



T.C.
İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANA BİLİM DALI
OKUL ÖNCESİ EĞİTİMİ BİLİM DALI

EBEVEYNLERİN DİJİTAL OYUN REHBERLİK STRATEJİLERİ İLE
DİJİTAL OYUNLARIN OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARINA
ETKİSİNE YÖNELİK EBEVEYNLERİN ALGILARININ
İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Tülay UTUŞ

MALATYA-2022

T.C.
İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANA BİLİM DALI
OKUL ÖNCESİ EĞİTİMİ BİLİM DALI

EBEVEYNLERİN DİJİTAL OYUN REHBERLİK STRATEJİLERİ İLE
DİJİTAL OYUNLARIN OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARINA
ETKİSİNE YÖNELİK EBEVEYNLERİN ALGILARININ
İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Tülay UTUŞ

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Seda ŞAHİN

Malatya-2022

ONUR SÖZÜ

Dr. Öğr. Üyesi Seda ŞAHİN'in danışmanlığında yüksek lisans tezi olarak hazırladığım **Ebeveynlerin Dijital Oyun Rehberlik Stratejileri ile Dijital Oyunların Okul Öncesi Dönem Çocuklarına Etkisine Yönelik Ebeveynlerin Algılarının İncelenmesi** başlıklı bu çalışmanın bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın tarafımdan yazıldığını ve yararlandığım bütün yapıtların hem metin içinde hem de kaynakçada yöntemine uygun biçimde gösterilenlerden oluştuğunu belirtir, bunu onurumla doğrularım.

Tülay UTUŞ

ÖNSÖZ

Yüksek lisans sürecimde beni hiç yalnız bırakmayan, ben pes ettiğimde beni motive eden, stresli zamanlarımda bana anlayış gösteren, her konuda ve günün her saatinde kendisine çekinmeden ulaşabildiğim sayın hocam Dr. Öğrt. Üyesi Seda ŞAHİN'e değerli bilgi ve birikimlerini benimle paylaşarak araştırmanın doğru bir şekilde yürümesini sağladığı için sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

Tez savunma jürimde bulunarak değerli görüş ve önerileriyle tezime katkı sunan kıymetli hocalarım sayın Doç. Dr. Filiz ELMALI ve sayın Dr. Öğrt. Üyesi Sümeyra AKKAYA'ya çok teşekkürler.

Tez sürecimde benden manevi desteklerini esirgemeyen tüm sevdiklerime yürekten teşekkür ediyorum.

ÖZET

EBEVEYNLERİN DİJİTAL OYUN REHBERLİK STRATEJİLERİ İLE DİJİTAL OYUNLARIN OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARINA ETKİSİNE YÖNELİK EBEVEYNLERİN ALGILARININ İNCELENMESİ

UTUŞ, Tülay

Yüksek Lisans, İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü

Okul Öncesi Eğitimi Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Seda Şahin

Ocak-2022, XI+126 sayfa

İçinde bulunduğumuz yüzyılda teknoloji, her bireyin yaşam alanını kuşatmıştır. Milenyum öncesi doğan ebeveynler bu durumla sonradan karşılaşmakta, çocuklar ise bu ortamın içine doğmaktadır. Çocuklar teknolojik aletler hakkında ebeveynlerinden daha fazla bilgiye ve donanımına sahip hale gelmiştir. Avantajlarıyla beraber birçok risk faktörü de sürecin parçası olmuştur. Bu araştırmada ebeveynlerin dijital oyun rehberlik stratejileri ile dijital oyunların okul öncesi dönem çocuklarına etkisi araştırılmıştır. Araştırmanın evrenini 2020-2021 eğitim öğretim yılında Malatya ve Hakkâri il merkezlerindeki Millî Eğitim Bakanlığı'na bağlı resmi ve özel bağımsız anaokulları ve ilkokula bağlı ana sınıflarındaki 3-7 yaş çocukların ebeveynleri oluşturmuştur. Örneklem belirlemede basit seçkisiz örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Araştırmada araştırmacı tarafından geliştirilen ve araştırma kapsamına dahil edilen çocuklar ile ebeveynlerine ait bilgileri toplamak amacıyla "Kişisel Bilgi Formu", dijital oyunların çocukların gelişimleri üzerindeki etkisini belirlemek amacıyla "Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği", ebeveynlerin dijital oyunlarda çocukları için uyguladıkları stratejileri belirlemek amacıyla da "Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği" kullanılmıştır. Çalışmanın istatistiksel analiz aşamasında değişkenlerin normallik varsayımı iç Shapiro-Wilk, varyans homojenlik varsayımı Levene testi ile incelenmiştir. Ebeveynlerin dijital ebeveyn rehberlik stratejileriyle ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların etkileri arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla Spearman Korelasyon Analizi

yapılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre serbest ebeveyn rehberlik stratejisi ile gün içinde çocuğun dijital teknoloji araçlarıyla geçirdiği süre arasında ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca aktif ve teknik ebeveyn rehberlik stratejisi ile çocuklara dijital teknolojiyi öğrenme ve eğlence gerekçeleriyle vermenin ilişkili olduğu, serbest ve dijital yönlendiren ebeveyn rehberlik stratejisinin ise oyalama, ödül, iletişim ve yemek yedirme gerekçeleriyle vermeyle ilişkili olduğu saptanmıştır.

Anahtar Sözcükler: Dijital oyunlar, dijital oyun rehberlik stratejileri, okul öncesi eğitim



ABSTRACT

INVESTIGATION OF PARENTS' PERCEPTIONS OF DIGITAL GAME GUIDANCE STRATEGIES AND THE EFFECT OF DIGITAL GAMES ON PRESCHOOL CHILDREN

UTUŞ, Tülay

M.S., Inonu University, Institute of Educational Sciences
Preschool Education Teaching

Advisor: Assist. Prof. Dr. Seda ŞAHİN

January- 2022, XI+126 pages

In the current century, technology has surrounded the living space of every individual. Parents born before the millennium encounter this situation later, and children are born into this environment. Children have become more knowledgeable and equipped about technological devices than their parents. Along with its advantages, many risk factors have also been part of the process. In this study, parents' digital game guidance strategies and the effects of digital games on preschool children were investigated. The universe of the research consisted of the parents of children aged 3-7 in public and private independent kindergartens affiliated to the Ministry of National Education in Malatya and Hakkari city centers in the 2020-2021 academic year and in the kindergartens affiliated to primary school. Simple random sampling method was used for sampling. The following data collection tools were used in this particular study: "Demographic Information Form" developed by the researcher, "Effects of Digital Games in Early Years Scale" to determine the effect of digital games on children's development, "Effects of Digital Games at Early Ages" to determine the strategies parents use for their children in digital games and "Digital Play Parental Guidance Strategies Scale". In the statistical analysis phase of the study, the normality assumption of the variables was examined with the internal Shapiro-Wilk test, and the variance homogeneity assumption was examined with the Levene test. Spearman Correlation Analysis was conducted to determine the relationship between parents'

digital parental guidance strategies and the effects of parents' perceived digital games. According to the results of the research, it was concluded that there is a relationship between the free parental guidance strategy and the time the child spends with digital technology tools during the day. In addition, it was determined that the active and technical parental guidance strategy was related to giving digital technology to children for learning and entertainment reasons, while the parental guidance strategy leading to free and digital was related to giving it for distraction, reward, communication and feeding reasons.

Keywords: Digital games, digital game guidance strategies, preschool education



İÇİNDEKİLER

ONUR SÖZÜ.....	i
ÖNSÖZ	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vii
TABLolar LİSTESİ	x

BÖLÜM I

GİRİŞ

1.1. Problem Durumu	2
1.2. Araştırmanın Problemi	8
1.3. Araştırmanın Önemi.....	9
1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları	12
1.5. Tanımlar	13

BÖLÜM II

KURAMSAL BİLGİLER VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Kuramsal Bilgiler	14
2.1.1. Dijital Oyunlar ve Okul Öncesi Dönem Çocukları	14
2.1.2. Dijital Nesil	14
2.1.3. Çocuk ve Dijital Oyun.....	15
2.1.4. Dijital Oyunların Çocuklar Üzerindeki Etkileri	16
2.1.4.1. Fiziksel Gelişim	16
2.1.4.2. Duygusal Gelişim	17
2.1.4.3. Sosyal Gelişim	18
2.1.4.4. Dil Gelişimi.....	19
2.1.4.5. Bilişsel Gelişim.....	19
2.1.4.6. Uyku ve Beslenme	20
2.1.5. Dijital Çağ ve Dijital Ebeveynlik	21
2.1.5.1. Dijital Ebeveyn	21
2.1.5.2. Dijital Dünyada Çocuk Büyütmek.....	22

2.1.5.3. Dijital Ebeveyn Rehberlik Stratejileri.....	24
2.1.5.3.1. Aktif Ebeveyn Rehberlik Stratejisi	25
2.1.5.3.2. Teknik Ebeveyn Rehberlik Stratejisi	25
2.1.5.3.3. Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Rehberlik Stratejisi	25
2.1.5.3.4. Serbest Ebeveyn Rehberlik Stratejisi.....	26
2.1.6. İlgili Araştırmalar	26
2.1.6.1. Dijital Oyunlar ve Dijital Ebeveyn Rehberlik Stratejileri ile İlgili Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar	26
2.1.6.2. Dijital Oyunlar ve Dijital Ebeveyn Rehberlik Stratejileri ile İlgili Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar.....	32

BÖLÜM III

YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Modeli	40
3.2. Evren ve Örneklem	40
3.3. Veri Toplama Araçları	43
3.3.1. Kişisel Bilgi Formu	44
3.3.2. Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği (EYDOEÖ)	44
3.3.3. Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği (DOERSÖ)	46
3.4. Verilerin Toplanması	48
3.5. Verilerin Analizi.....	48

BÖLÜM IV

BULGULAR

4.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular	50
4.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular.....	80

BÖLÜM V

TARTIŞMA ve YORUM

5.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Tartışma ve Yorum.....	83
5.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Tartışma ve Yorum	96

BÖLÜM VI

SONUÇ ÖNERİLER

6.1. Sonuçlar.....	101
6.2. Öneriler	102
6.2.1. Araştırmacılara Yönelik Öneriler	102
6.2.2. Uygulamaya Yönelik Öneriler	103
6.2.3. Yasa Koyuculara Öneriler	104
KAYNAKLAR	105
EKLER	119
EK-1. Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği İzin Yazısı.....	119
EK-2. Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği Uygulama Formu	120
EK-3. Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği İzin Yazısı	121
EK-4. Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği Uygulama Formu	122
EK-5. Etik Kurul Kararı	123
EK-6. Araştırma Uygulama İzni Valilik Oluru.....	124
EK-7. Bilgilendirilmiş Onam Formu	125
EK-8. Kişisel Bilgi Formu	126

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1 Çocuklara ve ebeveynlerine ait demografik bilgiler	41
Tablo 2 Dijital oyunların çocuklara etkileri ölçeği alt boyutları için güvenilirlik analizi bulguları	45
Tablo 3 Dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeği alt boyutları için güvenilirlik analizi bulguları	47
Tablo 4 Ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocukların cinsiyetlerine göre karşılaştırıldığı analiz bulguları	49
Tablo 5 Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocukların cinsiyetlerine göre karşılaştırıldığı analiz bulguları	51
Tablo 6 Ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocukların yaşlarına göre karşılaştırıldığı analiz bulguları	52
Tablo 7 Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocukların yaşlarına göre karşılaştırıldığı analiz bulguları	53
Tablo 8 Ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocukların doğum sıralarına göre karşılaştırıldığı analiz bulguları	54
Tablo 9 Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocukların doğum sıralarına göre karşılaştırıldığı analiz bulguları	55
Tablo 10 Ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocuk ile yakınlık durumuna göre karşılaştırıldığı analiz bulguları.....	56
Tablo 11 Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocuk ile yakınlık durumuna göre karşılaştırıldığı analiz bulguları.....	57
Tablo 12 Ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocuk sayısına göre karşılaştırıldığı analiz bulguları	58
Tablo 13 Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocuk sayısına göre karşılaştırıldığı analiz bulguları	59
Tablo 14 Ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocuğun annesinin yaşına göre karşılaştırıldığı analiz bulguları	59
Tablo 15 Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocuğun annesinin yaşına göre karşılaştırıldığı analiz bulguları	61
Tablo 16 Ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocuğun annesinin eğitim düzeyine göre karşılaştırıldığı analiz bulguları	62

Tablo 17 Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocuğun annesinin eğitim düzeyine göre karşılaştırıldığı analiz bulguları	63
Tablo 18 Ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocuğun annesinin çalışma durumuna göre karşılaştırıldığı analiz bulguları	64
Tablo 19 Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocuğun annesinin çalışma durumuna göre karşılaştırıldığı analiz bulguları	65
Tablo 20 Ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocuğun babasının yaşına göre karşılaştırıldığı analiz bulguları	66
Tablo 21 Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocuğun babasının yaşına göre karşılaştırıldığı analiz bulguları	67
Tablo 22 Ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocuğun babasının eğitim düzeyine göre karşılaştırıldığı analiz bulguları	68
Tablo 23 Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocuğun babasının eğitim düzeyine göre karşılaştırıldığı analiz bulguları	69
Tablo 24 Ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocuğun babasının çalışma durumuna göre karşılaştırıldığı analiz bulguları	69
Tablo 25 Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocuğun babasının çalışma durumuna göre karşılaştırıldığı analiz bulguları	69
Tablo 26 Ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin gün içinde dijital teknoloji kullanım süresine göre karşılaştırıldığı analiz bulguları	71
Tablo 27 Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin gün içinde dijital teknoloji kullanım süresine göre karşılaştırıldığı analiz bulguları	72
Tablo 28 Ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocuğun dijital araçla geçirdiği günlük süresine göre karşılaştırıldığı analiz bulguları. 74	
Tablo 29 Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocuğun dijital araçla geçirdiği günlük süresine göre karşılaştırıldığı analiz bulguları.....	76
Tablo 30 Ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin dijital teknoloji verme gerekçesine göre karşılaştırıldığı analiz bulguları	77
Tablo 31 Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin dijital teknoloji verme gerekçesine göre karşılaştırıldığı analiz bulguları	79
Tablo 32 Ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejiler ile algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerine göre Spearman Korelasyon analizi bulguları.....	81

BÖLÜM I

GİRİŞ

Bireylerin eğitiminde, kişilik gelişiminde, sosyal uyumunda, çevresini tanıma ve öğrendiklerini pekiştirmede önemli bir adım olması açısından oyun, çocukluğun en temel ve vazgeçilmez unsurudur (Çakmak ve Elibol, 2011; Hazar, Altun ve Hazar, 2016; Livingstone, Mascheroni, Dreier, Chaudron ve Lagae, 2015; Uyan, 2020). Oyunlar aracılığıyla çocuklar eğlenirken bir taraftan da hayata hazırlanmaktadırlar. Çocuklar, çevrelerini oyun oynarken keşfetmektedirler. Keşif sırasında öğrendikleri yeni davranışları deneme fırsatı yakalamakta ve çevreye yönelik uyum kapasitelerini artırmaktadırlar. Oyun esnasında gerçek hayatta üstlenecekleri rolleri deneme fırsatı yakalamaktadırlar. Aynı zamanda çocuklar grup oyunları aracılığıyla iş birliği içinde çalışmayı, sosyal ve öz bakım becerilerini geliştirmeyi ve başkalarının haklarına saygı duymayı öğrenmektedirler (Gazetoğlu, 2007; Pellegrini, Dupuis ve Smith, 2007; Toran, Ulusoy, Aydın, Deveci ve Akbulut, 2016). Erken çocukluk dönemindeki yaş grubu için ise oyun, ihtiyaç ve doğal bir öğrenme sürecidir.

Çocuklar oyunu, mekân sınırı olmadan bir iş olarak gerçekleştirmektedir. Oyun mekânlarının ve araçlarının farklılaşması çocuklara farklı kazanımlar sağlamaktadır. Doğal ortamlarda çocuklar çevre bilinci kazanırken kutu oyunları ile dikkatleri ve hızları gelişebilmektedir (Demir ve Şahin, 2019). Bu açıdan oyun oynanan mekânların ve araçlarının da oyunla eşdeğer öneme sahip olduğu alanyazında görülmüştür (Banko, Akdemir, Gemici-Koşar ve Sevimli-Çelik, 2018). Ancak kentsel alanlarda yapılar ile işlek sokakların artması çocuklar için oyun alanlarının parklar ve oyun merkezleri ile sınırlı hale gelmesine neden olmuştur. Oysa dış mekân oyunları ile çocuklar; kendi sınırlarını fark edebilme, problem çözme, strateji geliştirme, denge kontrolü sağlama, tüm duyularını kullanma fırsatı yakalama, keşif imkânı bulma, çevrelerini tanıma becerilerini ve özerkliklerini kazanmaktadır (Moralı, 2019; Sicim Sevim ve Bapoğlu Dümenci, 2020). Çocukların açık alana yönelik becerileri edinme süreçleri kısıtlandığında çocukların oyun ihtiyaçlarını giderme arzuları azalmamakta, bunun yerine farklı oyun türleri çocukların yaşamında etkisini göstermektedir.

Çocukların farklı oyun ortamlarında oynamaları kadar farklı oyun türlerini oynamaya da ihtiyaçları vardır. Bu konuda ailelerin çocukları için gerekli rehberliği

yapabilmeleri önemlidir. Aksi halde özellikle kontrolsüz dijital oyunlar oynamak çocuk için çok zararlı etkilere neden olabilir. Okul öncesi dönemde, hata yapma fırsatı, çocukların gelişimleri ve öğrenmeleri için önemli bir etkidir. Bütün oyunlar kendi içinde risk barındırmaktadır. Bununla birlikte ‘Risk’ kavramı ‘Tehlike’ kavramıyla karıştırılmaktadır. ‘Risk’ çocuklar tarafından değerlendirilebilirken ‘Tehlike’ çocuklar tarafından değerlendirilemez. Çocukların bisikletle ne kadar hıza ulaşabileceği risk kavramıyla açıklanabilirken bisikletin fren mekanizmasının bozulmuş olması tehlike kavramıyla açıklanmaktadır (Cevher Kalburan, 2014; Güler ve Demir, 2016). Ebeveynlerin ve öğretmenlerin, çocukların geleneksel ve dijital oyunlarında riskleri değil tehlikeleri azaltmaları ve onlara bu konuda rehberlik etmeleri beklenmektedir.

Değişen oyun kültürü, dış ortamlarda çocukların kontrol edilmesine yönelik güçlükler ve ebeveynlerin korumacı yaklaşımları nedeniyle oyunlar dış mekânlardan iç mekânlara taşınmıştır. İç mekânlarda oyun ihtiyacı daha çok dijital teknolojiyle karşılanmaktadır. Dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkilerini fark edebilmek için ebeveynlerin kullandıkları rehberlik stratejilerinin bilinmesinin etkili olduğu düşünülmektedir (Karaca ve Aral, 2020; Sapsağlam, 2018).

Bu çalışma ebeveynlerin dijital oyun rehberlik stratejileri ile okul öncesi dönem çocuklarının oynadıkları dijital oyunların etkileri arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla yapılmıştır. Araştırmanın bu kısmında problem durumu, amacı, önemi, sınırlılıkları ve bazı tanımlar yer almaktadır.

1.1. Problem Durumu

Gelişen ve değişen dünya şartlarıyla beraber çocukların yaşamında dijital teknoloji giderek artan bir rol üstlenmiştir. Bu durum ebeveynlerde endişe ve kafa karışıklığına neden olmuştur. Henüz televizyon ekranı karşısında geçirilen süre ve etkileşim şekli tartışılırken hızlı bir şekilde hayatımıza giren dokunmatik ekranlarla beraber çocuklar, taşınabilen teknoloji dünyasına gözlerini açmışlardır. Uygun seviye ve sürede erişime karar verme gibi durumlar ebeveynleri ikilemlerle karşı karşıya getirmiştir (Goodwin, 2021).

‘Dijital göçmen’ olan modern ebeveynler; ‘dijital yerli’ olan ekran kuşağı çocuklarıyla nasıl başa çıkmaları gerektiği, onlarla nasıl iletişim kuracakları, kullandıkları dijital dili anlama gibi problemlerle karşı karşıya gelmişlerdir ve bu durum ebeveynlerde kaygıya neden olmuştur. Ebeveynlerin, çocuklarıyla yaşadıkları bu

sorunlar karşısında kendi çocukluklarını referans almaları neredeyse imkânsız görünmektedir. Dijital göçmen olan ebeveynlerin hayatlarındaki ekranlar (televizyon, masa üstü bilgisayar..), ebeveynlere sınırlı programlar ve oyunlar sunarken; dijital yerli çocukların hayatlarındaki ekranlar, internet aracılığıyla çocuklara bir ‘tık’la sınırsız bir içerik sunmaktadır (Goodwin, 2021; Sayar ve Benli, 2020). Gelişimin ve değişimin engellenmesinin imkânsızlığı düşünüldüğünde ebeveynlerin dijital teknoloji kullanımıyla ilgili nasıl bir ebeveynlik stratejisi kullandıkları ve bu stratejinin çocuklar üzerindeki etkilerinin araştırılmasına ihtiyaç duyulmaktadır.

Genel olarak bakıldığında oyun hem yetişkinlerin hem de çocukların yaşamlarında mevcuttur. Ancak oyunun yetişkinlerin hayatındaki rolü tekdüzelikten kaçış, yeniden doğuş olarak tanımlanabilirken (Arnold, 1998; Sayar ve Benli, 2020) çocuk için oyun ciddi bir uğraştır. Uzun yıllar boyunca oyunlarda ciddi bir değişiklik gözlemlenmezken günümüzde oyunlar dijital ortama taşınarak kuşaklar arasında ciddi farklar ortaya çıkmıştır (Livingstone vd., 2015). Geleneksel oyunların çocuklar üzerindeki olumsuz etkileri belki sadece fiziksel yaralanmalar olarak sınıflandırılabilirken Covid-19 pandemi süreciyle birlikte daha fazla etkileşim kurulan dijital oyunlarda oyun arkadaşının kimliğinin bilinmeyişi, sanal hırsızlıklar ve siber saldırılar gibi problemler ebeveynlerin dijital teknolojiyle ilgili stratejiler belirlemesi gerekliliğini ortaya koymuştur.

Çocuklar çevrelerinde olup bitene duyarlıdır ve yetişkinlerin neler yaptığını görüp denemek isterler. Dijital teknoloji ise yetişkinlerin gerek sosyal yaşamlarında gerekse iş yaşamlarında önemli bir yer tutmaktadır. Yetişkinlerin davranışlarını taklit ederek öğrenen çocuklar onların dijital teknoloji kullanımlarını da taklit ederler. Ebeveynlerinin dijital teknolojiyi kullanım amaçları, dijital teknolojiyle geçirdikleri süre çocuklar tarafından örnek alınır. Yapılan araştırmalarda, dijital teknolojiyle tanışmanın kaçınılmaz olduğunu ve hem iş hem eğitim hayatının vazgeçilmez bir parçası haline dönüştüğünü düşünen ebeveynlerin, çocuklarına bilgisayar öğretimi için özel bir zaman ayırdıkları ayrıca ebeveynleri tarafından erken yaşlarda denetimli olarak dijital teknolojiyle tanışan çocukların, ilerleyen yaşlarda teknolojiyi daha yetkin olarak kullandıkları sonuçlarına ulaşılmıştır (Taufik, Apendi, Saidi ve İstiarsono, 2019). Çocukların bilgisayar, telefon ve tablet gibi teknolojilerle erken yaşlarda tanışmaları ve bunlar aracılığıyla oynayacakları oyunlardan faydalanmalarının ancak dijital ebeveynlerin rehberliğinde mümkün olduğu düşünülmektedir.

Dijital oyun oynayan çocukların İngilizce kelime dağarcıklarında gelişme, öğrenmede isteklilik, özellikle ses farkındalığı, hafıza güçlendirme, eşgüdümlü motor beceriler ve matematiksel beceriler alanlarında tasarlanmış oyunların faydalarına dair kanıtlar (Peirce, 2013) görülürken yeme alışkanlıkları ve uyku düzenlerinde olumsuzluklar olduğu sonucuna da ulaşılmıştır (Marsh, Plowman, Yamada-Rice, Bishop ve Scott, 2016; Morali, 2019; Nisa ve Hanif, 2020). Ayrıca çocukların günün 4-5 saatini dijital oyunlarla geçirdikleri, dijital oyunlarda gördükleri figürleri gerçek hayatta taklit ettikleri de araştırma sonuçları ile ortaya konmuştur (Reinders ve Wattana, 2015). Dijital teknolojinin nasıl kullanıldığına bağlı olarak çocukların gelişimlerine olumlu katkılarıyla beraber olumsuz yansımalarının olduğu bilinmektedir. Özellikle okul öncesi dönem çocuklarının dijital teknolojiyle tanışmaları çevre faktörüyle olmaktadır (Akçay ve Özcebe, 2012).

Çocuğa öğrenmede isteklilik kazandırmak, yemek yedirebilmek, çocuğu eğlendirmek ya da çocuğu oyalamak için ebevenlerin tercih ettiği dijital ebevenlik stratejisi, dijital teknoloji kullanımıyla ilgili henüz bir davranış kazanmamış olan okul öncesi dönem çocuklarında bilinçli bir teknoloji kullanımını sağlayacağı ya da davranış sorunlarına neden olacağı düşünülmektedir. Bu yönden ebevenlerin kullandıkları dijital rehberlik stratejileri ve çocukların dijital oyun oynarken ki davranışları arasındaki ilişkiyi incelemek önemlidir. Bilgisayar oyunlarının, 0-6 yaş grubundaki çocukların el-göz koordinasyonlarına, dikkat gelişimlerine, akıl yürütme, kendini organize etme ve problem çözme becerilerine katkısı olduğunu ortaya koyan araştırmalar bulunmaktadır (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018; Toran vd., 2016). Ancak gelişimlerinin kritik dönemlerinde olan okul öncesi dönem çocuklarının hayal ile gerçeği, soyut ile somut öğeleri ve doğal ile sanal olanı gerçeklik algılarının yeterli düzeyde gelişmemesinden dolayı birbirinden ayırt edemediği, bu sürecin bir ebevenin kontrolü altında geçirilmediğinde çocuğun oyunda gördüğü olası şiddet figürlerini davranışa dönüştürdüğünü ortaya koyan çalışmalar bulunmaktadır (Akçay ve Özcebe, 2012; Kars, 2010). Bu nedenle çocukların yetişkin denetiminde doğru bir rehberlik stratejisiyle dijital oyunlarla etkileşime geçmesinin çocuğun gelişimine olumlu etkisi olacağı düşünülmektedir.

Teknolojiyle etkileşim süresi, sıklığı ve teknolojiyi kullandığı sıradaki duruş pozisyonları, gelişimlerinin hassas dönemlerinde olan çocukların bilişsel, sosyal-duygusal gelişim alanları ve iskelet-kas sistemlerine zarar verdiği gibi çağın problemi

olan obeziteye de davetiye çıkarmaktadır (Mustafaoğlu, Zirek, Yasacı ve Özdinçler, 2018). Gözüm ve Kandır (2020)'ın yaptığı araştırmada çocukların, geleneksel oyunlar yerine otuz dakikayı aşan dijital oyunların; çocukların sosyallikleri, oyundan zevk alma durumları, mizah anlayışları ve konsantrasyonları üzerinde olumsuz etkiler yarattığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuçlardan yola çıkılarak ebeveynlerin tercih edecekleri stratejinin öneminin büyüklüğü göze çarpmaktadır.

Genellikle açık havada oynanan geleneksel oyunların; değişen dünya şartları, güvenlik sorunu, ebeveynlerin tam zamanlı çalışmaları, kentsel yaşamın getirdiği zorluklar, oyun alanlarının yetersizliği, medyada çıkan olumsuz haberler ve pandemi süreci gibi etkenler nedeniyle oynanamaması dijital çocukluk kavramını (Zeybekoğlu Akbaş ve Dursun, 2020) ortaya çıkarmıştır. Ayrıca bu nedenlerden ötürü çocukların ebeveynlerinin gözü önünde olmaması ebeveynler için endişe uyandırmaktadır. Ancak dijital oyun oynarken çocukların ebeveynlerinin görüş alanı içinde olması onların çeşitli tehlikelerden uzak olduğu anlamına gelmemektedir. Zararlı içerikler, pornografi, sanal hırsızlık, seksting gibi tehlikeler akıllı telefon, tablet ve bilgisayarlarla sinsice evlerimizin içine kadar girmektedir. Bu durum ebeveynlik kavramına farklı boyutlar kazandırmakta (Binford ve Hill, 2015; Türel ve Gür, 2018) ve ebeveynlerin dijital ebeveynlik rollerini ve etkilerini öğrenmesini zorunlu hale getirmektedir.

Dijital oyunlar, ister fırsatlar veya riskler açısından isterse her ikisi açısından tasarlansın, genellikle çocukların medya katılımını yönetmek için en iyi rehberlerin ebeveynler (Manap ve Durmuş, 2020; Livingstone vd., 2015; Sciacca, Laffan, Norman ve Milosevic, 2022) olduğu alanyazında kabul edilmektedir. Dijital oyunların olumsuz taraflarının farkında olamayacak kadar küçük olan çocukların ebeveynlerinin çocuklarını bu olumsuzluklardan korumak için daha fazla dikkatli olmaları ve çeşitli stratejiler geliştirmeleri gerekmektedir. Bu gereklilik dijital ebeveynlik kavramını doğurmuştur. (Kabakçı Yurdakul, Dönmez, Yaman ve Odabaşı, 2013; Taufik, Apendi, Saidi ve İstiarsono, 2019; Toran vd., 2016; Yaman, Dönmez, Akbulut, Yurdakul, Çoklar ve diğ., 2019). Dijital ebeveyn; kısaca dijital çağın ihtiyaçlarına göre hareket edebilen, kendini teknolojik ve diğer tüm gelişmelere kapatmamış birey olarak tanımlanmaktadır (Türel ve Gür, 2018).

Dijital riskleri fırsata dönüştürmek için birinci paydaş olarak ebeveynler görülmektedir. Bilgi çağı olarak da adlandırılan çağımızın gereksinimleri de göz önüne alınarak teknolojiyi, bilgiyi üretmek ve yönetmek için yetkin olarak kullanan bireylere

ihtiyaç duyulmaktadır (Kabakçı Yurdakul vd., 2013; Yaman, 2018). Bu bağlamda dijital ebeveynlerin çocukların dijital oyunlardan istenilen becerileri edinmelerine, tercih ettikleri stratejilerin etki edeceği düşünülmektedir. Bu nedenle ebeveynlerin tercih ettikleri dijital oyun rehberlik stratejilerinin ve dijital oyunların çocukların üzerindeki etkilerine ilişkin görüşlerinin belirlenmesine ihtiyaç duyulmaktadır.

Değişen dünya ve son dönemlerde pandemi sürecinin getirdiği yaşam koşulları çocukların öğrenmeleri ve eğlenmeleri için aracı olan oyunların, yaralanmalara neden olan geleneksel oyundan sanal boyuttaki dijital oyunlara evrilmesine neden olmuştur (Yokum, 2016). Bilgisayar oyunlarının oynanmaya başlama yaşının okul öncesi döneme kadar inmesi dikkat çeken bir durum olarak karşımıza çıkmaktadır. Annelerle yapılan araştırmalarda çocukların dijital oyunlarla tanışmalarının bir yaşına kadar indiği anlaşılmaktadır (Toran vd., 2016). Okul öncesi dönem çocuklarının da yoğun bir şekilde dijital ortamlara maruz kaldığı düşünüldüğünde bu yaş grubunda çocuğu olan ebeveynlerin kullandıkları dijital oyun rehberlik stratejilerine ilişkin görüşlerinin belirlenmesine ihtiyaç duyulmuştur.

İçinde bulunduğumuz pandemi süreci, çocukların eğitim alma biçimlerini ve oyunların türlerinin değişmesinin yanı sıra ebeveynlerin çalışma biçimlerini de değiştirmiştir. Ebeveynlerin yarı zamanlı çalışmaları, işlerini bilgisayar ve internet programları aracılığıyla evden yönetmeleri (Akoğlu ve Karaaslan, 2020; Gambin vd., 2020; Harapan vd., 2020; Keleşoğlu ve Adam-Karduz, 2020; Manzo ve Minello, 2020; Morgül, Kallitsoglou ve Essau, 2020; Shorer ve Leibovich, 2020) aile görüşmelerinin dahi sanal ortama taşınması yeni normalimiz haline gelmiştir. Açık havada geçirilen sürenin kısıtlanması hem çocukların hem de yetişkinlerin fiziksel aktivitelerine kısıtlama getirmiş, bu süreç bilgisayar ve akıllı telefonların başında geçirilen sürenin artmasına neden olmuştur (Kaya-Ciddi ve Yazgan, 2019). Pandemi sürecinin ne kadar devam edeceğinin bilinmediği düşünüldüğünde ve dijital teknolojiyle geçirilen sürenin arttığı da göz önünde bulundurulduğunda özellikle okul öncesi dönem çocuklarının gelişimlerinin olumsuz etkilenmemesi açısından ebeveynlerin kullandıkları dijital ebeveyn rehberlik stratejilerinin önemli olduğu düşünülmektedir.

Alanyazın incelendiğinde yurt içinde ve yurt dışında okul öncesi dönemde dijital oyunlarla ilgili çalışmalar artış göstermiş ve ebeveynlerin oyun tercihlerindeki tutumlarının incelendiği birçok araştırma yapılmıştır. Yurt içinde; dijital ebeveynlerin dijital riskler konusundaki tutumları (İnan Kaya, Mutlu Bayraktar ve Yılmaz, 2017;

Kurtoğlu Erden ve Uslupehlivan, 2021), ‘Dijital Kültür ve Eğitim’ kavramları arasındaki ilişki (İnci, Akpınar ve Kandır, 2017), ebeveynlerin çocuklarına yönelik oyun tercihleri (Işıkoğlu Erdoğan, 2019), pandemi sürecinde dijital ebeveynlik ve ebeveynlerin stres düzeyleri arasındaki ilişki (Keleşoğlu ve Adam Karduz, 2020), 3-6 yaş arasında çocukları olan ebeveynlerin dijital teknoloji kullanımına dair görüşleri (Oğuz ve Kutluca, 2020), erken çocukluk dönemindeki çocuklarda dijital teknoloji kullanımına dair ebeveyn tutumları (Cengiz Saltuk ve Erciyes, 2020), ebeveynlerin dijital oyunlardaki şiddet farkındalığı (Söğüt, 2020), ebeveynlerin dijital farkındalık düzeyleri (Akkaya, Tan, Kapıdere, ve Şahin, 2021), yurt dışında ise; okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyunların pedagojik etkileri (Palaiologou, 2014), okul öncesi dönemdeki çocukların dijital teknolojilerle yapabildikleri ve etkileşimleri (Plowman, Stevenson, Stephen ve McPake 2012; Zevenbergen ve Logan, 2008), ‘Z Kuşağı’ çocuklarının dijital tüketici kültürüne adaptasyonu (Bassiouni ve Hackley, 2014) ile ilgili çalışmalar çeşitli değişkenler açısından incelenmiştir.

