korkmayarak, çekinmeden davranabilmektedirler (Karadayı, 2004).

Bilgisayar destekli eğitimin en büyük faydalarından birisi de çocukların öğrenme hızını artırmasıdır. Özellikle öğrenme hızı yavaş olan çocuklar için bilgisayar destekli öğrenme uygulamaları, sınıfındaki diğer çocuklarının seviyelerine ulaşabilmeleri için bir avantajdır (Şahin ve Yıldırım, 2001).

Bilgisayar destekli eğitim, çocuğun bilgiyi edinmesinde, planlamasında, değiştirmesinde ve araştırmasında süreçlere aktif bir şekilde katılmasını sağlayabilir. Çocuk bu sayede bilgi ve beceri kazanmakla kalmayıp; bunları öğrenme ve düşünme yöntemini bilgisayar destekli eğitim sayesinde keşfetmektedir (Karadayı, 2004).

Bilgisayar etkileşim açısından en önemli araçlarından birisidir. Çocuğun tepkisine göre yönelerek, çocuğu yönlendirebilir. Doğru tepkileri pekiştirir, yanlışlara göre hazırlanmış ipuçlarını ve yönlendirmeleri öğrenciye aktarabilir. Bilgisayar destekli eğitim durağanlıktan çocuğu kurtarıp bir heyecan verici eğitime imkân tanıyabilir. Bilgisayar destekli eğitimde bilgi soyut olmaktan çıkıp, somut hale gelmekte ve canlanmaktadır (Koraltürk, 1997).

Bilgisayarın ve genel olarak bilişim teknolojilerinin yaşamımızın her alanında yer aldığı ve iç içe olduğu günümüzde, bilgisayar kullanma yeteneği artık okuma ve yazma kadar önemli hale gelmektedir. Çocukların da her geçen gün gelişen bu materyali etkin

şekilde kullanması için erken dönemde tanışmaları ve deneyim kazanmaları gerekmektedir (Şahin, 2006).

Bilgisayar destekli etkinler yardımı ile çocuklar sınıflama, hatırlama genelleme gibi çeşitli düşünce becerilerini kazanabilmektedirler. Bu beceriler ayrıca çocuğa öğrenmenin keşfi, problem çözme ve karar verme gibi bilişsel süreçleri kazandırır. Çocuklar, bilgisayar destekli eğitim sürecinde iken kendi başarılarına öğrenme yolları geliştirmeye başlayabilirler (Arı ve Bayhan, 2002).

Bilgisayar etkinliklerinde küçük gruplar halinde çalışma yapan çocuklar, bu etkinlikler esnasında sürekli olarak biriyle konuşma yapmaktadırlar. Kendi aralarında bir bilgisayar dili oluşturabilmektedirler. Araştırmalarda da bilgisayar destekli eğitim sayesinde çocuğun sosyal yeteneklerinin geliştiği bulgularına da rastlanabilmektedir (Yaşar, 2004).

3.3.8 Bilgisayar Destekli Okul Öncesi Eğitimin Sınırlılıkları Ve Olumsuz Yönleri

Bilgisayar destekli eğitim yapabilmek için gereken en önemli materyal bilgisayardır. Bilgisayarların okullarda temin edilmesinde günümüzde bir problem olmamasına karşın halen evlerde her öğrencinin maliyeti nedeniyle bilgisayarı bulunamayabiliyor (Halis, 2002).

Bilgisayar eğitim yazılım üretiminin zor olması da önemli bir nedendir. Herhangi bir program üretmek için yüzlerce insanın birlikte çalışması gerekiyor. Bu çalışmalarını organize etmek çok zordur. Ayrıca günümüz şartlarını düşündüğümüzde teknolojinin çok hızlı gelişmesi sonucunda bu gelişmelere ayak uydurmak ve imkânları sağlama güçleşmektedir (İşman, 2003).

Bilgisayar destekli eğitimin zararları içinde sağlığa verdiği zararlar ilk sırada bulunmaktadır. Bilgisayar destekli eğitimin sağlığa zararları dendiğinde ilk akla gelen ekranın göze zarar verdiği iddialarıdır. Bu konuda farklı görüşler bulunmaktadır. Bilgisayar başında uzun süre kalınmasından dolayı, bilgisayar ekranının yaydığı katot ışınlarının ve miktarı az da olsa radyasyonun gözler ve vücut üzerine zararlı etkilerinin olduğu bilinmektedir (Arı ve Bayhan, 2002).

Ayrıca, çocuğun bilgisayarla eğitim sırasında devamlı oturması nedeniyle fiziksel açısından gelişme aşamasında olan çocuklar için bazı bozuklukları oluşabilir. Bununla

beraber çocuğun uzun süre hareketsiz kalması sonucunda bazı fiziksel etkinlikleri kısıtlanabilir. Bilgisayar destekli eğitimin ortaya çıkarabileceği bir diğer sağlık sorunu da psikolojik sorunlardır. Bilgisayarın insana yanıt verme, iletişimde bulunma ve etkileşime girme özellikleri bulunmaktadır. İnsan beyni ve düşünce sistemine yakın bir şekilde çalışması sağlanan bilgisayar, ses çıkarma özelliği de eklenince daha kişilikli, daha sosyal bir konuma gelmiştir. Günümüzdeki teknolojideki hızlı gelişmeler ve yeni bilişim teknolojileri sistemleri ile bilgisayarın çok daha sosyal ve kişilikli bir konuma geleceği muhakkaktır. Bundan sonra bilgisayar insana yakın bir varlık halini alacaktır. Bilgisayarın tehlikesi de işte bu insana yakın özelliğinden kaynaklanmaktadır. Bilgisayarla çalışmanın çocuk üzerindeki etkilerini inceleyen sosyal-psikolojik araştırmalarda da bilgisayara kişilik verilmesiyle ilgili en zararlı durum olarak; çocuklar başarılı oldukları durumlarda sevinçlerini, başaramadıklarında ise sinirini bilgisayara karşı dile getirmektedirler. Bilgisayar sistemleri geliştikçe, çocuklar bilgisayarları daha çok kişiselleştirmektedirler (Karadayı, 2004).

Bilgisayarla iletişimde olan çocukların bilgisayardan beklentileri zaman geçtikçe daha çok artabilir. Bu beklentisi karşılanmadığında ise çocukta iletişim özelliği zayıflayabilir. Çocuk, doğası gereği değişikliğe, karmaşıklığa, bileşimlere yatkın olması dolayısıyla toplumsal iletişime yönelecektir. Çocuk kontrolsüz şekilde olursa kendisini bilgisayarın dünyasına kaptırabilir. Çocuğun sürekli ve kontrolsüz oyun oynayarak, özgürce bilgisayarla iletişime girmesi, onu ailesinden, insanlardan ve hatta yaşamdan ve okuldan soyutlayarak bilgisayara sığınmasını kolaylaştırabilir (Şahin, 2006).

3.4 Okulöncesi Dönemde Bilgisayar Destekli Eğitim Ve Bilişim Teknolojileri Kullanımı İle İlgili Yapılan Çalışmalar

Okulöncesi dönemde bilgisayar destekli eğitim ve bilişim teknolojileri kullanımı ile ilgili yapılan araştırmaları inceleyecek olursak:

Sayan (2016), okul öncesi eğitimde teknoloji kullanımı adlı bir çalışma yapmıştır. Bu çalışmada, okul öncesi eğitimde teknolojiden yararlanma konusunda araştırmalar bir araya getirilerek bir çalışma yapılmıştır. Araştırma sonucunda ise gelecekte pek çok okulöncesi eğitim programlarında ve okullarında teknolojinin öğrenme etkinliklerinin bir kısmını oluşturacağı tespit edilmiştir. Ancak bunun etkili

kullanıldığından emin olabilmek için, öğretmenlerin iyi eğitilmiş olmaları ve desteklenmeleri gerekmektedir. Böylece yazılımlar ve internet sitelerinin giderek cinsiyet ayrımcılığı ve ırkçılık yapmayan, engelli bireylere karşı önyargıdan uzak ve dini farklılıklara saygılı olduğundan emin olmak gerekmektedir. Diğer yandan teknolojinin programın eğitim amaç ve kazanımlarıyla çok iyi bütünleştirilmesi gerektiği sonucuna varılmıştır. Teknolojinin diğer gerekli öğrenme durumlarındaki kritik etkinlikleri kaçırmamasının önüne geçilmesi üzerinde durulmuştur. Hem materyal açısından hem de kişilerle etkileşim açısından etkinliklere yer verilmesi çok önemli bir yere sahip olduğu kanısına varılmıştır.

Çeliköz ve Kol (2015) yaptıkları çalışmalarında, bilgisayar destekli öğretimin altı yaş çocuklarına zaman ve mekân kavramlarını kazandırmaya etkisini araştırmışlardır. Bu araştırmada; bilgisayar destekli öğretimin, okul öncesi eğitime devam eden altı yaş grubu çocuklarına zaman ve mekân kavramlarını kazandırmaya yönelik etkisi incelenmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu Sakarya ili Adapazarı İlçesi bir ilköğretim okulu anasınıflarında öğrenim gören altı yaş grubundaki 60 çocuk oluşturmaktadır. Elde edilen sonuçlar doğrultusunda ulaşılan genel sonuç; bilgisayar destekli öğretimin çocukların zaman ve mekân kavramlarının kazanımını anlamlı biçimde desteklediği yönündedir.

Kaçkar ve Doğan'ın (2007) yaptığı çalışma, okulöncesi eğitimde bilgisayar destekli eğitimin rolünü açıklamaya çalışmıştır. Okulöncesi eğitim kurumlarına devam eden altı yaş çocuklarına sayı (1'den 10'a kadar) ve şekil (kare, daire, üçgen, dikdörtgen) kavramlarını kazandırmada Bilgisayar Destekli Eğitim(BDE) ve Geleneksel Eğitim(GE) yöntemlerinin etkililiğini karşılaştırmak, bu konudaki bilgisayar destekli eğitimin rolünü saptamak bu çalışmanın amacını oluşturmuştur. Bu çalışma Afyonkarahisar İli Merkez İlçesi, İlköğretim Okullarında anasınıfına devam eden altı yaş çocuklarına bilgisayar destekli eğitim ve geleneksel eğitim yöntemiyle geometrik şekil ve sayı kavramı eğitimi verilerek bilgisayar destekli eğitimin bu konudaki rolü araştırılmıştır. Bilgisayar destekli eğitim yöntemi ile eğitim alan grup, geleneksel eğitim yöntemi ile eğitim alan gruba göre daha başarılı olmuştur. Araştırma kapsamındaki çocukların velilerine uygulanan anket sonucunda, ailelerin büyük çoğunluğunun çocuklarının okulöncesi eğitim kurumlarında bilgisayar destekli eğitim almasının gerekli olduğu görüşünü ileri sürmüşlerdir.

Kartal ve Güven'in (2006) okulöncesi eğitimde bilgisayarın yeri ve rolü çalışmalarında buldukları sonuç; okulöncesi dönemde bilgisayar kullanımında yapılması gereken çocuklar için en uygun ve yararlı etkinlikleri saptayıp düzenlemek ve uygulamaktır. Bu bakımdan çocuklar okulöncesi birimlerinde bilgisayarla tanıştığı takdirde onların bilgisayar teknolojileriyle olan ilişkileri bilinçli yetişkinlerin gözetiminde düzenlenmeli, fiziksel gelişim ve sağlığı olumsuz etkilemeyecek, aksine bilişsel gelişim için faydalı olacak etkinlikler çerçevesinde sınırlı tutulmalıdır. Aynı zamanda anne babalar da çocuklarının bilgisayar kullanımı üzerine bilgilendirilir ve bilgisayarla etkileşimin nasıl olması gerektiği konusunda bilinçlendirilirse çocuk gelişimine uygun kullanım sağlanmış olur.

Şahin'in (2006) yaptığı çalışmada ise, okulöncesi dönemde bilgisayar destekli fen öğretimi ve etkilerinin incelenmesi üzerinde durmuştur. Bu araştırma, okul öncesi eğitim alan altı yaş grubu öğrencilerine belli başlı fen kavramlarının kazandırılmasında bilgisayar destekli eğitim programının ve materyallerinin kullanılmasının etkisini incelemek amacıyla yapılmıştır. Uygulama öncesi her iki gruba da, hazırlanan ön testler uygulanmıştır. Elde edilen bulgulara dayanarak ortaya çıkarılan sonuçlar şunlardır: Bilgisayar destekli öğretim yöntemi ile geleneksel yöntem arasında başarı ve hatırlama açısından, bilgisayar destekli öğretim yönteminin lehine anlamlı bir farklılık vardır. Ayrıca; araştırma sonucunda bilgisayar destekli fen öğretim programının öğrenci motivasyonunu arttırdığı, fen ile ilgili temel bilgi ve becerilerin kazanımını olumlu yönde etkilediği, problem çözme, işbirliği yapma ve yardımlaşma becerisini geliştirdiği, öğrencinin derse olan ilgisini ve dikkat süresini olumlu yönde etkilediği gözlenmiştir.