Alanyazın incelendiğinde ebeveyn tutumları ve dijital oyunların etkileri üzerine çeşitli çalışmalar yapıldığı ancak ebeveynlerin dijital oyun rehberlik stratejileri ve dijital oyunların etkilerinin bir arada araştırılmadığı görülmüştür. Teknolojiden uzak bir yaşamın mümkün olmadığı bilinmektedir. Dijital oyunların tehlikeli olduğunu düşünen ebeveynler, çocukları dijital oyunlardan tamamen uzak tutarak çocuklarını koruduklarını düşünmektedirler. Oysa çağa ayak uydurmak için dijital oyunların, çocukların hayatında olması büyük önem taşımaktadır. Bu bağlamda ebeveynlerin teknolojik gelişmeleri yok saymak yerine ‘risk’ ve ‘tehlike’ kavramlarının ne olduğu hakkında bilgi sahibi olarak çocuklara bu konuda rehberlik edebilecekleri ve ebeveynlerin dijital oyun rehberlik stratejileriyle dijital oyunların okul öncesi dönemdeki çocuklara etkilerinin değişiklik göstereceği düşünülmektedir.

Bu çalışmayla ebeveynlerin dijital oyun rehberlik stratejilerinin dijital oyunların okul öncesi dönem çocuklarına etkileri çocuğun demografik özelliklerinden; cinsiyeti, doğum sırası, kardeş sayısı, yaşı, annesinin ve babasının; yaşı, çalışma şekli ve eğitim düzeyi, ebeveynlerinin dijital teknolojiyle geçirdikleri etkileşim süresi, ebeveynlerinin çocuklara dijital teknolojiyi verme gerekçeleri ve çocuğun dijital teknolojiyle geçirdikleri süre değişkenlerine göre aynı evren ve örneklem üzerinde incelenmiştir. Alanyazında ebeveynlerin dijital rehberlik stratejilerinin dijital oyunların okul öncesi dönem çocuklarına etkisinin bir arada ele alınarak incelendiği araştırmaya rastlanmamıştır.

1.2. Araştırmanın Problemi

Araştırmada “2020-2021 Eğitim Öğretim yılı bahar yarıyılında Hakkâri ve Malatya illerindeki Millî Eğitim Bakanlığı’na (MEB) bağlı resmi ve özel anaokulları ile ilkokul ve ortaokullara bağlı ana sınıflarına devam eden 3-7 yaş çocuklara sahip ebeveynlerin dijital oyun rehberlik stratejileri ile dijital oyunların ebeveynlerin davranışlarına ve çocuk gelişimine etkisi nasıldır?” problem cümlesinden hareketle aşağıdaki araştırma sorularına cevap aranmıştır:

1. Ebeveynlerin dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinden alınan puanların ve dijital oyunların okul öncesi dönem çocuklarına etkisi ölçeğinden alınan puanların çocuğun;
 - a) Cinsiyeti,
 - b) Yaşı,
 - c) Doğum sırası,
 - d) Ebeveyni ile yakınlık durumu
 - e) Kardeş sayısı,
 - f) Annesinin öğrenim durumu,
 - g) Annesinin yaşı,
 - h) Annesinin çalışma durumu
 - i) Babasının öğrenim durumu,
 - j) Babasının yaşı,
 - k) Babasının çalışma durumu,
 - l) Ebeveyninin gün içinde dijital teknoloji kullanım süresi,
 - m) Dijital araçla geçirdiği günlük süre,
 - n) Ebeveyninin çocuğa dijital teknoloji aracı verme gerekçesine göre anlamlı farklılık göstermekte midir?
2. Ebeveynlerin dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinden alınan puanları ile dijital oyunların okul öncesi dönem çocuklarına etkisi ölçeğinden alınan puanlar arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

1.3. Araştırmanın Önemi

Bir toplumun çağdaş seviyeye ulaşabilmesi için çağdaş bir eğitimle yetiştirilmiş gençlere ihtiyacı vardır. Yetenek geliştirme ve eğitim çalışmaları için e-öğrenme kavramı literatüre dâhil edilmiştir. İleri teknolojiye sahip modernize edilmiş toplumlara bakıldığında bu eğitime erken yaşlarda başlanıldığı bilinmektedir. Bu durumda okul öncesi dönemi önem kazanmaktadır. Bu yaş grubunun eğitiminde ebeveyn tutumlarının önemli bir faktör olduğu bilinmektedir (Aydoğdu ve Dilekmen, 2016; Chen, 2016). İleri teknolojinin bir simgesi olan dijital teknoloji kullanımında çocuğun cinsiyetine, doğum sırasına, kardeş sayısına göre ebeveyn tutumlarının ve kullandıkları stratejilerin nasıl sonuçlar doğurduğu merak konusudur.

Çocuk dünyaya gözünü açtığı ilk andan itibaren ebeveynlerinden sevgi ve ilgi beklemektedir. Ebeveynlerin çocuk yetiştirirken sergiledikleri tutumlar ve rehberlik stratejilerinin çocukların ileride sahip olacağı davranışları etkileyeceği bilinmektedir. Çocuğun ileride olumlu bir benlik geliştirmesi, problem çözme becerisi kazanması, yaşama yönelik algısı ebeveynlerinin tutumlarıyla yakından ilişkilidir (Alabay, 2017).

Çocukların yaşamla ilgili bağlarının temeli ailede atılmaktadır. Değişen dünya şartlarında çocukların teknolojiyle tanışmalarında da aile faktörü önem taşımaktadır. Çocukların teknolojiyle bağlarının sağlıklı bir seviyede olması ebeveyn tutumlarıyla paralellik göstermektedir (Keleşoğlu, Adam Dereli ve Dereli, 2017). Teknolojik araçların kullanımlarının bireylerin yaşamlarına kattığı üstünlükler ve dezavantajları bunların nasıl kullanıldığı ile ilişkilidir. Okul öncesi döneminde çocukların gelişim süreçlerinde ebeveynlerinin sözlerinden çok davranışlarını taklit ettikleri düşünüldüğünde ebeveynlerin bu süreçte dijital teknolojiyle geçirdiği süre, çocuğa dijital teknolojisi verme gerekçesi ve dijital oyunların etkilerinin araştırılması önem taşımaktadır.

Teknolojinin esiri olmadan gelişen ve değişen dünya şartlarına uyum sağlayan, bilim ve teknolojiden faydalanmayı bilen çocuklar yetiştirmek ebeveynlerin sorumluluklarındandır. Pandemi süreci, teknolojinin yaşamımızdaki yerinin büyüklüğünü göstermiştir. Eğitim, alış-veriş, eğlence, iletişim gibi kavramlar teknolojinin gelişimi ve pandemi sürecinin etkisiyle yeni bir boyut kazanmıştır. Bununla beraber ebeveyn tutumlarına göre çocukların dijital teknolojiyi kullanma becerileri de farklılık göstermektedir (Önder, 2011). Ebeveynlerin çocuklarını teknolojik

gelişmelerden uzak tutmadan aynı zamanda teknolojinin zararlarından koruyarak yaşama hazırlamaları için dijital ebeveynlik rollerini öğrenmeleri (Gülay, 2009) ve dijital rehberlik stratejileri geliştirmeleri gerekmektedir. Çocukları dijital teknolojiden tamamen uzak tutmak mümkün olmadığı gibi çocukların dijital teknolojiyle geçireceği sürenin de gelişimleri üzerinde etkili olduğu bilinmektedir (Zamani, 2016). Bu araştırmanın, ebeveynlerin sağlıklı stratejiler geliştirmeleri için hangi açılardan eğitime gereksinimleri olduğu, dijital ebeveyn rehberliğiyle ilgili nasıldorluklar yaşadıkları hakkında öngörü oluşturmaya katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

İletişim teknolojilerinin gelişmesiyle beraber oyunlar da dijital ortamlara taşınmıştır. Çevrim içi ortamlarda oynanan ücretsiz dijital oyunlar çok fazla reklam içermektedir. Bu reklamlar çocuklara yönelik içeriklerle çocukları tüketim toplumunun birer parçası haline dönüştürmektedir. Dijital oyunlar çocukların eğlence ve heyecan duygularını pekiştirirken örtük olarak çocukları tüketime yönlendirmektedir (Kuşay ve Akbayır, 2015). Ebeveyn tutumları çocukların tüketim davranışlarını etkilerken ebeveynlerin bu konuda bilinçli olmaları, reklamları ve zararlı içerikleri nasıl engelleyeceklerini bilmeleri büyük önem taşımaktadır.

Teknoloji doğru kullanıldığında öğrenme, keşfetme, yaratıcılık ve öz güveni geliştirme açılarından sınırsız fırsatlar sunmaktadır (Zamani, 2016; Zehir, Zehir, Ağgöl Yalçın ve Yalçın, 2019). Erken çocukluk çağındaki bireylerin teknolojiyi doğru kullanmalarının ebeveynlerinin tercih ettikleri stratejilerle yakından ilişkili olduğu düşünülmektedir. Okul öncesi dönem çocukları çizgi film izlerken, oyun oynarken ve müzik dinlerken dijital aletlerle etkileşim halinde olmaktadırlar. Ebeveynlerin; çocukların bu etkinliklerle etkileşim sürelerini, çizgi filmlerin içeriklerini ve izledikleri videoları denetlerken hangi stratejileri tercih ettikleri önemlidir. Bu stratejilerin, çocukların ebeveynleriyle kurdukları bağlarını, teknolojiye karşı bağımlılık düzeylerini, sosyal ilişkilerini ve davranış biçimlerini etkilediği düşünülmektedir.

Eck (2006)' a göre dijital oyunların çocukların öğrenmeleri üzerindeki olumlu etkilerini görmezden gelmemek gerekir. Dijital oyunları reddetmek, içinde bulunduğumuz dijital çağı yok saymak anlamına gelmektedir. Geleneksel materyallerle öğrenmenin yerini alan dijital kaynaklı öğrenme üzerine geliştirilen oyunlarla genel kanaatin aksine, çocukların daha hızlı ve etkili öğrendikleri belirlenmiştir (Eck, 2006). Ancak erken çocukluk dönemi oyunlarının tasarımı ve pedagojisi, diğer sektörlerle ilgili olmayan, çocukların gelişim düzeylerine dayalı benzersiz zorluklar sunmaktadır.

Çocukların gelişim düzeyi hem kullanılabilecek pedagojik yaklaşımları hem de makul şekilde sunulabilecek öğrenme şekillerini etkilemektedir. Gelişim düzeylerini değerlendirirken, hem bireyler arasındaki doğuştan gelen gelişim farklılıklarını hem de bilişsel, psikomotor, duygusal / sosyal ve psikoseksüel dahil olmak üzere tüm gelişim alanlarını dikkate almak önemlidir (Peirce, 2013). Bu araştırma, dijital oyunların çocukların gelişim alanlarına olumlu etkileri ve ailelerin de çocukları için yararlı oyunlar tercih etme eğilimleri düşünüldüğünde çocukların yaş düzeyine uygun ve yararlı içerikler üretirken oyun tasarımcılarına rehberlik etmesi açısından önemlidir.

İletişim teknolojisi son yüzyılda oldukça hızlı bir gelişme göstermiştir. Bu gelişim hayatın birçok alanında olduğu gibi bireylerin alışkanlıklarında da önemli değişikliklere neden olmuştur. İnternet erişim olanakları hızla gelişmiş bununla birlikte mobil iletişim teknolojilerinin de kullanımı artış göstermiştir (Bostancı, 2019). İletişim teknolojilerinin hızla gelişmesi, ebeveynlere, araştırma yapma olanağı, güncel konuları takip etme, yeni bağlar kurma yönlerinden kolaylık sağlarken internet kullanımı çocukların da oyunlar aracılığıyla günlük yaşamlarının bir parçası haline gelmiştir (Ateş ve Durmuşoğlu Saltalı, 2019; Zeybekoğlu Akbaş ve Dursun, 2020). Teknolojik gelişmeler, iletişim teknolojisinin yanı sıra eğlence, eğitim ve sağlık alanlarında da kolaylaştırıcı bir rol üstlenmektedir. Ebeveynlik rollerinde de bu gelişmelerin kolaylaştırıcı etkileri görülmektedir. Çocuk yetiştirirken ebeveynin ihtiyacı olan bilgiye kolay erişimi, ninni ve masal dinletimi, uyku takip uygulamalarıyla teknolojik gelişmeler, ebeveynlere destek ortamları sunmaktadır (Karateke, 2020). Teknoloji kullanımında annenin ve babanın yaşları, öğrenim ve çalışma durumlarının tercih edilen rehberlik stratejisine nasıl etki ettiğinin bilinmesi alınacak önlemler açısından önemlidir.

Pandemi sürecinde Mart 2020 itibariyle çocuk bakımı veren kurumlar, okullar ve birçok iş yeri geçici olarak kapatılmış ya da uzaktan hizmet vermek zorunda kalmıştır. 2020-2021 eğitim öğretim güz yarıyılı itibariyle Millî Eğitim Bakanlığı'nın (MEB, 2020) aldığı pandemi önlem kararıyla okul öncesi eğitiminin 50 dakikalık altı etkinlik saatinden oluşan günlük eğitim-öğretim süresi, 30 dakikalık altı ders saatine indirgenmiştir. Yine alınan önlem kararları içerisinde bir diğer uygulama biçimi de çocukların gün içerisinde mutlaka açık havadan yararlanması şeklindedir (MEB, 2020). Pandemi öncesi süreçte okul öncesi eğitim kurumlarındaki çocukların ebeveynleri; doğal alanlarda oynanan oyunlarda düşme, çarpma gibi riskler ve okullarda öğretmenleri; sınıfların kalabalık olması, açık alanlarda çocukların kontrol edilmesinde

yaşanan güçlüklerden dolayı çocukların doğal alan deneyimlerini kısıtlamaktaydı. Pandemi sürecinde alınan bu önlemlerle birlikte ebeveynlerin ve öğretmenlerin çocukları olası bulaş riskinden korumak amacıyla doğal alanlarda geçirdikleri süreyi en aza indirdikleri düşünülürse çocukların iç mekânlara yönlendirilmesinin artması kaçınılmaz hale gelmiştir. Pandeminin getirdiği izolasyon sürecinde çocukların eğitim ve eğlence ihtiyaçları da akıllı telefon, tablet ve bilgisayarlar aracılığıyla ebeveynleri tarafından karşılanmıştır (Göker ve Turan, 2020). Pandemi süreciyle beraber dijital teknoloji neredeyse her çocuğa ulaşmış ve ebeveynlerin bu süreci kontrol etmesi güçleşmiştir. Çocukların eğitim ve eğlence hakkını engellemeden doğru bir dijital ebeveyn rehberlik stratejisiyle bu sürecin çocukların gelişimleri açısından sağlıklı bir şekilde atlatılacağı düşünülmektedir.

Günümüzde çocukların dijital ekranlarla etkileşiminden kaçınması mümkün görünmemektedir. Bu etkileşimleri yaşamları boyunca sürecek kalıcı sonuçlar doğurabilmektedir. Gelişim alanlarında olumlu etkilerinin yanında olumsuz etkileri hatta siber zorbalık neticesinde yaşamlarının sonlanmasına kadar götüren (Binford ve Hill, 2015) etkileri olduğu düşünüldüğünde ebeveynlerin bu tür sorunlarla karşılaşmamaları için ya da karşılaştıklarında çocuklarına karşı sergiledikleri dijital ebeveyn rehberlik stratejileri ve okul öncesi çağındaki çocukların en çok etkileşim halinde oldukları dijital oyunların etkileri arasında nasıl bir ilişki olduğunun ortaya konulması çalışmaya özgünlük katmaktadır. Elde edilen sonuçların, okul öncesi eğitim alanyazınına katkı sağlayacağı ve ebeveynlerin çocuklarını dijital ekranlarla tanıştırırken sergiledikleri tutumlarının önemini vurgulayacağı ve ebeveynlere bu yönde yol gösterici bir nitelik taşıyacağı düşünülmektedir. Ayrıca dijital ebeveynlik farkındalığının artırılması, dijital oyunların çocukların gelişimleri üzerindeki etkilerinin bilinmesinin çocuğun ilerleyen yılları için büyük öneme sahip olduğu düşünüldüğünde bu araştırmanın okul öncesi eğitim döneminde çocuk ile sürekli iletişim içerisinde olan ailelere, okul öncesi öğretmenlerine, bakanlığa, yasa koyuculara, içerik üreticilerine ve araştırmacılara yol göstermesi bakımından da önem taşıyacağı düşünülmektedir.

1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu çalışma;

- 2020-2021 eğitim öğretim yılında Malatya ve Hakkâri il merkezlerindeki Millî Eğitim Bakanlığı'na bağlı bağımsız anaokulları, ilk ve ortaokullara

bağlı ana sınıflarına devam eden 3-7 yaşındaki çocukların anne babaları ile sınırlıdır.

- Pandemi nedeniyle okullara kayıtlı olan çocukların uzaktan eğitime devam etmeleri, çalışmanın evrenini oluşturan anne ve babalara ulaşma konusunda sınırlandırıcı olmuştur.

1.5. Tanımlar

Dijital Çocuk: Dijital ekranlar aracılığıyla öğrenen, eğlenen, iletişim kuran, birden fazla işi aynı anda yapmak ve hızlı iletişim kurmak isteyen (Eck, 2006), dijital ekranlarla günün büyük bir bölümünü geçiren bireyleri tanımlamak amacıyla kullanılmıştır.

Dijital Ebeveyn: Dijital çağın ihtiyaçlarına göre hareket edebilen, dijital araçları kullanmayı temel düzeyde bilen, bu ortamdan gelebilecek tehlikelere karşı çocuğunu esirgeyen, gerçek yaşamda olduğu gibi sanal ortamda da kişilerin haklarına saygılı olunması gerektiğini çocuğuna aşılayabilen, kendini teknolojik ve diğer tüm gelişmelere kapatmamış birey olarak tanımlanmaktadır (Türel ve Gür, 2018).

Dijital Yerli: Doğdukları günden itibaren teknolojiyle tanışmış; internet ve bilgisayar teknolojilerini anadili gibi bilen, günümüz teknolojileriyle hayata başlamış ve 2000 yılı ve sonrasında doğan bireyler olarak tanımlanmaktadır (Kakırman Yıldız, 2012; Prensky, 2001).

Dijital Göçmen: Analog dünyaya doğup dijital teknolojiye ayak uydurmaya çalışan; ancak öğrenme, eğlenme, alış-veriş gibi ihtiyaçlarını geleneksel yollardan gidermeyi tercih eden dijital teknolojiyi ikinci bir dil olarak kullanan 2000 yılı öncesinde doğan bireyler olarak tanımlanmaktadır (Kakırman Yıldız, 2012; Prensky, 2001).

BÖLÜM II

KURAMSAL BİLGİLER VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Araştırmanın bu bölümünde dijital oyunların okul öncesi dönem çocuklarının gelişimleri üzerindeki etkilerine ilişkin kuramsal bilgilere ve ilgili araştırmalara yer verilmiştir.

2.1. Kuramsal Bilgiler

Bu bölümde dijital oyunların okul öncesi dönem çocuklarının gelişimleri üzerindeki etkilerine ilişkin kuramsal bilgilere yer verilmiştir.

2.1.1. Dijital Oyunlar ve Okul Öncesi Dönem Çocukları

Globalleşen dünyada insanlar dijital ortamlarda birbirleriyle sanal iletişim kurarak yaklaşırken fiziksel olarak birbirlerinden uzaklaşmaktadır. Fiziksel olarak birbirinden uzaklaşan bir nesil giderek yalnızlaşmakta bu yalnızlığını dijital ortamlarda daha fazla vakit geçirerek gidermeye çalışmaktadır. Aslında yalnız kalabilme yetisi gelişen bir çocuk aynı zamanda hayal gücü ve merakıyla başbaşa kalarak nesneler ve tabiatla yeni bir ilişki boyutuna geçebilmektedir (Sayar ve Benli, 2020). Kendi başına kalarak hayal gücüyle bir çarşafı sınırsız gökyüzüne çevirebilmekte ancak bilgisayar oyunlarının sunduğu hazır zemin ve kurallarla bu pek mümkün görünmemektedir. Dijital oyunlar bir yandan çocuğun bazı yönlerden gelişimini desteklerken uçsuz bucaksız hayal gücüne sınırlama getirmektedir. Bütün bunlarla beraber dijital dünyadan saklanmak imkânsız görünmektedir (Ayan, 2019; Sayar ve Benli, 2020).

2.1.2. Dijital Nesil

Alış-veriş, eğlence, eğitim ve sosyal ilişkiler dahil yaşamımızın her alanında yer edinmiş dijital bir dünyaya gözünü açan bir nesil söz konusudur. Bu nesil pilli arkadaşlarla sosyalleşirken elektronik bakıcılara emanet edilmektedir. İnternetin yaşamımıza dahil olmasıyla beraber hızla gelişen ve değişen dünya şartları, ebeveynlerin kendilerinin ve çocuklarının çocuklukları arasındaki mesafenin bir tık'tan daha fazla olduğu görülmektedir (Sayar ve Benli, 2020). Dijital yerliler olarak dünyaya gelen çocukların, dijital göçmen olan ebeveynlerinden dijital dünya hakkında daha çok bilgiye sahip olduğu bilinmektedir. Ancak okul öncesi dönem çocuğu gelişim özellikleri

yönünden kendi ebeveynlerinin çocukluklarındaki özelliklere sahiptir ve yaşları itibariyle dijital teknolojiyi kullanırken bazı ciddi risk ve dezavantajlarla karşı karşıya gelmektedir (Palmer, 2017; Yay, 2019).

Teknoloji denildiğinde çoğu zaman aklımıza elektronik şeyler gelmektedir. Oysaki bıçak, kalem gibi aletler de teknolojinin bize kazandırdığı araçlardandır. Faydalı ancak sivri uçlu olmaları itibariyle aynı zamanda tehlike arz eden bu araçlardan çocukları uzak tutmak ne kadar imkânsız ve saçma ise akıllı telefon, bilgisayar, tablet gibi dijital teknolojiden de uzak tutmak, onların içine doğdukları yaşama adapte olmalarını zorlaştırmaktadır. Bilinç düzeyleri arttıkça çocuklar, teknolojinin nasıl kullanılması gerektiğini etrafındaki yetişkinlerden ya da akranlarından öğrenmektedirler. Erken yıllardan itibaren yaşama ilişkin davranışları edinme, toplumsallaşma bağlamında çocukların anne ve babaları model aldıkları düşünüldüğünde, ebeveynlerin bilgisayar ve akıllı telefonla geçirdikleri süre ile çocukların geçirdikleri süre de paralellik göstermekte ve artmaktadır (Akçay ve Özcebe, 2012).

Üç yaş altı bir çocuğun önüne delici ve kesici aletlerin konulması nasıl uygun değilse teknoloji okur-yazarlığı düşük bir çocuğa da internet erişimini denetimsiz sağlamak uygun görülmemektedir (Ayan, 2019). Çocukların yaş dönemleri ve bilinç düzeyleri göz önüne alınarak teknolojiyle tanışmaları onların hayatlarını kolaylaştırırken çağa ayak uydurmalarını da kolaylaştırmaktadır.

2.1.3. Çocuk ve Dijital Oyun

Canlıların birçoğu yaşamlarının ilk dönemlerinde, dünyayı deneyimlemek ve beceri kazanmak için etraflarındaki dünyayla etkileşim kurarlar. Oyun, ilk bakışta anlamlı görülmeyen davranışlar bütünü gibi görülse de çocukların hayatı deneyimlemeleri için oldukça uygun bir araçtır (Arnold, 1998). Oyunla hayatı deneyimleyen çocuk aynı zamanda kişilik gelişimi, sosyal tecrübe ve kültür aktarımını da oyun aracılığıyla sağlayabilmektedir (Demir ve Şahin, 2019).

Daha renkli ve cazibeli olması, büyük şehirlerin insan ilişkileriyle beraber çocukların oyun alanlarını kısıtlamaları, ebeveynlerin çalışma saatleri ve dış dünyaya azalan güven sorunuyla beraber çocuklar ev ortamında dijital ekranlarla uzun saatler geçirmektedirler. Bilgisayar oyunları, yaşamımızda yaklaşık yarım asırdır varlığını sürdürmektedir ancak günümüzde bu oyunların çevrim içine taşınması ve kablosuz internetin kullanımının yaygınlaşmasıyla beraber çocuklar hemen her ortamda eğlenceli

buldukları ve hoşlarına giden dijital oyunlara kolayca erişebilmektedirler (Kars, 2010; DeTrempe, 2017).

Oyun, çocuğun vazgeçilmezi olduğundan hiçbir oyuncak olmadan dahi söz konusu çocuk ve oyun olduğunda bir yastık bir anda bir ata dönüşebilmektedir. Ancak günümüz şartlarında bir akıllı telefon, tablet ya da bilgisayar, çocuğa bir tuşla uçsuz bucaksız bir dünya sunmaktadır. Böyle olunca çocuk hayal dünyasını değil daha cazibeli olan dijital oyunları tercih etmektedir. Dijital oyunlar çocuk tarafından kurgulanmadığı için çocuğun yaratıcılığının gelişmesine istenilen katkıyı sağlayamamaktadır. Oyun aynı zamanda çocuğun duygularını sağaltmak için iyi bir araçtır. Günümüz teknolojisinde şiddet oyunlarına yönelen çocukların, içeriği ebeveynler tarafından kontrol edilerek, oynadıkları oyunlarla öfkelerini sağalttıkları düşünülmektedir (Palmer, 2017). Dijital oyunların oluşum şekillerine, kullanım amaçlarına bağlı olarak çocukların gelişim alanları üzerinde etkileri olması muhtemeldir. Bu nedenle dijital oluyunların çocuklar üzerindeki etkilerini incelemekte yarar bulunmaktadır.

2.1.4. Dijital Oyunların Çocuklar Üzerindeki Etkileri

Dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkileri; fiziksel gelişim, duygusal gelişim, sosyal gelişim, dil gelişimi, bilişsel gelişim ve uyku ve beslenme başlıkları altında ele alınmıştır.

2.1.4.1. Fiziksel Gelişim

Ekran karşısında uzun süreler geçiren çocukların ebeveynlerinin çocukları için taşıdıkları en büyük endişelerinden biri de çocukların hareketsiz kalmaları nedeniyle obeziteyle karşı karşıya gelmeleridir. Oysa oyun içeriklerinin doğru seçilmesi bu endişeleri ortadan kaldırmaktadır. Spor temalı bilgisayar oyunları; özellikle harekete duyarlı interaktif oyunlar, çocukları daha fazla hareket etmeye yönlendirirken beden sağlıklarını korunmaya da yardımcı olmaktadır. Bazı dijital oyunlar, çocuğun seviye atlayabilmesi için dijital aletindeki konum bilgilerinden yararlanarak oyunun belirlediği görev noktalarına yönlendirip çocukların fiziksel aktivitelerini artırmalarını sağlamaktadır (Demir ve Şahin, 2019). Ayrıca yapılan bir araştırmada (Bulut, 2018), dijital oyunların öğrenmeyi kolaylaştırırken el-göz koordinasyonunu da güçlendirdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Kasların çok fazla yorulması beden duruşlarını olumsuz etkilemektedir. Bu nedenle uzun süre ekran karşında vakit geçiren dijital çocukların beden duruşlarında sorunlar olduğu görülmüştür. Günde yarım saatten fazla ekran karşında vakit geçirmek hem yetişkinlerde hem de çocuklarda boyun ve sırt ağrılarına neden olmaktadır (Goodwin, 2021; Hazar, Altun ve Hazar, 2016). Dijital araçların aynı zamanda ses ve müzik içermesi, ekranda kullanılan parlak ve renkli görüntü çocuklar için cazip gelebilmektedir. Ancak yüksek sesle dinlenen müziğin kulak ve sürekli olarak yapay ışığa maruz kalmanın göz üzerinde olumsuz etkileri olduğu bilinmektedir. Çocukların doğru beden duruşu geliştirebilmeleri, kulak ve göz sağlığını da korumaları için dijital teknolojiyle geçirilen yirmi dakikadan sonra en az yirmi dakika ara vermeleri gerekmektedir (Mustafaoğlu vd., 2018). Ayrıca hareketsizlik, agresiflik, tuvaletini tutma, tembellik, doğal ortamlardan korkma ve zihinsel durgunluk gibi olumsuz etkilerinin olduğu da elde edilen bulgular arasındadır (Bulut, 2018; Sandseter, 2009). Dijital teknolojilerinin olumsuz etkilerinin henüz tam olarak bilinmediği göz önüne alındığında ebeveynlerin özellikle gelişimin hızlı olduğu okul öncesi dönem çocukları için dijital teknoloji kullanımlarında daha ihtiyatlı olmaları gerekmektedir. Ebeveynlerin çocuklarının hangi oyunları oynadıklarını bilmeleri, oyun içeriğine hâkim olmaları, doğru oyun seçimiyle çocukların fiziksel gelişimlerine katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu açıdan doğru dijital ebeveyn rehberlik stratejilerinin seçimi önem taşımaktadır.

2.1.4.2. Duygusal Gelişim

Oyun aracılığıyla öğrenmek hem eğlenceli hem de heyecanlıdır. Eğlence, içsel motivasyonu artırmakla beraber davranış değişikliği de kazandırmaktadır. Oyunların sahip olduğu zorlu hedefler aracılığıyla çocuk kendini yetkin ve değerli hissedebilmektedir (Avcı ve Avşar, 2016). Dijital oyunlar, simülasyon aracı olarak kullanılarak çocukların korkularını sağılamakta ve öz denetim becerisi kazanmalarını desteklemektedir. Özellikle diyabetli çocukların kendi bakımlarını üstlenebilmesini sağılayan oyunların insülin için kullanılan enjeksiyon gibi uygulamaları yapabilmelerini kolaylaştırmakta ve bununla ilgili korkularını yenmelerine yardımcı olmaktadır (DeTrempe, 2017; Uslu ve Özkan, 2018).

Henüz beden ve duygu kontrolünü sağılıklı bir şekilde sağılayacak zihin gelişimine sahip olmayan okul öncesi dönem çocuklarının öfke, korku, üzüntü gibi

temel duyguları yansıtma şeklinin saldırganlık olarak görülebileceği bilinmektedir. Şiddet figürleri içeren oyunlar mizaç olarak saldırgan olan çocuklarda daha fazla öfke patlamalarına neden olabilmektedir. Televizyonda karşılaştıkları şiddetle oyunda karşılaştıkları şiddet arasında pratikte fark bulunmaktadır. Görsel uyaranların etkisinin büyüklüğü düşünüldüğünde çocukların, ekranda gördükleri karaktere duyulan hayranlıkla kendilerini günlük yaşamda bu karakterle özleştirmeleri ve akranlarına karşı bu şiddet figürlerini uyguladıkları bilinmektedir (Ayan, 2019). Oyun oynarken maruz kalınan şiddet içeriğinde çocuk aktif olarak şiddetin içine dahil olmakta televizyon ekranında ise pasif kalmaktadır. Oyundaki kameranın bakış açısını kendi gözleriyle deneyimleyen çocuk aynı zamanda öldürme, vurma gibi eylemlere kendisi karar vermektedir. Gelişen teknolojiyle beraber gerçeklik algısı da artırılmış bulunmaktadır (Keleşoğlu, Adam Dereli ve Dereli, 2017).

2.1.4.3. Sosyal Gelişim

Teknik olarak bir aracı kullanabilecek beceriye sahip 12- 18 yaş arasındaki çocukların araba kullanması yasaktır ve bunu önermenin büyük bir çılgınlık olduğu söylenebilir. Teknik beceriye ya da olgunluğa sahip olmanın yanı sıra bu sorumluluğu alacak duygusal olgunluğa da erişmiş olmak gerekmektedir. Teknolojik aletlerin birçoğunda bu kural işlemektedir. Okul öncesi dönemde çocukların hemen hepsi bir tableti, bir akıllı telefonu rahatlıkla açıp koruma amaçlı şekilli şifreler konulsa dahi oyun dosyasına rahatlıkla erişebilmektedirler (Palmer, 2017). Ancak okul öncesi dönem çocuklarının gerçek olan ile sanal olanı henüz yeterince ayırt edememeleri unutulmaması gereken önemli bir unsurdur.

Okul öncesi dönemde çocukların duygusal olgunluğa erişebilmeleri için akran ilişkilerinin önemli olduğu bilinmektedir. Yapılan araştırmalarda dijital teknoloji aracılığıyla şarkı öğrenme, çeşitli eğlendirici videolar izleme, paylaşım içerikli oyunlar oynama yönünde ebeveynlerin olumlu görüşlerine erişilebilmişken sosyal çevreye karşı duyarsızlaşma ve arkadaşlık kurmada zorluk yaşandığı ve sanal karakterlerle kendilerini özdeşleştirdikleri yönünde bulgulara da rastlanılmıştır (Bulut, 2018). Özellikle ilköğretim ve üzeri kademelerde okuma ile birlikte sohbet odalarını kullanabilmek mümkün olabilmekte veya sosyal medya kullanımı ile çocuklar farklı bir akran ortamı bulabilmektedir. Ancak okul öncesi dönem çocukları okuma bilmedikleri için bu uygulamalardaki zararlı içerikleri de seçememekte veya iletişim alanlarını istedik biçimde kullanamamaktadır. Bu durum

sanal ortamlarda makine ile olan iletişimi artırmakta, gerçek dünya ile iletişim zayıflayabilmektedir. Çocuklar ebeveynlerinin rehberliğinde sosyal ortamlardan ve dijital ortamlardan gelişim düzeylerine uygun biçimde yararlanmalıdır.

2.1.4.4. Dil Gelişimi

Teknoloji kullanımı her zaman olumsuzluklar barındırmamakla beraber kalem ve kâğıt gibi materyalleri kullanmakta zorlanan okul öncesi dönemi çocukları için hazırlanan uygulamalar, çocukların kendi sesleriyle hikâye oluşturmalarına fırsat sunarak dil becerisinin gelişmesine katkı sunmaktadır (Goodwin, 2021). İnteraktif içeriklere sahip uygulamalar ve sesli kitap teknolojilerinin okul öncesi dönem çocuklarının dil gelişimleri üzerinde olumlu katkısı olacağı düşünülmektedir.

Ebeveynlerin tam zamanlı çalışmaları ve geniş ailelerin çekirdek ailelere dönüşmesinden dolayı çocuklara her zaman özel vakit ayırmak mümkün olmamaktadır. Okul öncesi dönemde çocukların hikâye dinlemelerinin hem hayal güçlerini geliştirmelerine hem de dil gelişimine faydaları bilinmektedir. Dijital teknoloji sayesinde sesli hikâyeler dinletmek ya da sesli kitaplara erişmek ebeveynlerin işini kolaylaştırarak çocukların dil gelişimlerine katkı sunmaktadır (Demir ve Şahin, 2019).

Dijital ekranların kullanım süresi, programların içeriği ve türü, çocukların içinde bulundukları yaş aralığı gibi değişkenler dijital teknolojiyi faydalı ya da zararlı olarak tanımlamak için kullanılmaktadır. İki yaşından küçük çocukların dijital ekranlarla tanışması hem bilişsel hem de dil gelişimlerini olumsuz etkilemektedir (Anderson ve Subrahmanyam, 2017; Uyan, 2020). Dijital teknolojinin olumlu ya da olumsuz etkilerinin ebeveynlerin seçtikleri oyunların içerikleriyle ve kullandıkları rehberlik stratejileriyle ilişkili olduğu görülmektedir.

2.1.4.5. Bilişsel Gelişim

Dijital teknoloji kullanımının bilişsel gelişim üzerindeki etkilerinin ne yönde olduğu sonucuna ulaşmak amacıyla yapılan araştırmalarda yorum gücünü artırdığı, bilgi sahibi olmaya ve öğrenmeye yardımcı olduğu, akademik başarıya katkı sağladığı, psikolojik ve sağlık sorunlarına neden olabilirken eğlendiricilik ve yaratıcılığa da katkısı olduğu yönünde bulgulara rastlanmıştır (Budak, 2017; Bulut, 2018).