Alabay ve Erhan'ın (2006) çalışmasına altı yaş okulöncesi dönemi çocuklarına bilgisayar destekli matematiksel kavramların öğretimi üzerinde yapılmıştır. Bu araştırma, ilköğretim okulöncesi kademesindeki öğrencilerin matematiksel kavramlarının bilgisayar destekli öğretimin öğrenci başarısına etkisini belirlemek amacıyla yapılmış deneysel bir araştırmadır. Araştırma, Konya ili Meram ilçesi Ali İhsan Dayıoğlu İlköğretim Okulu'nda yapılmıştır. Bu okulda bulunan 2 okulöncesi sınıfı araştırma grubu olarak belirlenmiştir. Bu sınıflardan rastgele bir sınıf deney grubu diğer grup ise kontrol grubu olarak seçilmiştir. Araştırma sonucunda bilgisayar destekli öğretim gören öğrencilerin geleneksel yöntemle öğrenim gören öğrencilere nazaran daha başarılı oldukları sonucuna varılmıştır.

Tüm bu bilgiler ışığında bilgisayarın ve teknolojinin hayatımızdaki yeri gün geçtikçe artmakta ve ayrılmaz bir parçası olduğu düşünülebilir. Çağımızın bilim ve teknoloji çağı olduğunu düşündüğümüzde hayatımıza direk etki eden bir şeye de yabancı kalmamız ve ondan uzak yaşamamız gibi bir durum düşünülemez. Çünkü gelecekte yapılacak işlerin birçoğunun bilişim teknolojileri ile yapılacağı gerçeği her geçen gün daha iyi anlaşılakta ve bu yönde sürekli adımlar atılmaktadır.

Bilgisayar destekli eğitim her geçen gün önemini artırmakta ve bu bilişim teknolojileri ile bütünleşmiş bir eğitim haline dönmektedir. Bilişim teknolojilerinin eğitimle bütünleşmesi için yapılan çalışmalar artmakta Milli Eğitim Bakanlığı bunun için sürekli yenilikler yapmaktadır. Hatta günümüzde hala kurulumu devam eden ve sürdürülen “Eğitimde Fatih Projesi” bunun en büyük örneğidir. Bu gibi bilgisayar destekli eğitim çalışmaları çok önce başlamış ve çağın teknolojisine uygun olarak artarak devam etmektedir.

Bilgisayar destekli eğitim sürekli bir yenileme ve güncelleme ile daha faydalı olabilir ve amacına ulaşma konusunda adımlar atılabilir. Çünkü bilişim teknolojileri sürekli yenilenmekte ve gelişmektedir. Bunun için de bu güncellemenin gerisinde kalmadan bilgisayar destekli eğitim çalışmaları sürdürülebilir.

Hayatımızda bu kadar önemli olan bilişim teknolojilerinin öğrenilmesi ve kullanılmasının gecikmesi de birçok eksikliği yanında getirebilecektir. Çünkü bilişsel gelişim başta olmak üzere çocukların birçok gelişim alanına etki edecek ve gelişmesine fayda sağlayacak bilişim teknolojilerinin erken yaşta başlamasının getireceği birçok avantaj bulunmaktadır. Bilgisayar kullanımı uygun koşullar ve gerekli kontroller sağlandığı takdirde çocukların gelişimine çok sayıda katkısı olacaktır.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. YÖNTEM

4.1 Araştırmanın Modeli

Araştırma deseni nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışmasına dayanmaktadır. Durum çalışmasını diğer yöntemlerden farklı kılan yönü, çeşitli konuları anlamada ‘nasıl’ ve ‘niçin’ sorularını temel alan, araştırmacının kontrol edemediği bir olgu ya da olayın içine girerek onu derinlemesine incelemesine imkân vermesi denilebilir (Ekiz, 2009).

4.2 Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma evreni, 2018-2019 Eğitim-Öğretim yılında Türkiye’de Konya İl genelinde bulunan Milli Eğitim Bakanlığına bağlı anasınıflarında, tesadüfi eleman örnekleme yolu ile seçilen 64 öğretmenden ve yine aynı şekilde Konya İl genelinde bulunan Milli Eğitim Bakanlığına bağlı anasınıflarında eğitim gören tesadüfi eleman örnekleme yolu ile seçilen 4-6 yaş gurubu 56 çocuğun velilerinden oluşmaktadır. Örnekleme oluşturan öğretmenlere ilişkin betimleyici bulgular Tablo 1’ de ebeveynlere yönelik betimleyici bulgular ise Tablo 2’de sunulmuştur:

Tablo 1. Örnekleme Oluşturan Öğretmenlere İlişkin Betimleyici Bulgular

		N	%
Cinsiyet	Erkek	15	23
	Kadın	49	77
Medeni Durum	Evli	49	77
	Bekar	15	23
Eğitim Durumu	Lisans	57	89
	Lisansüstü	7	11
Yaş	20-29	21	33
	30-39	31	48
	40-49	12	19
Kıdem Yılı	0-5	16	25
	6-10	20	31
	11-15	16	25
	15 üstü	12	19

Günlük İnternet Kullanım Süresi	1 saatten az	6	9
	1-2 saat	14	22
	2-3 saat	29	45
	4 saat ve üstü	15	24
Hizmet İçi Eğitim	Evet	36	56
	Hayır	28	44
TOPLAM		64	100

Tablo 1 incelendiğinde, araştırmaya katılan öğretmenlerin 49'unun (%77) kadın olduğu, 15'nin (%23) ise erkek olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin medeni durumuna göre dağılımı incelendiğinde ise; 49'unun (%77) evli olduğu, 15'nin (%23) ise bekar olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin eğitim durumuna göre dağılımı incelendiğinde ise; 57'sinin (%89) lisans mezunu olduğu, 7'sinin (%23) ise lisansüstü mezunu olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin yaşlara göre dağılımı incelendiğinde ise; 21'inin (%33) 20 ile 29 yaşları arasında, 31'inin (%48) 30 ile 39 yaşları arasında, 12'sinin (%19) 40 ile 49 yaşları arasında olduğu görülmektedir. Araştırmaya katılan öğretmenlerin kıdem yılı incelendiğinde ise; 16'sının (%25) 0 ile 5 yıl, 20'sinin (%31) 6 ile 10 yıl, 16'sının (%25) 11 ile 15 yıl, 12'sinin (%19) 15 yıl ve üzeri kıdemli olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin günlük internet kullanım süreleri incelendiğinde ise; 6'sının (%9) bir saatten az, 14'ünün (%22) 1-2 saat arası, 29'unun (%45) 2-3 saat arası, 15'inin (%24) 4 saat ve daha fazla internet kullandığı görülmektedir. Öğretmenlerin bilgisayar ile ilgili hizmet içi eğitim alma durumlarına göre dağılımı incelendiğinde ise; 36'sının (%56) hizmet içi eğitim aldığı, 28'nin (%44) ise hizmet içi eğitim almadığı görülmektedir.

Tablo 2. Örneklemi Oluşturan Ebeveynlere İlişkin Betimleyici Bulgular

		N	%	
Çocuğun Cinsiyeti	Erkek	31	55	
	Kız	25	45	
Çocuğun yaşı (ay)	48-59	8	14	
	60-71	45	81	
	72 ve Üstü	3	5	
Eğitim Durumu	Anne	İlköğretim	16	29
		Lise	14	26
		Yüksekokul	5	9
		Lisans	17	30
		Lisansüstü	2	3
	Baba	Doktora	2	3
		İlköğretim	7	14
		Lise	16	31
		Yüksekokul	7	14
		Lisans	16	31
Yaş	Lisansüstü	4	8	
	Doktora	1	2	
	20-29	20	36	
	30-39	28	50	
	40-49	7	12	
	50 ve üstü	1	2	
Evde Bilgisayar Tablet vb. Bulunma	Var	55	98	
	Yok	1	2	
Ebeveyn Günlük İnternet Kullanım Süresi	Hiç	5	9	
	0-1 saat	3	5	
	1-2 saat	20	36	
	2-3 saat	15	27	
	3-4 saat	4	7	
	4-5 saat	2	4	
	5 saat ve üstü	7	12	
TOPLAM		64	100	

Tablo 2 incelendiğinde, araştırmaya katılan ebeveynlerin çocuklarının 31'inin (%55) erkek olduğu, 25'inin (%45) ise kız olduğu görülmektedir. Çocukların yaşlara

dağılımı incelendiğinde 8'inin (%14) 48-59 ay arasında, 45'inin (%81) 60-71 aylar arasında olduğu, 3'ünün de (%5) 72 ay ve üstünde olduğu görülmektedir. Ebeveynlerin eğitim durumuna göre dağılımı incelendiğinde Annelerin; 16'sının (%29) ilköğretim mezunu olduğu, 14'ünün (%26) lise mezunu olduğu, 5'inin (%9) yüksekokul mezunu olduğunu, 17'sinin (%30) lisans mezunu olduğu, 2'sinin (%3) yüksek lisans mezunu olduğu, 2'sinin de (%3) doktora mezunu olduğu görülmektedir. Babaların eğitim durumları; 7'sinin (%14) ilköğretim mezunu olduğu, 16'sının (%31) lise mezunu olduğu, 7'sinin (%14) yüksekokul mezunu olduğu, 16'sının (%31) lisans mezunu olduğu, 4'ünün (%8) yüksek lisans mezunu olduğu, 2'sinin (%4) ise doktora mezunu olduğu görülmektedir. Araştırmaya katılan ebeveynlerin yaşları incelendiğinde ise; 20'sinin (%36) 20-29 yaşları arasında olduğu, 28'inin (%50) 30-39 yaşları arasında olduğu, 7'sinin (%12) 40-49 yaşları arasında olduğu, 1'inin (%2) ise 50 yaş ve üstü olduğu görülmektedir. Evde bilgisayar, tablet vb. teknolojik alet bulunma durumları incelendiğinde, 55'inin (%98) evinde bulunduğu, 1'inin (%2) ise evinde bulunmadığı görülmüştür. Ebeveynlerin günlük internet kullanım süreleri incelendiğinde; 5'inin (%9) hiç kullanmadığı, 3'ünün (%5) 0-1 saat arası, 20'sinin (%36) 1-2 saat arası, 15'inin (%27) 2-3 saat arası, 4'ünün (%7) 3-4 saat arası, 2'sinin (%4) 4-5 saat arası, 7'sininin (%12) 5 saat ve daha fazla internet kullandığı görülmektedir.

4.3 Veri Toplama Araçları

Veri toplama aracı olarak literatür taranarak araştırmacı tarafından oluşturulan okul öncesi dönemde bilgisayar oyunlarına yönelik öğretmen ve ebeveyn görüşlerini belirlemek amacıyla “yarı yapılandırılmış görüşme (mülakat) formu” kullanılmıştır. Araştırmamızda okulöncesi eğitim kurumlarında görev yapan öğretmenlere Öğretmen Bilgisayar Oyunları Değerlendirme Formu (ÖBODF) ve okulöncesi dönemde eğitim alan 4-6 yaş gurubundaki öğrencilerin velilerine de Ebeveyn Bilgisayar Oyunları Değerlendirme Formu (EBODF) uygulanmıştır. Görüşme formlarının geliştirilmesi ve soruların oluşturulması sürecinde belirli kriterler göz önünde bulundurulmuştur. Bunlar, basit cümlelerle kolay anlaşılabilir açık uçlu sorular sormaya çalışma, görüşülen kişilerin anlayacağı odak sorular sorma, yönlendirmekten kaçınma şeklinde sıralanabilir. Sorular danışman öğretim üyesinin görüşleri ve destekleri alınarak hazırlanmıştır.

4.4 Verilerin Analizi

Elde edilen görüşme verilerinin analizi için nitel araştırma analiz stratejilerinden içerik analizinden yararlanılmıştır. Nitel arařtırmada geçerlik için görüřülen bireylerden doğrudan alıntılara yer vermek ve bunlardan yola çıkarak sonuçları açıklamak önemli olmaktadır. Bu arařtırmada da öğretmen ve ebeveyn görüşlerinden birebir alıntı yapılarak geçerlik artırılmıştır.

Öncelikle öğretmen görüşme formları Ö1, Ö2, Ö3... ve ebeveyn görüşme formları E1, E2, E3... olmak üzere sırasıyla kodlanmıştır. Ardından öğretmenlerin ve ebeveynlerin sorulara verdikleri cevaplar incelenerek her soru için tema ve alt temalar belirlenmiştir. Elde edilen verilerin yüzde ve frekans dağılımları da hesaplanmıştır.

BEŞİNCİ BÖLÜM

5. BULGULAR

Bu bölümde çalışma sonucunda elde edilen bulgulara yer verilmiştir. Araştırma bulguları görüşme formunda sorulan soruların sırasına uygun olarak frekans değerleri ve doğrudan alıntılar yapılarak özetlenmiştir.

5.1 Öğretmen Görüşlerine Ait Bulgular

Tablo 3. Okulöncesi Dönemde Bilgisayar Oyunlarının Gerekliliği ile İlgili Öğretmen Görüşlerinin Dağılımı

Öğretmen Görüşleri		N	%
Okulöncesi Dönemde Bilgisayar Oyunları	Gerekli	32	50
	Gerekli Değil	32	50
TOPLAM		64	100

Tablo 3 incelendiğinde, araştırmaya katılan öğretmenlerden %50'si (32) okul öncesi dönemde bilgisayar oyunlarını gerekli bulurken diğer %50'si (32) ise gerekli olmadığını ifade etmiştir. Okul öncesi dönemde bilgisayar oyunlarını gerekli gören öğretmenlere nedenleri sorulduğunda; %56'sı (18) eğitim ve öğretim, %13'ü (4) kodlama, %13'ü (4) teknoloji farkındalığı, %9'u (3) görsellik sağlamak ve %9'u (3) zihinsel süreçleri geliştirmek için bilgisayar oyunlarının okul öncesi dönemde gerekli olduğunu ifade etmişlerdir. Okul öncesi dönemde bilgisayar oyunlarını gerekli görmeyen öğretmenlere nedenleri sorulduğunda ise; %53'ü (17) yararlı bulmadığını, %19'u (6) yaparak yaşayarak öğrenmenin önemli olduğunu, %13'ü (4) sosyal gelişimi olumsuz etkilediğini, %13'ü (4) aile ve akranlar ile oynamanın önemli olduğunu, %3'ünün (1) ise hayal gücünü olumsuz etkilediğini belirtmiştir. Öğretmenlerin bilgisayar oyunlarının gerekli olup olmadığı ile ilgili bazı görüşleri şu şekildedir:

Ö7: *Eğitici ve eğlendirici tarzdaki oyunlar gereklidir. Çünkü öğretimi her zaman oyunlaştırarak yapıyoruz. Çocukların fitratı gereği oyun gerekli olduğundan dolayı bilgisayar oyunlarının da hepsi olmamak kaydıyla, eğitici oyunların olması gerektiğini düşünüyorum.*

Ö2: Gerekli değil. Çünkü yararlı olduğunu düşünmüyorum.