Okul öncesi dönem çocuklarının bilişsel gelişimlerine katkısının kaçınılmaz olduğu matematik becerilerini geliştirmek amacıyla geliştirilen oyunların incelendiği bir araştırmada (Altınışik, 2021), bu oyunlardaki matematik kavramları ve becerilerinin bu yaş grubuna göre olmadığı ve bazı oyunların öğretim ilkelerine uygun olarak hazırlanmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca yapılan bir diğer araştırmada okul öncesi çağındaki çocukların eğitici televizyon programları izlemesinin ve eğitici oyunlar oynamasının akademik ve bilişsel gelişimlerine katkı sağladığı bulgularına rastlanmıştır (Anderson ve Subrahmanyam, 2017).

Dijital oyunların her ne kadar dikkat dağınıklığına neden olduğu (Bulut, 2018) düşünülse de günümüz çocuklarının aynı anda birçok işi yapabilmeye ebeveynlerinden daha iyi olduğu da karşıt bir görüş olarak alanyazında yer bulmaktadır. Bununla beraber beynimizin aynı kanalında işlenecek konuları aynı anda yapmak hata yapma olasılığını artırırken bu iş için ayrılan sürenin uzamasına da neden olmaktadır (Sayar ve Benli, 2020). Her ne kadar beynimiz birden fazla fonksiyonu aynı işleyebilme yetisine sahip olsada beynimizin aynı merkezinde işlenen etkinliklerin bir arada uygulanması işleri zorlaştırmakta ve yanlış yapma ihtimalini artırmaktadır. Bu nedenle ebeveynlerin çocuklara seçtikleri etkinlikler konusunda rehberlik etmeleri önem kazanmaktadır.

2.1.4.6. Uyku ve Beslenme

Uyku ve beslenme çocuk gelişimi için iki önemli faktördür. Uyku, okul öncesi dönemde başta beyin gelişimi olmak üzere diğer gelişim alanları, düşünme ve öğrenme açısından oldukça önemli bir yer tutmaktadır. Uykunun; hafızanın, yaratıcılığın ve akademik başarının kilit noktası olduğu düşünülmektedir (Li, Zhang, Huang ve Chen, 2017). ABD Ulusal Uyku Kurumu, sağlıklı bir gelişim için erken çocukluk dönemindeki çocuklara 10-13 saat gece uykusu önermektedir (akt. Özurmaz ve Çalışır, 2018).

Elektriğin hayatımıza girmesiyle beraber karanlık da hayatımızdan çıkmaya başlamış ve uyku sorunlarını da beraberinde getirmiştir. Uykusuzluk; yorgun, agresif ve mutsuz çocuklar doğurmuştur. Uyku; çocukların erken çocukluk döneminde öğrenmeyi pekiştirme, enerjilerini geri kazanmaları, beyin gelişimi ve bedenlerine gereken zamanı kazandırmak için önemli bir etkidir. Dijital ekranlar karşısında sürekli olarak uyarıcılara maruz kalan çocukların uykuya geçme sürelerinin uzadığı ve bilişsel işleyişlerine zarar verdiği görülmektedir (Palmer, 2017).

Erken çocukluk dönemini etkileyen diğer bir unsurun beslenme olduğu bilinmektedir. Yeterli, zamanında ve uygun bir şekilde beslenmenin hem fiziksel hem de psikolojik gelişim üzerinde etkileri bulunmaktadır. Okul öncesi dönemde beyin gelişimini etkileyen en önemli biyolojik faktörün beslenme olduğu bilinmektedir. Yetersiz ve sağlıksız beslenme çocukları bilişsel, sosyal ve fiziksel yönden olumsuz etkilemektedir. Ayrıca çocukluk döneminde sağlıklı beslenmenin önemi ilerleyen yaşlarda yaşlanmayı geciktirme, kansere yakalanma riskini düşürme, güçlü bir hafıza gibi durumlarla kendini göstermektedir (Kaya, Yiğit, Erol ve Bostan Gayret, 2016).

Ebeveynlerin çocuklarını çok sevdikleri bilinmektedir. Ancak bu sevgi her zaman akıllıca davranış şeklini içinde barındırmamaktadır. Çocuklar yemek yemeye direnç gösterdiklerinde acıkmasını beklemek yerine dikkatini dağıtan dijital ekranlar ellerine verilerek çocuğa yemek yediğini dahi fark ettirmeden çocuk doyurulmaktadır (Uyan, 2020). Yemek adabından ve ailece yemek yeme kültüründen giderek uzaklaşmakta ve çocukta yeme bozuklukları meydana gelmektedir. Yemeğe ayrılan süre azalmakta tatlandırıcı ve koruyucu maddeler içeren ürünlerin tüketimi artmaktadır. Bu durum obeziteye davetiye çıkarırken çocukların sağlıklı ve dengeli gelişimleri için gerekli olan vitaminlerin, minerallerin ve yağların vücuda alımına engel olmaktadır (Palmer, 2017).

2.1.5. Dijital Çağ ve Dijital Ebeveynlik

Ebeveyn olmak, çocuğun büyürken ihtiyacı olan olanakları çocuğa sağlarken bu süreçte gelişimini olumsuz olarak etkileyecek tehlikelerden de uzak tutmak ve korumak anlamına gelmektedir (Kocatürk ve İnan Kaya, 2019).

2.1.5.1. Dijital Ebeveyn

Dijitalleşen dünya şartlarında ebeveynlik olgusu giderek karmaşık bir hal almakta ve ebeveynlerin stres düzeylerini de artırmaktadır (Keleşoğlu ve Adam Karduz, 2020). İnternetin hayatımıza girmesi çocukların erişebileceği içerikleri neredeyse sınırsız bir seviyeye ulaştırırken kablosuz haliyle her yerde erişime imkân sağlayarak denetimi giderek zorlaştırmıştır.

Dijital ebeveyn olmak, ebeveyn olma kavramının -çocukların güvende olmalarını sağlamak ve onları geleceğe hazırlamak- iki temel unsurunu içine almakla beraber dijital yerliler olan çocuklarımızın ellerinden akıllı cihazları çekip almak yerine

onları internet kullanırken güvende olmalarını sağlayacak donanıma sahip olmayı da içermektedir (Goodwin, 2021).

Henüz emeklemeden ekranlara maruz kalan ve ekran kaydırabilen dijital yerli çocuklara sahip dijital göçmen ebeveynlerin çocuklarının hayatını iyileştiren ve tamamlayan teknolojiye hâkim olmaları dijital ebeveyn olma ödevlerindendir (Sayar ve Benli, 2020). Bununla birlikte ebeveynlerin, çocukların dijital oyun oynarken ki takındıkları tutum riskli durumların önlenmesi açısından önemli bir faktör olarak görülmektedir (Baştürk, 2020). Çocukları oyalama, oyun arkadaşı gibi birçok konuda ebeveynlerin, teknolojiyi sorumluluklarını paylaştıkları sanal asistanlar olarak kullandığı görülmektedir. Bu süreçte kullanılan stratejilerin çocukların ileride teknolojiyi nasıl kullanacaklarını belirlemeleri üzerinde önemli etkisi bulunmaktadır (Karateke, 2020).

2.1.5.2. Dijital Dünyada Çocuk Büyütmek

Dijitalleşmeyle beraber dünya, global bir köy haline gelmiştir. Elimizin altındaki bir tuşla “Erişilebilirlik” her alanda daha kolaylaşmıştır. Çevrim içi ortamlarda kurulan sanal ilişkiler aracılığıyla özel alanlarımız olan evlerimizin kapıları hiç tanımadığımız insanlara açılmıştır. Dijital platformlarda mahremiyet kaybı, kişisel bilgilerin ele geçirilmesi, sanal dolandırıcılık, cinsel istismar gibi sorunlar da artık gündem maddelerimiz haline gelmiştir (Cengiz Saltuk ve Erciyes, 2020). Bu zararlı durumlarla birlikte aslında çevrim içi ortamların faydaları eğitimden ticarete, eğlenceden iletişime saymakla bitmemektedir.

Dijital dünyada çocuk yetiştiren ebeveynler, dijital teknolojinin faydalarından mahrum olmak ve tehlikelerine maruz kalmak ikilemi arasında sıkışıp kalmaktadırlar. İnternet üzerinden çocuklara yapılan cinsel istismar haberlerinin medya üzerinden sürekli olarak gündem edilmesi de ayrıca ebeveynlerin korkularını kamçulamaktadır. Bu haberlerin bu derece gündem olması ebeveynlerde gerçekte olduğundan daha fazla yaşandığı algısına da neden olmaktadır (Cengiz Saltuk ve Erciyes, 2020). Özellikle okul öncesi dönemde çocuğu olan ebeveynler çocukların gerçeklik algıları ve okur-yazar olmama durumundan dolayı daha fazla dikkatli olmak zorundadırlar. Dijital dünyanın çekiciliği çocuklara yasaklanamayacak kadar fazla olmakla birlikte denetimsiz bırakıldığında çok tehlikeli bir hale gelebilmektedir. Dijital dünyanın risklerini ve avantajlarını evimize taşıyan akıllı aletlerin nasıl denetimli hale geldiğiyle ilgili bilgi

sahibi olmak ve güncellenen koruma programlarından haberdar olmak çocuklarımızı bu ortamların risklerinden büyük oranda korumuş olacaktır (Uyan, 2020).

Dijital dünyada pazarlama sektörü de boş durmamış okul öncesi dönem çocukları için dizüstü bilgisayarlardan bebek cep telefonlarına, dokunmatik ekranlara sahip dijital oyuncaklara ve dijital ürünlere yer vermektedir. Ebeveynler, pazarlama stratejileriyle teknolojik oyuncakların geleneksel oyuncaklardan daha üstün olduğuna inandırılmaktadır. Bütün bunlarla beraber dijital dünya her zaman tamamen zararlı içeriğe sahip değildir. Yemek yemesi için denetimsiz olarak ekrana maruz kalan bir çocuğun geçirdiği zamanla, görüntülü olarak konuşabilme olanağı sağlayan uygulamalar üzerinden sevdiği biriyle etkileşim kurduğu zaman kalite olarak aynı olmayacaktır (Goodwin, 2019). Özellikle okul öncesi dönemde çocuğu olan ebeveynlerin, dijital dünyayı nasıl ve hangi amaçla kullandıkları tehlikeli ya da yararlı olduğu konusunda yardımcı olacaktır.

Dijitalleşen çağla beraber alışveriş yapmak, eğlenmek ve iletişim kurmak dijitalleşmiştir. Ancak saldırganlıkların da dijitalleşmesi siber zorbalık kavramını doğurmuştur. Siber zorbalık; iletişim teknolojileri kullanılarak tekrar eden bir şekilde kişi veya gruba yönelik amaçlı zarar verme olarak tanımlanmaktadır (Baştürk, 2020; Kocatürk ve İnan Kaya, 2019). Siber zorbalık bir defa yapılmış olsa bile dijital ortamdan kolayca kaldırılamamasından dolayı zorbalığa maruz kalan kişinin önüne sürekli olarak çıkabilmekte ve kısa sürede global düzeyde bir erişime ulaşabilmektedir. Dijital ortamda failin tespitinin zorluğu siber zorbalara güç kazandırmaktadır.

Geleneksel yollarla zorbalık yapan bireylerde güç dengesi gözetilirken siber zorbalıkta güç dengesinin aranmadığına değinen araştırmacılar (Meltzoff ve Kuhl, 2016; Storli ve Sandseter, 2015) bulunmaktadır. Her ne kadar ülkemizde de yasal hale gelen kişisel verileri koruma kanunu kapsamında birçok site güvenlik önlemi alarak kişisel verileri paylaşmasa da, internet kullanımı konusunda yeteli bilgi sahibi olmayan çocuklar için siber zorbalık önemli bir sorundur. Kişinin isteği olmadan bilgilerinin veya fotoğraflarının paylaşılması, sahte hesaplar açılması, yasa dışı içerikler, kötü niyetle çocuklara yaklaşılması (Baştürk, 2020; Meltzoff ve Kuhl, 2016) gibi pek çok tehdidi içinde barındıran siber zorbalık okul öncesi dönemde kötü niyetli kişilerin çocukların istenmeyen fotoğraflarının paylaşılması, çocuk pornosu şeklinde karşımıza çıkabilmektedir. Ebeveynlerin kullanacakları dijital rehberlik stratejileriyle bu durumun önüne geçileceği düşünülmüştür.

Siber zorbalık gibi ebeveynlerin bir diğer korkusu da dijital bağımlılıktır. Bağımlılık kavramı, sağlık terimi olarak kimyasal bir maddeye bağımlılık anlamında kullanılırken popüler kültürde sorunlu olan davranış kalıplarını da kapsamaktadır. Bilgisayar bağımlılığı ya da internet bağımlılığı kavramlarıyla günlük yaşamımızda çok fazla karşılaşılmaktadır (Sayar ve Benli, 2020). Bilgisayar bağımlılığı, bir davranış bağımlılığı olarak kabul edilmekle birlikte standart bir tanımı henüz yapılmamakta (Thalemann, 2010) ve bilgisayarın zarar veren ve uzun süreli kontrolsüzce kullanımını anlatan bir kavram olarak tanımlanmaktadır. Bilgisayar bağımlılığı, çocuğun dışardan müdahale olmadan bilgisayarla oyun oynamayı sonlandıramaması, oyunu gerçek yaşamıyla özdeşleştirmesi, oyun oynamaktan dolayı sorumluluklarını gerektirdiği gibi yerine getirememesi ve bilgisayar oyununu diğer aktivitelere yeğlemesi (Horzum, 2011; Storli ve Sandseter, 2015) gibi sonuçları içinde barındıran bir kavram olarak ifade edilmektedir.

Dijital teknolojilerin denetimsiz olarak kullanıldığı toplumlarda bilinçli ve güvenli teknoloji kullanımı bir kültür olarak yaşamımıza yerleşmediği takdirde çocukları ve ebeveynleri birçok tehlike beklemektedir. Ebeveynlerin kullandıkları stratejiler, çocukları kötü alışkanlıklara yönlendirebileceği gibi onlardan uzak da tutabilmektedir (Yıldırım, 2019). Okul öncesi dönemde kazanılan alışkanlıkların daha sonraki yaş dönemlerinde de kendini gösterdiği bilinmektedir. Bu yaş döneminde çocuklar ebeveynlerinin ya da yakın çevresinin davranışlarını örnek almaktadırlar. Bu nedenle ebeveynlerin kullanacakları dijital oyun rehberlik stratejileri önem taşımaktadır.

2.1.5.3. Dijital Ebeveyn Rehberlik Stratejileri

Bir çocuğun gelişiminin kritik dönemi olan okul öncesi dönemde gelişiminin sağlıklı olarak ilerleyebilmesi açısından ebeveynlerinin tutumları büyük önem taşımaktadır. Çocuğun ihtiyaçlarına karşı hassas bir yaklaşım içerisinde olmak, çocuğun yaşına ve içinde bulunduğumuz dijital çağın gereksinimlerine uygun bir şekilde öğrenme ve merakını desteklemek ebeveynlerin sorumlulukları arasında sayılmaktadır (Manap, ve Durmuş, 2020; Yaman, 2018). Gelişen teknoloji birçok kavramı dijitalleştirdiği gibi ebeveynlik kavramını da dijitalleştirmiş ve çocukların dijital teknolojiyle olan ilişkisini düzenlerken ebeveynlerin kullanacakları stratejilere gereksinimi ortaya koymuştur. Bu başlık altında bu stratejilerden bazıları ele alınacaktır.

2.1.5.3.1. Aktif Ebeveyn Rehberlik Stratejisi

Aktif ebeveyn rehberlik stratejisi kullanan ebeveynler, çocukların dijital teknoloji kullandıkları süreç içerisinde çocukla etkileşim halinde olmaya önem vermektedirler (Manap ve Durmuş, 2020; Valkenburg, Krcmar, Peeters ve Marseille, 1999) . Dijital teknoloji aracılığıyla uygulanan etkinliklerle ilgili ebeveynlerin çocuklarıyla sohbet etme ve çocuklara rehberlik ederken gerekli önlemleri de alma stratejilerini içermektedir (Budak, 2017; Plowman, Stevenson, Stephen ve McPake, 2012). Aynı zamanda aktif ebeveyn rehberlik, ebeveynin çocuğun öğrenme sürecinde çocuğun ilgilerini ve ihtiyaçlarını göz önünde bulundurarak interaktif bir stratejiyi içermektedir (Aierbe, Oregui ve Bartau, 2019).

2.1.5.3.2. Teknik Ebeveyn Rehberlik Stratejisi

Teknik ebeveyn rehberlik stratejisi, çocuğun dijital teknolojiyle etkileşimi sürecinde ebeveynlerin teknik bilgiler, teknik programlar ve dijital uygulamalar kullanarak bu süreci kontrol etme stratejilerini içermektedir (Budak, 2017; Kaya ve Bayraktar, 2021; Livingstone vd., 2015). Teknik ebeveyn rehberlik stratejisi, çocukla etkileşim hali devam ederken çocukların dijital teknolojiyle geçirdiği sürede çocukların bu süreçten olumsuz olarak etkinlemesinin önüne geçmek için teknik yetkinliği içermektedir (Nikken, 2017).

2.1.5.3.3. Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Rehberlik Stratejisi

Dijitale yönlendiren ebeveyn rehberlik stratejisini uygulayan ebeveynler, dijital teknolojiyi çocuk bakıcısı olarak kullanma, kendi işleriyle meşgul olma sürecinde çocuklarına vakit ayıramama gibi olumsuz davranışları içermektedir (Kucirkova, Littleton ve Kyparissiadis, 2017; Merdin, 2017. Bununla birlikte dijitale yönlendiren ebeveyn rehberlik stratejisi, çocuğun yemek yemeyi reddettiği süreçte dijital araçlarla ilgisini dağıtarak yemek yemesini kolaylaştırma, çocuğun öfke patlamalarında çocuğu susturmak için dijital teknolojiye yönlendirme ve eğlenmesini sağlamak amacıyla dijital teknolojiden yararlanma davranışlarını içermektedir (Aierbe, Oregui ve Bartau, 2019; Budak, 2017; Sciacca, Laffan, Norman ve Milosevic, 2022).

2.1.5.3.4. Serbest Ebeveyn Rehberlik Stratejisi

Serbest ebeveyn rehberlik stratejisini uygulayan ebeveynler, dijital teknolojinin zararlarını düşünmeksizin çocuğun istediği saatte ve sürede dijital teknolojiyle denetimsiz olarak etkileşim halinde olmasına izin verme davranışını içermektedir (Merdin, 2017; Petegem, Ferrerre, Soenens, Rooij ve Looy, 2019) . Ayrıca çocukların dijital ortamların kullanımı esnasında ebeveyn denetiminin söz konusu olmadığı, çocukların yaşına uygunluğuna bakılmaksızın istediği dijital aracı alma, dijital oyunları oynarken oyunun içeriği ve yaş uygunluğu dikkate alınmadan çocuğun oynamasına izin verme davranışlarını içermektedir (Budak, 2017; Manap ve Durmuş, 2020; Nikken, 2017).

Dijital ebeveyn rehberlik stratejileri incelendiğinde her stratejinin doğru olmadığı görülmektedir. Ebeveynlerin kullandıkları rehberlik stratejileri çocukların üzerinde hem fiziksel hem de bilişsel olarak kalıcı etkileri olabilmektedir. Bu açıdan ebeveynlerin kullandıkları rehberlik stratejisi önem taşımaktadır.

2.1.6. İlgili Araştırmalar

Bu bölümde dijital oyunlar ve dijital oyun rehberlik stratejileriyle ilgili yurt içinde ve yurt dışında yapılan araştırmalar yer almaktadır. Araştırmaların sunumunda günümüzdeki araştırmalardan geçmişteki yapılan araştırmalara doğru bir sıralama izlenmiştir.

2.1.6.1. Dijital Oyunlar ve Dijital Ebeveyn Rehberlik Stratejileri ile İlgili Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar

Türkel (2021), ebeveynlerin sosyal medya bağımlılık düzeyleri ile dijital ebeveynlik tutumları arasındaki ilişkiyi araştırmayı amaçlamıştır. Araştırmanın evrenini 6-18 yaş aralığında çocuğa sahip 415 ebeveyn oluşturmuştur. Araştırma İstanbul ilinde yapılmış, veri toplama araçları olarak; *Dijital Ebeveynlik Tutum Ölçeği*, *Sosyal Medya Bağımlılık Ölçeği* ve *Ebeveyn Kişisel Bilgi Formu* kullanılmıştır. Ebeveynlerin sosyal medya bağımlılığı ve dijital ebeveynlik tutumlarında cinsiyet, eğitim düzeyi ve kardeş sayısı değişkenlerine göre anlamlı farklılaşma olmazken, ebeveynlerin sosyal medya bağımlılık düzeyinin dijital ebeveynlik tutumlarını etkilemediği sonucuna ulaşılmıştır.

Manap ve Durmuş (2020), dijital ebeveynlik farkındalık düzeyini yaş, eğitim

seviyesi, aile içindeki rol, cinsiyet, akıllı telefonla geçirilen süre ve çocukta ebeveynin algıladığı internet bağımlılığı değişkenleri açısından inceleyen bir çalışma yürütmüşlerdir. Araştırmacı dijital ebeveynlik farkındalığının alt boyutlarını belirledikten sonra, anne babaların dijital ebeveynlik farkındalık düzeyini ölçmek için ölçme aracı geliştirmişlerdir. Çalışmanın bulgularında dijital ebeveynlik farkındalığı ile çocuğun yaşı, akıllı telefonla geçirilen süre ve çocukta ebeveynin algıladığı internet bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür.

Gözüm ve Kandır (2020) Ankara ve Kars illerinin merkezlerinde bulunan bağımsız anaokullarına devam eden, yaşları 60-72 ay arasında 442 çocuk, ebeveyn ve çocukların öğretmenleriyle okul öncesi çocukların oyun yönelimlerinin ve konsantrasyon düzeylerinin dijital oyunlarla geçirdikleri günlük süreye göre değişkenlik gösterip göstermediğini incelemeyi amaçlamışlardır. Çalışmada tarama modeli kullanılmıştır. Veriler toplanırken *Kişisel Bilgi Formu*, çocuğun gün içinde dijital oyunlarla geçirdiği süreyi belirlemek için *Dijital Oyun Oynama Süresi Kayıt Formu*, çocukların oyun eğilimlerinin hangi yönde olduğunu belirlemek için *Çocuklar için Oyun Oynama Eğilimi Ölçeği* ve *Beş Yaş Çocuklar için Frankfurter Konsantrasyon Testi* kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda dijital oyun oynama ve konsantrasyon süresi arasında anlamlı bir fark olduğu görülmüştür. Bu farkın kısa süreli dijital oyun oynayan çocukların avantajı yönünde olduğu bulunmuştur. Dijital oyunlarla oyun oynama süresi arttıkça konsantrasyon sürelerinin azaldığı sonucuna ulaşılmıştır.

Gül Ünlü (2020) literatür taraması yöntemiyle dijital ebeveynlerin mobil uygulama kullanım pratikleri ve mobil uygulama kullanımlarına ilişkin tartışmaların ve ebeveyn görevlerinin dijital dönüşümü üzerinde sağlayacağı katkıların sınıflandırılmasını amaçlamıştır. Araştırma sonucunda ebeveynlerin dijital uygulamalarla ebeveynlik pratiklerini kontrol edebildikleri, sağlık durumlarını takip edebildikleri, hamilelik döneminde olan anne adaylarının içinde bulundukları ay ve kaçınıcı hamilelikleri olduklarına göre kullanılan uygulamaların değiştiği ve bu uygulamaların yoğun bir şekilde kullanıldığı bulgularına ulaşılmıştır.

Karateke (2020) sanal ortamları ve dijital teknolojiyi çocuk yetiştirmede yardımcı olarak kullanan ebeveynlerin yetiştirdiği çocukların duygu düzenlemesinde yaşadığı durumları belirlemek amacıyla bir derleme çalışması yapmıştır. Bu çalışmayı duygu düzenleme ve duygu düzenlemenin gelişimi, bakım vermeye yardımcı olarak teknoloji, tabletle yemek yedirmekten teknoloji bağımlılığına giden yol, teknolojinin

yanlış kullanımına karşı sağlıklı duygu düzenlemesi için önerileri belirlemek amacıyla yapmıştır. Sonuç olarak teknoloji bağımlısı bireylerin yetişmesine engel olmanın bağlanma ve duygu düzenleme süreçlerinden etkilendiği görülmüştür. Bu dönemlerde ebeveynlerin çocuklarıyla kuracakları bağın önemine dikkat çekilmektedir.

Keleşoğlu ve Adam Karduz (2020) tarafından Sakarya ilinde random olarak belirlenmiş 454 ebeveynle yapılan çalışmada pandemi sürecinde dijital ebeveynlik farkındalığı ile anne-baba stresi arasındaki ilişkinin yordayıcılığının açıklanması amaçlanmıştır. Veriler *Kişisel Bilgi ve Anket Formu*, *Dijital Ebeveynlik Farkındalık Ölçeği* ve *Anne Baba Stres Ölçeği* ile toplanmıştır. Araştırmanın bulgularında pandemi sürecinde ebeveynlerin hissettikleri stres düzeyleri ile ekonomik kaygı ve bu süreçte tercih ettikleri teknolojik aletler arasında anlamlı bir fark görülmezken pandemi sürecindeki duygu durumları, süreçten önceki ve süreç esnasındaki tutumları, çocuklarıyla ev ortamında eğlenmek amacıyla geçirdikleri zaman değişkenleri arasında anlamlı bir fark olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Vural Şenel (2020), 60-72 ay aralığında çocuğu olan ebeveynlerin teknolojiye ilişkin tutumları ve dijital ebeveynlik tutumlarını belirlemeyi amaçlamıştır. Çalışmanın bulgularında, genç anne-babaların yaşı büyük olanlardan; eğitim düzeyi yüksek olan ebeveynlerin daha aktif ve destekleyici davranış sergiledikleri görülmüştür. Erkek çocuklara kız çocuklardan daha fazla sınırlayıcı tutum uygulandığı bulgusuna da ulaşılmıştır.

Bahçetepe, Akkaya ve Kılıç (2019), ebeveynler ile çocukların teknolojik alet kullanımları arasındaki ilişkinin hangi yönde olduğunu bulmayı amaçlamışlardır. Araştırma sonunda, anlamlı bir ilişkinin olmadığı ancak ebeveynlerin çoğunun teknolojiyi fırsatları ile değerlendirmekten çok ödül aracı olarak kullandıkları sonucuna ulaşılmıştır.

Bostancı (2019) dijital ebeveynlerin sosyal medya kullanırken mahremiyet algılarını araştırmak amacıyla sosyal medya platformlarını aktif olarak kullanan sekiz ebeveynle araştırmayı yürütmüştür. Bu araştırmayı belirlenen bu ebeveynlerle yüz yüze ve yarı yapılandırılmış görüşme teknikleri kullanarak sürdürmüştür. Araştırmacı bu çalışma sonucunda üç temel sonuca ulaşmıştır; bunlardan ilki mahremiyet kavramını saklı olan ve özel alan olarak tanımlayan ebeveynler sosyal medyanın gizliliğe menfi bir etkisi olduğunu düşünmektedirler. İkinci görüş olarak sosyal medya platformlarında istismarcıların çocuklara daha kolay bir şekilde ulaşabildikleri bildirilmiştir. Sosyal

medyada çocuklarının özelini korumak isteyen ebeveynlerin kısıtlama, denetleme ve bilinçlendirme yöntemlerini kullandıkları sonucuna ulaşılmıştır.

Işıkoğlu Erdoğan (2019) çocukları okul öncesi eğitim alan 351 ebeveynin çocukları için oyun tercihlerini dijital oyuna odaklanarak incelemeyi amaçladığı çalışmada eşli karşılaştırma metoduyla geliştirilen *Ebeveyn Oyun Tercih Ölçeği*'ni kullanmıştır. Araştırmanın sonucunda ebeveynlerin yapı inşa oyunlarını en fazla tercih ettikleri görülürken en az olarak da dijital oyunları tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Kanak ve Özyazıcı (2018) araştırmalarına Sivas'ta çocukları 0-72 ay aralığında olan 414 ebeveyni dahil etmişlerdir. Çalışmanın verileri araştırmacılar tarafından geliştirilen *Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Oynama ve Uygulama Kullanma Alışkanlıklarına Yönelik Ebeveyn Yaklaşımlar Ölçeği* ve *Kişisel Bilgi Formu* kullanılarak toplanmıştır. Ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynamaları ve uygulamalara karşı yaklaşımlarını belirlemek amaçlanmıştır. Araştırma sonucunda katılımcıların evlerinde en yüksek oranla akıllı telefonlar, daha sonra ise sırasıyla tablet, oyun konsolu playstation bulunduğu görülürken kişisel dijital aleti bulunan çocukların yüzdesinin ise %39,6 olduğu görülmüştür. Araştırmanın bir diğer bulgusu ise ailece açık alanlarda vakit geçirmeyen ve ailece hikâye okumayan çocukların dijital oyunlara daha fazla yöneldiği olmuştur.

İnan Kaya, Mutlu Bayraktar ve Yılmaz (2017) anne babaların dijital risklere yönelik aldıkları önlemler ve bu riskler hakkında nasıl önlemler alınabileceği konusunda yeterlilik düzeylerini belirlemeyi amaçlamışlardır. Bu amaçla 38 anneden ve 41 babadan oluşan 79 ebeveynle çalışılmıştır. Veriler açık ve kapalı uçlu sorulardan oluşan bir anket aracılığıyla toplanmıştır. Çalışma sonucunda ebeveynlerin riskler hakkında bilgi sahibi oldukları ve çözüm bulma konusunda da kendilerini yeterli olarak tanımladıkları sonucuna ulaşılmıştır. Anne ve babaların dijital riskler hakkında daha fazla bilgi sahibi olmak istemedikleri sonucuna ulaşılrken anne ve babaların dijital ebeveynlik stratejilerinin benzerlik gösterdiği sonuçlarına ulaşılmıştır.

Mustafaoğlu ve Yasacı (2018) 7-15 yaş aralığında çocuk sahibi olan 139 ebeveynle yürüttüğü araştırmalarında, yarı yapılandırılmış değerlendirme formu aracılığıyla ebeveynlere göre dijital oyunların çocukların ruhsal ve fiziksel sağlıkları üzerindeki negatif etkilerini araştırmayı amaçlamışlardır. Çalışma sonucunda dijital oyunlarla tanışma yaşı ortalama $4,5 \pm 1,6$ yıl olarak elde edilirken günlük oyun oynama

süresi olarak da ortalama $179,9 \pm 122,1$ dakika olarak gözlemlenmiştir. Çalışma sonucunda dijital oyunların çocuklar üzerindeki olumsuz fiziksel etkileri kas-iskelet sistemi rahatsızlıkları, gözlerin kuruması, gözlerde ağrı ve kızarma ve uyku niteliğinde azalma olarak saptanırken ruhsal olarak olumsuz etkiler olarak da anksiyeteye, agresif tutuma ve depresyona neden olabildiği sonucunu elde etmişlerdir.

Aydoğdu (2018) Erzincan ilindeki iki okulda eğitim gören 134 çocukla dijital oyunlarla oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının anne-babanın; eğitim düzeyi, dijital oyun oynama durumu, çocuğun; yaş, cinsiyet, kardeş sayısı ve oyunun türü gibi değişkenler açısından incelemeyi amaçlamıştır. Araştırma *Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği* ve araştırmacının geliştirdiği *Genel Bilgi Formu* ile yürütülmüştür. Çalışmanın sonucunda çocukların bağımlılık düzeyleri ile yaşlarının ve annelerinin dijital oyun oynama davranışlarının ilişkili olduğu belirlenirken diğer değişkenlerin etkili olmadığı görülmüştür.

Budak (2017), çocuklarla beraber çalışan çocuk gelişimi öğretmenlerinin, okul öncesi öğretmenlerinin ve annelerinin dijital çocuk oyunlarına yönelik görüşlerini incelemeyi amaçlamıştır. Araştırmacı çalışma grubunu random olarak oluşturmuştur. Belirlenen illerde MEB'e bağlı ana sınıflarında, bağımsız anaokullarda ve kız meslek liselerinin Çocuk Gelişimi bölümünde görev yapan 24 öğretmen ve çocuğu MEB'e bağlı okul öncesi kurumuna devam eden 18 anne gönüllü olarak çalışmaya katılmıştır. Bu çalışmada veriler dijital çocuk oyunları ile ilgili yarı yapılandırılmış görüşmeler aracılığıyla toplanmıştır. Veriler içerik analiziyle 5 başlık olarak belirlenmiş ve her başlıkta vurgulanan özellikler belirtilmiştir. Sonuçlara göre; dijital oyunların dijital cihazlarla oynandığı, dijital oyunların büyük bir oranda şiddet içeren öğelerden oluştuğu bulgularına ulaşılmıştır. Ek olarak, çocukların gün içinde ortalama 1-3 saat aralığında dijital oyunlar oynayarak zaman geçirdikleri sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca dijital oyunlarla geleneksel oyunlar arasında sosyalleşme açısından anlamlı bir fark olduğu bulgusu elde edilmiştir.

Keleşoğlu, Adam Dereli ve Dereli (2017) Eskişehir'de yaptığı çalışmada ebeveyn-çocuk ilişkisinin demografik özelliklere göre çocukların psikososyal gelişimlerini yordayıp yordamadığını araştırmayı amaçlamışlardır. Araştırma okul öncesi eğitim kurumlarında eğitim gören 4-5 yaş aralığındaki 210 çocukla yapılmıştır. Araştırmada kişisel bilgi formu, çocukların ebeveynleriyle olan ilişkisini belirlemek amacıyla *Ebeveyn – Çocuk İlişkisi Ölçeği* ve *Okul Öncesi Çocuklar için Psikolojik*

Gözlem Formu Ölçeğinin sadece *Psiko-sosyal Gözlem Alt Boyutu* veri toplama aracı olarak kullanılmıştır. Araştırmada sonuç olarak, ebeveyn-çocuk ilişkilerinin pozitif ilişkiler ve çatışma boyutlarının çocukların psiko-sosyal gelişim düzeyleri üzerinde yüksek seviyede yordayıcı olduğu görülmüştür. Ebeveyn-çocuk arasındaki ilişkilerin çocukların ebeveynlerinin eğitim ve sosyo ekonomik seviyesine göre ilişkili olduğu araştırma sonuçlarında tespit edilmiştir.

İnci, Akpınar ve Kandır (2017) tarafından dijital kültür ve eğitim üzerine bir doküman inceleme çalışması yapılmıştır. Bu çalışmada Türkiye’de yapılmış 2012 sonrası Türkçe çalışmalardan 38 bilimsel makale ve 6 yüksek lisans tezi incelenmiştir. Dijital kültürün sosyolojik boyutu ve dijital kültürün bu çalışmada eğitimle olan bağı incelenmek istenmiştir. Dijital kültürün kişiler, toplum, geleneksel yapı üstündeki etkisi ile iletişim ve eğlence aracı olarak dijital kültürün kullanılması başlıkları altında; dijital kültürün eğitimle ilişkisi analizinde ise, bir eğitim yöntemi ve tekniği boyutundan teknoloji kullanımı ve dijital kültürle eğitim arasındaki ilişki öğelerine değinilmiştir.

Toran vd. (2016) İstanbul’da özel ve devlet okullarına devam eden 5 yaş çocuğuna sahip 20 anneyle yaptıkları çalışmada yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanmışlardır. Katılımcıların yaş aralığının 25-45 arasında olduğu, öğrenim durumlarının ise ilkokul-üniversite düzeyi arasında değişiklik gösterdiği belirlenmiştir. Çocuklardan 11’i erkek 9’u kızdır. Çocukların; 6’sı ilk çocuk, 1’i ortanca, 13’ü ise son çocuktur. Bunlarla beraber sadece bir ebeveynin tek çocuğu diğerlerinin ise birden fazla çocuğu bulunmaktadır. Analiz sonucunda çocukların ilgileri, annelerin kendilerine veya ev işlerine yardımcı olması, oyun aracı olarak kullanılmasının kolaylığı ve eğlendirici olması nedeniyle dijital oyunların tercih edildiği sonucuna ulaşılmıştır. Annelerin çocuklarının dijital oyun oynama süresi hakkında kesin bir şey söyleyemedikleri, annelerin büyük çoğunluğunun kendilerinin de dijital oyun oynamadığı ancak ailedeki diğer bireylerin oynadığı sonucuna ulaşılmıştır. Annelere göre çocukların oyun oynama nedenleri olarak eğlendirici, ilgi çekici ve renkli olması olarak belirtilmiştir.

Akçay ve Özcebe (2012) 4-6 yaş aralığındaki okul öncesi eğitime devam eden çocukların ve ebeveynlerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarını tespit etmek gayesiyle bu çalışmayı yapmış ve çalışmaya Ankara il merkezindeki bir kurumun kreşine devam 92 çocuk ve bu çocukların ebeveynleriyle devam etmişlerdir. Ölçme aracı olarak anket kullanılmıştır. Çocukların, çalışma sonucunda hafta içine oranla hafta sonları daha fazla bilgisayarla oyun oynadıkları sonucunu elde etmişlerdir. Diğer bir bulgu olarak da

ailelerin büyük bir çoğunluğunun (%78,1) çocukların bilgisayar oyunu oynamalarına diğer bir grubun da (%61) şiddet içeren bilgisayar oyunlarına sınırlandırma getirdiklerine ulaşılmıştır. Bu yaş aralığındaki çocuklar için dijital ortamda oyun oynama süresinin oldukça yüksek olduğu ve bu sürenin ilerleyen yaşlarda daha da arttığı göz önünde bulundurulması gereken önemli bir nokta olarak karşımıza çıkmaktadır.

Akkoyunlu ve Tuğrul (2002) okul öncesi dönem çocuklarının ev ortamlarında bulunan teknolojik aletlerle etkileşimi ve bu etkileşimle bilgisayar oyunu okuryazarlığı arasındaki ilişkiyi araştırmayı amaçlamışlardır. Araştırmaya yaşları 4-6 yaş arasında olan 100 çocuk katılmıştır. Veri toplama aracı olarak *Bilgisayar Okuryazarlık Ölçeği* tercih edilmiştir. Bu ölçek üçlü likert tipi bir ölçek olup bilgisayar öğretmeni tarafından her çocuk için ayrı olarak yılsonunda doldurulmuştur. Ayrıca çocukların ev ortamlarındaki teknolojik etkileşimlerini belirlemek amacıyla çocukların velileri tarafından doldurulan *Bilgi Toplama Formu* kullanılmıştır. Bu araştırmanın sonucunda araştırmaya katılan katılımcıların %54 'ünün bilgisayar okuryazarlık seviyeleri yüksek olarak bulunmuştur. Ayrıca çocukların evlerindeki bulaşık makinesi, bilgisayar gibi aletleri genellikle yalnız başlarına ya da bir yetişkin yardımıyla kullandıkları sonucuna ulaşılmıştır. Bu aletleri kullanan çocukların bilgisayar okuryazarlık seviyelerinin, kullanmayan çocuklara oranla daha fazla olduğu sonucuna ulaşılmıştır

2.1.6.2. Dijital Oyunlar ve Dijital Ebeveyn Rehberlik Stratejileri ile İlgili Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar

Rai, Kuzik ve Carson (2022), ebeveynlerin tutumlarıyla ev ortamlarının erken çocukluk dönemindeki çocukların ekrana maruz kalma süreleri arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla bu çalışmayı yürütmüşlerdir. Çocukları 3-5 yaş aralığında değişen 106 ebeveynin doldurduğu anket bilgileri basit ve çoklu regresyon yöntemi kullanılarak analiz edilmiştir. Sonuç olarak ebeveynlerinin teknoloji kullanım süreleriyle çocukların ekran başında kalma süreleri arasında paralellik görülürken çoklu regresyon sonuçlarında ebeveynlerin çocukların teknoloji kullanım sürelerine müdahaleleri ve yatak odasında teknolojiye erişim ile çocukların ekrana maruz kalma süreleri arasında ilişki olduğu belirlenmiştir.

Sciacca, Laffan, Norman ve Milosevic (2022), Pandemi sürecinde ebeveynlerin çocukların dijital becerilerine yönelik ebeveynlerin tutumlarını araştırmayı

amaçlamışlardır. Araştırmaya 461 ebeveyn ve 461 çocuk gönüllü olarak katılmışlardır. Pandemi sürecinde ebeveynlerin arabuluculuk stratejilerinin çocukların internette geçirdiği zamanı, dijital becerilerini ve ebeveynlerin hangi stratejiyi neden seçtiklerini belirlemeyi amaçlayan bu çalışma İrlanda’da yürütülmüştür. Kısıtlayıcı stratejiyi benimseyen ebeveynlerin dijital teknolojiye karşı olumsuz bakış açılarına sahip oldukları sonucuna ulaşılmıştır. Bu ebeveynlerin çocuklarının daha az süre çevrim içi oldukları ve dijital becerilerinin daha zayıf olduğu belirlenmiştir. Aktif ebeveynlik stratejiyi benimseyen ebeveynlerin çocuklarının ise daha uzun süre çevrim içi oldukları ve dijital becerilerinin daha gelişmiş olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Dias ve Brito (2021), keşfedici nitel araştırma yöntemiyle 8 yaş altı çocuğa sahip 81 aile ve alanında uzman 17 paydaşla bu çalışmayı yürütmüşlerdir. Portekiz’de 2017-2019 yılları arasında geliştirilen “*hAPPy kids: Criteria for assessing and selecting beneficial and safe apps*” projesinin belirlediği kriterler uygun “iyi” olarak adlandırılan uygulamalar seçilerek ebeveynlerin, çocukların ve paydaşların sahip olduğu kriterlere ilişkin bakış açılarını araştırmayı amaçlamışlardır. Sonuç olarak; ebeveynler tarafından kabul edilen en olumlu uygulamalar öğrenmeyle ilgili uygulamalar olduğu, çocukların tercih ettiklerinin aktif katılıma izin veren ve eğlendirici uygulamalar olduğu, endüstrideki paydaşların karşılaştığı zorluklar olarak da her iki kesimi memnun etmek olduğu belirlenmiştir.

Eichen, Hackl-Wimmer, Eglmaier, Lackner, Paechter, Rettenbacher, Rominger ve Laager (2021), Avustralya’da çocukları 1,5 ve 6 yaş aralığında olan 150 ebeveyn katılmıştır. Araştırmacılar, ebeveynlerin dijital medya kullanım amaçları ve dijital ebeveyn rehberlik şekilleri ile çocukların yaşları ve kullanım şekilleri arasındaki ilişkiyi araştırmayı amaçlamışlardır. Veri toplama aracı olarak anket kullanılmıştır. Çocuklar 1,5-3 yaş ve 3-6 yaş aralığındaki iki gruba ayrılmıştır. Ebeveynlerin çocuklarına dijital medyayı daha çok ev işlerine veya çalışmaya zaman ayırmak için verdikleri sonucu ortaya çıkmıştır. Çocukların yaşının medyayı kullanmasına yönelik ebeveynlerin tutumunda bir değişiklik göstermediği sonucuna ulaşılmıştır.

Perone, Anderson ve Zelazo (2021), dijital oyunların, dijital ebeveyn rehberliğinin varlığında ve yokluğunda nasıl sonuçlar doğurduğunu araştırmayı amaçlamışlardır. 5 yaşındaki 25 çocuk kendi başına, 25 çocuk ebeveyn rehberliğinde dijital oyun oynayan grubu ve 27 çocuk da kontrol grubunu oluşturmuştur. Çalışma Rack Band 3 (oyuncuların klavye aracılığıyla şarkı çalmayı öğrendiği) video oyunu

oyunlatılarak 10 hafta boyunca sürdürülmüştür. Nörofizyolojik değişimleri kaydetmek amacıyla elektroensefalogram (EEG) kullanılmış, on haftanın sonunda ebeveyn rehberliğindeki gruptaki çocukların, öğrenme alanını kendi kendini yöneten gruptaki çocuklara göre daha fazla keşfettikleri ve ebeveyn rehberliğinde bulunan gruptaki çocukların, kontrol grubuna göre yeni bir şarkı çalmayı öğrenmek için daha büyük bir kapasiteye sahip olduğu görülmüştür. Bununla birlikte ebeveyn rehberliğinde ve kendi kendini yöneten her iki gruptaki çocukların, performanslarında iyileşme görülmüştür. Oyun oynarken hem ebeveyn rehberliğinde hem de kendi kendini yöneten gruplardaki çocukların beyinlerindeki öğrenme merkezlerinde değişime olduğu gözlemlenmiştir.

Matziou, Perdikaris, Vlachioti, Konstantaki, Koumpagioti, Boutopoulou ve Nteli (2021), Yunanistan’da 100 okul öncesi çocuk ve ebeveynleriyle televizyon izleme ile uyku sorunları arasındaki ilişkiyi incelemeyi amaçlamışlardır. Veri toplama araçları olarak “Çocukların Uyku Alışkanlıkları Anketi (CSHQ) ve Çocukların Televizyon İzleme Alışkanlıkları Anketi (CTVQ)” anketlerini Yunanca’ya uyarladıktan sonra kullanmışlardır. Araştırma bulgularında fazla televizyon izlemenin çocuklar üzerinde uyku problemlerine neden olduğu görülmüştür. Çocukların yaşı, ebeveynlerin eğitim düzeyleri, kardeş sayısının çocukların günlük televizyon izleme sürelerini etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca babaların yaşı, kardeş sayısı ve çocukların günlük televizyon izleme süreleriyle uyku alışkanlıklarının negatif yönde ilişkili olduğu belirlenmiştir.

Kuzu Jafari (2021), okul öncesindeki çocukların zekâ puanları, sosyal becerileri ile ebeveyn tutumları ve dijital ebeveynlik tutumları arasında bir bağın olup olmadığını araştırmayı amaçlamıştır. Bu amaçla nicel ve nitel veri yöntemleri birlikte kullanılmıştır. Bursa ve İstanbul illerinde yürütülen çalışmaya 8 okul kapsamında 378 çocuk ve velisi araştırmanın nicel kısmını, nitel kısmı için ise farklı ebeveyn tutumlarına sahip her okuldan 3 ebeveyn olmak üzere 24 ebeveyn ve 16 okul öncesi öğretmeni katılmıştır. Araştırmanın bulgularında kız çocuklarının zekâ puanlarının erkek çocuklardan, 2 yıl okula devam eden çocukların 1 yıl eğitim alanlara göre sözel becerisinin daha yüksek olduğu, sosyal beceri düzeylerine bakıldığında sosyo-ekonomik düzeyle paralel bir ilişki olduğu, dijital aletlerle geçirilen süreyle sosyal beceri arasında negatif bir ilişki olduğu bununla beraber sosyal beceri düzeylerinin çocukların okudukları okul türüne göre değişmezken eğitim aldıkları okula göre değiştiği bulgularına ulaşılmıştır. Annelerin, koruyucu ve demokratik tutumunun, babaların ise

dijital medyayı etkili kullanmayı onaylama tutumlarının anlamlı olduğu, hem annenin hem de babanın aşırı koruyucu tutum puanlarının çocukların devam ettiği okul türüne ve aldığı okul öncesi eğitim süresine göre anlamlı derecede yüksek ilişkisi olduğu; ebeveynlerin ebeveynlik ve dijital ebeveynlik tutumları, çocukların zekâ düzeyleri ve sosyal becerileri arasındaki ilişki incelendiğinde çocukların zekâ puanları ile sosyal becerileri arasında ve dijital risklerinden koruma ile aşırı koruyucu tutum arasında pozitif yönde ve otoriter tutum ile dinleme yetenekleri arasında negatif yönde zayıf bir bağ bulunmuştur. Yapılan incelemede demokratik ve otoriter tutum sergileyen ebeveynlerin çocuklarının sosyal becerileri üzerinde olumsuz, izin verici ve aşırı koruyucu tutum sergileyen ebeveynlerin çocukların sosyal yetenekleri üzerinde olumlu tesiri olduğu belirlenmiştir.

Sivrikova, Ptashko, Perebeynos, Chernikova, Gilyazeva ve Vasilyeva (2020), bebeklik ve erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital cihazlarla öğrenmeleri üzerinde çocukların özelliklerinin, bu süreçte ebeveynlerin rehberlik şekillerinin, kullanım sıklıklarının etkisini araştırmayı amaçlamışlardır. 0-8 yaş aralığındaki çocuğa sahip 113 çocuğun 93 ebeveyni ile bir araştırma yürütmüşlerdir. Araştırmanın verilerini toplamak için çevrim içi bir anket kullanmışlardır. 0-3, 4-5, 6-8 yaş aralığındaki çocukların istatistiksel sonuçları görmek için Cramer's V ve Somers' D programları kullanılmıştır. Sonuç olarak çocukların yaşları arttıkça öğrenme amaçlı kullanımın arttığı, dokunmatik ekranlı cihazlarla daha çok eğlence amaçlı video izlendiği, ebeveynlerin çocukların kullanım süresini kısıtlamak ve ulaştıkları içerikleri denetlemek için çeşitli programlar kullandıklarına ulaşılmıştır.

Petegem, Ferrerre, Soenens, Rooij ve Looy (2019), Küçük çocukların dijital oyunlarının ebeveyn tutumlarıyla düzenlenip düzenlenemeyeceğini ve ebeveyn tutumlarıyla arasında nasıl bir ilişki olduğunu araştırmayı amaçlamışlardır. Çocukların riskli oyunlara ve geleneksel oyunlara karşı ilgilerini ve dijital oyunlara ilgilerini karşılaştırmayı amaçlamışlardır. Araştırmanın verileri 3-9 yaş arasında çocukları olan 762 ebeveyn tarafından doldurulan anket aracılığıyla toplanmıştır. Araştırma sonucunda dijital oyunlara karşı olumsuz tutuma sahip ebeveynlerin daha kısıtlayıcı bir rehberlik sergiledikleri görülürken bu ebeveynlerin çocuklarının sosyal oyunlara ve riskli oyunlara karşı ilgilerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Aierbe, Oregui ve Bartau (2019) vido oyunlarının kullanımına ilişkin ebeveyn algılarını ve ebeveyn rollerini incelemeyi amaçlayan bir araştırma yapmıştır. Karma

yöntemle yaptığı araştırmada ebeveyn tutumlarını araştırmayı amaçlamıştır. Araştırmaya 186 ebeveyn katılmıştır. Araştırma sonuçlarında ebeveynlerin video oyunlarına karşı olumsuz tutumlarının daha yüksek olduğu sonucuna ulaşırken destekleyici tutum yerine kontrolcü tutumun daha çok benimsendiği de araştırma sonuçlarında belirlenmiştir. Araştırma sonuçlarından bir diğeri de ebeveynlerin internet ortamının denetlenmesi zorluğuyla karşılaştıkları ve bu konuda yeterli bilgiye sahip olmadıkları yönündedir.

Zhao, Zhang, Jiang, Ip, Ka WingHo, Zhang ve Huang (2018), okul öncesi çocuklarda ekran karşısında geçirilen aşırı süresi ile psikosoyal iyi oluş arasındaki ilişkinin obezite, uyku süresi ve ebeveyn etkileşimi değişkenleri açısından incelemeyi amaçlamışlardır. Çin'in Şanghay kentinde tabakalı örneklem yöntemi kullanılarak kesitsel bir araştırma yapılmıştır. Çalışmaya 191 anaokulundan 20.324 çocuğun ebeveyni katılmıştır. Veri toplama aracı olarak çocuğun ekrana maruz kalma süresi, boy, kilo, uyku süresi ve ebeveyn-çocuk etkileşimi bilgilerini içeren bir anket kullanılmıştır. Sonuç olarak ekran karşısında geçirilen süre arttıkça psikosoyal iyi oluşta olumsuzluklar bildirilmiştir. Ebeveyn-çocuk etkileşiminin azlığının da bunu etkilediği sonucu bulgular arasında yer almaktadır. Ayrıca Şanghay'daki çocukların %95'inin günde 2,3 saat, ekran karşısında zaman geçirdikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Callaghan (2018) dijital platformlarda ücretsiz olarak erişilebilen okul öncesi çocukların matematik eğitimi için tasarlanmış popüler 171 uygulamanın nasıl tasarlandığı ve kanıta dayalı öğretim uygulamalarıyla bağlantılı olup olmadığını içerik analiziyle anlamayı amaçlamıştır. Bulgularda okul öncesi çocuklar için çok fazla uygulama olduğunu ancak bunlardan çok azının destek verici geri bildirimle sahip olduğu ve yaşlarına uygun içeriğe sahip uygulamaların da azlığı görülmüştür. Araştırmacı ayrıca 240 okul öncesi çocukla deneysel olarak bir çalışma yürütmüş ve çocukları destekleyen hangi sesli eğitim uygulamasının geri bildirimlerini kullanıldıklarında öğrenimlerine katkısının nasıl olduğunu bulmayı amaçlamıştır. Doğru ve yanlış cevaplar için (tebrikler, tekrar deneyin..) sözlü geri bildirimle sahip olan uygulama ile oynayan çocukların görevlerini tamamlamalarının daha uzun sürdüğü geri bildirimle sesle olan (çan, zil..) uygulamalarla oynayan çocukların görevleri daha hızlı tamamladığı sonuçlarına erişilmiştir. Kucirkova, Littleton ve Kyparissiadis (2017), çocukların yaşının ve cinsiyetinin dijital olan ve dijital olmayan medya kullanımı arasındaki dengeyi nasıl etkilediğine karşı İngiltere'de 709 ebeveynin katıldığı bir

araştırma yapmışlardır. Araştırma verilerini toplamak için açık uçlu soruların bulunduğu anket aracılığıyla içerik ve temetik analiz yöntemini kullanmışlardır. Nicel veriler sonucunda 0-2 yaş aralığında çocuğa sahip babaların dijital medya kullanımıyla ilgili olarak sağlık yönünden daha fazla endişeli olduklarını göstermiştir. 6-8 yaş aralığına sahip ebeveynlerin çocuklarının dijital medyayla etkileşiminde algılanan dengesizliğinin nedeni olarak teknolojinin çekiciliği gösterdikleri sonucuna ulaşmışlardır.

Nikken (2017), çevrim içi bir anket kullanarak Hollanda'da 0-7 yaş aralığında çocuk sahibi olan 1381 ebeveynin katıldığı bir araştırma yürütmüştür. Ebeveynlerin ve çocukların medyada geçirdikleri süre arasındaki ilişkiyi belirlemeyi amaçlamıştır. Aileleri düşük, orta, yüksek ve çok yüksek seviyede medyada zaman geçiren aileler başlıkları altında dört grupta incelemiştir. Düşük zaman geçirenler günde yaklaşık bir saat zaman geçirirken çok yüksek zaman geçiren ebeveynlerin üç saatten fazla zaman geçirdikleri sonuçları elde edilmiştir. Bulgular arasında çocukların aileleriyle paralellik gösteren kullanım süresi bulunmaktadır. Ayrıca ailelerin gelir düzeyi, evde bulunan ekran sayısı, çocukların medya kullanımına karşı görüşlerinin de etkili olduğu sonuçları elde edilmiştir.

Chen (2016) Taiwan'da yaptığı araştırmada deneysel araştırma yöntemi kullanarak dijital oyunların öğrenme üzerindeki etkisini araştırmayı amaçlamıştır. Bu çalışmada 326 öğrenciye 16 hafta, haftada 3 saat deneysel öğretim programı uygulanmıştır. Uygulama sonucunda; oyun temelli öğretimin öğrenme güdüsünü ve başarısını etkilediği, öğrenme güdüsünün ise öğrenme başarısında ve öğrenme etkisi üzerinde önemli ölçüde olumlu etkileri olduğu bildirilmiştir.

Lin ve Hou (2016), dijital oyun tabanlı öğrenmeyle matematik öğrenmenin kolaylaşıp kolaylaşmadığını incelemek amacıyla 71 çocukla nitel ve nicel analiz yöntemleri kullanarak deneysel bir çalışma yürütmüşlerdir. Araştırmada *Öğrencilerin Planlama Becerisi Ölçeği* ve araştırmacılar tarafından hazırlanan görüşme soruları kullanılmıştır. Araştırmacılar çocukların dijital oyunla öğrenme şekillerini belirleyip senaryo tabanlı bir oyun geliştirmeyi amaçlamışlardır. Çalışma sonunda çocukların dijital oyun tabanlı öğrenmeyle matematik öğrenme becerileri arasında anlamlı bir ilişki olduğunu ve çocukların dijital oyunlara ilgisinin yüksek olduğu bulguları elde edilmiştir.

Nabi ve Krcmar (2015), çocukları 6 ay ile 6 yaş aralığında değişen ebeveynlerin algıladıkları çocuk mizaçlarına yönelik ebeveynlerin çocuklarına karşı uyguladıkları dijital rehberlik arasındaki ilişkiyi araştırmayı amaçlamışlardır. Veri toplama aracı olarak anket ve 15 maddeli 7 aşamalı likert bir ölçek kullanılmıştır. Anketleri dolduranların %82'si anne olan ebeveynler tarafından doldurulmuştur. Ebeveynlerin en düşük eğitim düzeyi lisedir. Araştırmanın örneklemini %51'i erkek çocuk, %51'i tek çocuk, %39'unun bir kardeşi ve %10'unun birden fazla kardeşi olan çocukların ebeveynleri oluşturmuştur. Ebeveynlerin medyayı verme gerekçesi olarak eğitici, zaman kazanmak, çocuğun rahatlaması, çocuğu ödüllendirmek sonuçlarına ulaşılmıştır. Çocukların mizaçları; meraklı, beceriksiz, yaratıcı, donuk, dürtüsel, kendine güvenen ve hayal gücü kuvvetli şeklinde sınıflandırılmıştır. Enerjik olarak tanımlanan çocukların daha fazla tv izledikleri sonucuna ulaşılmıştır. Hayalgücü kuvvetli çocuklar ile tv izleme arasında herhangi bir ilişkiye rastlanmamıştır.

Sorsana (2013) biri video oyununun kurallarını bilen diğer ikisi oyunun kurallarını bilmeyen 4-6 yaş aralığında 3'lü 10 grup çocuğu gözlemlemiştir. Gruplar kız ve erkek grupları olarak ayarlanıp çalışmanın cinsiyetle olan ilişkisi de araştırılmak istenmiştir. 3'lü gruplar oluşturulurken, oyunu bilmeyenlerden birinin ailesi ile olumlu, diğerinin ise olumsuz iletişimleri olan çocuklardan seçilmişlerdir. Oyun kurallarını bilen çocuk her iki çocuğa da aynı anda kuralları anlatmış ancak çalışma sonucunda ailesiyle olumsuz iletişimi olan çocuğun oyunda daha fazla hata yaptığı sonucuna ulaşmışlardır. Aynı zamanda kızlardan oluşan grupta oyun kuralını bilmeyen ve ailesiyle olumsuz iletişime sahip olan çocuğa müdahalenin daha az olduğunu, erkelerden oluşan grupta ise oyun kuralını bilmeyen ve ailesiyle olumlu iletişime sahip çocuğa daha az müdahale edildiği gözlemlenmiştir. Ebeveynlerinin olumlu rehberlik ettiği grubun oyun kurallarını daha hızlı öğrendiği, etkileşimsel, dilsel ve düşünsel becerilerinin daha yüksek olduğu görülmüştür.

Cingel ve Krcmar (2013), 6 aylık ve 5 yaş arasındaki 168 ebeveynle anket kullanarak ebeveyn tutumlarıyla çocukların medyaya maruz kalması arasındaki ilişkiyi bulmayı amaçlamışlardır. Sonuç olarak ebeveynlerin kullandıkları stratejiler ile çocukların medyaya maruz kalma sürelerinin yüksek düzeyde ilişkili olduğu görülmüştür. Dijital medyaya karşı olumlu tutum sergileyen ebeveynlerin çocuklarının ekran karşısında daha uzun süre geçirdikleri sonucuna ulaşılmıştır. Ebeveynlerin endişelerinin televizyona karşı yüksek olduğu görülürken diğer medyaya maruz kalması yönünde düşük düzeyde endişeli bir tutum sergiledikleri tespit edilmiştir.

Eck (2006) dijital oyunların öğrenme üzerindeki etkilerinin araştırıldığı son kırk yıldır yapılan çalışmaları meta-analiz yöntemiyle taramış ve bu çalışmaların ortak sonuçlarına ulaşmayı amaçlamıştır. Araştırma sonucunda oyunların öğrenmeyi teşvik ettiği ve öğrenme süresini kısalttığı sonucuna ulaşmıştır. Ayrıca oyun oynamanın deneme ve somutlaştırmaya imkân tanınmasının öğrenmeyi kolaylaştırdığı görülmüştür. Bununla birlikte oynanan oyunun içeriği ve oynanan mekân ve arkadaşların da etkili olabileceği ve bütün bunların kontrol altına alınarak yapılan çalışmalara ihtiyaç duyulduğu sonucuna ulaşılmıştır.



BÖLÜM III

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, evren ve örneklem, veri toplama araçları, verilerin toplanması ve analizi yer almaktadır.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada betimsel tarama ile keşfedici korelasyonel araştırma modeli birlikte kullanılmıştır. Betimsel tarama modeli; verilen durumu mümkün olduğunca tam ve dikkatli bir şekilde tanımlayan, grupların ya da fiziksel ortamların özelliklerini özetlemeyi amaçlayan araştırma modelidir (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2018). Bu çalışmada kullanılan “Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği”, ile “Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği”nden alınan puanlar araştırmanın birinci alt probleminde belirtilen değişkenler doğrultusunda betimsel tarama modeli ile incelenmiştir.

Araştırmanın ikinci alt probleminde ise her iki ölçek puanları arasında ilişki olup olmadığını anlamak amacıyla korelasyonel bir araştırma modeli olan keşfedici korelasyonel araştırma modeli kullanılmıştır. Keşfedici korelasyonel araştırma modeli; birden daha fazla sayıdaki değişken arasındaki ilişkinin derecesini ve bağlantıları belirlemeye ve anlamaya yönelik araştırma modeli olarak tanımlanmıştır (Karasar, 2012; Büyüköztürk vd., 2018).

3.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini 2020-2021 eğitim öğretim yılında Malatya ili Merkez ilçeleri olan Battalgazi ve Yeşilyurt ilçeleri ve Hakkâri ili merkezi ve Yüksekova ilçesindeki MEB’e bağlı resmi ve özel bağımsız anaokulları ile ilkokul ve ortaokullara bağlı ana sınıflarına devam eden 3-7 yaş çocuklarının anne-babaları oluşturmaktadır. Örneklem belirlemede seçkisiz örnekleme yöntemlerinden basit seçkisiz örnekleme yöntemi kullanılmıştır.

Seçkisiz örnekleme yöntemi, evreni güçlü bir şekilde temsil etmekle birlikte örnekleme birimlerine eşit ve bağımsız olarak yaklaşan bir yöntemdir. Bu örnekleme

yönteminde, evrene geçerli ve güçlü genelleme yapılabilecek örneklem seçimi hedeflenmektedir (Büyüköztürk vd. 2018).

Basit seçkisiz örnekleme, seçilen her bir birime örneklem seçiminde -yerine konularak ya da konulmadan- eşit ve bağımsız şans vererek seçip örnekleme alındığı yöntemdir (Büyüköztürk vd. 2018). Bu çalışmada çocuğun cinsiyeti, yaşı, doğum sırası; katılımcıların çocuk ile yakınlığı, yaşı, eğitim durumu, çalışma durumu, gün içinde dijital teknoloji kullanım süresi, dijital teknolojiyi çocuğa verme nedeni ve çocuğun dijital araçla geçirdiği süre örneklem birimi olarak seçilmiştir. Araştırmaya dahil edilen çocuklara ve ebeveynlerine ait demografik bilgiler Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1
Çocuklara ve ebeveynlerine ait demografik bilgiler

Değişken	N	%
<i>Çocuğun cinsiyeti</i>		
Kız	202	48.9
Erkek	211	51.1
<i>Çocuğun yaşı</i>		
4	67	16.2
5	141	34.1
6	205	49.6
<i>Çocuğun Doğum sırası</i>		
1	213	51.6
2	121	29.3
3 ve üzeri	79	19.1
<i>Çocuk ile yakınlık</i>		
Anne	284	68.8
Baba	129	31.2
<i>Ebeveynin çocuk sayısı</i>		
1	115	27.8
2	146	35.4
3 ve üzeri	152	36.8
<i>Anne yaşı</i>		
29 ve altı	75	18.2
30-34	142	34.4
35-39	121	29.3
40 ve üzeri	75	18.2

Tablo 1
Çocuklara ve ebeveynlerine ait demografik bilgiler (devamı)

Değişken	N	%
<i>Anne eğitim</i>		
Eğitim almamış	7	1.7
İlköğretim	87	21.1
Lise	100	24.2
Yükseköğretim	219	53.0
<i>Anne çalışma durumu</i>		
Çalışıyor	187	45.3
Çalışmıyor	226	54.7
<i>Baba yaşı</i>		
31 ve altı	60	14.5
32-36	124	30.0
37-41	124	30.0
42 ve üzeri	105	25.4
<i>Baba eğitim</i>		
İlköğretim	62	15.0
Lise	102	24.7
Yükseköğretim	249	60.3
<i>Baba çalışma durumu</i>		
Çalışıyor	387	93.7
Çalışmıyor	26	6.3
<i>Ebeveynin gün içinde dijital teknoloji kullanım süresi</i>		
1 saatten az	66	16.0
1-2 saat	120	29.1
2-3 saat	93	22.5
3 saat ve üzeri	134	32.4
<i>Çocuğun dijital araçla geçirdiği günlük süre</i>		
Yarım saatten az	51	12.3
Yarım saat 1 saat arası	90	21.8
1-2 saat	133	32.2
2 saatten fazla	139	33.7
<i>Ebeveynin Çocuğa dijital teknoloji verme gerekçesi</i>		
Eğlence	128	31.0
Öğrenme	118	28.6
Oyalama	56	13.6
Ödül	57	13.8
Diğer (İletişim ve yemek yedirme)	54	13.1

Tablo 1’de araştırmaya katılan ebeveynlere ve çocuklarına ait demografik özellikler gösterilmektedir. Bu bulgulara göre araştırmaya dahil edilen çocukların %48.9’u kız, %51.1’i erkektir. Bu çocukların %16.2’si dört, %34.1’i beş, %49.6’sı altı yaşındadır. Doğum sırasına göre çocukların dağılımları incelendiğinde %51.6’sının birinci, %29.3’ünün ikinci, %19.1’inin üçüncü ve üzeri sırada doğduğu görülmektedir. Katılımcı ebeveynlerin %68.8’ini anneler, %31.2’sini babalar oluşturmaktadır. Bu ebeveynlerin %27.8’inin bir, %35.4’ünün iki, %36.8’inin üç ve üzeri sayıda çocuğa sahip olduğu görülmektedir. Annelerin %18.2’sinin 29 ve altı yaşında, %34.4’ünün 30-34 yaşında, %29.3’ünün 35-39 yaşında, %18.2’sinin 40 ve üzeri yaşında olduğu görülmektedir. Eğitim düzeylerine göre annelerin %1.7’sinin eğitim almadığı görülürken, %21.1’inin ilköğretim, %24.2’sinin lise, %53.0’ının yükseköğretim mezunu olduğu görülmektedir. Çalışma durumuna göre annelerin %45.3’ünün çalıştığı, %54.7’sinin çalışmadığı görülmektedir. Babaların %14.5’inin 31 ve altı yaşında, %30.0’inin 32-36 yaşında, %30.0’inin 37-41 yaşında, %25.4’ünün 42 ve üzeri yaşında olduğu görülmektedir. Eğitim düzeylerine göre babaların %15.0’ı ilköğretim, %24.7’si lise, %60.3’ü yükseköğretim mezunudur. Çalışma durumuna göre babaların %93.7’si çalıştığını, %6.3’ü çalışmadığını beyan ettikleri görülmektedir. Gün içinde dijital teknoloji kullanım süresine göre ebeveynlerin %16.0’ı bir saatten az, %29.1’i bir-iki saat, %22.5’i iki-üç saat, %32.4’ü üç saat ve üzeri dijital teknolojiyi kullanmaktadır. Gün içinde dijital araç kullanım süresine göre çocukların %12.3’ü yarım saatten az, %21.8’i yarım saat bir saat arası, %32.2’si bir iki saat arası, %33.7’si iki saatten fazla dijital araç kullandıkları görülmektedir. Dijital teknoloji verme gerekçesine göre ebeveynlerin %31.0’ı eğlence, %28.6’sı öğrenme, %13.6’sı oyalama, %13.8’i ödül, %13.1’i diğer (iletişim ve yemek yedirme) gibi sebeplerden verdiklerini beyan ettikleri görülmektedir.

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada çocuklara ilişkin demografik verileri elde etmek amacıyla araştırmacı tarafından oluşturulan “Kişisel Bilgi Formu” kullanılmıştır. Dijital oyunların erken yaşlardaki çocuklar üzerindeki etkilerini belirlemek amacıyla Balaban Dağal ve Bayındır (2019) tarafından geliştirilen “Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği” ve ebeveynlerin dijital oyun rehberlik stratejilerini belirlemek amacıyla Budak (2020) tarafından geliştirilen “Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği” kullanılmıştır.

3.3.1. Kişisel Bilgi Formu

Çocuklar için “Kişisel Bilgi Formu” (Ek-8) araştırmacı tarafından geliştirilmiştir. İlgili form anne ve babanın; yaşı, öğrenim durumu, mesleği, çalışma durumu, gelir düzeyi, gün içinde dijital teknolojiyi kullanım süresi, en çok kullandığı uygulama, dijital teknolojiyi çocuğa verme gerekçesi, ailedeki çocuk sayısı, çocuğun; yaşı, cinsiyeti, doğum sırası ve dijital oyunlara ayırdığı günlük süre bilgilerini içermektedir.

3.3.2. Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği (EYDOEÖ)

Erken Yaşlarda Dijital Oyun Ölçeği (Ek-2) Balaban Dağal ve Bayındır (2019) tarafından geliştirilmiştir. Ölçek 25 madde ve 5 alt boyuttan oluşmaktadır. Boyutlar; Eğlenme, Öğrenme, Fiziksel, Sosyal ve Duygusal şeklinde sınıflandırılmıştır.

Ölçeğin KMO değeri .90 ve açıklanan toplam varyans % 63.40’tır. Toplam ölçeğin iç tutarlılık katsayısının .91 ve faktörlerin iç tutarlılık katsayıları ise eğlenme boyutu için .82, öğrenme için .90, fiziksel için .86, sosyal için .87, duygusal boyut için ise .84’tür.