Tablo 4. Öğretmenlerin Okulda Çocuklara Bilgisayar Oyunları Oynatma Durumları İle İlgili Yüzdeler Dağılımı

Öğretmen Görüşleri		N	%
Bilgisayar Oyunları Oynatma Durumları	Evet	8	12.5
	Hayır	56	87.5
TOPLAM		64	100

Tablo 4 incelendiğinde, araştırmaya katılan öğretmenlerden %12,5'i (8) okul öncesi eğitim kurumunda çocuklara bilgisayar oyunları oynattığını belirtirken, %87,5'i (56) ise okul öncesi eğitim kurumunda çocuklara bilgisayar oyunları oynatmadığını ifade etmiştir. Okulöncesi eğitim kurumlarında çocuklara bilgisayar oyunları oynatmayan öğretmenlere nedenleri sorulduğunda ise; %30'u (17) gerek duymadığını, %25 (14) okulda gerekli donanımın olmadığını, %20'si (11) çocukların evde fazlasıyla oynadıkları, %9'u (5) yaparak yaşayarak öğrenmeyi tercih ettiğini, %7'si (4) akranları ile oynamalarını tercih ettiğini, %4'ü (2) düşünmeyi olumsuz etkilediğini, %4'ü (2) sosyal-duygusal gelişimi olumsuz etkilediğini, %2'si (1) teknoloji bağımlısı olmamaları gerektiğini ifade etmiştir. Bilgisayar oyunlarını oynatmayan öğretmenler şu şekilde ifade etmişlerdir:

Ö1: Hayır, zaten evde yeterince oynadığını düşünüyorum.

Ö15: Hayır oynatmıyorum, yeteri kadar bilgisayar yok.

Tablo 5. Okulöncesi Dönemdeki Çocukların Günlük Bilgisayar Oyunu Oynama Süreleri ile İlgili Öğretmen Görüşlerinin Dağılımı

Öğretmen Görüşleri		N	%
Günlük Bilgisayar Oyunu Oynama Süreleri	Hiç Oynamamalı	12	19
	30 dakikadan az	2	3
	30-45 dakika	25	39
	1 saat	23	36
	2 saat	2	3
TOPLAM		64	100

Tablo 5 incelendiğinde, araştırmaya katılan öğretmenlerin %19'u (12) çocukların bilgisayar oyununu gün içerisinde hiç oynamamaları gerektiğini belirtirken, %3'ü (2) günlük 30 dakikadan az olmak şartıyla oynayabilmelerini, %39' u (25) 30-45 dakika arasında oynayabileceklerini, %36'sı (23) 1 saat süreyle oynayabileceklerini, %3'ü (2) ise 2 saat oynayabileceklerini belirtmiştir.

Tablo 6. Ebeveynlerin Çocuklarına Bilgisayar Oyunlarını Hangi Amaçla Oynatması Gerektiği İle İlgili Öğretmen Görüşlerinin Dağılımı

	Öğretmen Görüşleri	N	%
Bilgisayar Oyunu Oynatma Amacı	Eğitim	37	58
	Eğlenerek Öğrenme	5	8
	Kavramları Tekrar etme	2	3
	Ödül Olarak	2	3
	Hiç Oynatmamalı	6	9
	Gelişimini Destekleme	3	4
	Zihinsel Süreçleri Geliştirme	12	19
	İnce Motor Becerisini Destekleme	1	2

Tablo 6 incelendiğinde, ebeveynlerin bilgisayar oyunlarını çocuklara oynatma amaçları açısından görüşlerine göre öğretmenlerin %58'i (37) Eğitim amacıyla oynamaları gerektiği, %8'i (5) eğlenerek öğrenme amacıyla oynatmaları gerektiğini, %3'ü (2) kavramları tekrar etme amacıyla oynatmaları gerektiğini, %3'ü (2) ödül olarak bilgisayar oyunlarını oynatmaları gerektiğini, %9'u (6) hiç oynatmamaları gerektiğini, %4'ü (3) çocuklara hiç oynatmamaları gerektiğini, %19'u (12) zihinsel süreçlerini geliştirme amacıyla oynatılması gerektiğini, %2'si (1) ise çocukların ince motor becerilerini geliştirme amacıyla çocuklara ebeveynlerin bilgisayar oyunlarını oynatmaları gerektiğini söylemiştir. Öğretmenlerin bilgisayar oyunlarını oynatma amaçlarını şu şekilde ifade etmişlerdir:

Ö10: *Eğitici video ve oyunlar için bilgisayarı araç olarak kullanabilirler. Araç yerine amaca dönüşmesine izin verilmemelidir.*

Ö30: *Eğitici oyunları oynatmalılar. Çocukların gelişim alanları desteklenmeli.*

Tablo 7. Çocuklar Bilgisayar Oyunu Oynarken Ebeveynlerin Denetimi İle İlgili Öğretmen Görüşlerinin Dağılımı

	Öğretmen Görüşleri	N	%
Ebeveynlerin Denetimi	Çocukla Birlikte Bilgisayar Oyunu Oynamalı	6	9
	Ebeveyn Kontrolünde	44	69
	Çocuğu Bilgilendirmeli	5	8
	Korumalı İnternet Erişim Paketi	12	19
	Oynatmamalı	2	3

Tablo 7 incelendiğinde, öğretmenlere çocukların bilgisayar oyunları oynarken ebeveynlerin denetiminin nasıl olması gerektiği sorulduğunda, %9'u (6) ebeveynlerin bilgisayar oyunlarını çocukla birlikte oynaması gerektiğini, %69'u (44) çocukların ebeveyn kontrolünde oynaması gerektiğini, %8'i (5) çocuğu bilgisayar oyunları hakkında bilgilendirmesi gerektiğini, %19'u (12) korumalı internet erişim paketi kullanarak oyunlarda denetim sağlanması gerektiğini, %3'ü (2) ise çocuklara hiç bilgisayar oyunu oynatmayarak denetimin sağlanması gerektiğini söylemişlerdir.

Çocukların bilgisayar oyunları oynarken denetim ve gözetimi ile ilgili bazı öğretmen görüşleri aşağıdaki gibidir:

Ö6: Ebeveynlerin gözetiminde zaman, süre ve oyunun içeriği çocuğa zarar vermeyecek özellikte olması göz önünde bulundurularak oynatılmalı.

Ö20: Hangi oyunu ne kadar süre oynadığı takip edilmeli. Çocukla birlikte oynayarak denetim ve gözetimi yapılabilir.

Tablo 8. Okulöncesi Dönemde Bilgisayar Oyunlarına İhtiyaç Duyulan Etkinlikler İle İlgili Öğretmen Görüşlerinin Dağılımı

	Öğretmen Görüşleri	N	%
Bilgisayar Oyunlarına İhtiyaç Duyulan Etkinlikler	İhtiyaç Duyulmamalı	9	14
	Kavram Öğretimi	21	33
	Bilişsel Etkinlikler	6	9
	Kodlama Etkinlikleri	5	8
	Matematik ve Okuma Yazma	15	23
	Özbakım	1	2
	Oyun ve Hareket	2	3
	Görsel- işitsel Etkinlikler	8	12
	İngilizce Öğretimi	2	3
	Değerler Eğitimi	2	3

Tablo 8 incelendiğinde, öğretmenlere okulöncesi dönemde bilgisayar oyunlarına hangi etkinliklerde ihtiyaç duydukları sorulduğunda, araştırmaya katılan öğretmenlerin %14'ü (9) hiç ihtiyaç duyulmamalı, %33'ü (21) kavram öğretimi etkinliklerinde ihtiyaç duyulduğunu, %9'u (6) bilişsel etkinliklerde ihtiyaç olduğunu, %8'i (5) kodlama etkinlikleri esnasında ihtiyaç olduğunu, %23'ü (15) matematik ve okuma etkinliklerinde ihtiyaç olduğunu, %2'si (1) özbakım etkinliklerinde ihtiyacı duyulduğunu, %3'ü (2) oyun ve hareket etkinliklerinde ihtiyaç duyulduğunu, %12'si (8) görsel ve işitsel etkinliklerde ihtiyaç olduğunu, %3'ü (2) İngilizce öğretiminde ihtiyaç duyduğunu, %3'ü (2) ise değerler eğitimi konusundaki etkinliklerde ihtiyaç olduğunu söylemişlerdir.

Bilgisayar oyunlarına ihtiyaç duyulan etkinliklerle ilgili öğretmen görüşlerinden bazıları şöyledir:

Ö 41: *Kavram, şekil, sayı, renk gruplandırma, eşleştirme gibi oyunlarda ihtiyaç duyulabilir.*

Ö50: *Matematik ve okuma yazmaya hazırlık çalışmaları için gerekli etkinliklerde ihtiyaç duyulur.*

Tablo 9. Bilgisayar Oyunlarının Okulöncesi Dönemdeki Çocuk İçin Yararları İle İlgili Öğretmen Görüşlerinin Dağılımı

	Öğretmen Görüşleri	N	%
Bilgisayar Oyunlarının Yararları	Yararı Yok	14	22
	Bilişsel Gelişimi Destekleme	16	25
	Kavram Öğrenme ve Tekrar Etme	7	11
	Görsellik Sağlama	8	12
	Teknoloji Farkındalığı	8	12
	Kolay ve Kalıcı Öğrenme	8	12
	Gelişimi Destekleme	3	4
	El-Göz Koordinasyonu Destekleme	5	8

Tablo 9 incelendiğinde, okulöncesi dönemde bilgisayar oyunlarının çocuklar için yararları hakkında öğretmenlerin, %22'si (14) hiçbir yararını olmadığını, %25'i (16) bilişsel gelişimini desteklediğini, %11'i (7) kavram öğrenme ve tekrar etmede yararlı olduğunu, %12'si (8) görsellik sağladığını, %12'si (8) teknoloji farkındalığı oluşturduğunu, %12'si (8) kolay ve kalıcı öğrenmeyi sağladığını, %4'ü (3) gelişimini

desteklediğini, %8'i (5) ise el-göz koordinasyonunu destekleme yönünden yararlı olduğunu belirtmiştir.

Bilgisayar oyunlarının yararları hakkında bazı öğretmen görüşleri aşağıdaki gibidir:

Ö16: Çok fazla yararlı olduğunu düşünmüyorum. Sadece yarım saatlik eğitici oyunlar olabilir.

Ö17: Bilgisayar oyunları çocukların yaşına uygun, eğitici olanlar seçildiğinde zihinsel gelişimine destek olabilir. Önemli olan oyunun içeriği, yaşına uygun olması ve çocuğu destekleyecek diğer aktivitelerden mahrum bırakmayacak sürede olması.

Tablo 10. Bilgisayar Oyunlarının Okulöncesi Dönemdeki Çocuklar İçin Zararları İle İlgili Öğretmen Görüşlerinin Dağılımı

	Öğretmen Görüşleri	N	%
Bilgisayar Oyunlarının Zararları	Sağlık	15	23
	Sosyal- Duygusal Gelişim	36	56
	Bağımlılık	12	19
	İstenilmeyen İçerikler	4	6
	Çok Fazla	4	6
	Bilişsel Gelişim	11	17
	Zaman Kaybı	2	3

Tablo 10 incelendiğinde, öğretmenlere okulöncesi dönem çocuklarında bilgisayar oyunlarının zararları sorulmuştur. Öğretmenlerin, %23'ü (15) sağlık açısından zararlı olduğunu, %56'sı (36) sosyal-duygusal gelişim açısından zararlarının olduğunu, %19'u (12) bağımlılık yaptığını, %6'sı (4) istenmeyen içerikler açısından zararlı olduğunu, %6'sı (4) çok fazla zararlarının olduğunu, %17'si (11) bilişsel gelişim açısından, %3'ü (2) ise zaman kaybı olarak zararının olduğunu söylemişlerdir.

Bilgisayar oyunlarının çocuğa zararları hakkında öğretmen görüşlerinden bazıları da şunlardır:

Ö37: Bağımlılık yapabilir. Uzun süre oynayan çocuklar asosyal olabilirler.

Ö13: Fiziksel zararlarının yanında psikososyal açıdan da olumsuz etkilenme riskleri vardır: Asosyal olma, gerçek hayata uygun davranamama gibi.