Ölçek 5’li likert tipi bir ölçek olup 1=Hiçbir Zaman, 2=Nadiren, 3=Bazen, 4=Sıklıkla, 5=Her Zaman şeklinde derecelendirilmiştir. Ölçek ebeveynler tarafından doldurulmaktadır. Çalışma sonucunda yapılan tüm analizler 3-6 yaş çocuklar için ölçeğin geçerli ve güvenilir olduğunu göstermiştir. Bu araştırmada Dijital oyunların çocuklara etkileri ölçeği alt boyutları için güvenilirlik analizi sonuçları Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2
Dijital oyunların çocuklara etkileri ölçeği alt boyutları için güvenilirlik analizi bulguları

Alt Boyut	Madde	Medyan	Düzeltilmiş R	Madde silindiğinde Alfa	Alfa
Eğlenme	M1	3.000	0.642	0.624	0.762
	M2	3.000	0.692	0.563	
	M3	3.000	0.462	0.813	
Öğrenme	M4	3.000	0.591	0.830	0.848
	M5	3.000	0.587	0.830	
	M6	3.000	0.539	0.837	
	M7	3.000	0.615	0.827	
	M8	3.000	0.607	0.828	
	M9	3.000	0.574	0.832	
	M10	3.000	0.590	0.830	
	M11	3.000	0.585	0.830	
Fiziksel	M12	2.000	0.583	0.811	0.833
	M13	2.000	0.701	0.787	
	M14	3.000	0.598	0.808	
	M15	2.000	0.640	0.799	
	M16	2.000	0.587	0.810	
	M17	3.000	0.530	0.821	
Sosyal	M18	3.000	0.575	0.790	0.816
	M19	3.000	0.642	0.769	
	M20	3.000	0.592	0.785	
	M21	3.000	0.578	0.789	
	M22	2.000	0.646	0.768	
Duygusal	M23	2.000	0.697	0.789	0.841
	M24	2.000	0.724	0.762	
	M25	2.000	0.698	0.788	

Tablo 2’de araştırmaya katılan ebeveynlerin algısına göre dijital oyunların çocuklara etkileri ölçeği alt boyutları üzerinden elde edilen Cronbach Alfa güvenilirlik analizi sonuçları gösterilmektedir. Test sonuçlarına göre, dijital oyunların çocuklara etkileri ölçeğine ait alt ölçeklerde madde silindiğinde güvenilirlik katsayılarında anlamlı bir artış olmadığı görülmektedir. Ayrıca eğlenme, öğrenme, fiziksel, sosyal ve duygusal alt ölçeklerine ait tüm düzeltilmiş madde korelasyon değerleri pozitif bulunmuştur. Bu bulgular ışığında, dijital oyunların çocuklara etkileri ölçeğine ait tüm sorular analize dahil edilmiştir. Cronbach Alfa katsayıları dijital oyunların çocuklara etkileri ölçeği alt boyutları için sırasıyla 0.762, 0.848, 0.833, 0.816 ve 0.841 olarak bulunmuştur. Ayrıca, dijital oyunların çocuklara etkileri ölçeği genel Cronbach Alfa katsayısı 0.840’dır.

3.3.3. Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği (DOERSÖ)

Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği (Ek-4) Budak (2020) tarafından geliştirilmiştir. Ölçek 21 madde ve 4 alt boyuttan oluşmaktadır. Boyutlar;

- *Aktif Ebeveyn Rehberlik Stratejileri*, ebeveyninin çocuğu dijital oyunla etkileşim sürecini takip etme ve gerekli yönergeleri uygulama
- *Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Rehberlik Stratejileri*, çocukların dijital oyun süreçlerinin ebeveynlerince ihmal edilmesi
- *Serbest Ebeveyn Rehberlik Stratejileri*, ebeveynin herhangi bir stratejiyi uygulamıyor oluşu
- *Teknik Ebeveyn Rehberlik Stratejileri*, dijital oyun sürecini teknik programlar aracılığıyla kontrol etme stratejilerini içermektedir.

“Ölçeğin alt boyutlarının sırasıyla güvenirlik katsayıları (Cronbach’s Alpha) şu şekildedir; Aktif Ebeveyn Rehberlik Stratejileri = .79, Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Rehberlik Stratejileri = .76, Serbest Ebeveyn Rehberlik Stratejileri = .57 ve Teknik Ebeveyn Rehberlik Stratejileri = .61’dir. Ölçek 5’li likert tipi bir ölçek olup 1= Hiçbir Zaman, 2= Nadiren, 3= Bazen, 4= Sıklıkla, 5= Her Zaman şeklinde derecelendirilmiştir.

Ölçek ebeveynler tarafından doldurulmaktadır. Çalışma sonucunda yapılan tüm analizler ölçeğin 3-6 yaş çocuklar için geçerli ve güvenilir olduğunu göstermiştir. Bu araştırmada Dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeği alt boyutları için güvenirlik analizi sonuçları Tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 3
Dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeği alt boyutları için güvenirlik analizi bulguları

Alt Boyut	Madde	Medyan	Düzeltilmiş R	Madde silindiğinde Alfa	Alfa
Aktif	M2	4.000	0.659	0.865	0.881
	M10	4.000	0.466	0.884	
	M11	4.000	0.551	0.876	
	M12	4.000	0.712	0.859	
	M13	4.000	0.677	0.863	
	M14	4.000	0.680	0.863	
	M15	4.000	0.711	0.859	
	M16	4.000	0.718	0.858	
Dijitale yönlendiren	M1	3.000	0.448	0.731	0.754
	M5	2.000	0.509	0.717	
	M9	3.000	0.411	0.740	
	M18	3.000	0.461	0.728	
	M20	2.000	0.579	0.695	
	M21	2.000	0.563	0.699	
Serbest	M3	3.000	0.252	0.587	0.574
	M4	2.000	0.475	0.399	
	M6	2.000	0.376	0.490	
	M8	3.000	0.337	0.518	
Teknik	M7	3.000	0.531	0.631	0.716
	M17	3.000	0.482	0.692	
	M19	4.000	0.596	0.553	

Tablo 3’de araştırmaya katılan ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeği alt boyutları üzerinden elde edilen Cronbach Alfa güvenirlik analizi sonuçları gösterilmektedir. Test sonuçlarına göre, dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeğine ait alt ölçeklerde madde silindiğinde güvenirlik katsayılarında anlamlı bir artış olmadığı görülmektedir. Ayrıca aktif ebeveyn rehberlik stratejileri, dijital yönlendiren ebeveyn rehberlik stratejileri, serbest ebeveyn rehberlik stratejileri, teknik ebeveyn rehberlik stratejileri alt ölçeklerine ait tüm düzeltilmiş madde korelasyon değerleri pozitif bulunmuştur. Bu bulgular ışığında, dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeğine ait tüm sorular analize dahil edilmiştir. Cronbach Alfa katsayıları dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeği alt boyutları için sırasıyla 0.881, 0.754, 0.574 ve 0.716 olarak bulunmuştur.

3.4. Verilerin Toplanması

Verilerin toplanmasına başlamadan önce araştırma önerisi sunulurken İnönü Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Yayın Etiği kurulundan araştırmanın etik açıdan uygun olduğuna dair 2021/4-4 sayılı kararlı raporu (EK-5) alınmış ve MEB’e araştırmanın verilerinin toplanması için izin başvurusu yapılmıştır. Gerekli izinler (EK-6) alındıktan sonra araştırmanın verileri araştırmacı tarafından 22.03.2021 ve 20.06.2021 tarihleri arasında Hakkâri ili ve Yüksekova ilçe merkezinde ve Malatya ili merkez ilçelerinde bulunan bağımsız anaokulları, ilkokul ve ortaokula bağlı ana sınıflarına devam eden çocukların ebeveynlerinin katılımıyla toplanmıştır. Gönüllülük esasına dayanan araştırmada ebeveynlerin görüşleri üzerinden veriler elde edilmiştir.

Veriler pandemi sürecinde toplanmıştır. Araştırmanın verilerini toplamak amacıyla iki yol izlenmiştir. İlk olarak “Bilgilendirilmiş Onam”, “Kişisel Bilgi Formu”, “Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği” ve “Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği” matbu formlar haline getirilmiştir. Bu formlar sınıftaki öğrenci sayısına uygun olacak şekilde dosyalar halinde öğretmenlere verilmiş, öğretmenler çocuklar aracılığıyla ebeveynlere ulaştırmış ve ebeveynler tarafından doldurulup geri gönderilen formlar öğretmen tarafından teslim alınmıştır. Öğretmenlerin elde edilen formları toplayarak araştırmacıya ulaştırması yoluyla verilerin bir kısmı toplanmıştır. Verilerin diğer bir kısmı da araştırmacı tarafından hazırlanan çevrim içi formlarla elde edilmiştir. Araştırmacı çevrim içi formu hazırlayarak forma ait internet adresini internet yoluyla öğretmenlere ulaştırmıştır. Öğretmenler de velilerle iletişim amacıyla oluşturduğu gruplarda forma ait internet adresini paylaşarak veya bireysel olarak velilerine mesajlar yoluyla çevrim içi formların internet adresini yollayarak ebeveynler tarafından doldurulmasını sağlamışlardır. Bu şekilde araştırmanın verileri toplanmıştır. Hem matbu hem de çevrim içi olarak yönlendirilen ölçeklerin doldurulmasına toplamda 414 ebeveynin katılımı sağlanmış, böylece veriler elde edilmiştir.

3.5. Verilerin Analizi

Araştırmada değişkenlerin normallik varsayımı için Shapiro-Wilk, varyans homojenlik varsayımı için Levene testi sonuçları incelenmiştir. Normal dağılıma uyan ölçüm değerleri için parametrik olan yöntemlere uygun şekilde, bağımsız iki grup karşılaştırmalarında bağımsız örneklem t-testi kullanılmıştır. Normal dağılım ve varyans homojenlik varsayımına uyan ölçüm değerleri için parametrik olan yöntemlere

uygun şekilde, bağımsız üç veya daha fazla grup karşılaştırmalarında ANOVA testi ve anlamlı bulunan üç veya daha fazla grupların çoklu karşılaştırmalarında Tukey testi kullanılmıştır. Normal dağılım varsayımı sağlanıp, homojenlik varsayımı sağlanmadığı takdirde parametrik olan yöntemlere uygun şekilde, bağımsız üç veya daha fazla grup karşılaştırmalarında Welch testi; anlamlı bulunan üç veya daha fazla grupların çoklu karşılaştırmalarında Tamhane testi kullanılmıştır. Normallik varsayımı sağlanmadığı takdirde non-parametrik olan yöntemlere uygun şekilde, bağımsız üç veya daha fazla grup karşılaştırmalarında Kruskal-Wallis H testi; anlamlı bulunan üç veya daha fazla grupların çoklu karşılaştırmalarında Bonferonni düzeltmesi ile Dunn testi kullanılmıştır. Hipotez testlerinde aritmetik ortalama ($\bar{X}$), standart sapma (SS), medyan (Med), minimum (Min) ve maksimum (Maks) gibi tanımlayıcı istatistikler de dahil edilmiştir. Çalışmada güven düzeyi %95 olarak alınmış ve analizler ise istatistik paket programı kullanılarak yapılmıştır.

BÖLÜM IV

BULGULAR

Bu bölümde okul öncesi dönem çocuđuna sahip ebeveynlerin dijital oyun rehberlik stratejilerinin ve dijital oyunların etkisinin bazı demografik deđişkenlere göre farklılaşıp farklılaşmadığına ilişkin bulgular, dijital oyun rehberlik stratejileri ve dijital oyunların etkileri arasındaki ilişkiye yönelik bulgulara yer verilmiştir.

4.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

Bu başlık altında okul öncesi dönem çocuđuna sahip ebeveynlerin dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeđi alt boyutlarının (Aktif Ebeveyn, Dijitale Yönlendiren Ebeveyn, Serbest Ebeveyn, Teknik Ebeveyn alt boyutlarına ve toplam puana göre) ve dijital oyunların etkilerinin (Eğlenme, Öğrenme, Fiziksel, Sosyal ve Duygusal alt boyutları ve toplam puana göre) çocuđun cinsiyetine, yaşına, kardeş sayısına, doğum sırasına, anne çalışma, öğrenim durumuna, yaş, meslek; baba çalışma, mesleđine, öğrenim durumuna ve yaşına göre farklılaşıp farklılaşmadığına ilişkin birinci alt probleme ilişkin bulgular yer almaktadır.

Çocuđun Cinsiyeti

Okul öncesi dönem çocuđuna sahip ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocukların cinsiyetlerine göre dağılımlarının incelendiđi t-testi sonuçları Tablo 4’te verilmektedir.

Tablo 4

Ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocukların cinsiyetlerine göre karşılaştırıldığı analiz bulguları

Alt Boyut	Cinsiyet	N	$\bar{X}$	SS	T	p
Aktif	Kız	202	3.901	0.781	1.806	0.072
	Erkek	211	3.758	0.823		
Dijitale yönlendiren	Kız	202	2.575	0.671	-0.903	0.367
	Erkek	211	2.638	0.750		
Serbest	Kız	202	2.396	0.735	-0.303	0.762
	Erkek	211	2.417	0.704		
Teknik	Kız	202	3.386	1.077	0.258	0.797
	Erkek	211	3.359	1.093		

$\bar{X}$: Ortalama, SS: Standart sapma, T: Bağımsız örneklem t-testi

Tablo 4'teki bulgulara göre ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinde çocukların cinsiyetlerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır ($p>0.05$). Bu durumda, kız ve erkek çocuklarının ebeveynlerinin aktif, dijitalle yönlendiren, serbest ve teknik ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamaları birbirine yakın olduğu görülmektedir.

Okul öncesi dönem çocuğuna sahip ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocukların cinsiyetlerine göre karşılaştırıldığı t-testi sonuçları Tablo 5'te verilmektedir.

Tablo 5

Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocukların cinsiyetlerine göre karşılaştırıldığı analiz bulguları

Alt Boyut	Çocuğun Cinsiyeti	N	$\bar{X}$	SS	t	p
Eğlenme	Kız	202	3.388	0.810	1.011	0.313
	Erkek	211	3.306	0.824		
Öğrenme	Kız	202	2.964	0.668	1.350	0.178
	Erkek	211	2.866	0.804		
Fiziksel	Kız	202	2.327	0.895	-1.654	0.099
	Erkek	211	2.472	0.894		
Sosyal	Kız	202	2.744	0.904	-1.224	0.222
	Erkek	211	2.850	0.867		
Duygusal	Kız	202	2.167	1.069	-1.869	0.062
	Erkek	211	2.365	1.086		
DOEÖ	Kız	202	2.722	0.480	-0.766	0.444
	Erkek	211	2.761	0.549		

$\bar{X}$: Ortalama, SS: Standart sapma, DOEÖ: Dijital oyunların çocuklara etkileri ölçeği toplam puan ortalamaları, T: Bağımsız örneklem t-testi

Tablo 5'te ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkileri çocukların cinsiyetlerine göre karşılaştırıldığı analiz bulgularına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemektedir ($p>0.05$). Bu durumdan, kız ve erkek çocukların ebeveynlerinin dijital oyunların çocuklara etkileri ölçeği ve alt boyutlarında puan ortalamalarının birbirine yakın olduğu, cinsiyet değişkeninin belirleyici olmadığı anlaşılmaktadır.

Çocuğun Yaşı

Okul öncesi dönem çocuğuna sahip ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocukların yaş aralıklarına göre incelendiği ANOVA testi sonuçları Tablo 6'da verilmektedir.

Tablo 6

Ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocukların yaşlarına göre karşılaştırıldığı analiz bulguları

Alt Boyut	Çocuğun yaşı	N	$\bar{X}$	SS	F	p	Anlamlı fark
Aktif	4 Yaş (A)	67	3.944	0.875	2.222	0.110	-
	5 Yaş (B)	141	3.719	0.792			
	6 Yaş (C)	205	3.865	0.785			
Dijitale yönlendirme	4 Yaş (A)	67	2.547	0.690	3.699	0.026	B-C
	5 Yaş (B)	141	2.739	0.640			
	6 Yaş (C)	205	2.537	0.755			
Serbest	4 Yaş (A)	67	2.284	0.824	1.474	0.230	-
	5 Yaş (B)	141	2.466	0.694			
	6 Yaş (C)	205	2.407	0.696			
Teknik	4 Yaş (A)	67	3.667	0.993	3.005	0.051	-
	5 Yaş (B)	141	3.300	1.011			
	6 Yaş (C)	205	3.325	1.148			

$\bar{X}$: Ortalama, SS: Standart sapma, AV: ANOVA testi

Tablo 6'ya göre ebeveynlerin dijital yönlendiren ebeveyn rehberlik stratejilerinde çocukların yaşlarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ($p < 0.05$). Bu bulguya göre, beş yaşındaki çocukların ebeveynlerinin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejileri puan ortalamaları ($\bar{X}=2.739$) altı yaşındaki çocukların ebeveynlerine ($\bar{X}=2.537$) göre daha yüksektir.

Okul öncesi dönem çocuğuna sahip ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların etkilerinin çocukların yaş aralığına göre incelendiği ANOVA ve Welch Testi sonuçları Tablo 7'de verilmektedir.

Tablo 7

Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocukların yaşlarına göre karşılaştırıldığı analiz bulguları

Alt Boyut	Çocuğun yaşı	N	$\bar{X}$	SS	F	p	Anlamlı fark
Eğlenme	4 Yaş (A)	67	3.254	0.929	9.650	<0.001	B-C
	5 Yaş (B)	141	3.149	0.756			
	6 Yaş (C)	205	3.512	0.787			
Öğrenme	4 Yaş (A)	67	2.804	0.867	0.709	0.493	-
	5 Yaş (B)	141	2.941	0.584			
	6 Yaş (C)	205	2.931	0.793			
Fiziksel	4 Yaş (A)	67	2.440	0.997	1.342	0.264	-
	5 Yaş (B)	141	2.482	0.769			
	6 Yaş (C)	205	2.333	0.941			
Sosyal	4 Yaş (A)	67	2.755	0.975	0.208	0.813	-
	5 Yaş (B)	141	2.831	0.718			
	6 Yaş (C)	205	2.789	0.960			
Duygusal	4 Yaş (A)	67	2.219	1.166	2.258	0.106	-
	5 Yaş (B)	141	2.423	0.973			
	6 Yaş (C)	205	2.177	1.116			
DOEÖ	4 Yaş (A)	67	2.691	0.641	0.530	0.590	-
	5 Yaş (B)	141	2.772	0.415			
	6 Yaş (C)	205	2.738	0.534			

$\bar{X}$: Ortalama, SS: Standart sapma, DOEÖ: Dijital oyunların çocuklara etkileri ölçeği toplam puan ortalamaları, AV: ANOVA testi, W: Welch testi

Tablo 7'ye göre, ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlara ilişkin algıladıkları eğlenme düzeylerinde çocukların yaşlarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ($p < 0.05$). Bu bulgu, beş yaşındaki çocukların ebeveynlerinin algıladıkları eğlenme düzeylerine ilişkin puan ortalamaları ($\bar{X}=3.149$) altı yaşındaki çocukların ebeveynlerinin algıladıkları eğlenme düzeyi puan ortalamasına ($\bar{X}=3.512$) göre daha düşüktür.

Çocuğun Doğum Sırası

Okul öncesi dönem çocuğuna sahip ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerine ilişkin aldıkları puanların çocukların doğum sırasına göre karşılaştırıldığı ANOVA testi sonuçları Tablo 8'de verilmektedir.

Tablo 8

Ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocukların doğum sıralarına göre karşılaştırıldığı analiz bulguları

Alt Boyut	Çocuğun doğum sırası	N	$\bar{X}$	SS	F	p	Anlamlı fark
Aktif	1 Sıra (A)	213	3.808	0.805	4.023	0.019	B-C
	2 Sıra (B)	121	3.722	0.792			
	3 Sıra ve üzeri (C)	79	4.044	0.794			
Dijitale yönlendirme	1 Sıra (A)	213	2.646	0.701	8.008	<0.001	A-C B-C
	2 Sıra (B)	121	2.719	0.729			
	3 Sıra ve üzeri (C)	79	2.331	0.651			
Serbest	1 Sıra (A)	213	2.442	0.698	4.300	0.014	A-C B-C
	2 Sıra (B)	121	2.481	0.712			
	3 Sıra ve üzeri (C)	79	2.198	0.751			
Teknik	1 Sıra (A)	213	3.421	1.040	0.674	0.510	-
	2 Sıra (B)	121	3.278	1.067			
	3 Sıra ve üzeri (C)	79	3.384	1.222			

$\bar{X}$: Ortalama, SS: Standart sapma, AV: ANOVA testi

Tablo 8’de ebeveynlerin aktif, dijital yönlendirme ve serbest ebeveyn rehberlik stratejilerinde çocukların doğum sıralarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ($p<0.05$). Bu bulguya göre farklılığın doğum sırası bir ve iki olan çocukların ebeveynlerinin dijital yönlendirme ve serbest ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamalarının ($\bar{X}=2.646$, $\bar{X}= 2.481$) doğum sırası üç ve üzeri olan çocukların ebeveynlerinin puan ortalamalarına ($\bar{X}=2.331$) göre daha yüksektir. Ayrıca doğum sırası iki olan çocukların ebeveynlerinin aktif ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamaları ($\bar{X}=3.722$) doğum sırası üç ve üzeri olan çocukların ebeveynlerine ($\bar{X}=4.044$) göre daha düşüktür.

Okul öncesi dönem çocuğuna sahip ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocukların doğum sıralarına göre incelendiği ANOVA ve Welch Testlerine göre sonuçları Tablo 9’da verilmektedir.

Tablo 9

Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocukların doğum sıralarına göre karşılaştırıldığı analiz bulguları

Alt Boyut	Çocuğun doğum sırası	N	$\bar{X}$	SS	F	p	Anlamlı fark
Eğlenme	1 Sıra (A)	213	3.324	0.804	2.477	0.085	-
	2 Sıra (B)	121	3.270	0.756			
	3 Sıra ve üzeri (C)	79	3.523	0.922			
Öğrenme	1 Sıra (A)	213	2.984	0.726	2.055	0.131	-
	2 Sıra (B)	121	2.838	0.647			
	3 Sıra ve üzeri (C)	79	2.843	0.893			
Fiziksel	1 Sıra (A)	213	2.311	0.871	2.652	0.072	-
	2 Sıra (B)	121	2.543	0.870			
	3 Sıra ve üzeri (C)	79	2.428	0.980			
Sosyal	1 Sıra (A)	213	2.746	0.860	0.917	0.401	-
	2 Sıra (B)	121	2.883	0.837			
	3 Sıra ve üzeri (C)	79	2.808	1.019			
Duygusal	1 Sıra (A)	213	2.244	1.084	2.000	0.137	-
	2 Sıra (B)	121	2.413	0.978			
	3 Sıra ve üzeri (C)	79	2.110	1.203			
DOEÖ	1 Sıra (A)	213	2.727	0.520	0.388	0.678	-
	2 Sıra (B)	121	2.777	0.510			
	3 Sıra ve üzeri (C)	79	2.730	0.519			

$\bar{X}$: Ortalama, SS: Standart sapma, DOEÖ: Dijital oyunların çocuklara etkileri ölçeği toplam puan ortalamaları, AV: ANOVA testi, W: Welch testi

Tablo 9'a göre ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinde çocukların doğum sıralarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir ($p>0.05$). Buna göre hangi sırada doğarsa doğsun çocukların ebeveynlerinin dijital oyunların çocuklara etkileri ölçeğinden ve alt boyutlarından aldıkları puan ortalamaları birbirine yakındır.

Ebeveynin Çocuk ile Yakınlığı

Okul öncesi dönem çocuğuna sahip ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocuk ile yakınlık durumlarına göre incelendiği t-testi sonuçları Tablo 10'da verilmektedir.

Tablo 10

Ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocuk ile yakınlık durumuna göre karşılaştırıldığı analiz bulguları

Alt Boyut	Çocuk ile yakınlık	N	$\bar{X}$	SS	t	p
Aktif	Anne	284	4.033	0.785	8.905	<0.001
	Baba	129	3.376	0.651		
Dijitale yönlendirme	Anne	284	2.438	0.703	-8.240	<0.001
	Baba	129	2.981	0.579		
Serbest	Anne	284	2.258	0.739	-7.331	<0.001
	Baba	129	2.734	0.545		
Teknik	Anne	284	3.515	1.146	4.518	<0.001
	Baba	129	3.057	0.855		

$\bar{X}$: Ortalama, SS: Standart sapma, T: Bağımsız örneklem t-testi

Tablo 10'a göre ebeveynlerin aktif, dijital yönlendirme, serbest ve teknik ebeveyn rehberlik stratejilerinin ebeveynin çocuk ile yakınlık durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği görülmektedir ($p < 0.05$). Buna göre annelerin aktif ve teknik ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamaları ($\bar{X}=4.033$, $\bar{X}=3.515$) babaların puan ortalamalarına ($\bar{X}= 3.376$, $\bar{X}=3.057$) göre daha yüksektir. Ayrıca babaların çocuklarını dijital yönlendirme ve serbest ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamaları ($\bar{X}=2.981$, $\bar{X}=2.734$) annelerin puan ortalamalarına ($\bar{X}=2.438$, $\bar{X}=2.258$) göre daha yüksektir.

Okul öncesi dönem çocuğuna sahip ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin ebeveynin çocuk ile yakınlık durumuna göre incelendiği t-testi sonuçları Tablo 11'de verilmektedir.

Tablo 11

Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocuk ile yakınlık durumuna göre karşılaştırıldığı analiz bulguları

Alt Boyut	Çocuk ile yakınlık	N	$\bar{X}$	SS	t	p
Eğlenme	Anne	284	3.371	0.833	0.909	0.364
	Baba	129	3.292	0.781		
Öğrenme	Anne	284	2.895	0.810	-0.893	0.372
	Baba	129	2.956	0.561		
Fiziksel	Anne	284	2.262	0.929	-5.250	<0.001
	Baba	129	2.708	0.735		
Sosyal	Anne	284	2.689	0.952	-4.285	<0.001
	Baba	129	3.037	0.662		
Duygusal	Anne	284	2.101	1.119	-5.199	<0.001
	Baba	129	2.636	0.892		
DOEÖ	Anne	284	2.664	0.553	-5.414	<0.001
	Baba	129	2.915	0.372		

$\bar{X}$: Ortalama, SS: Standart sapma, DOEÖ: Dijital oyunların çocuklara etkileri ölçeği toplam puan ortalamaları, T: Bağımsız örneklem t-testi

Tablo 11'e göre, ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlara ilişkin algıladıkları fiziksel, sosyal, duygusal ve toplam etki düzeylerinin çocuk ile yakınlık durumlarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği görülmektedir ($p < 0.05$). Buna göre, babaların algıladığı fiziksel, sosyal, duygusal ve toplam etki düzeylerine ilişkin puan ortalamaları ($\bar{X}=2.708$, $\bar{X}=3.037$, $\bar{X}=2.636$, $\bar{X}=2.915$) annelerin puan ortalamalarına ($\bar{X}=2.262$, $\bar{X}=2.689$, $\bar{X}=2.101$, $\bar{X}=2.664$) göre daha yüksektir.

Ebeveynin Çocuk Sayısı

Okul öncesi dönem çocuğuna sahip ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin sahip oldukları çocuk sayısına göre karşılaştırıldığı ANOVA ve Welch testi analiz sonuçları Tablo 12'de verilmektedir.

Tablo 12

Ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocuk sayısına göre karşılaştırıldığı analiz bulguları

Alt Boyut	Ebeveynin çocuk sayısı	N	$\bar{X}$	SS	F	p	Anlamlı fark
Aktif	1 (A)	115	3.658	0.788	6.344	0.002	A-B
	2 (B)	146	4.003	0.795			
	3 ve üzeri (C)	152	3.789	0.799			
Dijitale yönlendirme	1 (A)	115	2.757	0.629	3.610	0.028	A-B
	2 (B)	146	2.534	0.727			
	3 ve üzeri (C)	152	2.565	0.744			
Serbest	1 (A)	115	2.459	0.694	0.423	0.655	-
	2 (B)	146	2.393	0.718			
	3 ve üzeri (C)	152	2.381	0.739			
Teknik	1 (A)	115	3.301	0.912	2.046	0.131	-
	2 (B)	146	3.523	1.163			
	3 ve üzeri (C)	152	3.281	1.115			

$\bar{X}$: Ortalama, SS: Standart sapma, AV: ANOVA testi, W: Welch testi

Tablo 12'ye göre ebeveynlerin aktif ve dijitale yönlendirme ebeveyn rehberlik stratejilerinin çocuk sayısına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği görülmektedir ($p < 0.05$). Bu durumda, tek çocuğu olan ebeveynlerin aktif ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamaları ($\bar{X}=3.658$) iki çocuğu olan ebeveynlerin puan ortalamalarına ($\bar{X}=4.003$) göre daha düşüktür. Ayrıca tek çocuğu olan ebeveynlerin dijitale yönlendirme ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamaları ($\bar{X}=2.757$) iki çocuğu olan ebeveynlerin puan ortalamalarına ($\bar{X}=2.534$) göre daha yüksektir.

Okul öncesi dönem çocuğuna sahip ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocuk sayısına göre karşılaştırıldığı ANOVA ve welch testi analiz sonuçları Tablo 12'de verilmektedir.

Tablo 13

Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocuk sayısına göre karşılaştırıldığı analiz bulguları

Alt Boyut	Ebeveynin çocuk sayısı	N	$\bar{X}$	SS	F	p	Anlamlı fark
Eğlenme	1 (A)	213	3.238	0.737	2.008	0.136	-
	2 (B)	121	3.441	0.818			
	3 ve üzeri (C)	79	3.338	0.866			
Öğrenme	1 (A)	213	3.007	0.666	1.245	0.289	-
	2 (B)	121	2.882	0.771			
	3 ve üzeri (C)	79	2.875	0.764			
Fiziksel	1 (A)	213	2.396	0.798	3.752	0.024	B-C
	2 (B)	121	2.259	0.938			
	3 ve üzeri (C)	79	2.542	0.909			
Sosyal	1 (A)	213	2.783	0.744	0.502	0.606	-
	2 (B)	121	2.751	0.967			
	3 ve üzeri (C)	79	2.855	0.905			
Duygusal	1 (A)	213	2.357	0.956	1.447	0.237	-
	2 (B)	121	2.144	1.178			
	3 ve üzeri (C)	79	2.320	1.069			
DOEÖ	1 (A)	2.765	0.427	1.428	0.241	-	-
	2 (B)	2.685	0.585				
	3 ve üzeri (C)	2.780	0.506				

̄X: Ortalama, SS: Standart sapma, DOEÖ: Dijital oyunların çocuklara etkileri ölçeği toplam puan ortalamaları, AV: ANOVA testi, W: Welch testi

Tablo 13'te, ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlarına ilişkin algıladıkları fiziksel etki düzeylerinin çocuk sayısına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği görülmektedir ($p < 0.05$). Buna göre, iki çocuğu olan ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki fiziksel etki düzeyi ($\bar{X}=2.259$) üç ve üzeri çocuğu olan ebeveynlerin algıladıkları fiziksel etki düzeyine ($\bar{X}=2.542$) göre daha düşüktür.

Annenin Yaşı

Okul öncesi dönem çocuğuna sahip ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocuğun annesinin yaşına göre karşılaştırıldığı ANOVA ve Welch Testi analiz sonuçları Tablo 14'te verilmektedir.

Tablo 14

Ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocuğun annesinin yaşına göre karşılaştırıldığı analiz bulguları

Alt Boyut	Annenin yaşı	N	$\bar{X}$	SS	F	p	Anlamlı fark
Aktif	29 ve altı (A)	75	3.777	0.846	3.409	0.019	B-D
	30-34 (B)	142	3.991	0.735			
	35-39 (C)	121	3.750	0.848			
	40 ve üzeri (D)	75	3.697	0.783			
Dijitale yönlendirme	29 ve altı (A)	75	2.662	0.701	3.011	0.030	B-D
	30-34 (B)	142	2.481	0.726			
	35-39 (C)	121	2.620	0.695			
	40 ve üzeri (D)	75	2.771	0.697			
Serbest	29 ve altı (A)	75	2.357	0.758	0.192	0.902	-
	30-34 (B)	142	2.407	0.740			
	35-39 (C)	121	2.416	0.669			
	40 ve üzeri (D)	75	2.443	0.723			
Teknik	29 ve altı (A)	75	3.476	0.940	0.555	0.645	-
	30-34 (B)	142	3.399	1.157			
	35-39 (C)	121	3.347	1.115			
	40 ve üzeri (D)	75	3.258	1.032			

$\bar{X}$: Ortalama, SS: Standart sapma, AV: ANOVA testi, W: Welch testi

Tablo 14'e göre ebeveynlerin aktif ve dijitale yönlendirme ebeveyn rehberlik stratejilerinde çocuğun annesinin yaşına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ($p < 0.05$). Buna göre, yaşı 30-34 aralığında olan anneye sahip çocukların ebeveynlerinin aktif ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamaları ($\bar{X}=3.991$) 40 ve üzeri yaşta olan anneye sahip çocukların ebeveynlerinin puan ortalamalarına ($\bar{X}=3.697$) göre daha yüksektir. Ayrıca yaşı 30-34 yaş aralığında olan anneye sahip çocukların ebeveynlerin çocuklarını dijitale yönlendirme ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamaları ($\bar{X}=2.481$) 40 ve üzeri yaştaki anneye sahip çocukların ebeveynlerinin puan ortalamalarına ($\bar{X}=2.771$) göre daha düşüktür.

Okul öncesi dönem çocuğuna sahip ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocuğun annesinin yaşına göre karşılaştırıldığı ANOVA testi sonuçları Tablo 15'te verilmektedir.

Tablo 15

Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocuğun annesinin yaşına göre karşılaştırıldığı analiz bulguları

Alt Boyut	Annenin yaşı	N	$\bar{X}$	SS	F	p	Anlamlı fark
Eğlenme	29 ve altı (A)	75	3.107	0.733	4.005	0.008	A-B
	30-34 (B)	142	3.486	0.803			
	35-39 (C)	121	3.386	0.847			
	40 ve üzeri (D)	75	3.258	0.827			
Öğrenme	29 ve altı (A)	75	2.913	0.709	0.613	0.607	-
	30-34 (B)	142	2.954	0.796			
	35-39 (C)	121	2.841	0.749			
	40 ve üzeri (D)	75	2.957	0.652			
Fiziksel	29 ve altı (A)	75	2.378	0.868	5.990	0.001	B-C B-D
	30-34 (B)	142	2.175	0.898			
	35-39 (C)	121	2.525	0.921			
	40 ve üzeri (D)	75	2.653	0.786			
Sosyal	29 ve altı (A)	75	2.603	0.826	1.749	0.156	-
	30-34 (B)	142	2.796	0.941			
	35-39 (C)	121	2.858	0.883			
	40 ve üzeri (D)	75	2.901	0.825			
Duygusal	29 ve altı (A)	75	2.151	1.005	2.528	0.057	-
	30-34 (B)	142	2.122	1.101			
	35-39 (C)	121	2.388	1.090			
	40 ve üzeri (D)	75	2.467	1.068			
DOEÖ	29 ve altı (A)	75	2.654	0.555	2.375	0.070	-
	30-34 (B)	142	2.699	0.529			
	35-39 (C)	121	2.780	0.499			
	40 ve üzeri (D)	75	2.850	0.461			

$\bar{X}$: Ortalama, SS: Standart sapma, DOEÖ: Dijital oyunların çocuklara etkileri ölçeği toplam puan ortalamaları, AV: ANOVA testi

Tablo 15'e göre ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlarına ilişkin algıladıkları eğlenme ve fiziksel etki düzeylerinin çocuğun annesinin yaşına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği görülmektedir ($p < 0.05$). Bu durumda yaşı 29 ve altı olan anneye sahip çocukların ebeveynlerinin algıladıkları çocuklarının eğlenme düzeyleri puan ortalamalarının ($\bar{X}=3.107$) 30-34 yaş aralığındaki anneye sahip çocukların ebeveynlerinin çocuklarının puan ortalamalarına ($\bar{X}=3.486$) göre daha düşüktür. Ayrıca yaşı 30-34 aralığında olan anneye sahip çocukların ebeveynlerinin algıladıkları fiziksel etki düzeylerine ilişkin puan ortalamalarının ($\bar{X}=2.175$) 35-39 yaş aralığındakiler ile 40 ve üzeri yaşlardaki anneye sahip çocukların ebeveynlerinin aldıkları puan ortalamalarına ($\bar{X}= 2.525$, $\bar{X}=2.653$) göre daha düşüktür.

Annenin Eğitim Durumu

Okul öncesi dönem çocuğuna sahip ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocuğun annesinin eğitim düzeyine göre karşılaştırıldığı Kruskal-Wallis H testi analiz sonuçları Tablo 16’da verilmektedir.

Tablo 16

Ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocuğun annesinin eğitim düzeyine göre karşılaştırıldığı analiz bulguları

Alt Boyut	Annenin eğitim durumu	N	Medyan	Min.	Maks.	Ki-Kare	p	Anlamlı fark
Aktif	Eğitim almamış (A)	75	3.750	2.375	4.500	10.246	0.017	B-C
	İlköğretim (B)	142	4.250	1.125	5.000			
	Lise (C)	121	3.625	2.625	5.000			
	Yükseköğretim (D)	75	3.875	2.375	5.000			
Dijitale yönlendirme	Eğitim almamış (A)	75	2.333	1.500	4.000	11.972	0.007	B-C B-D
	İlköğretim (B)	142	2.167	1.000	4.833			
	Lise (C)	121	2.833	1.000	4.333			
	Yükseköğretim (D)	75	2.667	1.000	4.000			
Serbest	Eğitim almamış (A)	75	2.250	1.250	3.750	0.797	0.850	-
	İlköğretim (B)	142	2.250	1.000	4.250			
	Lise (C)	121	2.500	1.000	4.250			
	Yükseköğretim (D)	75	2.500	1.000	4.000			
Teknik	Eğitim almamış (A)	75	4.000	1.333	4.667	5.617	0.132	-
	İlköğretim (B)	142	3.667	1.000	5.000			
	Lise (C)	121	3.333	1.000	5.000			
	Yükseköğretim (D)	75	3.333	1.000	5.000			

Min: Minimum, Maks: Maksimum, KW: Kruskal-Wallis H testi

Tablo 16’ya göre ebeveynlerin aktif ve dijitale yönlendirme ebeveyn rehberlik stratejileri çocuğun annesinin eğitim düzeyine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir ($p < 0.05$). Buna göre, eğitim düzeyi ilköğretim olan anneye sahip çocukların ebeveynlerinin aktif ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamaları ($\bar{X}=4.250$) eğitim düzeyi lise olan anneye sahip çocukların ebeveynlerinin puan ortalamalarına ($\bar{X}=3.625$) göre daha yüksektir. Ayrıca eğitim düzeyi ilköğretim olan anneye sahip çocukların ebeveynlerinin dijitale yönlendirme ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamaları ($\bar{X}=2.167$) eğitim düzeyi lise ve yükseköğretim olan anneye sahip çocukların ebeveynlerinin puan ortalamalarına ($\bar{X}=2.833$, $\bar{X}=2.667$) göre daha düşüktür.

Okul öncesi dönem çocuğuna sahip ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocuğun annesinin eğitim düzeyine göre karşılaştırıldığı Kruskal-Wallis H testi analiz sonuçları Tablo 17’de verilmektedir.

Tablo 17

Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocuğun annesinin eğitim düzeyine göre karşılaştırıldığı analiz bulguları

Alt Boyut	Annenin eğitim durumu	N	Medyan	Min.	Maks	Ki-Kare	p	Anlamlı fark
Eğlenme	Eğitim almamış (A)	7	3.667	3.000	4.333	8.219	0.042	B-C
	İlköğretim (B)	87	3.667	1.000	5.000			
	Lise (C)	100	3.000	1.000	5.000			
	Yükseköğretim (D)	219	3.333	1.000	5.000			
Öğrenme	Eğitim almamış (A)	7	2.875	2.375	4.000	1.489	0.685	-
	İlköğretim (B)	87	3.000	1.125	5.000			
	Lise (C)	100	2.875	1.000	5.000			
	Yükseköğretim (D)	219	3.000	1.000	4.875			
Fiziksel	Eğitim almamış (A)	7	2.167	1.000	4.000	2.055	0.561	-
	İlköğretim (B)	87	2.167	1.000	5.000			
	Lise (C)	100	2.667	1.000	5.000			
	Yükseköğretim (D)	219	2.667	1.000	4.333			
Sosyal	Eğitim almamış (A)	7	3.400	1.000	4.800	11.107	0.011	B-C B-D
	İlköğretim (B)	87	2.400	1.000	5.000			
	Lise (C)	100	3.000	1.000	5.000			
	Yükseköğretim (D)	219	3.000	1.000	5.000			
Duygusal	Eğitim almamış (A)	7	2.000	1.000	5.000	9.703	0.021	B-C
	İlköğretim (B)	87	1.667	1.000	5.000			
	Lise (C)	100	2.667	1.000	5.000			
	Yükseköğretim (D)	219	2.333	1.000	5.000			
DOEÖ	Eğitim almamış (A)	7	2.680	2.240	4.240	2.388	0.496	-
	İlköğretim (B)	87	2.640	1.320	3.960			
	Lise (C)	100	2.840	1.000	4.920			
	Yükseköğretim (D)	219	2.880	1.000	4.120			

Min: Minimum, Maks: Maksimum, DOEÖ: Dijital oyunların çocuklara etkileri ölçeği toplam puan ortalamaları, KW: Kruskal Wallis H testi

Tablo 17’ye göre, ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlarına ilişkin algıladıkları eğlenme, sosyal ve duygusal etki düzeylerinin çocuğun annesinin eğitim düzeyine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği görülmektedir ($p < 0.05$). Buna göre, eğitim düzeyi ilköğretim olan anneye sahip çocukların ebeveynlerinin algıladığı eğlenme düzeyleri ($\bar{X}=3.667$) eğitim düzeyi lise olan anneye sahip çocukların ebeveynlerinin algıladığı eğlenme düzeyine ($\bar{X}=3.000$) göre daha yüksektir. Ayrıca eğitim düzeyi ilköğretim olan anneye sahip çocukların ebeveynlerinin algıladıkları çocukları üzerindeki sosyal etki düzeylerinin ($\bar{X}=2.400$) eğitim düzeyi lise ve

yükseköğretim olan anneye sahip çocukların ebeveynlerinin algıladıkları çocukları üzerindeki sosyal etki düzeyine ($\bar{X}=3.000$, $\bar{X}=3.000$) göre daha düşük olduğu anlaşılmaktadır. Bir diğer bulgu ise, eğitim düzeyi ilköğretim olan anneye sahip çocukların ebeveynlerinin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki duygusal etki düzeylerinin ($\bar{X}=1.667$) eğitim düzeyi lise olan anneye sahip çocukların ebeveynlerinin dijital oyunların çocukları üzerindeki etki düzeyine ($\bar{X}=2.667$) göre daha düşük olduğu görülmektedir.

Annelerin Çalışma Durumu

Okul öncesi dönem çocuğuna sahip ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocuğun annesinin çalışma durumuna göre karşılaştırıldığı t-testi analiz sonuçları Tablo 18’de verilmektedir.

Tablo 18

Ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocuğun annesinin çalışma durumuna göre karşılaştırıldığı analiz bulguları

Alt Boyut	Annelerin çalışma durumu	N	$\bar{X}$	SS	t	p
Aktif	Çalışıyor	187	3.648	0.783	-4.210	<0.001
	Çalışmıyor	226	3.977	0.794		
Dijitale yönlendirme	Çalışıyor	187	2.742	0.649	3.555	<0.001
	Çalışmıyor	226	2.496	0.743		
Serbest	Çalışıyor	187	2.455	0.718	1.225	0.221
	Çalışmıyor	226	2.368	0.717		
Teknik	Çalışıyor	187	3.273	1.014	-1.716	0.087
	Çalışmıyor	226	3.454	1.134		

$\bar{X}$: Ortalama, SS: Standart sapma, T: Bağımsız örneklem t-testi

Tablo 18’e göre ebeveynlerin aktif ve dijital yönlendirme ebeveyn rehberlik stratejileri çocuğun annesinin çalışma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir ($p<0.05$). Buna göre, çalışan anneye sahip çocukların ebeveynlerinin aktif ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamaları ($\bar{X}=3.648$) çalışmayan anneye sahip çocukların ebeveynlerinin puan ortalamalarına ($\bar{X}=3.977$) göre daha düşüktür. Ayrıca çalışan anneye sahip çocukların ebeveynlerin çocuklarını dijital yönlendirme ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamaları ($\bar{X}=2.742$) çalışmayan anneye sahip çocukların ebeveynlerin puan ortalamalarına ($\bar{X}=2.496$) göre daha yüksektir.

Okul öncesi dönem çocuğuna sahip ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocuğun annesinin çalışma durumuna göre karşılaştırıldığı t-testi analiz sonuçları Tablo 19’da verilmektedir.

Tablo 19

Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocuğun annesinin çalışma durumuna göre karşılaştırıldığı analiz bulguları

Alt Boyut	Annenin çalışma durumu	N	$\bar{X}$	SS	t	p
Eğlenme	Çalışıyor	187	3.225	0.745	-2.813	0.005
	Çalışmıyor	226	3.447	0.861		
Öğrenme	Çalışıyor	187	2.951	0.626	0.951	0.342
	Çalışmıyor	226	2.883	0.825		
Fiziksel	Çalışıyor	187	2.488	0.794	1.839	0.067
	Çalışmıyor	226	2.329	0.969		
Sosyal	Çalışıyor	187	2.884	0.744	1.856	0.064
	Çalışmıyor	226	2.727	0.984		
Duygusal	Çalışıyor	187	2.469	1.000	3.481	0.001
	Çalışmıyor	226	2.102	1.119		
DOEÖ	Çalışıyor	187	2.802	0.449	2.190	0.029
	Çalışmıyor	226	2.693	0.562		

$\bar{X}$: Ortalama, SS: Standart sapma, DOEÖ: Dijital oyunların çocuklara etkileri ölçeği toplam puan ortalamaları, T: Bağımsız örneklem t-testi

Tablo 19’a göre, ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlara ilişkin algıladıkları eğlenme, duygusal etki ve toplam etki düzeylerinin çocuğun annesinin çalışma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği görülmektedir ($p < 0.05$). Buna göre, çalışan anneye sahip çocukların ebeveynlerinin algıladığı dijital oyunların çocuklar üzerindeki duygusal etkisi ve toplam etki düzeyleri ($\bar{X}=2.469$, $\bar{X}=2.802$), çalışmayan anneye sahip çocukların ebeveynlerinin algıladığı dijital oyunların çocuklar üzerindeki duygusal etkisi ve toplam etki düzeylerine ($\bar{X}=2.102$, $\bar{X}=2.693$) göre daha yüksektir. Ayrıca çalışan anneye sahip çocukların ebeveynlerinin algıladığı çocuklarının dijital oyunlarla eğlenme düzeyleri ($\bar{X}=3.225$), çalışmayan anneye sahip çocukların ebeveynlerinin algıladığı eğlenme düzeyine ($\bar{X}=3.447$) göre daha düşüktür.

Babanın Yaşı

Okul öncesi dönem çocuğuna sahip ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocuğun babasının yaşına göre karşılaştırıldığı ANOVA testi analiz sonuçları Tablo 20’de verilmektedir.

Tablo 20

Ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocuğun babasının yaşına göre karşılaştırıldığı analiz bulguları

Alt Boyut	Babanın yaşı	N	$\bar{X}$	SS	F	p	Anlamlı fark
Aktif	31 ve altı (A)	60	3.625	0.873	2.693	0.046	A-B
	32-36 (B)	124	3.966	0.796			
	37-41 (C)	124	3.837	0.766			
	42 ve üzeri (D)	105	3.771	0.800			
Dijitale yönlendirme	31 ve altı (A)	60	2.753	0.636	2.411	0.066	-
	32-36 (B)	124	2.495	0.713			
	37-41 (C)	124	2.581	0.704			
	42 ve üzeri (D)	105	2.689	0.746			
Serbest	31 ve altı (A)	60	2.446	0.636	0.562	0.640	-
	32-36 (B)	124	2.351	0.792			
	37-41 (C)	124	2.460	0.706			
	42 ve üzeri (D)	105	2.388	0.688			
Teknik	31 ve altı (A)	60	3.328	0.899	0.063	0.979	-
	32-36 (B)	124	3.366	1.198			
	37-41 (C)	124	3.401	1.016			
	42 ve üzeri (D)	105	3.371	1.130			

$\bar{X}$: Ortalama, SS: Standart sapma, AV: ANOVA testi

Tablo 20’ye göre ebeveynlerin aktif ebeveyn rehberlik stratejileri çocuğun babasının yaşına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir ($p < 0.05$). Bu durumda, 31 ve altı yaşlardaki babaya sahip çocukların ebeveynlerinin aktif ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamaları ($\bar{X}=3.625$) 32-36 yaş aralığındaki babaya sahip çocukların ebeveynlerinin puan ortalamalarına ($\bar{X}=3.966$) göre daha düşüktür.

Okul öncesi dönem çocuğuna sahip ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocuğun babasının yaşına göre karşılaştırıldığı ANOVA ve Welch Testi analiz sonuçları Tablo 21’de verilmektedir.

Tablo 21

Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocuğun babasının yaşına göre karşılaştırıldığı analiz bulguları

Alt Boyut	Babanın yaşı	N	$\bar{X}$	SS	F	p	Anlamli fark
Eğlenme	31 ve altı (A)	60	3.178	0.714	1.090	0.353	-
	32-36 (B)	124	3.401	0.891			
	37-41 (C)	124	3.376	0.776			
	42 ve üzeri (D)	105	3.343	0.827			
Öğrenme	31 ve altı (A)	60	2.988	0.653	0.873	0.455	-
	32-36 (B)	124	2.963	0.831			
	37-41 (C)	124	2.833	0.701			
	42 ve üzeri (D)	105	2.911	0.724			
Fiziksel	31 ve altı (A)	60	2.414	0.904	6.636	<0.001	B-C B-D
	32-36 (B)	124	2.138	0.879			
	37-41 (C)	124	2.446	0.903			
	42 ve üzeri (D)	105	2.651	0.833			
Sosyal	31 ve altı (A)	60	2.673	0.868	2.376	0.070	-
	32-36 (B)	124	2.682	0.926			
	37-41 (C)	124	2.837	0.855			
	42 ve üzeri (D)	105	2.960	0.866			
Duygusal	31 ve altı (A)	60	2.339	1.048	4.308	0.005	B-C B-D
	32-36 (B)	124	1.987	1.044			
	37-41 (C)	124	2.358	1.043			
	42 ve üzeri (D)	105	2.454	1.135			
DOEÖ	31 ve altı (A)	60	2.732	0.526	3.348	0.020	B-D
	32-36 (B)	124	2.644	0.585			
	37-41 (C)	124	2.749	0.487			
	42 ve üzeri (D)	105	2.855	0.436			

$\bar{X}$: Ortalama, SS: Standart sapma, DOEÖ: Dijital oyunların çocuklara etkileri ölçeği toplam puan ortalamaları, AV: ANOVA testi, W: Welch testi

Tablo 21'e göre, ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlara ilişkin algıladıkları fiziksel, duygusal ve toplam etki düzeylerinin çocuğun babasının yaşına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği görülmektedir ($p < 0.05$). Bu durumda, 32-36 yaş aralığında olan babaya sahip çocukların ebeveynlerin algıladığı dijital oyunların fiziksel ve duygusal etki düzeylerinin ($\bar{X}=2.138$, $\bar{X}=1.987$) 37-41 yaş aralığındaki babaya sahip çocukların ebeveynler ile 42 ve üzeri yaştaki babaya sahip çocukların ebeveynlere ($\bar{X}=2.446$, $\bar{X}=2.651$; $\bar{X}=2.358$, $\bar{X}=2.454$) göre daha düşük olduğu anlaşılmaktadır. Ayrıca 32-36 yaş aralığındaki babaya sahip çocukların ebeveynlerin algıladığı dijital oyunların toplam etki düzeylerinin ($\bar{X}=2.644$) 42 ve üzeri yaştaki babaya sahip çocukların ebeveynlerin algıladığı dijital oyunların toplam etki düzeyine göre ($\bar{X}=2.855$) göre daha düşük olduğu Tablo 21'de görülmektedir.

Babanın Eğitim Düzeyi

Okul öncesi dönem çocuğuna sahip ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocuğun babasının eğitim düzeyine göre incelendiği ANOVA ve Welch Testi analiz sonuçları Tablo 22’de verilmektedir.

Tablo 22

Ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocuğun babasının eğitim düzeyine göre karşılaştırıldığı analiz bulguları

Alt Boyut	Babanın eğitim düzeyi	N	$\bar{X}$	SS	F	p	Anlamlı fark
Aktif	İlköğretim (A)	62	4.044	0.774	2.834	0.060	-
	Lise (B)	102	3.830	0.895			
	Yükseköğretim (C)	249	3.774	0.767			
Dijitale yönlendirme	İlköğretim (A)	62	2.376	0.780	4.747	0.009	A-C
	Lise (B)	102	2.572	0.720			
	Yükseköğretim (C)	249	2.679	0.680			
Serbest	İlköğretim (A)	62	2.383	0.814	0.046	0.955	-
	Lise (B)	102	2.417	0.695			
	Yükseköğretim (C)	249	2.409	0.705			
Teknik	İlköğretim (A)	62	3.478	1.238	0.396	0.674	-
	Lise (B)	102	3.395	1.168			
	Yükseköğretim (C)	249	3.336	1.008			

$\bar{X}$: Ortalama, SS: Standart sapma, AV: ANOVA testi, W: Welch testi

Tablo 22’ye göre ebeveynlerin çocuklarını dijital yönlendirme ebeveyn rehberlik stratejilerinin çocuğun babasının eğitim düzeyine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği görülmektedir ($p < 0.05$). Buna göre, eğitim düzeyi ilköğretim olan babaya sahip çocukların ebeveynlerin çocuklarını dijital yönlendirme ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamaları ($\bar{X}=2.376$) eğitim düzeyi yükseköğretim olan babaya sahip çocukların ebeveynlerin çocuklarını dijital yönlendirme ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamalarına ($\bar{X}= 2.679$) göre daha düşüktür.

Okul öncesi dönem çocuğuna sahip ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocuğun babasının eğitim düzeyine göre incelendiği ANOVA ve Welch Testi analiz sonuçları Tablo 23’de verilmektedir.

Tablo 23

Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocuğun babasının eğitim düzeyine göre karşılaştırıldığı analiz bulguları

Alt Boyut	Babanın eğitim düzeyi	N	$\bar{X}$	SS	F	p	Anlamlı fark
Eğlenme	İlköğretim (A)	62	3.376	0.916	0.049	0.952	-
	Lise (B)	102	3.340	0.871			
	Yükseköğretim (C)	249	3.341	0.770			
Öğrenme	İlköğretim (A)	62	2.905	0.909	0.450	0.638	-
	Lise (B)	102	2.974	0.762			
	Yükseköğretim (C)	249	2.892	0.686			
Fiziksel	İlköğretim (A)	62	2.282	1.108	0.472	0.625	-
	Lise (B)	102	2.407	0.924			
	Yükseköğretim (C)	249	2.428	0.825			
Sosyal	İlköğretim (A)	62	2.439	0.876	10.200	<0.001	A-C B-C
	Lise (B)	102	2.657	0.984			
	Yükseköğretim (C)	249	2.945	0.812			
Duygusal	İlköğretim (A)	62	1.898	1.168	4.566	0.011	A-C
	Lise (B)	102	2.275	1.121			
	Yükseköğretim (C)	249	2.357	1.025			
DOEÖ	İlköğretim (A)	62	2.598	0.621	2.432	0.092	-
	Lise (B)	102	2.735	0.563			
	Yükseköğretim (C)	249	2.781	0.460			

$\bar{X}$: Ortalama, SS: Standart sapma, DOEÖ: Dijital oyunların çocuklara etkileri ölçeği toplam puan ortalamaları, AV: ANOVA testi, W: Welch testi

Tablo 23'e göre, ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlara ilişkin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki sosyal ve duygusal etki düzeylerinin çocuğun babasının eğitim düzeyine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği görülmektedir ($p < 0.05$). Bu duruma göre, eğitim düzeyi ilköğretim ve lise olan babaya sahip çocukların ebeveynlerin algıladığı sosyal etki düzeylerinin ($\bar{X}=2.439$, $\bar{X}=2.657$) eğitim düzeyi yükseköğretim olan babaya sahip çocukların ebeveynlerin algıladığı sosyal etki düzeyine ($\bar{X}=2.945$) göre daha düşük olduğu anlaşılmaktadır. Ayrıca eğitim düzeyi ilköğretim olan babaya sahip çocukların ebeveynlerin algıladığı duygusal etki düzeylerinin ($\bar{X}=1.898$) eğitim düzeyi yükseköğretim olan babaya sahip çocukların ebeveynlerin algıladığı duygusal etki düzeyine ($\bar{X}=2.357$) göre daha düşük olduğu görülmektedir.

Babanın Çalışma Durumu

Okul öncesi dönem çocuğuna sahip ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocuğun babasının çalışma durumuna göre incelendiği Mann-Whitney U testi analiz sonuçları Tablo 24'te verilmektedir.

Tablo 24

Ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocuğun babasının çalışma durumuna göre karşılaştırıldığı analiz bulguları

Alt Boyut	Babanın çalışma durumu	N	Medyan	Min.	Maks.	Z	p
Aktif	Çalışıyor	387	3.875	1.250	5.000	0.487	0.626
	Çalışmıyor	26	4.063	1.125	5.000		
Dijitale yönlendirme	Çalışıyor	387	2.667	1.000	4.833	0.848	0.397
	Çalışmıyor	26	2.750	1.167	3.833		
Serbest	Çalışıyor	387	2.500	1.000	4.250	1.415	0.157
	Çalışmıyor	26	2.750	1.000	4.000		
Teknik	Çalışıyor	387	3.333	1.000	5.000	1.447	0.148
	Çalışmıyor	26	4.000	1.000	5.000		

Min: Minimum, Maks: Maksimum, MW: Mann-Whitney U testi

Tablo 24'e göre ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocuğun babasının çalışma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediği görülmektedir ($p>0.05$). Bu bulgular ışığında, çalışan ve çalışmayan babaya sahip çocukların ebeveynlerin aktif, dijital yönlendiren, serbest ve teknik ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamaları birbirine yakındır.

Okul öncesi dönem çocuğuna sahip ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocuğun babasının çalışma durumuna göre incelendiği Mann-Whitney U testi analiz sonuçları Tablo 25'te verilmektedir.

Tablo 25

Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocuğun babasının çalışma durumuna göre karşılaştırıldığı analiz bulguları

Alt Boyut	Babanın çalışma durumu	N	Medyan	Min.	Maks.	Z	p
Eğlenme	Çalışıyor	387	3.333	1.000	5.000	-0.023	0.982
	Çalışmıyor	26	3.333	1.000	5.000		
Öğrenme	Çalışıyor	387	3.000	1.000	5.000	-0.447	0.655
	Çalışmıyor	26	2.938	1.000	5.000		
Fiziksel	Çalışıyor	387	2.500	1.000	5.000	-0.654	0.513
	Çalışmıyor	26	2.167	1.000	5.000		
Sosyal	Çalışıyor	387	2.800	1.000	5.000	-2.080	0.038
	Çalışmıyor	26	2.200	1.000	5.000		
Duygusal	Çalışıyor	387	2.333	1.000	5.000	-1.074	0.283
	Çalışmıyor	26	1.833	1.000	5.000		
DOEÖ	Çalışıyor	387	2.840	1.000	4.920	-1.309	0.191
	Çalışmıyor	26	2.720	1.320	3.800		

Min: Minimum, Maks: Maksimum, DOEÖ: Dijital oyunların çocuklara etkileri ölçeği toplam puan ortalamaları, MW: Mann-Whitney U testi

Tablo 25'e göre, ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlara ilişkin algıladıkları sosyal etki düzeylerinin çocuğun babasının çalışma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği görülmektedir ($p<0.05$). Bu bulguya göre, çalışan babaya sahip çocukların ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki sosyal etki düzeylerinin ($\bar{X}=2.800$) çalışmayan babaya sahip çocukların ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki sosyal etki düzeylerine ($\bar{X}=1.833$) göre daha yüksek olduğu görülmektedir.

Ebeveynin Gün İçinde Dijital Teknoloji Kullanım Süresi

Okul öncesi dönem çocuğuna sahip ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin ebeveynlerin gün içinde dijital teknoloji kullanım sürelerine göre karşılaştırıldığı ANOVA ve Welch Testi sonuçları Tablo 26'da verilmektedir.

Tablo 26

Ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin gün içinde dijital teknoloji kullanım süresine göre karşılaştırıldığı analiz bulguları

Alt Boyut	Ebeveynin gün içinde dijital teknoloji kullanım süresi	N	$\bar{X}$	SS	F	p	Anlamlı fark
Aktif	1 saatten az (A)	66	4.070	0.864	33.712	<0.001	A-C, D B-C, D
	1-2 saat (B)	120	4.248	0.628			
	2-3 saat (C)	93	3.676	0.785			
	3 saat ve üzeri (D)	134	3.438	0.711			
Dijitale yönlendirme	1 saatten az (A)	66	2.202	0.689	26.629	<0.001	A-C, D B-C, D
	1-2 saat (B)	120	2.354	0.681			
	2-3 saat (C)	93	2.771	0.692			
	3 saat ve üzeri (D)	134	2.920	0.579			
Serbest	1 saatten az (A)	66	2.172	0.724	13.205	<0.001	A-D B-D
	1-2 saat (B)	120	2.200	0.764			
	2-3 saat (C)	93	2.457	0.652			
	3 saat ve üzeri (D)	134	2.674	0.622			
Teknik	1 saatten az (A)	66	3.596	1.224	10.548	<0.001	A-C, D B-C, D
	1-2 saat (B)	120	3.744	1.128			
	2-3 saat (C)	93	3.086	1.079			
	3 saat ve üzeri (D)	134	3.127	0.834			

SS: Standart sapma, AV: ANOVA testi, W: Welch testi

Tablo 26'ya göre ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin ebeveynlerin gün içinde dijital teknoloji kullanım süresine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ($p<0.05$). Bu bulgu doğrultusunda, gün içinde

dijital teknoloji kullanım süresi bir-iki saat arasında olan ve bir saatten az süre dijital teknoloji kullanan ebeveynlerin aktif ve teknik ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamalarının ($\bar{X}=4.248$, $\bar{X}=4.070$), dijital teknoloji kullanım süresi günlük iki-üç saat arasındakiler ile günlük dijital teknoloji kullanım süresi üç saat ve üzeri olan ebeveynlere ($\bar{X}=3.676$, $\bar{X}=3.438$) göre daha yüksek olduğu anlaşılmaktadır. Ayrıca gün içinde dijital teknoloji kullanım süresi bir-iki saat arasında olan ve bir saatten az süre dijital teknoloji kullanan ebeveynlerin çocuklarını dijitalle yönlendirme ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamaları ($\bar{X}=2.354$, $\bar{X}=2.202$) günlük iki-üç saat arasında dijital teknoloji kullanan ebeveynlerle üç saat ve üzeri sürede günlük dijital teknoloji kullanan ebeveynlerin puan ortalamalarına ($\bar{X}=2.771$, $\bar{X}=2.920$) göre daha düşüktür. Bir diğer bulgu ise, gün içinde dijital teknoloji kullanım süresi bir-iki saat olan ebeveynler ile bir saatten az dijital teknoloji kullanan ebeveynlerin serbest ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamalarının ($\bar{X}=2.200$, $\bar{X}=2.172$) günlük üç saat ve üzeri sürede dijital teknoloji kullanan ebeveynlere ($\bar{X}=2.674$) göre daha düşük olmasıdır.

Okul öncesi dönem çocuğuna sahip ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin gün içinde dijital teknoloji kullanım süresine göre incelendiği ANOVA ve Welch Testi sonuçları Tablo 27’de verilmektedir.

Tablo 27

Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin gün içinde dijital teknoloji kullanım süresine göre karşılaştırıldığı analiz bulguları

Alt Boyut	Ebeveynin gün içinde dijital teknoloji kullanım süresi	N	$\bar{X}$	SS	F	p	Anlamli fark
Eğlenme	1 saatten az (A)	66	3.182	1.026	5.043	0.002	B-D C-D
	1-2 saat (B)	120	3.486	0.792			
	2-3 saat (C)	93	3.502	0.738			
	3 saat ve üzeri (D)	134	3.194	0.737			
Öğrenme	1 saatten az (A)	66	2.574	0.929	4.069	0.008	A-B, C, D
	1-2 saat (B)	120	2.963	0.878			
	2-3 saat (C)	93	2.969	0.636			
	3 saat ve üzeri (D)	134	3.000	0.491			
Fiziksel	1 saatten az (A)	66	2.164	1.057	8.824	<0.001	A-D B-C, D
	1-2 saat (B)	120	2.167	0.917			
	2-3 saat (C)	93	2.529	0.890			
	3 saat ve üzeri (D)	134	2.639	0.705			
Sosyal	1 saatten az (A)	66	2.427	0.949	9.874	<0.001	A-C, D B-C, D
	1-2 saat (B)	120	2.623	0.999			
	2-3 saat (C)	93	3.108	0.829			
	3 saat ve üzeri (D)	134	2.922	0.667			

Tablo 27

Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin gün içinde dijital teknoloji kullanım süresine göre karşılaştırıldığı analiz bulguları (devamı)

Alt Boyut	Ebeveynin gün içinde dijital teknoloji kullanım süresi	N	$\bar{X}$	SS	F	p	Anlamlı fark
Duygusal	1 saatten az (A)	66	2.066	1.231	9.841	<0.001	A-D B-C, D
	1-2 saat (B)	120	1.939	1.113			
	2-3 saat (C)	93	2.366	1.036			
	3 saat ve üzeri (D)	134	2.595	0.893			
DOEÖ	1 saatten az (A)	134	2.458	0.598	12.979	<0.001	A-C, D B-C, D
	1-2 saat (B)	66	2.644	0.561			
	2-3 saat (C)	120	2.883	0.492			
	3 saat ve üzeri (D)	93	2.873	0.349			

$\bar{X}$: Ortalama, SS: Standart sapma, DOEÖ: Dijital oyunların çocuklara etkileri ölçeği toplam puan ortalamaları, W: Welch testi

Tablo 27'ye göre ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkilerinin, ebeveynlerin gün içinde dijital teknoloji kullanım süresine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği görülmektedir ($p < 0.05$). Bu bulgulara göre, gün içinde dijital teknoloji kullanım süresi bir-iki saat olan ve bir saatten az sürede günlük dijital teknoloji kullanan ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki sosyal etkisi ve toplam etki düzeylerinin ($\bar{X}=2.623$, $\bar{X}=2.644$; $\bar{X}=2.427$, $\bar{X}=2.458$), günlük iki-üç saat dijital teknoloji kullananlar ile üç saat ve üzeri sürede dijital teknoloji kullanan ebeveynlere ($\bar{X}=2.366$, $\bar{X}=2.883$; $\bar{X}=2.922$, $\bar{X}=2.873$) göre daha düşük olduğu anlaşılmaktadır. Gün içinde dijital teknoloji kullanım süresi üç saat ve üzeri olan ebeveynlerin algıladıkları çocuklarının dijital oyunlarla eğlenme düzeylerinin ($\bar{X}=3.194$) günde bir-iki saat ile iki-üç saat üzerinde dijital teknoloji kullanan ebeveynlere ($\bar{X}=3.486$, $\bar{X}=3.502$) göre daha düşük olduğu Tablo 27'de görülmektedir. Ayrıca gün içinde dijital teknoloji kullanım süresi bir saatten az olan ebeveynlerin algıladıkları çocuklarının dijital oyunlardan öğrenme düzeyleri puan ortalamaları ($\bar{X}=2.574$), günde bir-iki saat, iki-üç saat, üç saat ve üzeri sürede dijital teknoloji kullanan ebeveynlerin puan ortalamalarına göre ($\bar{X}=2.963$, $\bar{X}=2.969$, $\bar{X}=3.000$) göre daha düşüktür. Gün içinde dijital teknoloji kullanım süresi bir-iki saat olan ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki fiziksel etki düzeylerinin ($\bar{X}=2.167$), Günlük iki-üç saat ile üç saat ve üzeri dijital teknoloji kullanan ebeveynlere ($\bar{X}=2.529$, $\bar{X}=2.639$) göre daha düşük olduğu görülmektedir. Gün içinde dijital teknoloji kullanım süresi bir saatten az olan ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki fiziksel etki düzeylerinin ($\bar{X}=2.164$) üç saat ve üzeri sürede

dijital teknoloji kullanan ebeveynlere ($\bar{X}=2.639$) göre daha düşüktür. Bir diğer bulgu ise, gün içinde dijital teknoloji kullanım süresi bir-iki saat olan ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki duygusal etki düzeylerinin ($\bar{X}=1.939$), gün içinde iki-üç saat ile üç saat ve üzeri sürede dijital teknoloji kullanan ebeveynlere ($\bar{X}=2.366$, $\bar{X}=2.595$) göre daha düşük olduğu görülmektedir. Gün içinde dijital teknoloji kullanım süresi bir saatten az olan ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki duygusal etki düzeylerinin ($\bar{X}= 2.066$), gün içinde üç saat ve üzeri sürede dijital teknoloji kullanan ebeveynlere ($\bar{X}=2.595$) göre daha düşük olduğu görülmektedir.

Çocuğun Gün İçinde Dijital Araçla Geçirdiği Süre

Okul öncesi dönem çocuğuna sahip ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocuğun dijital araçla geçirdiği günlük süresine göre karşılaştırıldığı ANOVA ve Welch Testi analiz sonuçları Tablo 28’de verilmektedir.