Tablo 11. Bilgisayar Oyunlarının Çocuğun Sosyal Gelişimine Etkileri İle İlgili Öğretmen Görüşlerinin Dağılımı

	Öğretmen Görüşleri	N	%
Bilgisayar Oyunlarının Sosyal Gelişime Etkileri	Yalnızlaştırır	4	6
	Asosyalleştirir	28	44
	Sosyal Gelişimi Destekler	5	8
	Etkisi Yoktur	10	16
	Olumsuz Etkiler	13	20
	İletişim Problemleri	3	5
	Şiddete Eğilim	1	2

Tablo 11 incelendiğinde, öğretmenlere okulöncesi dönemde bilgisayar oyunlarının çocuğun sosyal gelişimine etkileri sorulmuş, buna göre öğretmenlerin, %6'sı (4) çocuğu yalnızlaştırır, %44'ü (28) asosyalleştirir, %8'i (5) sosyal gelişimini destekler, %16'sı (10) hiçbir etkisi yoktur, %20'si (13) olumsuz etkileri vardır, %5'i (3) iletişim problemleri oluşturduğunu, %2'si (1) ise şiddete eğilim meydana getirmektedir demiştir.

Bilgisayar oyunlarının çocukların sosyal gelişimi üzerine etkisi hakkında bazı öğretmen görüşleri şu şekildedir:

Ö60: *Bilgisayar oyunları daha çok bireysel olduğu için çocuğu sosyal ortamlardan uzak tutar ve olumsuz etkiler.*

Ö10: *Olumsuz etkilemektedir. Yaşutları ile oyun oynama becerisinin gelişimini engeller. Asosyal bireylerin oluşmasına sebep olur.*

Tablo 12. Bilgisayar Oyunlarının Çocuğun Dil Gelişimine Etkileri İle İlgili Öğretmen Görüşlerinin Dağılımı

	Öğretmen Görüşleri	N	%
Bilgisayar Oyunlarının Dil Gelişimine Etkileri	Sözcük Edinimi Sağlama	4	6
	Alıcı Dil Gelişir	2	3
	Göz Temasında Zorlanma	1	2
	Olumsuz	14	22
	Dil Gelişimini Destekleme	10	15
	Dil Gelişim Geriliği	6	9
	Argo Tabirler Öğrenme	2	3
	Kendini İfade Edememe	18	29
	Etkisi Yoktur	5	8
	Telaffuzu Gelişir.	2	3

Tablo 12 incelendiğinde, bilgisayar oyunlarının çocuğun dil gelişimine etkileri öğretmenlere sorulmuş, öğretmenlerin %6'sı (4) sözcük edinimini sağladığı, %3'ü (2) alıcı dil geliştirdiğini, %2'si (1) göz temasında zorlanma oluşturduğunu, %22'si (14) genel olarak olumsuz olduğunu, %15'i (10) dil gelişimini desteklediğini, %9'u (6) dil gelişiminde gerileme yol açtığını, %3'ü (2) argo tabirler öğrendiğini, %29'u (18) kendini ifade edememeye yol açtığını, %8'i (5) hiçbir etkisinin olmadığını ve %3'ü (2) telaffuzu geliştirdiğini belirtmişlerdir.

Bilgisayar oyunlarının çocukların dil gelişimi üzerine etkisi hakkında bazı öğretmen görüşleri şu şekildedir:

Ö44: Genellikle oyun ortamında kullanılan argo tabirler küçük yaşta çocuklara da bulaşıyor.

Ö8: Soru cevap şeklinde olan bilgisayar oyunlarının kısmi olarak faydalı olacağını düşünüyorum.

Tablo 13. Bilgisayar Oyunlarının Çocuğun Bilişsel Gelişimine Etkileri İle İlgili Öğretmen Görüşlerinin Dağılımı

	Öğretmen Görüşleri	N	%
Bilgisayar Oyunlarının Bilişsel Gelişime Etkileri	Bilişsel Becerileri Destekleme	14	22
	Bilişsel Gelişimi Engelleme	13	20
	Görsel algı ve Dikkati geliştirme	3	4
	Dikkat Eksikliği	2	3
	Olumsuz Etkiler	9	14
	Olumlu Etkiler	8	12
	Düşünme Becerisi Gelişir	9	14
	Kavram Kazanımı	4	6
	Teknolojiye Uyum	1	1
	Yoktur	3	4

Tablo 13 incelendiğinde, öğretmenlere bilgisayar oyunlarının çocuğun bilişsel gelişimindeki etkileri sorulmuş ve öğretmenlerin, %22'si (14) bilişsel becerileri desteklediğini, %20'si (13) bilişsel gelişimi engellediğini, %4'ü (3) görsel algı ve dikkati geliştirmede etkili olduğunu, %3'ü (2) dikkat eksikliği oluşturduğunu, %14'ü (9) olumsuz etkilerinin olduğunu, %12'si (8) olumlu etkilerinin olduğunu, %14'ü (9) düşünme becerisini geliştirdiğini, %6'sı (4) kavram kazanımını sağladığını, %1'i (1) teknolojiye uyum sağladığını, %4'ü (3) hiçbir etkisinin olmadığını belirtmişlerdir.

Bilgisayar oyunlarının çocukların zihinsel gelişimi üzerine etkisi hakkında bazı öğretmen görüşleri şu şekildedir:

Ö4: *Zihinsel aktiviteler yapılırsa, zihinsel olarak akılda tutma ardından da hafıza ve bellek gücünü geliştirebiliriz.*

Ö27: *Bağlantı kurmayı ve düşünerek bir sonraki hamleyi nasıl yapacağını planlaması açısından zihin gelişimine olumlu katkı sağlar.*

5.2 Ebeveyn Görüşlerine Ait Bulgular

Tablo 14. Okulöncesi Dönemde Çocuğun Evde Bilgisayar Oyunlarını Günlük Oynama Süreleri Dağılımı

	Ebeveyn Görüşleri	N	%
Günlük Bilgisayar Oyunları Oynama Süresi	Hiç	5	9
	0-30 dakika	13	23
	0.5-1 saat	21	37
	1-2 saat	11	20
	2 saat ve üstü	6	11
TOPLAM		56	100

Tablo 14 incelendiğinde, araştırmaya katılan ebeveynlere evde çocuklarının günlük ne kadar süre ile bilgisayar oyunları oynadıkları sorulmuş; velilerin %9'u (5) hiç oynamadığını, %23'ü (13) 0-30 dakika arasında oynadığını, %37'si (21) 0,5-1 saat arasında oynadığını, %20'si (11) 1-2 saat arasında oynadığını, %11'i (6) ise 2 saat ve üstünde oynadığını söylemiştir.

Tablo 15. Çocukların Evde Bilgisayar Oyunlarını Oynadığı Teknolojik Aletlere Göre Dağılımı

	N	%	
Teknolojik Alet	Tablet	24	43
	Telefon	36	64
	Bilgisayar	4	7
	Diğer	1	2

Tablo 15 incelendiğinde, araştırmaya katılan ebeveynlere çocukların evde bilgisayar oyunlarını hangi teknolojik alet ile oynadığı sorulmuştur. Velileri, %43'ü

(24) tablet aracılığı ile oynadığını, %64'ü (36) telefon aracılığı ile oynadığını, %7'si (4) bilgisayar aracılığı ile %2'si (1) ise diğer teknolojik aletler ile oynadığını söylemiştir.

Tablo 16. Okulöncesi Dönemdeki Çocukların Evde Bilgisayar Oyunu Oynarken Denetimi ile İlgili Ebeveyn Görüşlerinin Dağılımı

	Ebeveyn Görüşü	N	%
Çocukların Denetimi	Anne Denetiminde	23	41
	Baba Denetiminde	8	14
	Anne ve Baba Denetiminde	18	32
	Kardeş Denetiminde	5	9
	Denetimsiz	2	4

Tablo 16 incelendiğinde, araştırmaya katılan ebeveynlere çocukların evde bilgisayar oyunlarını oynarken denetimlerini kimin sağladığı sorulmuştur. Ebeveynlerin %41'i (23) annenin denetiminde, %14'ü (8) babanın denetiminde, %32'si (18) hem anne hem babanın denetiminde, %9'u (5) kardeşlerinin denetiminde, %4'ü (2) ise denetimsiz olarak oynadıklarını belirtmişlerdir.

Tablo 17. Çocukların Evde Oynamak İstedikleri Bilgisayar Oyun Türleri İle İlgili Ebeveyn Görüşlerinin Dağılımı

	Çocukların İstekleri	N	%
Bilgisayar Oyunu Türü	Savaş ve Yarış	32	57
	Puzzle ve Eşleştirme	9	16
	Eğitici ve Strateji	8	14
	Boyama ve Çocuk Oyunları	21	37
	Hiç	2	4

Tablo 17 incelendiğinde, ebeveynlere çocukların evde hangi tür bilgisayar oyunu oynamak istedikleri sorulmuştur. Çocukların, %57'si (32) savaş ve yarış oyunları oynamak istediği, %16'sı (9) puzzle ve eşleştirme oyunları oynamak istediği, %14'ü (8) eğitici ve strateji oyunları oynamak istediği, %37'si (21) boyama ve çocuk oyunları oynamak istediği, %4'ü (2) ise hiçbir oyun türü oynamak istemediğini belirtmişlerdir.

Tablo 18. Çocuklara Evde Bilgisayar Oyunu Oynatma Esnasında Ebeveyn Tutumlarının Dağılımı

	Ebeveyn Görüşleri	N	%
Davranış	Çocuğu Oyalama	21	37
	Çocuğa Ödül Ve Ceza	14	25
	Çocuğa Oyunda Yönlendirme	27	48
	Belirli Süre Oynama	38	68
	Uygunsuz Durumda Açıklama	31	55

Tablo 18 incelendiğinde, ebeveynlere çocukların evde bilgisayar oyunu oynama esnasında tutumlarına göre velilerin ; %37'si (21) çocuğuna bilgisayar oyununu ev işlerini yaparken veya misafir ortamında oyalama amacı ile oynattığını, %25'i (14) çocuğuna evde bilgisayar oyunlarını çocuğa ödül ve ceza amacıyla oynattığını, %48'i (27) çocuğunu bilgisayar oyunu oynaması için yönlendirme yaptığını, %68'i (38) belirttiği süre bitince çocuğun elinden bilgisayar oyunu oynadığı aleti aldığını, %55'i (31) çocuğu bilgisayar oyunu oynarken uygunsuz nesnelere karşılaşırsa, çocuğuna açıklama yaptığını söylemiştir.

Çocukların bilgisayar oyunlarının oynama alışkanlıkları açısından konusunda ebeveynlerin düşüncelerinin bazıları şu şekildedir:

V27: Belirli bir süre kadar oyun oynamasına izin verir; belirttiğim süre bitince teknolojik aleti elinden alırım.

V29: Çocuğum bilgisayar oyunu oynarken uygunsuz nesnelere karşılaşırsam çocuğuma açıklama yaparım.

Tablo 19. Çocukların Evde Bilgisayar Oyunları Karşısındaki Tutumlarının Dağılımı

	Ebeveyn Görüşleri	N	%
Çocuğun Tutumu	Evde Hep Bilgisayar Oyunu İsteme	23	41
	Oyundaki Hareketleri Taklidi	29	52
	Hayal İle Gerçeğin Ayırt Edilememesi	2	4
	Oyun İçin Erken Uyanma	4	7

Tablo 19 incelendiğinde, velilere çocukların evde bilgisayar oyunları karşısındaki tutumları hakkındaki görüşlerine göre ; 23'ü (%42) çocuğum eve gelir gelmez bilgisayar oyunu oynamak ister, 29'u (%52) çocuğum oyundaki hareketleri ve davranışları taklit eder, 2'si (%4) bilgisayar oyunlarında hayal ile gerçeği ayırt etmekte

zorlanıyor, 4'ü (%7) çocuğum oyun oynamak için sabah erkenden uyanıyor şeklinde görüş belirtmişleridir.

Çocukların bilgisayar oyunlarının oynama alışkanlıkları açısından konusunda ebeveynlerin düşüncelerinin bazıları şu şekildedir:

V23: Çocuğum oyun içindeki hareketleri ve davranışları taklit ediyor.

V54: Çocuğum dışarıdan eve gelir gelmez bilgisayar oyunları oynamak istiyor.

Tablo 20. Bilgisayar Oyunlarının Okulöncesi Dönemdeki Çocuk İçin Yararları İle İlgili Ebeveyn Görüşlerinin Dağılımı

	Ebeveyn Görüşleri	N	%
Bilgisayar Oyunlarının Yararları	Yararı Yok	15	27
	Bilişsel Gelişimi Destekleme	16	28
	Pratik Bilgi Kazandırma	6	11
	Sıkılmasını Engeller	7	12
	Dikkat Geliştirme	2	4
	Kolay ve Kalıcı Öğrenme	13	23
	El-Göz Koordinasyonu Destekleme	6	11

Tablo 20 incelendiğinde, ebeveynlere bilgisayar oyunlarının çocukları için yararları sorulmuş ve velilerin, %27'si (15) hiçbir yararın olmadığını, %28'i (16) bilişsel gelişimini desteklediğini, %11'i (6) pratik bilgi kazandırdığını, %12'si (7) çocuğun sıkılmasını engellediğini, %4'ü (2) dikkat geliştirmede faydalı olduğunu, %23'ü (13) kolay ve kalıcı öğrenme sağladığını, %11'i (6) el ve göz koordinasyonu sağlamasında yararlı olduğu görüşlerini belirtmişleridir.

Bilgisayar oyunlarının çocuklar için yararları konusunda ebeveynlerin görüşlerinin bazıları şu şekildedir:

V4: Eğitici oyunlarda yararlarını görüyoruz. Düşünme kabiliyetini ve yaratıcı düşünme yeteneğini ortaya çıkıyor.

V51: Geliştirici oyunlar dışında diğer oyunlar yararlı değildir. Yararlı oyunlarla İngilizce kelimeler sayılar gibi kavramlar öğreniyor.

Tablo 21. Bilgisayar Oyunlarının Okulöncesi Dönemdeki Çocuklar İçin Zararları İle İlgili Ebeveyn Görüşlerinin Dağılımı

	Ebeveyn Görüşleri	N	%
Bilgisayar Oyunlarının Zararları	Zararı Yok	2	4
	Sağlığı Bozma	14	25
	Gerçek Yaşamdan Ayırt Edememe	12	21
	Bağımlılık Yapma	13	23
	Dikkat Bozukluğu	6	11
	Asabiyet ve Yalnızlığa Yönelme	20	36
	Bilişsel Gelişim Geriliği	3	5
	Genel Gelişimi Engelleme	6	11

Tablo 21 incelendiğinde, ebeveynlere bilgisayar oyunlarının çocukları için zararları sorulmuştur. Ebeveynlerin %4'ü (2) hiçbir zararının olmadığını, %25'i (14) sağlık açısından zararlı olduğunu, %21'i (12) gerçek yaşamdan oyunu ayırt etmeme açısından zararlı olduğunu, %23'ü (13) bağımlılık yaptığını, %11'i (6) dikkat bozukluğuna yol açtığını, %36'sı (20) asabiyete sebep olma ve yalnızlığa yöneltme açısından zararlı olduğunu, %5'i (3) bilişsel gelişim geriliğine sebebiyet verdiğini, %11'i (6) genel gelişimini engellediğini belirtmiştir.

Bilgisayar oyunlarının zararları konusunda bazı ebeveyn görüşleri aşağıdaki gibidir:

V7: Çocuğu şiddete ve saldırganlığa sürüklüyor. Çevresiyle iletişimini kesiyor. Sanki onu oyalayacak tableten başka bir şey yokmuş gibi düşünüyor.

V33: Bağımlılık yapar, sağlığını olumsuz yönde etkiler. Zaman içinde fiziksel deformasyonlar oluşturur ve uzun süre oynanırsa psikolojik sıkıntılar oluşturur.

Tablo 22. Bilgisayar Oyunlarından Sonra Çocuğun Fiziksel Şikâyet ve Rahatsızlıkları İle İlgili Ebeveyn Görüşlerinin Dağılımı

	Ebeveyn Görüşleri	N	%
Bilgisayar Oyunlarının Fiziksel Şikâyet ve Rahatsızlıkları	Yok	25	45
	Göz Problemleri	18	32
	Baş ve Boyun Ağrısı	7	12
	Aşırı Hareketlenme	6	11
	Uyku Problemleri	4	7

Tablo 22 incelendiğinde, velilere çocuğun bilgisayar oyunlarını oynadıktan sonra fiziksel şikâyet ve rahatsızlıkları soruldu. Ebeveynlerin; %45'i (25) herhangi bir rahatsızlık veya şikâyet olmadığını, %32'si (18) göz problemlerine sebep olduğunu, %12'si (7) baş ve boyun ağrısı oluşturduğunu, %11'i (6) aşırı hareketlere sebep olduğunu, %7'si (4) uyku problemleri açısından rahatsızlıklara sebep olduğunu belirtmiştir.

Çocuklardaki fiziksel şikâyetler ve rahatsızlıklar konusunda bazı ebeveyn görüşleri şu şekildedir:

V42: Görme sorunları, boyun ve bel ağrıları başladı. Çocuk hareketsizleşti.

V19: Boynunun çok ağrıdığını söylüyordu. Gözleri kızarıyordu.

Tablo 23. Bilgisayar Oyunlarından Sonra Çocuğun Dil Kullanma ve Konuşma Becerileri Açısından Değişimleri İle İlgili Ebeveyn Görüşlerinin Dağılımı

	Ebeveyn Görüşleri	N	%
Bilgisayar Oyunlarının Dil Gelişimine Etkileri	Değişiklik Yok	32	57
	Olumlu Gelişme Sağlama	8	14
	Konuşmasında Gelişme	5	9
	Konuşmasında Gerileme	3	5
	Taklit Etmeye Yönelim	7	12
	Argo Tabirler Kullanma	3	5

Tablo 23 incelendiğinde, velilere çocuğun bilgisayar oyunlarını oynadıktan sonra dil kullanma ve konuşma becerisi açısından değişiklikleri soruldu. Ebeveynlerin; 57'si (32) hiçbir değişiklik olmadığını, %14'ü (8) olumlu gelişmeler olduğunu, %9'u (5) konuşmasında gelişme olduğunu, %5'i (3) konuşmasında gerileme olduğunu, %12'si (7) oyundaki sözcükleri taklit etme eğiliminde olduğunu, %5'i' (3) argo tabirler kullanmaya yöneldiğini söylemiştir.

Bilgisayar oyunlarından sonra çocuklardaki dil kullanma ve konuşma becerisi açısından değişimlerini bazı veliler şu şekilde belirtmiştir:

V13: Dil ve konuşmasında herhangi bir değişiklik gözlemlemiyorum

V35: Argo kelimeler kullanması artmaktadır.

Tablo 24. Bilgisayar Oyunlarından Sonra Çocuğun Sosyal Olarak Değişimi İle İlgili Ebeveyn Görüşlerinin Dağılımı

	Ebeveyn Görüşleri	N	%
Bilgisayar Oyunlarının Sosyal Gelişimine Etkileri	Asabiyet	12	21
	Asosyalleşme	18	32
	Sosyal Gelişimi Destekler	6	11
	Değişiklik Yok	15	27
	İletişimi Geliştirme	2	4
	Canlandırma Yapma	2	4

Tablo 24 incelendiğinde, velilere çocuğun bilgisayar oyunlarını oynadıktan sonra sosyal olarak ne gibi değişiklikler olduğu sorulmuştur. Velilerin, %21'i (12) çocukta asabiyet gözlemlediğini, %32'si (18) çocukta asosyalleşme olduğunu, %11'i (6) sosyal gelişimini desteklediğini, %27'si (15) hiçbir değişikliğin olmadığını, %4'ü (2) iletişiminin geliştiğini, %4'ü (2) canlandırma yapma davranışları olduğunu belirtmişlerdir.

Bilgisayar oyunlarından sonra çocuklardaki sosyal olarak değişiklikleri bazı veliler şu şekilde belirtmiştir:

V24: Asosyal oluyor. Arkadaşlarına karşı ilgisi azalıyor.

V34: Çok oynadığı zaman arkadaşları ile oyuna katılmak istemiyor ya da oyunlardan çok çabuk sıkılıyor.

Tablo 25. Bilgisayar Oyunlarının Çocuğun Bilişsel Gelişimine Etkileri İle İlgili Ebeveyn Görüşlerinin Dağılımı

	Ebeveyn Görüşleri	N	%
Bilgisayar Oyunlarının Bilişsel Gelişime Etkileri	Bilişsel Becerileri Destekleme	9	16
	Düşünme Becerisinde Zayıflama	7	12
	Hayal Gücünü Artırır	2	4
	Dikkat Eksikliği	5	9
	Olumlu Etkiler	6	11
	Kalıcı Öğrenme	9	16
	Yoktur	24	43

Tablo 25 incelendiğinde, velilere çocuğun bilgisayar oyunlarını oynadıktan sonra zihinsel faaliyetlerinde ne gibi değişiklikler olduğu sorulmuştur. Ebeveynlerin, %16'sı (9) bilişsel becerilerini desteklediğini, %12'si (7) düşünme becerilerinde zayıflama olduğunu, %4'ü (2) hayal gücünü artırdığını, %9'u (5) Dikkat eksikliği meydana getirdiğini, %11'i (6) olumlu etkilerinin olduğunu, %16'sı (9) kalıcı öğrenme sağladığını, %43'ü (24) ise hiçbir değişikliğin olmadığını belirtmiştir.

Bilgisayar oyunlarından sonra çocuklardaki zihinsel faaliyetler açısından değişikliklerini bazı veliler şu şekilde belirtmiştir:

V21: *Zihinsel aktivitelerde zamanı planlayarak oynarsa olumlu etkileri olmaktadır.*

V40: *Daha hızlı ve stratejik düşünmesine katkı sağlamaktadır.*

ALTINCI BÖLÜM

6.1 Sonuç ve Tartışma

6.1.1 Öğretmen Değerlendirmesine Göre Sonuç ve Tartışma

Öğretmenlerin, bilgisayar oyunlarının gerekliliği konusunda iki farklı görüş karşımıza çıkmaktadır. Öğretmenlerin yarısı bilgisayar oyunlarını gerekli görürken diğer yarısı ise gerekli olmadığını düşünmektedir. Gerekli olduğunu düşünen öğretmenlerin çoğunluğu eğitim öğretim açısından önemli olduğuna vurgu yapmışlardır. Gerekli olmadığını düşünen öğretmenlerden ise büyük çoğunluk yararlı olmadığını belirterek gerekli olmadığını düşünmektedir. Yaparak yaşayarak öğrenme ve sosyal gelişim için gerekli olmadığını belirten bir kısım öğretmenler de bulunmaktadır. Odabaşı (2008) bilgisayarla eğitim uygulamaları daha çok öğretim alanında tekrar ve alıştırmaya, benzeşim, oyun şeklinde kullanıldığını vurgulamıştır. Rogers (2003)'e göre de okulöncesi dönemde çocuklar için yeni teknolojiler olarak bilgisayar oyunlarının olduğunu düşündüğümüzde, bu teknolojiyi kullanma ve uygulama açısından iyi bir adım ve teknolojiye uyum sağlama sürecinin bir parçası olarak da düşünülebilir.

Öğretmenler genel olarak bilgisayar oyunlarını çocuklara okul ortamında oynatmamaktadırlar. Öğretmenler genellikle gerekli görmediği için ve okulda yeterli donanım olmadığından dolayı bilgisayar oyunlarını oynatmamaktadırlar. Specht ve Deyoung (2005) yaptıkları bir araştırmada, sınıf içinde teknoloji kullanımında engel olan veya destekleyen durumları ortaya koymuşlardır. Bu araştırmada, teknolojinin sınıf içinde kullanılıp kullanılmamasını etkileyen 6 temel faktör ortaya çıkmıştır. Bunlar öğretmene destek, öğretmen tutumu, içerik ve teknolojiye erişim, öğrenci, donanım ve yazılım altyapısı ve diğer faktörler.

Öğretmenlere göre çocuklar gün içerisinde en çok 1 saate kadar bilgisayar oyunlarını oynamaları uygundur. Genel olarak sınıf ortamında bilgisayar oyunu oynatmayan öğretmenler veya bilgisayar oyunlarının gerekli olmadığını düşünen öğretmenler, bu oyunların çocuklar tarafından ya çok kısıtlı süre ile oynamaları gerektiğini ya da hiç oynamamaları gerektiğini düşünmüşleridir. Çocukların oyun bağımlısı olmaları ihtimali nedeniyle öğretmenler bilgisayar oyunlarını kısıtlı süre ile oynamaları gerektiğini düşünebilirler.

Öğretmenlere göre ebeveynler evde bilgisayar oyunlarını çocuklara eğitim öğretim amacı ile oynatmalı, bu şekilde hem çocuğun öğrenmesine destek olmalı hem de okuldaki etkinlikler bu şekilde pekiştirmelidir. Alessi ve Trollip (2001) bilgisayar oyunlarının kullanım durumuna göre eğitimde yararlı bir öğretim materyali haline getirilebilir ve öğrencilere sağladıkları imkânlar ile hem sahip oldukları bilgileri anlamlandırma, hem de yeni öğrendiklerini kalıcı hale getirmelerine yardımcı olabildiğini belirtişlerdir.

Öğretmenler, çocukların evde bilgisayar oyunlarını oynarken denetimsiz bir şekilde olmasının yanlış olduğunu düşünmektedir. Öğretmenlere göre çocuklar bilgisayar oyunlarını ebeveynlerin gözetiminde oynamaları gerekmekte ve gerekirse onlarla birlikte bu oyunları oynayarak, oyun içinde gerekli açıklamalar yapmaları gerekmektedir. Çocuklar bu dönemlerde bilgisayar oyunlarını denetimsiz bir şekilde oynamaları farkında olmadan gelişimine uygun olmayan oyunlar oynamalarına ve bunun sonucunda da kötü durumlarla karşılaşabilme sonucunu ortaya çıkarabilir.

Bilgisayar oyunlarını okulöncesi dönemde öğretmenler kavram eğitimi başta olmak üzere okuma yazma etkinliklerinde de ihtiyaç olarak görmektedirler. Bazı öğretmenler ise bilgisayar oyunlarına okulöncesi etkinliklerinde bir ihtiyaç olmadığını düşünmektedir. Kebritch, Hirumi ve Bai'nin (2010) yapmış olduğu araştırmaya göre matematik eğitiminde normal eğitim alanlarla, bilgisayar oyunları aracılığı ile eğitim alanları kıyaslamış ve bilgisayar oyunuyla öğretim yapılanların diğerlerine göre başarı oranlarının daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Öğretmenler okulöncesi dönemde bilgisayar oyunlarının çocuklara genel olarak yararlı olduğunu düşünmektedir. Ayrıca öğretmenlere göre bilgisayar oyunları en çok çocukların bilişsel gelişimini destekleyerek, kolay ve kalıcı öğrenme yolunda önemli olmaktadır. Yiğit (2007)' e göre bilgisayar oyunlarında çocuklar, keşifler yaparak oyundan öğrendiği bilgiyi aktarma yoluyla benzer durumlara uyarlayabilir, genellemeler yapabilir ve bu bilgiyi farklı bir durumlarda yeniden oluşturabilirler. Bunlar bilgisayar oyununun çocuğa sağladığı bilişsel özelliklerdendir.