Tablo 28

Ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocuğun dijital araçla geçirdiği günlük süresine göre karşılaştırıldığı analiz bulguları

Alt Boyut	Çocuğun gün içinde dijital araçla geçirdiği süre	N	$\bar{X}$	SS	F	p	Anlamlı fark
Aktif	Yarım saatten az (A)	51	4.196	0.675	42.721	<0.001	C-A, B, D D- A, B
	Yarım saat 1 saat arası (B)	90	4.313	0.742			
	1-2 saat (C)	133	3.885	0.732			
	2 saatten fazla (D)	139	3.325	0.663			
Dijitale yönlendirme	Yarım saatten az (A)	51	2.154	0.791	47.270	<0.001	C-A, B, D D- A, B
	Yarım saat 1 saat arası (B)	90	2.246	0.609			
	1-2 saat (C)	133	2.561	0.658			
	2 saatten fazla (D)	139	3.052	0.522			
Serbest	Yarım saatten az (A)	51	2.041	0.819	29.169	<0.001	D-A, B, C
	Yarım saat 1 saat arası (B)	90	2.133	0.743			
	1-2 saat (C)	133	2.335	0.660			
	2 saatten fazla (D)	139	2.788	0.524			
Teknik	Yarım saatten az (A)	51	3.660	1.223	9.262	<0.001	D-A, B, C
	Yarım saat 1 saat arası (B)	90	3.670	1.151			
	1-2 saat (C)	133	3.416	1.080			
	2 saatten fazla (D)	139	3.031	0.887			

$\bar{X}$: Ortalama, SS: Standart sapma, AV: ANOVA testi, W: Welch testi

Tablo 28’e göre ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocuğun dijital araçla geçirdiği günlük süresine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği görülmektedir ($p<0.05$). Buna göre, dijital araçla geçirdiği günlük süresi bir-iki saat olan çocuklar ve iki saatten fazla dijital araç kullanan çocukların ebeveynlerinin aktif ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamalarının ($\bar{X}=3.885$,

$\bar{X}=3.325$) günlük yarım saatten az ve yarım saat ile bir saat arası dijital araç kullanan çocukların ebeveynlerinin puan ortalamalarına ($\bar{X}=4.196$, $\bar{X}=4.313$) göre daha düşük olduğu belirlenmiştir. Dijital araçla geçirdiği günlük süresi bir-iki saat olan çocukların ebeveynlerinin aktif ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamalarının ($\bar{X}=3.885$) günlük iki saatten fazla dijital araç kullanan çocukların ebeveynlerinin puan ortalamalarına ($\bar{X}=3.325$) göre daha yüksek olduğu Tablo 28’de görülmektedir. Dijital araçla geçirdiği günlük süresi bir-iki saat olan çocuklar ve iki saatten fazla dijital araç kullanan çocukların ebeveynlerinin çocuklarını dijitale yönlendirme ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamalarının ($\bar{X}=2.561$, $\bar{X}=3.052$) günlük yarım saatten az dijital araç kullanan çocuklar ile günlük yarım saat-bir saat arası dijital araç kullanan çocukların ebeveynlerinin puan ortalamalarına ($\bar{X}=2.154$, $\bar{X}=2.246$) göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Dijital araçla geçirdiği günlük süresi bir-iki saat olan çocukların ebeveynlerinin çocuklarını dijitale yönlendirme ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamalarının ($\bar{X}=2.561$) günlük iki saatten fazla dijital araç kullanan çocukların ebeveynlerinin puan ortalamalarına ($\bar{X}=3.052$) göre daha düşük olduğu görülmektedir. Ayrıca, dijital araçla geçirdiği günlük süresi iki saatten fazla olan çocukların ebeveynlerinin çocuklarına yönelik gösterdiği serbest ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamalarının ($\bar{X}=2.788$), günlük yarım saatten az, yarım saat-bir saat arası ve bir-iki saat dijital araç kullanan çocukların ebeveynlerinin puan ortalamalarına ($\bar{X}=2.041$, $\bar{X}=2.133$, $\bar{X}=2.335$) göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Bir diğer bulgu ise, dijital araçla geçirdiği günlük süresi iki saatten fazla olan çocukların ebeveynlerinin teknik ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamalarının ($\bar{X}=3.031$), günlük yarım saatten az, yarım saat-bir saat arası ve bir-iki saat dijital araç kullanan çocukların ebeveynlerinin puan ortalamalarına ($\bar{X}=3.660$, $\bar{X}=3.670$, $\bar{X}=3.416$) göre daha düşüktür.

Okul öncesi dönem çocuğuna sahip ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocuğun dijital araçla geçirdiği günlük süresine göre incelendiği ANOVA ve Welch Testi sonuçları Tablo 29’da verilmektedir.

Tablo 29

Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocuğun dijital araçla geçirdiği günlük süresine göre karşılaştırıldığı analiz bulguları

Alt Boyut	Çocuğun gün içinde dijital araçla geçirdiği süre	N	$\bar{X}$	SS	F	p	Anlamlı fark
Eğlenme	Yarım saatten az (A)	51	3.118	1.129	2.685	0.048	A-C
	Yarım saat 1 saat arası (B)	90	3.437	0.774			
	1-2 saat (C)	133	3.461	0.816			
	2 saatten fazla (D)	139	3.261	0.681			
Öğrenme	Yarım saatten az (A)	51	2.703	1.090	1.515	0.213	-
	Yarım saat 1 saat arası (B)	90	3.061	0.886			
	1-2 saat (C)	133	2.914	0.687			
	2 saatten fazla (D)	139	2.896	0.471			
Fiziksel	Yarım saatten az (A)	51	2.167	1.053	13.607	<0.001	D-A, B, C
	Yarım saat 1 saat arası (B)	90	2.076	0.948			
	1-2 saat (C)	133	2.377	0.911			
	2 saatten fazla (D)	139	2.721	0.657			
Sosyal	Yarım saatten az (A)	51	2.506	1.084	6.067	0.001	D-A, B B-C
	Yarım saat 1 saat arası (B)	90	2.542	1.019			
	1-2 saat (C)	133	2.907	0.863			
	2 saatten fazla (D)	139	2.967	0.649			
Duygusal	Yarım saatten az (A)	51	1.967	1.169	17.337	<0.001	D-A, B, C
	Yarım saat 1 saat arası (B)	90	1.841	1.073			
	1-2 saat (C)	133	2.211	1.104			
	2 saatten fazla (D)	139	2.710	0.856			
DOEÖ	Yarım saatten az (A)	51	2.496	0.720	9.288	<0.001	D-A, B
	Yarım saat 1 saat arası (B)	90	2.620	0.598			
	1-2 saat (C)	133	2.765	0.473			
	2 saatten fazla (D)	139	2.889	0.329			

$\bar{X}$: Ortalama, SS: Standart sapma, DOEÖ: Dijital oyunların çocuklara etkileri ölçeği toplam puan ortalamaları, W: Welch testi

Tablo 29'a göre, ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlara ilişkin algıladıkları eğlenme, fiziksel, sosyal, duygusal ve toplam etki düzeylerinin çocuğun dijital araçla geçirdiği günlük süresine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği görülmektedir ($p < 0.05$). Buna göre, dijital araçla geçirdiği günlük süresi iki saatten fazla olan çocukların ebeveynlerinin algıladıkları fiziksel ve duygusal etki düzeylerine ilişkin puan ortalamalarının ($\bar{X}=2.721$, $\bar{X}=2.710$), günlük yarım saatten az, yarım saat-bir saat arası ve bir-iki saat dijital araç kullanan çocukların ebeveynlerinin puan ortalamalarına ($\bar{X}=2.167$, $\bar{X}=2.076$, $\bar{X}=2.377$; $\bar{X}=1.967$, $\bar{X}=1.841$, $\bar{X}=2.211$) göre daha yüksek olduğu anlaşılmaktadır. Dijital araçla geçirdiği günlük süresi yarım saatten az olan çocukların ebeveynlerinin algıladıkları çocuklarının dijital oyunlarda eğlenme düzeylerinin ($\bar{X}=3.118$), günlük bir-iki saat dijital araç kullanan çocukların ebeveynlerinin algıladıkları eğlenme düzeyine ($\bar{X}=3.461$) göre daha

düşüktür. Ayrıca, dijital araçla geçirdiği günlük süresi iki saatten fazla olan çocukların ebeveynlerinin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki sosyal etki düzeylerinin ($\bar{X}=2.967$), günlük yarım saatten az ve yarım saat-bir saat arası dijital araç kullanan çocukların ebeveynlerinin dijital oyunların çocuklar üzerindeki sosyal etki düzeylerine ($\bar{X}=2.506$, $\bar{X}=2.542$) göre daha yüksektir. Dijital araçla geçirdiği günlük süresi yarım saat-bir saat arasında olan çocukların ebeveynlerinin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki sosyal etki düzeylerinin ($\bar{X}=2.542$), günlük bir-iki saat arasında dijital araç kullanan çocukların ebeveynlerinin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki sosyal etki düzeylerine ($\bar{X}=2.907$) göre daha düşük olduğu görülmektedir. Bir diğer bulgu ise, dijital araçla geçirdiği günlük süresi iki saatten fazla olan çocukların ebeveynlerinin algıladıkları toplam etki düzeylerinin ($\bar{X}=2.889$), günlük yarım saatten az ve yarım saat-bir saat arası dijital araç kullanan çocukların ebeveynlerinin algıladıkları toplam etki düzeylerine ($\bar{X}=2.496$, $\bar{X}=2.620$) göre daha yüksektir.

Ebeveynin Çocuğuna Dijital Teknoloji Verme Gerekçesi

Okul öncesi dönem çocuğuna sahip ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocuklarına dijital araç verme gerekçesine göre incelendiği ANOVA ve Welch Testi sonuçları Tablo 30’da verilmektedir.

Tablo 30

Ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin dijital teknoloji verme gerekçesine göre karşılaştırıldığı analiz bulguları

Alt Boyut	Ebeveynin çocuğuna dijital teknoloji verme gerekçesi	N	$\bar{X}$	SS	F	p	Anlamlı fark
Aktif	Eğlence (A)	128	4.046	0.755	10.376	<0.001	A-C, D, E B-C, D, E
	Öğrenme (B)	118	3.989	0.822			
	Oyalama (C)	56	3.574	0.763			
	Ödül (D)	57	3.612	0.801			
	Diğer (E)	54	3.451	0.680			
Dijitale yönlendirme	Eğlence (A)	128	2.379	0.663	16.404	<0.001	A-C, D, E B-C, D, E
	Öğrenme (B)	118	2.415	0.726			
	Oyalama (C)	56	3.000	0.620			
	Ödül (D)	57	2.775	0.605			
	Diğer (E)	54	2.985	0.629			

Tablo 30

Ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin dijital teknoloji verme gerekçesine göre karşılaştırıldığı analiz bulguları (devamı)

Alt Boyut	Ebeveynin çocuğuna dijital teknoloji verme gerekçesi	N	$\bar{X}$	SS	F	p	Anlamlı fark
Serbest	Eğlence (A)	128	2.238	0.696	4.242	0.002	A-C, E
	Öğrenme (B)	118	2.393	0.738			
	Oyalama (C)	56	2.594	0.735			
	Ödül (D)	57	2.412	0.642			
	Diğer (E)	54	2.637	0.702			
Teknik	Eğlence (A)	128	3.453	1.200	3.942	0.004	C-A, B
	Öğrenme (B)	118	3.579	1.075			
	Oyalama (C)	56	2.940	1.033			
	Ödül (D)	57	3.310	0.882			
	Diğer (E)	54	3.241	0.935			

$\bar{X}$: Ortalama, SS: Standart sapma, AV: ANOVA testi, W: Welch testi

Tablo 30'a göre ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin çocuklarına dijital araç verme gerekçelerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği görülmektedir ($p < 0.05$). Bu bulguya göre, çocuğuna dijital araç verme gerekçesi çocuğunun eğlenmesi ve öğrenmesi olan ebeveynlerin aktif ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamalarının ($\bar{X}=4.046$, $\bar{X}=3.989$), çocuklarını oyalama, çocuklarına ödül verme ve diğer (iletişim ve yemek yedirme) amaçlarla çocuklarına dijital araç verme gerekçesinde sahip olan ebeveynlerin puan ortalamalarına ($\bar{X}=3.574$, $\bar{X}=3.612$, $\bar{X}=3.451$) göre daha yüksektir. Çocuklarına dijital araç verme gerekçesi çocuğun eğlenmesi ve öğrenmesi olan ebeveynlerin çocuklarını dijital yönlendirme ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamalarının ($\bar{X}=2.379$, $\bar{X}=2.415$), çocuklarını oyalamak, ödül vermek ve diğer (iletişim ve yemek yedirme) gerekçelerle çocuklarına dijital araç veren ebeveynlerin puan ortalamalarına ($\bar{X}=3.000$, $\bar{X}=2.775$, $\bar{X}=2.985$) göre daha düşüktür. Ayrıca, çocuklarına dijital araç verme gerekçesi çocuğun eğlenmesi olan ebeveynlerin serbest ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamalarının ($\bar{X}=2.238$), çocuklarını oyalama ve diğer (iletişim ve yemek yedirme) gerekçelerle çocuklarına dijital araç veren ebeveynlerin puan ortalamalarına ($\bar{X}=2.594$, $\bar{X}=2.637$) göre daha düşük olduğu görülmektedir. Bir diğer bulgu ise, çocuğuna dijital teknoloji verme gerekçesi çocuğunu oyalamak olan ebeveynlerin teknik ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamalarının ($\bar{X}=2.940$), çocuklarının eğlenmesi ve öğrenmesi gerekçesiyle çocuğuna dijital araç veren ebeveynlerin puan ortalamalarına ($\bar{X}=3.453$, $\bar{X}=3.579$) göre daha düşüktür.

Okul öncesi dönem çocuđuna sahip ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocuklarına dijital teknoloji verme gerekçesine göre incelendiđi ANOVA ve Welch Testi analiz sonuçları Tablo 31’de verilmektedir.

Tablo 31

Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin dijital teknoloji verme gerekçesine göre karşılaştırıldıđı analiz bulguları

Alt Boyut	Ebeveynin çocuđuna dijital teknoloji verme gerekçesi	N	$\bar{X}$	SS	F	p	Anlamlı fark
Eğlenme	Eğlence (A)	128	3.703	0.674	11.977	<0.001	A-B, C, D, E
	Öğrenme (B)	118	3.198	0.885			
	Oyalama (C)	56	3.202	0.806			
	Ödül (D)	57	3.094	0.686			
	Diğeri (E)	54	3.241	0.862			
Öğrenme	Eğlence (A)	128	2.899	0.738	1.301	0.269	-
	Öğrenme (B)	118	3.020	0.849			
	Oyalama (C)	56	2.797	0.669			
	Ödül (D)	57	2.947	0.666			
	Diğeri (E)	54	2.803	0.624			
Fiziksel	Eğlence (A)	128	2.208	0.952	4.289	0.002	A-D, E
	Öğrenme (B)	118	2.338	0.876			
	Oyalama (C)	56	2.443	0.921			
	Ödül (D)	57	2.681	0.790			
	Diğeri (E)	54	2.657	0.767			
Sosyal	Eğlence (A)	128	2.808	0.960	4.369	0.002	B-C, D
	Öğrenme (B)	118	2.547	0.919			
	Oyalama (C)	56	3.086	0.848			
	Ödül (D)	57	2.884	0.675			
	Diğeri (E)	54	2.933	0.737			
Duygusal	Eğlence (A)	N	1.984	1.097	6.769	<0.001	A-C, D, E B-D
	Öğrenme (B)	128	2.144	1.095			
	Oyalama (C)	118	2.589	1.103			
	Ödül (D)	56	2.655	0.902			
	Diğeri (E)	57	2.469	0.944			
DOEÖ	Eğlence (A)	54	2.702	0.538	2.288	0.062	-
	Öğrenme (B)	128	2.678	0.568			
	Oyalama (C)	118	2.794	0.538			
	Ödül (D)	56	2.853	0.328			
	Diğeri (E)	57	2.807	0.467			

$\bar{X}$: Ortalama, SS: Standart sapma, DOEÖ: Dijital oyunların çocuklara etkileri ölçeđi toplam puan ortalamaları, AV: ANOVA testi, W: Welch testi

Tablo 31'e göre, ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlara ilişkin algıladıkları eğlenme, fiziksel, sosyal ve duygusal etki düzeylerinin çocuklarına dijital araç verme gerekçesine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği görülmektedir ($p<0.05$). Buna göre, çocuğuna dijital teknoloji verme gerekçesi çocuğun eğlenmesi olan ebeveynlerin algıladıkları çocukların dijital oyunlardan eğlenme düzeylerine ilişkin puan ortalamalarının ($\bar{X}=3.703$) çocuklarına dijital araç verme gerekçesi çocuğun öğrenmesi, oyalanması, ödül ve diğer (iletişim ve yemek yedirme) gerekçeler olan ebeveynlerin puan ortalamalarına ($\bar{X}=3.198$, $\bar{X}=3.202$, $\bar{X}=3.202$, $\bar{X}=3.094$, $\bar{X}=3.241$) göre daha yüksektir. Çocuğuna dijital araç verme gerekçesi çocuğun eğlenmesi olan ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki fiziksel etki düzeyleri olan ebeveynlerin puan ortalamalarının ($\bar{X}=2.208$), çocuklarına dijital araç verme gerekçesi ödül verme ve diğer (iletişim ve yemek yedirme) gerekçeler olan ebeveynlerin puan ortalamalarına ($\bar{X}=2.681$, $\bar{X}=2.657$) göre daha düşüktür. Ayrıca, çocuklarına dijital teknoloji verme gerekçesi çocuğun öğrenmesi olan ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki sosyal etki düzeyleri puan ortalamalarının ($\bar{X}=2.547$), çocuklarını oyalamak ve çocuklarına ödül vermek amacıyla çocuklarına dijital araç veren ebeveynlerin puan ortalamalarına ($\bar{X}=3.086$, $\bar{X}=2.884$) göre daha düşük olduğu görülmektedir. Bir diğer bulgu ise, çocuklarına dijital araç verme gerekçesi çocuğun eğlenmesi olan ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocukları üzerindeki duygusal etki düzeyi puan ortalamalarının ($\bar{X}=1.984$), çocuklarına dijital araç verme gerekçesi çocuğunu oyalamak, ödül vermek ve diğer (iletişim ve yemek yedirme) gerekçeler olan ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocukları üzerindeki duygusal etki düzeyi puan ortalamalarına ($\bar{X}=2.589$, $\bar{X}=0.902$, $\bar{X}=0.944$) göre daha düşüktür. Diğer yandan çocuklarına dijital araç verme gerekçesi çocuklarının öğrenmesi olan ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocukları üzerindeki duygusal etki düzeyleri puan ortalamalarının ($\bar{X}=2.144$), çocuklarına ödül verme gerekçesiyle çocuğuyla dijital araçlar veren ebeveynlerin puan ortalamalarına ($\bar{X}=0.902$) göre daha düşüktür.

4.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

Bu başlık altında okul öncesi dönem çocuğuna sahip ebeveynlerin dijital oyun rehberlik stratejileri (Aktif ebeveyn rehberlik stratejileri, dijitale yönlendiren ebeveyn rehberlik stratejileri, serbest ebeveyn rehberlik stratejileri ve teknik ebeveyn rehberlik

stratejileri alt boyutlarına ve toplam puana göre) ile dijital oyunların okul öncesi dönem çocuklarına etkisi (Eğlenme, Öğrenme, Fiziksel, Sosyal ve Duygusal alt boyutlarına ve toplam puanına göre) arasındaki ilişkiye ait bulgular yer almaktadır.

Okul öncesi dönem çocuğuna sahip ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejileri ile algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkileri arasındaki ilişkiye göre yapılan Spearman Korelasyon sonuçları Tablo 32’de verilmektedir.

Tablo 32

Ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejiler ile algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerine göre Spearman Korelasyon analizi bulguları

Alt Boyut		DY	Serbest	Teknik	Eğlenme	Öğrenme	Fiziksel	Sosyal	Duygusal
Aktif	r	-0.621	-0.512	0.546	0.340	0.110	-0.465	-0.320	-0.535
	p	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001
DY	r		0.566	-0.428	-0.186	-0.023	0.404	0.308	0.474
	p		<0.001	<0.001	<0.001	0.645	<0.001	<0.001	<0.001
Serbest	r			-0.290	-0.038	0.126	0.257	0.137	0.308
	p			<0.001	0.439	0.010	<0.001	0.005	<0.001
Teknik	r				0.170	0.147	-0.193	-0.223	-0.250
	p				0.001	0.003	<0.001	<0.001	<0.001
Eğlenme	r					0.334	-0.174	0.059	-0.281
	p					<0.001	<0.001	0.233	<0.001
Öğrenme	r						-0.019	-0.124	-0.090
	p						0.700	0.011	0.068
Fiziksel	r							0.531	0.706
	p							<0.001	<0.001
Sosyal	r								0.588
	p								<0.001

DY: Dijitale yönlendirme

Tablo 32’de ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejileri ile algıladıkları dijital oyunların çocuklara etki düzeyleri arasındaki ilişkiyi gösteren Spearman Korelasyon test sonuçlarına göre, ebeveynlerin aktif ebeveyn rehberlik stratejileri ile dijital yönlendirme ve serbest ebeveyn rehberlik stratejileri arasında sırasıyla ($r=-0.621$, $p<0.05$), ($r=-0.512$, $p<0.05$) orta düzeyde negatif bir ilişki, teknik ebeveyn rehberlik stratejisi arasında ise ($r=0.546$, $p<0.05$) orta düzeyde pozitif bir ilişki vardır. Ayrıca ebeveynlerin aktif ebeveyn rehberlik stratejileri ile çocuklarının dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlara ilişkin algıladıkları fiziksel, sosyal ve duygusal düzeyleri arasında sırasıyla ($r=-0.465$, $p<0.05$), ($r=-0.320$, $p<0.05$), ($r=-0.535$, $p<0.05$) orta düzeyde negatif bir ilişki, çocuklarının dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlara ilişkin algıladıkları eğlenme düzeyi arasında ($r=0.340$, $p<0.05$) orta

düzeyde pozitif bir ilişki ve çocuklarının dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlara ilişkin algıladıkları öğrenme düzeyi arasında ($r=0.110$, $p<0.05$) düşük düzeyde pozitif bir ilişki bulunmaktadır.

Ebeveynlerin dijitale yönlendirme ebeveyn rehberlik stratejileri ile çocuklarının dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlara ilişkin algıladıkları eğlenme düzeyi arasında ($r=-0.186$, $p<0.05$) düşük düzeyde negatif bir ilişki, çocuklarının dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlara ilişkin algıladıkları fiziksel, sosyal ve duygusal düzeyleri arasında sırasıyla ($r=0.404$, $p<0.05$), ($r=0.308$, $p<0.05$), ($r=0.474$, $p<0.05$) orta düzeyde pozitif yönlü bir ilişki olduğu görülmektedir. Ayrıca ebeveynlerin dijitale yönlendirme ebeveyn rehberlik stratejileri ile serbest rehberlik stratejileri arasında ($r=0.566$, $p<0.05$) orta düzeyde pozitif bir ilişki, teknik ebeveyn rehberlik stratejisi arasında ise ($r=-0.428$, $p<0.05$) orta düzeyde negatif bir ilişki vardır.

Ebeveynlerin serbest ebeveyn rehberlik stratejileri ile teknik ebeveyn rehberlik stratejileri arasında ($r=-0.290$, $p<0.05$) düşük düzeyde negatif bir ilişki bulunmaktadır. Ayrıca ebeveynlerin serbest ebeveyn rehberlik stratejileri ile çocuklarının dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlara ilişkin algıladıkları öğrenme, fiziksel ve sosyal düzeyleri arasında sırasıyla ($r=0.126$, $p<0.05$), ($r=0.257$, $p<0.05$), ($r=0.137$, $p<0.05$) düşük düzeyde pozitif bir ilişki, çocuklarının dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlara ilişkin algıladıkları duygusal düzeyi arasında ($r=0.308$, $p<0.05$) orta düzeyde pozitif bir ilişki olduğu görülmektedir.

BÖLÜM V

TARTIŞMA ve YORUM

Araştırmanın bu başlığı altında tartışma, yorum, sonuç ve önerilere yer verilecektir.

5.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Tartışma ve Yorum

Bu başlık altında okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerinin dijital oyun rehberlik stratejilerinin ve dijital oyunların okul öncesi dönem çocuklarına etkisinin çocuğun; cinsiyeti, yaşı, kardeş sayısı, doğum sırası, annesinin öğrenim durumu, annesinin yaşı, annesinin çalışma durumu, babasının öğrenim durumu, babasının yaşı, babasının çalışma durumu, ebeveyninin gün içinde dijital teknoloji kullanım süresi, dijital araçla geçirdiği günlük süre ve ebeveyninin çocuğa dijital teknoloji aracı verme gerekçesine göre farklılaşıp farklılaşmadığına ilişkin bulgulara yönelik tartışma ve yorumlar yer almaktadır.

Çocuğun Cinsiyeti

Araştırma bulgularına göre ebeveynlerin uyguladıkları dijital ebeveynlik stratejilerinin alt boyutları olan aktif, dijital yönlendiren, serbest ve teknik ebeveyn rehberlik stratejileri ile çocuğun cinsiyeti arasında anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. Aydoğdu (2018)'in yürüttüğü araştırma da bu sonucu destekler niteliktedir. Ancak Akçay ve Özcebe (2012)'nin yaptıkları çalışmada erkek çocuklarının kız çocuklarına göre uzun süre dijital oyuna zaman ayırdıkları ve erkek çocuklarının kız çocuklarına göre daha fazla dijital oyun oynadıkları belirtilmiştir. Ayrıca Vural Şenel (2020) araştırma bulgularında ebeveynlerin erkek çocuklarına kız çocuklarına uyguladıklarından daha fazla sınırlayıcılık getirdiklerini belirtmiştir.

Araştırma bulgularında ebeveynlere göre dijital oyunların çocuklara etkilerinde çocukların cinsiyetlerinin belirleyici bir rolünün olmadığı tespit edilmiştir. Alanyazın incelendiğinde ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların etkilerinin çocukların cinsiyetleri değişkenine göre bir çalışmaya rastlanmamıştır. Ancak Işıkoğlu Erdoğan ve Ergenekon (2021)'in yürüttükleri çalışmada ebeveynlerin, kız çocukları için eğitici oyunları erkek çocuklarına göre ve erkek çocukları için yapı inşa oyunlarını ise kız çocuklarına göre daha fazla tercih ettikleri görülmüştür.

Bu araştırmanın bulgularında cinsiyet değişkeninin, ebeveyn rehberlik stratejilerinde veya dijital oyunların okul öncesi çocukların üzerindeki etkilerinde belirleyici bir rolü olmadığı ortaya çıkmıştır. Alanyazın incelendiğinde günümüze doğru gelindikçe dijital oyunlara karşı ebeveynlerin tutumlarında erkek çocuklarına karşı sınırlayıcılığın arttığı (Akçay ve Özcebe, 2012; Işıkoğlu Erdoğan ve Ergenekon, 2021; Vural Şenel, 2020) belirlenmiştir. Bu çalışmada cinsiyet değişkeninin belirleyici rolünün olmaması, verilerin pandemi döneminde toplanmış olması ve bu süreçte ebeveynlerin çocuğun cinsiyetine bakılmaksızın çocuklarını dijitalle yönlendirmiş (Mamur, 2020) olmalarından kaynaklanabileceği, buna bağlı olarak çocukların da cinsiyete bakılmaksızın benzer etkiler altında kalmış olabilecekleri şeklinde yorumlanabilir. Önceki çalışmalarda erkek çocuklarının önde çıkmasında, erkek çocuklarının cinsiyetlerine uygun özelliklerinden biri olan mekanik ve teknik işlere duydukları ilgi ile ilişkilendirilmektedir. Ancak pandemi döneminin etkisiyle ev ortamında sınırlı etkinliklerle başbaşa kalan çocukların dijital etkinliklere yönlendirilmesiyle cinsiyet farklılığının ortadan kalkmış olduğu söylenebilir.

Çocuğun Yaşı

Araştırma bulgularına göre çocukların yaşları değişkeni ebeveynlerin dijitalle yönlendiren ebeveyn rehberlik stratejilerine etki etmiştir. Beş yaşında olan çocukların ebeveynlerinin altı yaşında olan çocukların ebeveynlerine göre çocuklarını daha fazla dijitalle yönlendirdikleri saptanmıştır. Budak (2017)'in yürüttüğü araştırma sonucuna göre beş yaş çocuklarının daha fazla dijital oyun oynadığı sonucuna varılmıştır. Ancak Akçay ve Özcebe (2012)'nin yürüttüğü çalışmada ise 48-59 ay aralığındaki çocukların 60-72 ay aralığındaki çocuklardan daha az dijital oyun oynadıkları bulgusu ortaya çıkmıştır. Işıkoğlu Erdoğan ve Ergenekon (2021)'in yürüttüğü çalışmaya göre ise beş yaşındaki kız çocukları altı yaşındaki kız çocuklarına göre dijital oyunlar yerine geleneksel oyunları tercih etmektedirler. Pandemi süreci ve kentleşmeyle beraber dışarıda oyun oynanan sürenin azalması, çocukların dijital teknolojiyle giderek daha erken yaşlarda tanışmasını etkilemiştir. Oysa alanyazında çocuklarını erken yaşlarda dijitalle yönlendiren ebeveynlerin çocuklarının ileriki dönemlerde teknoloji bağımlılığının artacağı (Sciacca, Laffan, Norman ve Milosevic, 2022; Karateke, 2020) yönünde görüş bildirilmiştir. Ancak doğru bir ebeveynlik stratejisiyle beraber beyin gelişimlerinin büyük oranda tamamlanmış olduğu üç yaşından sonra çocukların dijital teknolojiyle tanışmasıyla (Aierbe, Oregui ve Bartau, 2019; Mustafaoglu vd., 2018),

çocukların tüm gelişim alanlarının, özellikle bilişsel gelişimlerinin destekleneceği düşünülmektedir.

Araştırma bulgularına göre ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlara ilişkin algıladıkları eğlenme etki düzeylerinin çocukların yaşlarına göre istatistiksel açıdan anlamlı biçimde farklılaştığı belirlenmiştir. Buna göre beş yaşındaki çocukların ebeveynlerinin algıladıkları çocuklarının eğlenme etki düzeyi puan ortalamalarının, altı yaşındaki çocukların ebeveynlerinin algıladıkları eğlenme etki düzeyi puan ortalamalarından daha düşük olduğu tespit edilmiştir. Yapılan bu araştırmada ebeveynlerin beş yaşındaki çocuklarını altı yaşındaki çocuklardan daha fazla dijital oyunlara yönlendirdiği saptanmıştır. Alanyazında bu bulguyu destekleyen birçok araştırma mevcuttur (Sandseter, 2009; Taufik, Apendi, Saidi ve İstiarsono, 2019; Yaman, 2018). Ülkemizde okul öncesi eğitimin zorunlu olmamasına rağmen okul öncesi eğitimden yararlanma önceliğinin altı yaşındaki çocuklara verilmesi nedeniyle (Kazu ve Yılmaz, 2018), beş yaşındaki çocukların çoğu ya okul öncesi eğitimden yararlanamamakta ya da pandemi sürecinde okula gitmesi konusunda ebeveynler tarafından zorunluluk hissedilmemektedir. Buna bağlı olarak beş yaş çocuklarının evde geçirdikleri sürenin, altı yaşındaki çocuklardan daha fazla olmasına neden olmaktadır. Bu durum, ebeveynlerin evde kalan beş yaşındaki çocuklarına ev içinde yapılabilecek en uygun etkinlik olarak daha çok dijital teknoloji tercih etmiş ve çocuklarını dijital teknolojiye daha fazla yönlendirmiş olabileceği şeklinde yorumlanabilir.

Çocuğun Doğum Sırası

Çocukların doğum sıralarının ebeveynlerin aktif, dijital yönlendirme ve serbest ebeveyn rehberlik stratejileri üzerinde belirleyici olduğu tespit edilmiştir. Bu araştırma bulgularında doğum sırası bir ve iki olan çocukların ebeveynlerinin dijital yönlendirme ve serbest ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamalarının doğum sırası üç ve üzeri olan çocukların ebeveynlerine göre daha yüksek olduğu, ayrıca doğum sırası iki olan çocukların ebeveynlerinin aktif ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamalarının doğum sırası üç ve üzeri olan çocukların ebeveynlerine göre daha düşük olduğu belirlenmiştir. Çocuk sayısına göre yapılan araştırmalarda ise çocuk sayısı üç olan ebeveynlerin çocuk sayısı iki olan ebeveynlere göre (Sorsana; 2013), çocuk sayısı üç ve üzeri olan ebeveynlerin çocuk sayısı bir ve iki olan ebeveynlere göre (Aydoğdu, 2018; Merdin, 2017) ve tek çocuğu olan ebeveynlerin birden fazla çocuğu olan ebeveynlere göre (Torand vd., 2016) dijital yönlendirme puanları daha yüksek olarak tespit

edilmiştir. Bu durumun kardeş sayısı arttıkça çocukların ebeveynlerinden öğrenmelerinin kardeşlerden öğrenmeye evrilmesiyle veya kardeşlerin birlikte oyun kurabilmesiyle ilişkili olduğu düşünülmektedir.

Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocukların doğum sırasına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediği bulgularına ulaşılmıştır. Alanyazın incelendiğinde doğum sırasına göre dijital oyunların etkilerinin incelendiği bir araştırmaya rastlanmamıştır. Ancak çocuğun yaşı değişkenine göre dijital oyunların etkilerinin incelendiği bazı araştırmalarda (Özvurmaz ve Çalışır, 2018; Peirce, 2013) çocuğun yaşının belirleyici olduğu tespit edilirken ebeveynlere göre dijital oyunların çocukların doğum sırası değişmeksizin hepsinde benzer etkiler gösterdiği düşünülmektedir.

Çocuk ile Yakınlık

Araştırma bulgularına göre ebeveynlerin aktif, dijital yönlendirme, serbest ve teknik ebeveyn rehberlik stratejilerinin, ebeveynlerin çocuk ile yakınlık durumlarıyla ilişkili olduğu belirlenmiştir. Buna göre anneler babalara oranla aktif ve teknik ebeveyn rehberlik stratejilerini daha fazla tercih etmektedirler. Ayrıca babaların dijital yönlendirme ve serbest ebeveyn rehberlik stratejilerini annelere göre daha fazla kullandıkları ortaya konmuştur. Ayrıca Budak (2017)'nin araştırmasında annelerin çocukların dijital teknolojiye daha mesafeli bir tutum sergiledikleri belirlenmiştir.

Araştırma bulgularına göre, ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlara ilişkin algıladıkları fiziksel, sosyal, duygusal ve toplam etki düzeylerinin çocuk ile yakınlık durumuna göre ilişkili olduğu belirlenmiştir. Baba olan ebeveynlerin algıladığı fiziksel, sosyal, duygusal ve toplam etki düzeylerinin anne olan ebeveynlere göre daha yüksek olduğu ortaya çıkarılmıştır.

Yapılan bu çalışmada anneler babalara göre daha aktif ve teknik ebeveyn rehberlik stratejileri kullanırken algıladıkları dijital oyunların çocuklara etki düzeylerinin babalara göre daha düşük olduğu belirlenmiştir. Yapılan araştırmalardaki çocuğun bakımına babaların katılımının henüz istenilen düzeyde olmadığını gösteren bulgulara (Ünlü, 2010) dayanarak, bu durumun babaların çocukların bakımını üstlenmekte kendilerini daha az sorumlu görmelerinden kaynaklandığı şeklinde yorumlanabilir.

Kardeş Sayısı

Araştırma bulgularına göre ebeveynlerin seçtikleri ebeveyn rehberlik stratejileri üzerinde çocuk sayısının belirleyici olduğu saptanmıştır. Aktif ve dijital yönlendirme ebeveyn rehberlik stratejilerinin çocuk sayısına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu saptanmıştır. Tek çocuğu olan ebeveynlerin aktif ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamalarının iki çocuğu olan ebeveynlere göre daha düşük puanlarının olduğu belirlenmiştir. Ayrıca tek çocuğu olan ebeveynlerin dijital yönlendirme ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamaları iki çocuğu olan ebeveynlere göre daha yüksektir. Yapılan araştırmalar (Aydoğdu, 2018; Türkel, 2021) bu sonuçlarla örtüşmektedir. Çocuklarına dijital teknoloji araçlarını vermeme konusunda tutarlı olmaya çalışan ebeveynlerin bile zaman zaman çocukların bıkıtırıcı davranışlarına yenik düştükleri (Cengiz Saltuk ve Erciyes, 2020) düşünüldüğünde çocukların kendi yaşlarıyla bir araya gelebilecekleri ortamların oluşturulması ve ebeveynlerin çocuklara bakımının aile üyeleri tarafından paylaşılmasının etkili olacağı düşünülmektedir.

Araştırma bulgularına göre, ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlarına ilişkin algıladıkları fiziksel etki düzeylerinde çocuk sayısına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir. İki çocuğu olan ebeveynlerin algıladıkları fiziksel etki düzeyleri üç ve üzeri çocuğu olan ebeveynlere göre daha düşüktür. Alanyazın incelendiğinde ebeveynlerin erken yaşlarda dijital oyunların etkilerine yönelik algıladıkları eğlence etki düzeylerinin çocuk sayısına göre anlamlı farklılık gösterdiği, dört ve daha fazla çocuk sahibi olan ebeveynlerin tek çocuk sahibi olan ebeveynlere göre daha düşük etki algılarının olduğu (Akkaya, Tan, Kapıdere ve Şahin, 2021) bulgularına ulaşılmıştır. Ebeveynin çocuk sayısı arttıkça her bir çocukla ilgilenmek için ayırdığı sürenin ve çocuk başına düşen dijital teknoloji aletlerinin azalmasının bu durum üzerinde etkili olduğu düşünülmektedir.