Öğretmenler bilgisayar oyunlarının çocuklara zararlı özellikleri olarak en çok sosyal ve duygusal alanda gelişimlerinin engellenmesi ve sağlık açısından belli başlı problemlere yol açması yönünden görmektedirler. Bilgisayar oyunlarına gereğinden fazla vakit ayırarak sosyal olarak iletişim sıkıntıları yaşadığı ve göz başta olmak üzere

boyun, baş gibi fiziksel olarak problemler yaşadığını düşünmektedirler. Horzum (2011)'un çalışmasına göre çocuklar sosyal ilişkileri ile iletişim becerilerinin gelişmesinde arkadaş çevresiyle beraber oynamasının etkisi büyüktür. Bu bağlamda bilgisayar oyunları ile çok vakit geçirip kendisini arkadaş ortamından uzaklaştıran bir çocuğun bu becerilerinin istenen düzeyde gelişemeyeceği öngörülebilir.

Öğretmenler bilgisayar oyunlarının çocuğun sosyal gelişimi açısından zararlı olduğu üzerinde durmuşlardır. Özellikle bilgisayar oyunlar ile çok vakit geçiren çocuklarda gözle görülür bir asosyalleşme olduğunu bunun da sosyal gelişim açısından olumsuz olarak en önemli özelliği olarak düşünmektedirler. Kelleci (2008) çocukların bilgisayar oyunları oynarken zamanın en güzel bu şekilde olduğunu düşünmekte bu nedenle de çevresiyle sosyal ilişki kurmakta güçlük yaşadıkları, arkadaşlarının çok az olduğunu belirtmektedir.

Öğretmenler bilgisayar oyunlarının çocukların dil gelişimine genel anlamda olumsuz olarak etkileyerek kendini ifade etmede zorluklar ile karşı karşıya kaldıklarını düşünmektedirler. Bu açıdan baktığımızda bilgisayar oyunları dil gelişimine katkısının olmakla birlikte genel anlamda olumsuz olarak çocukta bazı özelliklerin oluşmasına sebep olabilmektedir.

Bilişsel gelişim açısından öğretmenler çoğunlukla bilgisayar oyunlarının olumlu özellikleri üzerinde durarak; bilişsel becerileri geliştirme açısından ve düşünme becerileri olarak önemli katkıları olduğunu düşünmektedirler. Babayiğit (2014)'in yaptığı çalışmaya göre okul öncesinde aktif öğrenmeye olanak sağlaması, çocuğun zihinsel olarak daha az sıkılması ve bireysel öğrenme sağlaması açısından bilgisayarın önemi büyüktür. Ayrıca uygun şekilde sunulan bilgisayar oyunları ile de çocuğun yaşayacağı değişik deneyimler öğrenmeyi kolaylaştırabilmektedir.

6.1.2 Ebeveyn Değerlendirmesine Göre Sonuç ve Tartışma

Araştırmaya katılan ebeveynlerin çocuklarının cinsiyet oranında birbirine yakın oldukları görülmektedir. Eğitim durumlarında ise babaların çoğunlukta lise ve lisans mezunu olduğu annelerin ise ilköğretim lise ve lisans mezunu çoğunlukta dağılım gösterdikleri görülmüştür. Evde çocuğun kullanacağı teknolojik alet tamamına yakınında bulunmaktadır. Ebeveynlerin büyük kısmı günlük ortalama 1-3 saat arası internet kullanmaktadır. Kırık (2014)' a göre ebeveynlerin internet'i kullanma

konusunda ilgili oldukları, internet'i daha çok haberlere bakmak, e postaları kontrol etmek, oyun oynamak, eğlenmek, iş sebebiyle erişmek gibi durumlarda kullandıkları belirlenmektedir.

Çocukların günlük ortalama oyun sürelerin hiç oynamayanlar veya çok fazla oynayanlar azınlık olarak görülmektedir. Özellikle çocukların çoğu günlük 0-2 saat arasında bilgisayar oyunları oynamaktadırlar. Çocukların bilgisayar oyunlarını günlük olarak oynadıkları ancak bunu aşırıya kaçmadan yaptıkları düşünülmektedir.

Durmuş ve Kaya (2008) veli ve çocukların bilgisayar kullanımı ile ilgili yaptıkları çalışmaya göre, çocuklar ile ebeveynlerin bilgisayar oyunu oynama veya internette vakit geçirme sürelerinin birbirine paralellik gösterdiğini tespit etmişlerdir.

Bilgisayar oyunları olarak bilgisayar ortamında oluşturulan ama diğer teknolojik aletlerle de oynanan oyunlar kastedilmiştir. Bu bakımdan artık günümüz teknolojisinde masaüstü bilgisayarların sayısı evlerde gün geçtikçe azalmaktadır. Daha çok mobil cihazlarda bilgisayar ile yapılan işler yapılabilmektedir. Bunun sonucu olarak da çocuklar artık bilgisayar oyunlarını daha çok tablet ve cep telefonu aracılığı ile oynamaktadır.

Ebeveynlerin görüşlerine göre artık teknoloji konusunda ebeveynlerin daha bilinçli hale geldiği görülmektedir. Çocukların evde bilgisayar oyunları oynarken genelde tek başlarına değil de; anne veya babanın denetimi altında bu oyunlarla vakit geçirdiği görülmektedir. Hayatımızda bu kadar yer edinen bilgisayar oyunlar ile ilgili ailelerin bilgi sahibi olması ve çocuğuna bilgisayar oyunu için rehberlik etmesi çok önemlidir. Akçay ve Özcebe (2012) bu konuda aileler daha çok eğitsel nitelikli oyunları tercih ederek yönlendirme yapmaları çocuğun gelişimi açısından katkı sağlayacağını belirtmişlerdir.

Çocukların oynayacağı oyun türleri şüphesiz onların üzerinde bir etki bırakmaktadır. Ebeveynlere göre çocukların büyük çoğunluğu evde daha çok savaş ve yarış oyunları ile boyama gibi çocuk oyunlarını oynamak istemektedir. Şahin (2007)' e göre sadece çocuklar için eğlendirme amacı taşımayan, eğlendirerek öğretmeyi de amaçlayan oyunlar ciddi oyunlar olarak adlandırılmaktadır. Çocukların bilgisayarda bu oyunları oynarken normal etkinliklere göre daha çok zevk aldıkları düşünülebilir.

Ebeveynlerin bilgisayar oyunları karşı tutumları incelendiğinde, genellikle belirtilen süre kadar çocuklarına izin verip, belirtilen süre bittiğinde bilgisayar oyununa

son verdiđi görülmüştür. Ayrıca ebeveynleri bilgisayar oyunu esnasında uygunsuz durumlarla karşılaşınca çocuklara gerekli açıklamayı yapmaktadırlar. Çocuklarına bilgisayar oyununu ödül ceza olarak veya vakit geçirme olarak oynatan ebeveynler de yer almaktadır. Buradan da artık velilerin çocuklar bilgisayar oyunları oynarken dikkat etme konusunda daha bilinçli olduđu düşünülebilir. Canbek ve Sariođlu (2007), genel olarak teknoloji kullanımında ailelere önemli sorumlulukların düştüğünü; bilgisayar oyunları esnasında olumsuz sonuçların olmaması için çocukların kontrolsüz bir şekilde bırakılmaması gerektiğini vurgulamıştır.

Ebeveynler göre genellikle çocuklar dışarıdan eve geldiklerinde bilgisayar oyunlarını oynamak istemekteler ve bu oyunlardaki hareket ve davranışları taklit etme eğiliminde olmaktadır. Günümüzde her gün bilgisayar oyunu oynama ihtiyacı hisseden çocukların varlığındaki artış çocukların bu konuda bağımlı olma yolunda oldukları şeklinde yorumlanabilir.

Ebeveynlerin bilgisayar oyunlarının çocukları için yararları konusunda daha çok bilişsel gelişimleri açısından yararlı olduğunu ve bilgisayar oyunları aracılığı ile öğrenmelerinin kolay ve kalıcı şekilde olduğunu düşünmektedirler. Squire (2006), bilgisayar oyunlarının daha çok motive edebilme ve eğlendirme özelliđi sayesinde, bu oyunların eğitim amacı ile düşünüldüğünde etkisi daha olumlu olabileceđi üzerinde durmuştur.

Ebeveynler bilgisayar oyunlarının çocuklar üzerinde genelde zararlı etkilerinin de bulunduđunu düşünmektedir. Ebeveynlere göre bilgisayar oyunlarının çocuklarda asabiyete sebep olduğunu ve çocuđu yalnızlaştırmakta; bunun sonucunda da bağımlılık derecesinde bu oyunlara yönelmektedirler. Asagem (2008) araştırmalarında, şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını oynayan çocukların günlük yaşamına bu davranışı yansıttığı, oyunda tuşlar ile sorunları çözen ocukların gerçek hayatta çözemediđi sorunlar karşısında saldırganlık ve asabi davranışlarda olduđu belirtilmektedir.

Bilgisayar oyunları oynadıktan sonra çocuklar üzerinde bıraktıkları etkilere bakıldığında ise;

Fiziksel olarak oyunlardan sonra şikâyet ve rahatsızlık olarak çocukların gözlerinde bozulma, kızarma gibi şikâyetler ile baş ve boyun bölgelerinde ortaya çıkan rahatsızlıklar gözlemlenmektedir. Uzun süre bilgisayar oyunları için hareketsiz olarak oturma ve gözlerini ayırmadan teknolojik cihazlara bakmanın çocuđun sađlığı üzerinde

zararları olabilmektedir. Çelik (2013) yaptığı çalışmada bilgisayar oyunlarının aşırı şekilde oynama sonucunda çocuklarda sağlık problemleri olarak; el bileği sendromu, boyun kaslarında tutulma, uyku saatlerinin azalması, gözlerde yorulma sorunları çıktığını düşünmektedir.

Dil kullanma ve konuşma becerileri açısından bilgisayar oyunlarından sonra ebeveynler çoğunlukla olumlu etkilerinin olduğunu düşünmekte ve bu sayede çocuğun konuşması üzerinde olumlu etkilerinin olduğunu belirtmektedir. Bu yönüyle bilgisayar oyunu dil gelişiminde etkili olabilir. Akkoyunlu ve Tuğrul (2002)'a göre çocuklar teknoloji kullanımında olduğu gibi bilgisayar oyunlarında çizdiği bir şekli, hareket ettirdiği bir nesneyi ya da oyun esnasında yaptıklarını, anlatma eğilimindedir ve bu durumdan da keyif alırlar. Bu da dil gelişimine katkı sağlayabilir.

Sosyal ve duygusal gelişim açısından ebeveynler bilgisayar oyunlarından sonra olumlu gelişmeler olmadığını düşünmektedirler. Özellikle bu oyunlardan sonra çocukların daha yalnız oldukları ve ilişki kurmaktan uzaklaştıklarını düşünmekte; çocukların daha asabi bir davranış içerisine girmeleri yönünde gözlemleri vardır. Kelleci (2008) bilgisayar oyunları ile çok zaman geçiren çocukların sosyal gelişimlerinde gerileme olduğu unun sonucunda da özgüvenlerinin düşük, soysal kaygı düzeylerinin ve saldırganlık davranışlarının yüksek olduğunu belirtilmektedir.

Bilişsel gelişimleri açısından ebeveynlerin çoğunluğu bilgisayar oyunlarından sonra çocuklarda olumlu yönde gelişmeler olduğunu, bu sayede çocukların daha kalıcı bir öğrenme yapabildiklerini düşünmektedirler. Değişim gözlemlenmeyenler de vardır. Yavuzer (2008)'e göre bilgisayar oyunları, çocukta zihinsel gelişim ve hayal gelişimi için önemli olması ile birlikte; uyarıcı ve eğitici bir işleve de sahiptir. Bu nedenle bilgisayar oyunları ile denetimli bir şekilde meşgul olan çocukların bu etkinlikten faydalanacakları düşünülebilir. Bu süre, genel anlamda çocuklar bir saati geçmemesi daha uygundur.

6.2 Öneriler

Bilgisayar oyunlarının öğretim sürecinde en etkili ve faydalı şekilde kullanımı için büyük rol alan öğretmenlere bu konuda hizmet içi eğitim verilebilir ve seminerler aracılığı ile yeni yöntemler konusunda bilgilendirmeleri sağlanabilir. Ayrıca okullarda eğitici bilgisayar oyunları için teknolojik altyapı daha iyi hale getirilip; öğretmenlerin daha etkin kullanımı sağlanabilir.

Çocuklar evde bilgisayar oyunları oynarken ebeveynlerin denetimi çok önemlidir. Çocukların uygunsuz oyunlara yönelmemesi, bağımlı olmaması ve oynarken öğrenebilmesi için ebeveynlere gerekli seminerlerle bilgisayar oyunları hakkında eğitim verilebilir. Bu eğitimler sonucunda ebeveynler çocukları ile beraber etkinlik şeklinde bilgisayar oyunlarını oynayarak veya gerekli denetimleri yaparak; bilgisayar oyunlarının olumsuz özelliklerinden çocuklarını koruduğu gibi eğitimine de yardımcı olabilir.

Okullarda oynanacak bilgisayar oyunları için gerekli yazılımlar oluşturularak, öğretmenlerin uygun göreceği süre ve oyunlarla çocuklara yapılan etkinliklerde olumlu sonuçlar alınarak daha etkin öğretim yapılabilir.

Bilgisayar oyunları evde çocuklara sadece vakit geçirmesi amacıyla oynatılmamalıdır. Ebeveynler çocukların sosyalleşmesini engelleyen bilgisayar oyunlarını oynamalarını engellemek ve oyun türlerine göre çocuklarda bu oyunlardan sonra oluşacak olumsuz davranışların önüne geçmek için, öğretmen ve uzman danışmanlığı çerçevesinde uygulamalar yapabilir.

Ülkemizde bilgisayar oyunlarının okulöncesi döneme ait etkileri ve kullanımı ile ilgili daha fazla çalışmaya ihtiyaç duyulmaktadır. Bu konuda daha fazla çalışma yapılabilir.

Araştırma bulguları okulöncesi dönemde bilgisayar oyunlarını oynama alışkanlıklarının incelenmesi açısından veli ve öğretmen görüşleri ile sınırlıdır. Bilgisayar oyunlarının okulöncesi dönemde çocukların başarıları, kalıcılığı ve tutum açısından deneysel araştırmalar da yapılabilir.

KAYNAKÇA

Abacı, O. (2000). Okul Öncesi Dönem Çocuklarında Görsel Sanat Eğitimi, Morpa Kültür Yayınları, İstanbul

Ahioğlu, N. (1999). Sembolik Oyunun 4 Yas Çocuklarının Dil Kazanımına Etkisi. Yüksek Lisans Tez. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü Psikolojik Hizmetler Ana Bilim Dalı

Akan, D. (2005). Bilgisayar Destekli Eğitim. www.bilgisayardestekliegitimesedtek.org (11.05.2018 Tarihinde Alıntı Yapılmıştır.)

Akbulut, Y.(2013). Çocuk ve Ergenlerde Bilgisayar ve İnternet Kullanımının Gelişimsel Sonuçları. Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi 2013, Cilt 3, Sayı 2, 53-68

Akçay, D. Özcebe, H. (2012). Okul Öncesi Eğitim Alan Çocukların ve Ailelerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi. Çocuk Dergisi 12(2).

Akkoyunlu, B. Ve Tuğrul, B. (2002). Okulöncesi Çocukların Ev Yaşantısındaki Teknolojik Etkileşimlerinin Bilgisayar Okur Yazarlığı Becerileri Üzerine Etkisi. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi 23.

Akyel, Y. (2011). Okul Öncesi Eğitim Kurumlarında Görev Yapan Öğretmenlerin Drama Yöntemi Yeterliklerinin Değerlendirilmesi. Yüksek Lisans Tezi. Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kırşehir.

Akyüz, Y. (1996) Anaokullarının Türkiye'de Kuruluş ve Gelişim Tarihçesi Milli Eğitim Dergisi, Sayı 132

Alabay, E. (2006). Altı Yaş Okulöncesi Dönemi Çocuklarına Bilgisayar Destekli Matematiksel Kavramların Öğretimi. Selçuk Üniversitesi, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Konya.

Alessi, S. M. ve Trollip, S. R. (2001). *Multimedia For Learning: Methods & Development* (3rd Ed.). Allyn & Bacon. Needham Heights: Massachusetts.

Aral, N. (2000). Çocuk Gelişiminde Oyunun Önemi. *Çağdaş Eğitim Dergisi*, 25(265), 15-17.

Aral, N. Kandır, A. Can Yaşar, M. (2001). *Okul Öncesi Eğitim II İstanbul: Ya-Pa Yayınları*.

Aral, N. Gürsoy F. Ve Köksal A. (2001). *Okul Öncesi Eğitimde Oyun, Ya-Pa, İstanbul*.

Arı, M. ve Beyhan, P.(1999). *Okulöncesi Dönemde Bilgisayar Destekli Eğitim*. Epsilon Yayınevi, İstanbul.

Arnas, A.Y. (2005). *Okulöncesi Dönemde Bilgisayar Destekli Eğitim*. Eurasian Journal of Educational Research.

Asagem, (2008). *İnternet Kullanımı ve Aile Araştırması*. Başbakanlık Aileve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Bilim Serisi 133. Ankara.

Ataizi, M. (2002). *Okulöncesi Eğitimde Bilgisayarların Kullanılması ve Yaratıcı Düşünce Etkinlikleri*. Okul Öncesinde Bilgisayar Öğretimi İçinde (s. 25-36), Eskişehir: Açık Öğretim Fakültesi Yayınları.

Ayan, S. ve Memiş, U. A. (2012). *Erken Çocukluk Döneminde Oyun*. Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi, 14.

Aydın, C. A. (2003) *Okulöncesi Çocuklara Temel Bilgisayar Becerilerinin Öğretilmesi*. Okul Öncesinde Bilgisayar Öğretimi Eskişehir: Açık Öğretim Fakültesi Yayınları.

Babayiğit, Ö. Ç. (2014). *Eğitim Amaçlı Bilgisayar Oyunlarının Okul Öncesi Eğitimde Kullanımına Yönelik Öğretmen Görüşleri*. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Ankara.

Bandura , A. (1999) Self-Efficacy Pathways to Childhood Depression, Journal of Personality and Social Psychology, 76, (2).

Başal, H. A. (2005). Okul Öncesi eğitiminin İlke ve Yöntemleri.(2. Baskı). İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.

Bayrak, C. (2008). Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi, T.C. Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.

Bozan, N. (2014). Okul Öncesi Eğitimde Oyunun Öğretmen Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi. Yüksek Lisans Tezi. Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Erzurum.

Canbek, G. ve Sarioğlu, Ş. (2007). Çocukların ve gençlerin bilgisayar ve İnternet güvenliği. Politeknik Dergisi, 10(1), 33-39.

Ceyhan, E. ve Ceyhan, A. A. (2011). Çocuk ve Ergenlerde Bilgisayar ve İnternet Kullanımının Gelişimsel Sonuçları. A. Kuzu (Ed.), Bilgisayar II (ss.165-188). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi. Türkiye’de Bilgisayar Destekli Eğitimin Gelişimi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.

Cinel, N. (2006). Farklı Sosyo Ekonomik Düzeydeki 3-6 Yaş Çocuğu Olan Anne Babaların Oyuncak ve Oyun Materyalleri Hakkındaki Görüşlerinin ve Bu Yaş Grubu Çocukların Sahip Oldukları Oyuncak ve Oyun Materyallerinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Clements, D. (2002). Computers in Early Childhood Mathematics. Contemporary Issues in Early Childhood, 3(2), 160-181.

Çalışkan, H. (2003). Eğitim Yazılımlarını Değerlendirme ve Seçmede Kullanılacak Ölçütler. Okul Öncesinde Bilgisayar Öğretimi İçinde, Eskişehir: Açık Öğretim Fakültesi Yayınları.

Çelik, N. (2013). Bilgisayar Ve Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim İkinci Kademe Öğrencilerinin Psikomotor Gelişim Profilleri Üzerindeki Etkisinin Tespiti. Yüksek Lisans Tezi. Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Çeliköz, N. ve Kol, S.(2015). Bilgisayar Destekli Öğretimin (BDÖ) Altı Yaş Çocuklarına Zaman ve Mekân Kavramlarını Kazandırmaya Etkisi. Kastamonu Eğitim Dergisi Eylül 2016 Cilt:24 No:4 1803-1820

Çetin, F. (2001). Araştırmadan Uygulamaya Çocuklarda Sosyal Beceriler. İstanbul: Epsilon Yayıncılık.

Çetinkaya, C. (2006). Türkiye’de Okul Öncesi Eğitiminin Tarihsel Gelişimi ve Bugünkü Durumu. Yüksek Lisans Tezi. Yedi Tepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Çoruh, L. (2004), BDE (Bilgisayar Destekli Eğitim) Kapsamında Hazırlanan Bilgisayar Oyunlarının 4-6 Yaş Arası Çocuklara Temel Kavramların Öğretilmesindeki Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Dalkılıç, N. U. ve Gönen, M. (2009). Çocuk Eğitiminde Yaratıcı Drama. İstanbul: Epsilon Yayıncılık.

Demirel, Ö. ve Seferoğlu, S. S.(2001). Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme. Pegem Yayıncılık, 2001.

Deretarla Gül, E. (2008). Meşrutiyet’ ten Günümüze Okul Öncesi Eğitim. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 17(1), 269-278.

Diken, İ. H. (Editör). (2012). Erken Çocukluk Eğitimi. (2 . Baskı). Ankara, Pegem Akademi Yayıncılık.

Doğan, F. Ö. (2006). ‘’Video Games and Children: Violence in Video Games’’, Yeni Symposium Dergisi, (sayı:4), 161-164.

Dönmez, B. N. (2000). Oyun Kitabı, Esin Yayınevi, İstanbul.

Durmuş, A. ve Kaya, S. (2008). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Kullanım Alışkanlıkları İle Velilerin Bilgisayar Kullanım Alışkanlıkları Arasındaki İlişki. VIII. Uluslararası Eğitim Teknolojileri Konferansı.121-126.

Durualp, E., Aral, N. (2010). “Altı Yaşındaki Çocukların Sosyal Becerilerine Oyun Temelli Sosyal Beceri Eğitiminin Etkisinin İncelenmesi”, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 39, 160-172.

Düşek, G. (2008). 2006 Yılında Uygulamaya Konulan Okul Öncesi Eğitim Programı Hakkında İlköğretim Müfettişleri, Okul Öncesi Eğitim Veren Kurum Müdürleri ve Okul Öncesi Öğretmenlerinin Görüşlerinin İncelenmesi (Ordu İli Örneği). Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

Ekiz, D. (2009), Bilimsel Araştırma Yöntemleri (Genişletilmiş 2.Baskı), Anı Yayıncılık, Ankara.

Elkonin, D. B. (2005). Chapter 3 Theories of Play. Journal of Russian and East European Psychology, 43(2).

Engindeniz, N. (2006). Okulda Tiyatro. İstanbul: Bu Yayınevi.

Erden, Ş. (2001). Anaokullarına Devam Eden Çocukların Ebeveyn ve Öğretmenlerinin Çocuk Oyun ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Erdoğan, İ. (2009). Okulöncesi Dönemde Satranç Öğretiminde Geleneksel ve Bilgisayar Destekli Öğretim Yöntemlerinin Karşılaştırılması, Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Konya.

Erşan, Ş. (2006). Okul Öncesi Eğitim Kurumlarına Devam Eden 6 Yaş Grubundaki Çocukların Oyun ve Çalışma(İş) ile İlgili Algılarının İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Gelen, H. (2006). Okulöncesi Eğitim. www.egitim.com (11.04.2018 Tarihinde Alıntı Yapılmıştır).

Gündoğan, A.(2014). Okul Öncesi Dönemde Bilgisayar Destekli Eğitim Projeleri. Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi, 34 (3), 437-449.

Güneş, Z. (Editör). (2013). Okul Öncesinde Çocuk Edebiyatı. (6. Baskı). Eskişehir: T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını No: 1815.

Gürol, M. (1197). Bilgisayar Destekli Eğitim. Fırat Üniversitesi Teknik Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Bölümü Ders Notu, Elazığ .

Halis, İ.(2002). Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme. Nobel Yayın Dağıtım, Birinci Baskı, Ankara, Eylül 2002.

Haugland, S. W.& Wright, J. L. (1997). Young children and technology: A world of discovery. Boston: Allyn and Bacon.

Henricks, T. (2008). The Nature of Play: An Overview. American Journal of Play, 1(2).

Hughes, F. P. (2010). Children, Play, and Development (4th ed.). Sage

Haktanır, G. (Editör). (2012). Okul Öncesi Eğitime Giriş. Ankara, Anı Yayıncılık.

Hazar, M. (2000). Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim. Ankara: Tutibay Yayınları.

Henricks, T. (2008). The Nature of Play: An Overview. American Journal of Play, 1(2).

Hoşcan, Y. (2002). Bilgisayar. Anadolu Üniversitesi Yayınları, 4. Baskı, Eskişehir.

Horzum, M. B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. Sakarya Üniversitesi Eğitim ve Bilim, Cilt 36, Sayı 159.

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, 71-74.

İşman, A. (2003) Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme. Değişim Yayınları, İstanbul.

Kaçar, Ö. A. ve Doğan, N. (2007). Okulöncesi Eğitimde Bilgisayar Destekli Eğitimin Rolü. Dumlupınar Üniversitesi Akademik Bilişim Kütahya 31 Ocak-2 Şubat 2007

Kadim, M. (2012). Okul Öncesi Öğretmenlerinin Oyun Öğretimine Yönelik Öz-Yeterliklerinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bolu.

Karabaş, Z. (2001). Ailenin Tutumu Önem Taşıyor. Bilgisayarınızın Çocuğunuzun Sosyal Gelişimine Artı Bir Değer Kattığını Biliyor muydunuz? Bebeğim Dergisi, 59, 10.

Karadayı, Z. (2004). Bilgisayar Destekli Okulöncesi Eğitim ve Yapay Zekâ. Yüksek Lisans Tezi. Çanakkale 18 Mart Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Çanakkale.

Kartal, G. ve Güven, D. (2006). Okulöncesi Eğitimde Bilgisayarın Yeri ve Önemi. Boğaziçi Üniversitesi Eğitim Dergisi, Cilt 23, Sayı 1.

Kebritchi, M., Hirumi, A., & Bai, H. (2010). The Effects Of Modern Mathematics Computer Games On Mathematics Achievement And Class Motivation. Computers & Education, 55(2), 427-443.

Kelleci, M. (2008). "İnternet, Cep Telefonu, Bilgisayar Oyunlarının Gençlerin Ruh Sağlığına Etkileri", TAF Prev Med Bull.

Kıldan, O. (2001). Oyunun Çocukların Gelişim Özelliklerine Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Konya.

Kırık, A. M. (2014). Aile Ve Çocuk İlişkisinde İnternetin Yeri: Nitel Bir Araştırma. Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi, Cilt:3 Sayı:1 Makale No: 32

Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., Kök, M. (2007). Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi, 16, 324-340.

Koraltürk, S. (1997). İstanbul'daki Okulöncesi Eğitim Kurumlarında Eğitimde Bilgisayar Kullanımının Tespiti ve Yöneticiler ile Öğretmenlerin Bilgisayarlara Karşı

Tutumlarının İncelenmesi. Yüksek Lisan Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Anaokulu Öğretmenliği ABD, İstanbul 1997.

Levent, E. (1983) "Beş Yıllık Kalkınma Programlarında. Okulöncesi Eğitim". Okulöncesi Eğitim ve Sorunları. Türk Eğitim Derneği VII. Eğitim Toplantısı, Şafak Matbaası, Ankara.

Milli Eğitim Bakanlığı, (2014). Çocuk Gelişimi ve Eğitimi, Oyun Etkinliği-1, Ankara.

Mioduser, D. (2000). The Larning Value of Computer-Based Instruction of Early Reading Skills. Journal of Computer Assisted Learning 16.

Odabaşı, F. (2008), Bilgisayar Destekli Eğitim, Ünite 8, Anadolu Üniversitesi.

Oğuzkan, Ş. Oral, G. (1995). Okul Öncesi Eğitim. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.

Oktay, A.(2004). Okul Öncesi Eğitimde Eğitici Oyun ve Oyuncak Yapımı, Esin Yayınevi, İstanbul.

Orleans, M., & Laney, M. C. (2000). Children's Computer Uses In The Home: Isolation Or Sociation? Social Science Computer Review, 18

Özdoğan, B. (2004). Çocuk ve Oyun Çocuğa Oyunla Yardım. Ankara: Anı Yayıncılık.

Öztürk, M. A.(2018) Okulöncesi Eğitim Kurumlarında Grup Ortamında Oyunun Değerlendirilmesi, Yüksek Lisans Tezi, Trakya Üniversitesi, Edirne.

Pehlivan, H. (2005). Oyun ve Öğrenme, Ankara: Anı Yayıncılık.

Poyraz, H. (2003). Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak. Ankara: Anı Yayıncılık.

Poyraz, H.ve Dere, H. (2003). Okul Öncesi Eğitim ilke Ve Yöntemleri. (2. Baskı). Ankara: Anı Yayınevi.

Poyraz, H. (2011). Okul Öncesinde Oyun ve Oyun Örnekleri. (3. Baskı). Ankara:Anı Yayıncılık.

Rogers, E. M. (2003). Diffusion of innovations (5th edition). New York: NY: Free Press.

Sandström, C.I. (1982). Çocuk ve Gençlik Psikolojisi, (çev. Refia Uğurel Şemin), İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları, İstanbul .

Sakin, A. (2001). Okul Öncesi Eğitimde Bilgisayar Destekli Eğitim. 1. Uluslararası Eğitim Teknolojileri Sempozyumu ve Fuarı (28-30/Kasım/2001), Sakarya: Sakarya Üniversitesi.

Sarıçam, H. Halmatov, M. (2012). Okul Öncesi Eğitime Devam Eden ve Etmeyen 6 Yaş Çocukların Ahlaki ve Sosyal Kural Algılamalarının Karşılaştırılması. İktisat ve Girişimcilik Üniversitesi Türk Sosyal Bilimler Enstitüsü Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler E-Dergisi, 33, 44-56.

Sayan, H. (2016). Okul Öncesi Eğitimde Teknoloji Kullanımı. 21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum, Cilt: 5 Sayı: 13

Sevinç, M. (2004). Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun, Morpa Kültür Yayınları, İstanbul.

Somyürek, S. Atasoy, B. ve Özdemir, S. (2009). Board's IQ: What Makes A Boardsmart. Computers & Education, 53(2).

Sormaz, F. (2010). Çocukluk İmgesi Oyun ve Oyuncak: Sosyo-Kültürel Bir Analiz. Yüksek Lisans Tezi. Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.

Specht, J., & Deyoung, T. (2005). Teachers' Perceptions: Barriers And Supports To Using Technology In The Classroom. Education, Communication & Information.

Squire, K. (2006), Games As İdeological Worlds. [Cevrimici] <http://www.academiccolab.org/resources/documents/edreacher-submitted.pdf>.

Sükan, Z. (1983). Okulöncesi Etkinlikleri, Devlet Kitapları, Milli Eğitim Basımevi, İstanbul

Şahin, B. (2006). Okulöncesi Dönemde Bilgisayar Destekli Fen Öğretimi ve Etkilerinin İncelenmesi. Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Yönetimi ve Denetimi Tezi

Şahin, T. Y., Yıldırım, S. (1999). Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme, Ankara: Anı Yayıncılık.

Şahin, Z. (2007). Ciddi Oyunlar Serious Games <http://www.mmistanbul.com/makale/title/ciddi-oyunlar-serious-games> (2012).(10.04.2019 Tarihinde Alıntı Yapılmıştır).

Şimşek, T. (2004). İlköğretimde Drama Kuramsal Bilgiler ve Uygulama Örnekleri. İstanbul: Suna Yayıncılık.

Tanrıverdi, Ö. (2012). Yaratıcı Drama ile Verilen Eğitimin Okul Öncesi Öğrencilerin Çevre Farkındalığına Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Muğla.

Tarhan, N. (2002). Psikolojik Savaş Gri Propaganda, İçinde (101), İstanbul: Timaş Yayınları.

Tuğrul, B. (1997). Oyun ile Eğitim. 1. Ulusal Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Kongresi. ISBN No:92-806-33449

Tuğrul, B. (2010), “Oyun Temelli Öğrenme”, Okul Öncesinde Özel Öğretim Yöntemleri, (Ed. Rengin Zenbat) Anı Yayınları, Ankara.

Tüfekçioğlu, U. (Editör). (2013). Çocukta Oyun Gelişimi. (2. Baskı). Eskişehir: T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını No: 2279.

Ulutaş, A. (2011). Okul Öncesi Dönemde (6 Yaş) Belli Başlı Oyunların Çocukların Psikomotor Gelişimine Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.

Ünal, S. (2000). Okul Öncesi Eğitim Kurumlarında Yöneticilerin Kişilik Özellikleri ile Toplam Kalite Yönetimi İlişkisi. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış, İstanbul.

Yalçınalp, S., Geban, Ö., & Özkan, Ö. (1995). Effectiveness Of Using Computer-Assisted Supplementary Instruction For Teaching The Mole Concept. Journal of Research in Science Teaching, 32.

Yaşar, Ş. (2004). Okulöncesi Eğitimde Bilgisayar Öğretimi, Yrd. Doç. Dr. Ayşen Gürcan NAMLU, Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir, 2004.

Yavuzer, H. (2007). Çocuk Psikolojisi. (30. Baskı). İstanbul: Remzi Kitapevi.

Yavuzer, H. (2008). Çocuk Eğitimi El Kitabı. (23. Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Yiğit, A. (2007). İlköğretim2. Sınıf Seviyesinde Bilgisayar Destekli Eğitici Matematik Oyunlarının Başarıya ve Kalıcılığa Etkisi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Zembat, R. (2001). Nitelik Açısından Okul Öncesi Eğitim Kurumları ve İlgili Bir Araştırma, Atatürk Eğitim Fakültesi. Yayın No: 40, İstanbul.

EKLER

Ek 1: Öğretmen Bilgisayar Oyunları Değerlendirme Formu Soruları

Sayın Öğretmen,

Okulöncesi Dönemde çocukların bilgisayar oyunları oynama durumlarının sizin açınızdan incelenmesi için bir çalışma yapılması planlanmıştır. Aşağıdaki soruları cevaplandırarak, çalışmamızı destekleyiniz. Teşekkürler...

(Bilgisayar Oyunları : tablet, telefon ve bilgisayarlar aracılığı ile oynanan tüm oyunları kapsamaktadır.)

1. Cinsiyetiniz : K () E ()
2. Yaşınız : 20 - 29 () 30 – 39 () 40 - 49 () 50 - üstü ()
3. Eğitim Durumunuz : Yüksek okul () Üniversite() LisansUstü() Doktora()
4. Medeni Durumunuz : Evli () Bekar ()
5. Mesleki Kıdeminiz : 0-5 yıl() 5-10 Yıl() 10-15 yıl () 15 Yıl Üstü()
6. Günde Kaç Saat İnternet Kullanırsınız? :
7. Eğitim Döneminizde Teknoloji ile ilgili Eğitim Aldınız mı?: Evet () Hayır()
8. Öğretmenlik döneminizde Teknoloji ile İlgili Hizmet içi Eğitim Aldınız mı? : Evet () Hayır()
9. Okulöncesi dönemde bilgisayar oyunları gerekli midir? Neden?

10.Siz okulda çocuklara bilgisayar oyunları oynatıyor musunuz? Hayır ise neden?

11.Sizce çocuklar günlük kaç saat bilgisayar oyunları oynamalıdır? :

12.Bilgisayar oyunlarını evde veliler çocuklarına daha çok hangi amaçlarla oynatmalı?

13.Bilgisayar oyunları oynarken çocukların denetim ve gözetimi nasıl olmalı?

14.Okulöncesi dönemde hangi etkinliklerde bilgisayar oyunlarına ihtiyaç duyulur?

15.Sizce bilgisayar oyunlarının çocuk için yararları nelerdir?

16.Sizce bilgisayar oyunlarının çocuk için zararları nelerdir?

17.Bilgisayar oyunlarının;

- a) Çocuğun sosyal gelişimine etkileri nelerdir?
- b) Dil ve konuşma becerilerine etkileri nelerdir?
- c) Zihinsel gelişimine etkileri nelerdir?

Ek 2: Ebeveyn Bilgisayar Oyunları Değerlendirme Formu Soruları

Sayın Veli,

Okulöncesi Dönemde çocukların bilgisayar oyunları oynama durumlarının sizin açınızdan incelenmesi için bir çalışma yapılması planlanmıştır. Aşağıdaki soruları cevaplandırarak, çalışmamızı destekleyiniz. Teşekkürler...

Bilgisayar Oyunları : tablet, telefon ve bilgisayarlar aracılığı ile oynanan tüm oyunları kapsamaktadır.

1. **Cinsiyetiniz** : K () E ()
2. **Yaşınız** : 20 - 29 () 30 – 39 () 40 - 49 () 50 - üstü ()
3. **Annenin Eğitim Durumu** : İlköğretim() Lise() Yüksek okul (2 yıllık) ()
Universite() LisansUstü() Doktora()
4. **Babanın Eğitim Durumu** : İlköğretim() Lise() Yüksek okul (2 yıllık) ()
Universite() LisansUstü() Doktora()
5. **Okulöncesine Giden Çocuğunuzun yaşı (ay olarak yazınız):**
6. **Okulöncesine Giden Çocuğunuzun cinsiyeti** : K () E ()
7. **Günde Kaç Saat İnternet Kullanırsınız?** :
8. **Evinizde Bilgisayar, Tablet vb. var mı?** :
9. **Çocuğunuz evde günde kaç saat bilgisayar oyunları oynamaktadır? :**
10. **Çocuğunuz bilgisayar oyunlarını daha çok hangi teknolojik alet ile oynar?**
11. **Çocuğunuz evde bilgisayar oyunlarını kimin denetimi ve gözetiminde oynar?**
12. **Çocuğunuz evde hangi tür bilgisayar oyunları oynamak istiyor?**
13. **Çocuğunuza evde bilgisayar oyunları oynatma esnasında sizin tutumunuz ne şekildedir? Yazınız.**
14. **Çocuğunuzun bilgisayar oyunları karşısındaki tutumu açısından düşüncelerinizi yazınız.**

15. Sizce bilgisayar oyunlarının çocuđunuz için yararları nelerdir?

16. Sizce bilgisayar oyunlarının çocuđunuz için zararları nelerdir?

17. Çocuđunuzda bilgisayar oyunları oynadıktan sonra

A) Fiziksel Őikayet ve rahatsızlıkları nelerdir?

B) Dil kullanma ve konuşma becerisi açısından deđişiklikler nelerdir?

C) Sosyal olarak ne gibi deđişikler gözlemliyorsunuz?

D) Zihinsel faaliyetlerinde ne gibi deđişiklikler oluyor?

Ek 3: Özgeçmiş ve İletişim

İsmail Tosun, 1986 Konya/Doğanhisar doğumlu olup ilkokul, ortaokul ve lise eğitimimi Konya-Ereğli’de tamamladım. Konya Selçuk Üniversitesi, Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Öğretmenliği Bölümünü 2009 yılında bitirdim. Aynı yıl Milli Eğitim Bakanlığı’nca Bilişim Teknolojileri Öğretmeni olarak atandım. 2011 yılında Konya Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü İlköğretim Anabilim Dalı, Okul Öncesi Eğitimi Bilim Dalında yüksek lisans eğitimime başladım. Halen Ilgın İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü Argıthanı Atatürk Ortaokulu’nda Bilişim Teknolojileri Öğretmeni olarak görev yapmaktayım.

İletişim : hekimoglu767@gmail.com