Annenin Yaşı

Araştırma bulgularına göre annenin yaşının aktif ve dijital yönlendirme ebeveyn rehberlik stratejileri değişkenlerinde ebeveyn algısı üzerinde belirleyici rolü olduğu görülmüştür. Yaş aralığı 30-34 olan annelerin olduğu ailelerdeki ebeveynlerin aktif ve teknik ebeveyn rehberlik stratejisi puanları, 40 yaş ve üzerindeki annelerin olduğu ailelerdeki ebeveynlerin aktif ve teknik ebeveyn rehberlik stratejisi puanlarına

göre daha yüksektir. Vural Şenel (2020)'nin yaptığı çalışmanın bulguları 22-30 yaş aralığındaki ebeveynlerin 40 yaş ve üzerindeki ebeveynlere göre daha aktif ebeveyn tutumları sergilediği yönündedir.

Araştırma bulgularına göre, çocuğun annesinin yaşının ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlarına ilişkin algıladıkları eğlenme ve fiziksel etki düzeyleri üzerinde belirleyici role sahip olduğu tespit edilmiştir. Yaşı 29 ve altı olan annelerin olduğu ailelerdeki ebeveynlerin algıladıkları eğlenme etki düzeylerinin, 30-34 yaş aralığında olan annelerin olduğu ailelerdeki ebeveynlerin algıladıkları eğlenme ve fiziksel etki düzeylerine göre daha düşük olduğu belirlenmiştir. Ayrıca 30-34 yaş aralığında olan annelerin olduğu ailelerdeki ebeveynlerin algıladıkları fiziksel etki düzeylerinin 35-39 yaş ile 40 yaş ve üzerinde olan annelerin olduğu ailelerdeki ebeveynlerin algıladıklarına göre daha düşük olduğu belirlenmiştir. Alanyazın incelendiğinde ebeveynlerin yaş değişkeninin ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların etkileri üzerinde belirleyici olduğu (Karateke, 2020; Vural Şenel, 2020) araştırmalara rastlanmıştır.

Dijital dünyaya ayak uydurmaya çalışan 80 öncesi doğmuş bireyler, dijital göçmenler olarak kabul edilmektedir (Prensky, 2001). Ebeveynlerin uyguladıkları dijital ebeveyn rehberlik stratejilerinde ve algıladıkları dijital oyunların etkileri üzerinde, 40 yaş üzeri olan ebeveynlerin dijital göçmen olmalarının etkili olduğu düşünülmektedir.

Anne Eğitim

Araştırma bulgularına göre ebeveynlerin öğrenim durumu, ebeveynlerin seçtiği rehberlik stratejisi üzerinde belirleyici bir role sahiptir. Eğitim düzeyi ilköğretim olan annelerin olduğu ailelerdeki ebeveynlerin aktif ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamalarının, öğrenim durumu lise olan annelerin olduğu ailelerdeki ebeveynlere göre daha yüksek olduğu, ayrıca eğitim düzeyi ilköğretim olan annelerin olduğu ailelerdeki ebeveynlerin dijital yönlendirme ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamaları, eğitim düzeyi lise ve yükseköğretim olan annelerin olduğu ailelerdeki ebeveynlerin puan ortalamalarına göre daha düşük olduğu saptanmıştır. Keleşoğlu, Adam Dereli ve Dereli (2017)ve Vural Şenel (2020)'nin araştırma sonuçlarına göre ebeveynlerin eğitim düzeyleri arttıkça destekleyici ve aktif olma tutumlarının derecesi de artmaktadır. Ancak Aydoğdu (2018) annenin öğrenim durumunun çocukların dijital oyun bağımlılıkları üzerinde etkisi olmadığını belirtmiştir.

Araştırma bulgularına göre, ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlarına ilişkin algıladıkları eğlenme, sosyal ve duygusal etki düzeyleri çocuğun annesinin eğitim düzeyine göre anlamlı olarak farklı bulunmuştur. Eğitim düzeyi ilköğretim olan annelerin olduğu ailelerdeki ebeveynlerin algıladıkları eğlenme etki düzeylerinin, eğitim düzeyi lise olan annelerin olduğu ailelerdeki ebeveynlerin algıladıkları eğlenme etki düzeyine göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Ayrıca eğitim düzeyi ilköğretim olan annelerin bulunduğu ailelerdeki ebeveynlerin algıladıkları sosyal etki düzeylerinin, eğitim düzeyi lise ve yükseköğretim olan annelerin bulunduğu ailelerdeki ebeveynlerin algıladıkları sosyal etki düzeyine göre daha düşük olduğu tespit edilmiştir. Bir diğer bulgu ise, eğitim düzeyi ilköğretim olan annelerin bulunduğu ailelerdeki ebeveynlerin algıladıkları duygusal etki düzeylerinin, lise mezunu olan annelerin bulunduğu ailelerdeki ebeveynlerin algıladıkları duygusal etki düzeyine göre daha düşük olduğudur. Vural Şenel (2020)'nin araştırma bulguları bu araştırmanın bulgularıyla benzerlik göstermektedir.

Eğitim düzeyi arttıkça ailenin gelir düzeyinin artması (Çiftçi ve Kangallı, 2015) ve satın alabilme gücüne bağlı olarak evde bulunan dijital teknolojiye erişim kolaylığının ebeveynlerin dijital yönlendirme tutumları üzerinde etkili olduğu düşünülmektedir. Ayrıca annelerin eğitim düzeyi düştükçe sahip oldukları çocuk sayısında artış olduğu (Ünöl, Sunar ve Hızlı Sayar, 2020) ve kardeşlerin kendi aralarında daha rahat sosyalleşebileceği düşünülmektedir.

Anne Çalışma Durumu

Araştırmada çalışan annelerin olduğu ailelerdeki ebeveynlerin aktif ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamalarının, çalışmayan annelerin olduğu ailelerdeki ebeveynlerin aktif ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamalarına göre daha düşük olduğu belirlenmiştir. Ayrıca çalışan annelerin olduğu ailelerdeki ebeveynlerin çocuklarını dijital yönlendirme ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamaları, çalışmayan annelerin olduğu ailelerdeki ebeveynlerin çocuklarını dijital yönlendirme ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamalarına göre daha yüksektir. Annelerin çalışma durumlarının, ebeveynlerin aktif ve dijital yönlendirme ebeveyn rehberlik stratejileri üzerinde etkili olduğu söylenebilir. Alanyazın incelendiğinde çalışan annelerin çocuklarının daha fazla dijital oyunlara yönlendirildiği (Budak, 2017) tespit edilmiştir. Toplumumuzda, çalışan annelerin mesai saatlerinden sonra evi idare etme konusunda daha aktif olduğu (Ünlü, 2010) düşünüldüğünde çocukla geçirecekleri daha az

vakitlerinin kalmasının, bu sürede çocukla vakit geçirecek olan babaların da çocukları ile oyun kurma konusunda yeterli bilgiye sahip olmamalarının bu durum üzerinde etkili olduğu düşünülmektedir.

Araştırma bulgularına göre ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlara ilişkin algıladıkları eğlenme, duygusal ve toplam etki düzeylerinin çocuğun annesinin çalışma durumuna göre anlamlı olarak farklılık gösterdiği belirlenmiştir. Çalışan annelerin olduğu ailelerdeki ebeveynlerin algıladığı duygusal ve toplam etki düzeylerinin, çalışmayan annelerin olduğu ailelerdeki ebeveynlerin algıladığı duygusal ve toplam etki düzeylerine göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca annelerin çalıştığı ailelerdeki ebeveynlerin algıladığı eğlenme etki düzeyleri, annelerin çalışmadığı ailelerdeki ebeveynlerin algıladığı eğlenme etki düzeyine göre daha düşüktür. Yıldız ve Kanak (2021) araştırmalarında çalışan annelerin algıladıkları dijital teknoloji kullanımının çocuklar üzerindeki fiziksel etki düzeylerinin çalışmayan annelere göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Bu durumun çalışan annelerin dijital teknolojiye erişiminin daha kolay olduğu ve bundan dolayı dijital teknolojinin etkilerini kendilerinin de deneyimleyebildikleri ile ilişkili olduğu söylenebilir.

Babanın Yaşı

Araştırmada, 31 ve altı yaşlarında olan babaların bulunduğu ailelerdeki ebeveynlerin aktif ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamalarının, 32-36 yaş aralığında olan babaların bulunduğu ailelerdeki ebeveynlerin aktif ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamalarında göre daha düşük olduğu belirlenmiştir. Çocukların babalarının yaşının ebeveynlerin aktif ebeveyn rehberlik stratejileri üzerinde etkili olduğu söylenebilir. Alanyazın incelendiğinde 30 yaşın altında baba olan erkeklerin babalık rollerini benimsemekte zorluk çektikleri (Deslauriers, 2011) tespit edilirken, genç babaların bulunduğu ailelerdeki aktif ebeveyn rehberliğinde alınan ebeveyn puanların düşük olmasında bu durumun etkili olduğu söylenebilir.

Araştırma bulgularına göre, ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlara ilişkin algıladıkları fiziksel, duygusal ve toplam etki düzeylerinin çocuğun babasının yaşına göre anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir. Yaşları 32-36 aralığında olan babaların bulunduğu ailelerdeki ebeveynlerin algıladığı fiziksel ve duygusal etki düzeyleri, yaşları 37-41 aralığında olanlar ile 42 ve üzeri yaşlarında olan babaların olduğu ailelerdeki ebeveynlerin algıladığı fiziksel ve duygusal

etki düzeyine göre daha düşüktür. Ayrıca 32-36 yaşlarında olan babaların olduğu ailelerdeki ebeveynlerin algıladığı toplam etki düzeyleri puan ortalamalarının, 42 ve üzeri yaşlarında olan babaların olduğu ailelerdeki ebeveynlerin algıladığı toplam etki düzeyine göre daha düşük olduğu tespit edilmiştir. Hazar, Altun ve Hazar (2016)'nın araştırmasında ebeveynlerin algıladıkları fiziksel ve duygusal etki düzeylerinin eğlence ve öğrenme etki düzeylerine göre daha düşük olduğu belirlenmiştir. Bu araştırmanın sonuçlarına göre bu durumun 32-36 yaş aralığındaki ebeveynlerin algıladıkları fiziksel ve duygusal etki düzeylerinin sonucunun dijital yerli olan çocuklarıyla aralarındaki kuşak farkının daha az olmasından kaynaklandığı düşünülmektedir.

Baba Eğitim

Araştırma bulgularına göre babanın eğitim düzeyi ebeveynlerin rehberlik stratejilerini belirlemede belirleyici rol oynamaktadır. Eğitim düzeyi ilköğretim olan babaların bulunduğu ailelerdeki ebeveynlerin çocuklarını dijitale yönlendirme ebeveyn rehberlik stratejileri puan ortalamaları, eğitim düzeyi yükseköğretim olan babaların bulunduğu ailelerdeki ebeveynlerin çocuklarını dijitale yönlendirme puan ortalamalarına göre daha düşüktür. Keleşoğlu, Adam Dereli ve Dereli (2017)'nin araştırmasında da babaların eğitim düzeyleri ile dijitale yönlendirme rehberlik stratejilerinden alınan puanlar arasında benzerlik bulunmaktadır. Babaların eğitim düzeyi arttıkça iş ortamında ve günlük yaşantılarında dijital teknolojiyi daha fazla kullandıkları ve dijital teknolojinin yararları noktasında daha olumlu görüş bildirdikleri (Deslauriers, 2011) belirlenmiştir. Bu babaların olduğu ailelerde dijital teknolojiyi kullanan babaların sıklıkla çocuklarını da dijital teknoloji konusunda bilgilendirecekleri, dolayısıyla tercih ettikleri rehberlik stratejilerini etkileyebileceği söylenebilir.

Araştırma bulgularına göre, ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlara ilişkin algıladıkları sosyal ve duygusal etki düzeylerinin çocuğun babasının eğitim düzeyi ile ilişkili olduğu belirlenmiştir. Eğitim düzeyi ilköğretim ve lise olan babaların bulunduğu ailelerdeki ebeveynlerin algıladığı dijital oyunların çocuklar üzerindeki sosyal etki düzeyleri, eğitim düzeyi yükseköğretim olan babaların bulunduğu ailelerdeki ebeveynlerin algıladığı sosyal etki düzeyine göre daha düşüktür. Alanyazında dijital oyunlar aracılığıyla sosyalleşme, nadir kabul edilen (Hazar, Altun ve Hazar, 2016) bir görüş olarak karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca bu çalışmada eğitim düzeyi ilköğretim olan babaların bulunduğu ailelerdeki ebeveynlerin algıladığı duygusal etki düzeyi, eğitim düzeyi yükseköğretim olan babaların bulunduğu ailelerdeki ebeveynlere göre daha

düşüktür. Bu durumda eğitim düzeyi arttıkça babaların dijital teknolojiyi daha fazla kullanım alanına sahip iş alanlarında yer alabilmeleri ve dijital teknolojinin olumlu olumsuz tüm etkileri konusunda daha fazla bilgi edinebilecekleri doğru bilgi kaynaklarına erişimleri kolaylaşabilmektedir. Bu babaların olduğu ailelerde dijital teknoloji aracılığıyla kendilerinde ve çevrelerindeki bireylerde oluşabilecek olumsuz etkilerin ortadan kaldırılmasında sahip oldukları bu niteliklerin etkili olduğu düşünülmektedir.

Babasının Çalışma Durumu

Araştırma bulgularına göre ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin, çocuğun babasının çalışma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediği bulunmuştur. Geleneksel ailelerde babalar hep çalışan ebeveyn olduklarından geliştirmiş oldukları babalık rolleri de buna göre şekillenmektedir. Babalar zaman zaman işten ayrılma, iş değiştirme veya geçici dönem işsiz kalma durumları yaşasalar bile geliştirmiş oldukları babalık rolleri çalışma durumuna göre değişmediği düşünülmektedir. Bu durumda, babaların çalışma durumunun ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinde etkili olmadığı söylenebilir.

Ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlara ilişkin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki sosyal etki düzeyinde çocuğun babasının çalışma durumunun etkili olduğu belirlenmiştir. Bu araştırmada çalışan babaların bulunduğu ailelerdeki ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki sosyal etki düzeylerinin, çalışmayan babaların bulunduğu ailelerdeki ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki sosyal etki düzeyine göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Mustafaoğlu ve Yasacı (2018)'in araştırmasında ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların etkilerinde fiziksel etki düzeylerinin, sosyal etki düzeylerine göre daha düşük olduğu belirlenmiştir. Son yıllarda yapılan çalışmalara bakıldığında (Gambin vd., 2020; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018) ve pandemi sürecinin etkisiyle iş hayatının da dijital ortamlar aracılığıyla sürdürüldüğü düşünüldüğünde dijital platformlar aracılığıyla bireylerin sosyalleşebileceği söylenebilir. Ebeveynler ise çocuklarının sosyalleşebileceği yaşlarına uygun dijital alanlar aracılığıyla çocuklarının sosyalleşmelerini destekleyebilirler.

Ebeveynin Gün İçinde Dijital Teknoloji Kullanım Süresi

Araştırma bulgularına göre ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin ebeveynin gün içinde dijital teknoloji kullanım süresiyle ilişkili olduğu belirlenmiştir. Aktif ve teknik ebeveyn rehberlik stratejisi kullanan ebeveynlerin gün içinde dijital teknoloji kullanım süreleri, dijital yönlendiren ve serbest ebeveyn rehberlik stratejisi kullanan ebeveynlere göre daha azdır. Bununla birlikte pandemi sürecinde kısıtlamalardan dolayı evde kalan ebeveynlerin diğer günlere göre gün içinde daha fazla teknolojiyle vakit geçirdiklerini bildiren çalışmalar bulunmaktadır (Keleşoğlu ve Adam Karduz, 2020; Nikken, 2017; Sciacca, Laffan, Norman ve Milosevic, 2022). Dijital yönlendiren ve serbest ebeveyn rehberlik stratejisi kullanan ebeveynlerin, kendilerinin de dijital araçlarla daha çok vakit geçirmeleri veya çocuk bakımına yönelik ev ortamında çocukların gürültü yapmasını engelleyen en uygun araçlar olarak dijital araçları görmeleri (Mamur, 2020) dijital araçlarla oynanan oyunların çocukların kendi kendine öğrenmelerine fırsat veren süreçler içermesi nedeniyle bu stratejileri tercih ettikleri düşünülmektedir.

Araştırma bulgularına göre ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin, gün içinde ebeveynlerin dijital teknoloji kullanım süresine göre değiştiği belirlenmiştir. Buna göre ebeveynin gün içinde dijital teknolojiyle geçirdiği süre arttıkça ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki olumlu etkilerin arttığı belirlenmiştir. Ancak ebeveynin gün içinde dijital teknolojiyle geçirdiği süre azaldıkça ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki olumsuz etkilerin arttığı tespit edilmiştir. Günümüz dünyasında birçok toplumda dijital teknolojiye genel yaklaşım olumsuzdur (Ayan, 2019; Petegem vd., 2019; Sayar ve Benli, 2020). Bu nedenle dijital teknolojiyle daha az vakit geçiren ebeveynlerin dijital teknolojiye karşı olumsuz tutumlarından kaynaklı olarak olumsuz etkiyi algılayabildikleri düşünülmektedir. Ayrıca gün içinde dijital teknolojiyle üç saatten fazla vakit geçiren ebeveynlerin dijital ebeveyn rehberlik stratejilerinden serbest ebeveyn rehberlik stratejisini benimsedikleri belirlenmiştir. Bu ebeveynlerin kendi ilgilerinden dolayı çocuklarını kısıtlama yoluna gitmedikleri düşünülebilir.

Çocuğun Dijital Araçla Geçirdiği Günlük Süre

Araştırma bulgularına göre dijital araçlarla gün içinde çocukların geçirdiği süre arttıkça ebeveynlerin aktif ebeveyn rehberlik stratejilerinden aldıkları puan ortalamaları

düşmekte ve dijitale yönlendirme ile serbest ebeveyn rehberlik stratejilerine ait puanlarına ilişkin ortalamaları artmaktadır. Bununla birlikte gün içinde dijital araçlarla daha az vakit geçiren çocukların ebeveynlerinin teknik ebeveyn rehberlik stratejisini, serbest ve dijitale yönlendiren rehberlik stratejilerine göre daha fazla tercih ettikleri saptanmıştır. Nedensel karşılaştırmanın yapılmadığı bu araştırmadan elde edilen sonucun yanı sıra alan yazında ebeveyn tutumlarının çocukların dijital araçlarla geçirdikleri günlük süreyi etkilediğini ortaya koyan araştırmalar (Kuzu Jafari, 2021 ve Manap ve Durmuş, 2020) bulunmaktadır. Bunun yanında araştırmalar çocuğun dijital araçlarla geçirdiği sürenin artmasına bağlı olarak çocuklardaki sosyal becerilerin (Kuzu Jafari, 2021) ve konsantrasyon sürelerinin (Gözüm ve Kandır, 2020) azaldığını ortaya koymuştur. Ayrıca çocukların geleneksel oyunlara ayırdıkları sürenin dijital oyunlara kıyasla daha fazla olması durumunda çocukların bilişsel, duyuşsal, sosyal, duygusal ve fiziksel gelişimlerinin daha çok desteklediği (Öner, 2020) yönünde bulgular ortaya koyan araştırmalar da alanyazında yer bulmaktadır. Ayrıca dijital teknoloji kullanımında olumlu bakış açısına sahip annelerin çocuklarının her gün dijital teknoloji kullandığı ve buna bağlı olarak sağlık sorunları yaşadıkları (Yıldız ve Kanak, 2021) araştırma sonuçlarıyla belirlenmiştir.

Araştırma bulgularına göre, çocuğun dijital araçla geçirdiği günlük sürenin, ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki eğlenme, fiziksel, sosyal, duygusal ve toplam etki düzeylerinde belirleyici rolü olduğu belirlenmiştir. Bununla birlikte çocukların dijital araçla geçirdiği günlük süre arttıkça, ebeveynlerin çocukların fiziksel ve duygusal yönden etkilendiklerine yönelik algılarının oluştuğu sonucuna ulaşılmıştır. Çocukların dijital araçlarla geçirdikleri süre arttıkça, ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki sosyal etki düzeyinin azaldığı belirlenmiştir. Akçay ve Özcebe (2017) yaptığı araştırmada çocukların hafta sonları hafta içine göre daha fazla dijital teknolojiyle zaman geçirdikleri sonucuna ulaşırken, ebeveynlerin çocuklarının sosyal ve duygusal yönden olumsuz etkilenecekleri düşüncesiyle çocuklarına şiddet içeren dijital oyunları oynamayı yasakladıkları bulgularına ulaşmışlardır. Bu durumda ebeveynlerin dijital araçlarla geçirdiği süreden çocuklarının duygusal olarak nasıl etkilendiklerine dair bir öngörü oluşturamadıkları, sadece kullanılan dijital araçlardaki ürünlerin içeriğine ve niteliğine bağlı bir görüşlerinin olduğu söylenebilir.

Okul öncesi dönem birçok gelişim alanında kritik öneme sahip olduğu gibi çocuklara, gelişimlerine ve yaşamlarına olumlu katkı sağlayacak davranışların

kazandırılmasında da kritik öneme sahiptir. Bu yaş aralığındaki çocukların ebeveynlerinin sözlerinden çok davranışlarını model aldıkları (Aydoğdu ve Dilekmen, 2016) düşünüldüğünde, çocukların dijital teknoloji kullanım şekli üzerinde ebeveynlerinin gün içinde dijital teknolojiyi kullanma süreleri, kullanım amaçları ve rehberlik stratejilerinin etkili olduğu söylenebilir. Ayrıca okul öncesi dönem bütün gelişim alanlarının çok hızlı geliştiği bir dönemdir. Gün içinde ebeveynlerin kullandıkları rehberlik stratejisinin de etkisiyle, süre arttıkça algılanan fiziksel ve duygusal etki düzeylerinin olumlu ya da olumsuz olarak etkileneceği düşünülmektedir.

Ebeveyninin Çocuğuna Dijital Teknoloji Aracı Verme Gerekçesi

Araştırma bulgularına göre ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejileri ile ebeveynlerin çocuklarına dijital teknoloji araçlarını verme gerekçeleri arasında anlamlı fark olduğu belirlenmiştir. Çocuğuna dijital teknoloji araçlarını verme gerekçesi çocuğun eğlenmesi ve öğrenmesi olan ebeveynlerin, aktif ebeveyn rehberlik stratejilerini; çocuğuna dijital teknoloji araçlarını verme gerekçesi çocuğunu oyalamak, çocuğa ödül vermek ve diğer (iletişim ve yemek yedirme) gerekçeler olan ebeveynlerin çocukları için dijitale yönlendirme ebeveyn rehberlik stratejilerini tercih ettikleri tespit edilmiştir. Bununla birlikte yapılan araştırmalarda (Torand vd. 2017; Budak, 2017; Akçay ve Özcebe, 2017) ebeveynlerin çocuklarına dijital teknoloji araçlarını verme gerekçeleri olarak çocukların eğlenmesi ön plana çıkmaktadır. Okul öncesi dönem çocuklarının öğrenmek için en önemli araçlarından biri de oyundur. Bu dönemde çocuk eğleniyorsa öğrenmesi de daha kolay ve kalıcı olabilmektedir. Aktif ebeveyn rehberlik stratejisini kullanan ebeveynlerin, oyunun çocuğun öğrenmesi üzerindeki önemini fark ettikleri düşünülmektedir.

Araştırma bulgularına göre, ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocukları üzerindeki etkilerinden eğlenme, fiziksel, sosyal ve duygusal etki düzeylerinin, ebeveynlerin çocuklarına dijital teknoloji araçlarını verme gerekçesi üzerinde belirleyici bir role sahip olduğu tespit edilmiştir. Çocuğuna dijital teknoloji aracı verme gerekçesi çocuğun eğlenmesi olan ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunun çocuk üzerindeki eğlenme etki düzeyinin; çocuğa dijital teknoloji aracını çocuğun öğrenmesi, çocuğu oyalama ile çocuğa ödül verme ve diğer (iletişim ve yemek yedirme) gerekçelerle veren ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunun çocuk üzerindeki eğlenme etki düzeyine göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Çocuğuna dijital teknoloji aracı verme gerekçesi eğlence olan ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunun çocuk üzerindeki fiziksel etki

düzeyinin; dijital teknoloji aracını çocuğa verme gerekçesi çocuğu ödüllendirme ve diğer (iletişim ve yemek yedirme) gerekçeler olan ebeveynlerin algıladıkları dijital teknolojinin çocuklar üzerindeki fiziksel etkisine göre daha düşüktür. Ayrıca, çocuğuna dijital teknoloji aracını verme gerekçesi çocuğun öğrenmesi olan ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki sosyal etki düzeyinin; çocuğuna dijital araçları verme gerekçesi çocuğu oyalama ve çocuğu ödüllendirme olan ebeveynlere göre daha düşük olduğu ortaya konmuştur.

Çocuğuna dijital teknoloji araçlarını verme gerekçesi çocuğun eğlenmesi olan ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki duygusal etki düzeyinin; çocuğuna dijital teknoloji araçlarını çocuğu oyalamak ile çocuğu ödüllendirmek ve diğer (iletişim ve yemek yedirme) gerekçeler olan ebeveynlerin algıladıkları duygusal etkiye göre daha düşük olduğu saptanmıştır. Bunun yanı sıra çocuğuna dijital teknoloji aracını verme gerekçesi çocuğun öğrenmesi olan ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki duygusal etki düzeylerinin, çocuklarına dijital teknoloji aracını verme gerekçesi çocuğu ödüllendirmek olan ebeveynlerin algıladıkları duygusal etki düzeyine göre daha düşük olduğu belirlenmiştir. Bahçetepe, Akkaya ve Kılıç (2019)'un yaptığı çalışmada da ebeveynlerin dijital araçları çocuklarına en çok onların eğlenmeleri gerekçesiyle verdikleri sonucuna ulaşılmıştır. Bu durumun nedeninin ebeveynlerin okul öncesi dönem çocukları için varolan eğitici dijital program ve dijital oyunlar hakkında yeterince bilgi sahibi olmamaları ve bu dönemdeki çocukların kendi başlarına eğitici programlara ulaşmadaki yetersizlikleri olduğu düşünülebilir.

5.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Tartışma ve Yorum

Bu başlık altında okul öncesi dönem çocuklarına sahip ebeveynlerin dijital oyun rehberlik stratejileri ile dijital oyunların okul öncesi dönem çocuklarına eğlenme, öğrenme, fiziksel, sosyal ve duygusal yönden etkisi arasında anlamlı bir ilişki olup olmadığına ilişkin tartışma ve yorumlar yer almaktadır.

Araştırma sonuçlarına göre, ebeveynlerin aktif ebeveyn rehberlik stratejileri ile dijital yönlendirme ve serbest ebeveyn rehberlik stratejileri arasında orta düzeyde negatif bir ilişki, ebeveynlerin aktif ebeveyn rehberlik stratejileri ile teknik ebeveyn rehberlik stratejileri arasında ise orta düzeyde pozitif bir ilişki vardır. Güzen (2021)'in araştırma bulgularında ise ebeveynlerin, serbest ebeveyn rehberlik stratejisiyle dijital yönlendiren ebeveyn rehberlik stratejisini kullandıklarında çocukların dijital oyun

bağımlılık düzeylerinde artış tespit edilmiştir. Ebeveyn rehberlik stratejilerinin (Serbest, dijital yönlendiren, teknik ve aktif ebeveyn rehberlik stratejileri) içerdiği davranış örüntüleri düşünüldüğünde yapılan araştırma sonuçlarına (Güzen, 2021) da bakılarak ebeveyn stratejilerinin çocuk üzerindeki etkilerinin önemi görülmektedir. Buradan hareketle ebeveynleri aktif ebeveynlik becerileri arttıkça çocuklarının fiziksel, sosyal ve duygusal etki düzeylerinde yönelik algılarının azaldığı söylenebilir. Ayrıca ebeveynlerin aktif ebeveyn rehberlik stratejileri ile ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki fiziksel, sosyal ve duygusal etki düzeyleri arasında orta düzeyde negatif bir ilişki, ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki eğlenme etki düzeyi arasında orta düzeyde pozitif bir ilişki ve ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki öğrenme etki düzeyi arasında düşük düzeyde pozitif bir ilişki bulunmaktadır. Dijital teknoloji kullanımı, kişilerin günlük yaşamlarında bireysel ve toplumsal rollerinde değişiklikler meydana getirmektedir. Ebeveynlerin ebeveynlik rolleri de bu değişimden etkilenmektedir. Dönüşümlerin yaşandığı bu süreçte çocukların dijital teknoloji kullanımını fırsata dönüştürmeyle (Meltzoff ve Kuhl, 2016; Yaman, 2018) ebeveynlerin kullandıkları dijital teknoloji stratejilerinin ilişkili ve tercih edilen stratejinin önemli olduğu söylenebilir.

Araştırma bulgularında ebeveynlerin dijital yönlendirme ebeveyn rehberlik stratejileri ile ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki eğlenme etki düzeyi arasında düşük düzeyde negatif bir ilişki, ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki fiziksel, sosyal ve duygusal etki düzeyleri arasında orta düzeyde pozitif yönlü bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca ebeveynlerin dijital yönlendirme ebeveyn rehberlik stratejileri ile serbest rehberlik stratejileri arasında orta düzeyde pozitif bir ilişki, teknik ebeveyn rehberlik stratejisi arasında ise orta düzeyde negatif bir ilişki vardır. Buradan hareketle ebeveynlerin teknik bilgileri arttıkça dijital teknolojinin yararları ve zararları hakkında daha fazla bilinçli hareket edebildikleri söylenebilir. Alanyazında dijital teknoloji bağımlısı (Yazıcı ve Özcan, 2021) ebeveynlerin ve sosyo ekonomik düzeyi yüksek olan ebeveynlerin çocuklarını dijital yönlendirme stratejilerini daha çok tercih ettikleri (Bostancı, 2020) bulgularını elde eden çalışmalar mevcuttur. Ayrıca alanyazında dijital oyunlarla ebeveynleri tarafından serbest rehberlik stratejisi kullanılarak denetimsiz vakit geçiren çocuklarda gözlerde kızarıklık ve kuruma, sinirlilik halleri, arkadaş edinmede güçlük (Ergin, 2020; Kurtoğlu Erden ve Uslupehlivan, 2021; Meltzoff ve Kuhl, 2016; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018;

Şahin Konaş, 2021) gibi olumsuz fiziksel ve sosyal etkileri olduğu bildirilmiştir. Çocuğun çağa ayak uydurabilen ve sağlıklı bir birey olarak hayatına devam edebilmesinde ebeveynlerin kilit bir rol oynadığı düşünüldüğünde ebeveynlere çocuklarıyla daha sağlıklı iletişimler kurabilmesi için eğitim verilmesinin bir gereklilik olduğu söylenebilir.

Yapılan bu araştırmada ebeveynlerin serbest ebeveyn rehberlik stratejileri ile teknik ebeveyn rehberlik stratejileri arasında düşük düzeyde negatif bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Güzen (2021) araştırmasında serbest ebeveyn rehberlik stratejileri puanı yüksek olan ebeveynlerin, teknik ve aktif ebeveynlik stratejileri puanlarının düşük olduğu bulgusunu tespit etmiştir. Bu araştırmada ayrıca ebeveynlerin serbest ebeveyn rehberlik stratejileri ile ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkilerine ilişkin algıladıkları öğrenme, fiziksel ve sosyal etkidüzeyleri arasında sırasıyla düşük düzeyde pozitif bir ilişki, çocuklarının dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlara ilişkin algıladıkları duygusal etki düzeyi arasında orta düzeyde pozitif bir ilişki olduğu belirlenmiştir. İnsanların, yaşamlarının ilk yıllarında öğrenmeye kelimelerin anlamlarından önce gözlemledikleri görüntülerle başladıkları (Meltzoff ve Kuhl, 2016) düşünüldüğünde çocukların öğrenme becerileri ve davranış edinmelerinde ebeveynlerin sergiledikleri ebeveynlik stratejileri arasında ilişki olduğu söylenebilir.

Araştırma bulgularında ebeveynlerin teknik ebeveyn rehberlik stratejileri ile ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkilerine ilişkin algıladıkları eğlenme ve öğrenme etki düzeyleri arasında sırasıyla düşük düzeyde pozitif bir ilişki, çocuklarının dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlara ilişkin algıladıkları fiziksel, sosyal ve duygusal etki düzeyleri arasında düşük düzeyde negatif bir ilişki tespit edilmiştir. Kuzu Jafari (2021) yaptığı araştırmada ebeveynlerin negatif, serbest ve aşırı koruyucu dijital teknoloji tutumlarıyla çocuklarının sosyal becerileri arasında pozitif bir ilişki olduğunu belirlemiştir. Ancak Döker (2020)'in çalışmasında dijital teknoloji kullanımına karşı aşırı koruyucu tutum sergileyen annelerin çocuklarının sosyal puanlarının düşük olduğu ve çocukların utangaç tavırlar sergilediği belirlenmiştir. Ebeveynlerin, çocukların dijital teknolojiyi nasıl daha yararlı bir şekilde kullanacakları konusunda bilgilerinin yetersiz olduğu düşünülmektedir.

Araştırma bulgularına göre ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkilerine ilişkin algıladıkları eğlenme etki düzeyi ile algıladıkları fiziksel ve duygusal etki düzeyleri arasında düşük düzeyde negatif bir ilişki, algıladıkları öğrenme

etki düzeyi arasında ise orta düzeyde pozitif bir ilişki bulunmaktadır. Alanyazın incelendiğinde ebeveynler, çocuklarının dijital teknolojiyle vakit geçirirken en çok eğlendikleri (Okumuş ve Parlar, 2018; Yazıcı ve Genç, 2016) yönünde dönütler vermişlerdir. Ailede bulunan birey sayısı, aile içindeki belirleyici sınırlar ve kuralların esnekliği, ebeveynlerin çocukla ilgilenme şekli, ailece geçirilen vakitlerin niteliği ebeveynlerin dijital oyunların çocuk üzerindeki etkisini algılayış şekilleriyle ilişkili olduğu, çocuk sayısının fazla olduğu çekirdek ailede çocukların yetişkinlerle daha az etkileşimde bulunduğu ve dijital teknolojiyle geçirdiği zamanın tek çocuklu ya da iki çocuklu ailelere göre azaldığı (Biricik, 2021; Bowman, Kowert ve Ferguson, 2015; Yiğit ve Günüş, 2020) bulgularına rastlanmıştır. Okul öncesi dönem çocukları eğlenirken, öğrenirken, duygu yansıtması yaparken oyunu aracı olarak kullanılmaktadırlar. Oyun ve eğlence genelde birlikte anılan iki kavram olarak karşımıza çıkmaktadır (Arnold, 1998). Çocuklar, geleneksel oyunlarda olduğu gibi dijital oyunlar aracılığıyla da eğlenebilir, öğrenebilir ve günlük yaşam becerileri kazanabilir (Sayar ve Benli, 2020; Palmer, 2017). Dijital oyunların içeriklerinin, kullanılan ebeveyn rehberlik stratejilerinin, çocukların dijital teknolojiyle etkileşim şekli ve süresinin, dijital teknolojiyi kullanırkenki fiziksel duruşunun dijital oyunların çocuklar üzerindeki kalıcı etkisiyle ilişkili olduğu (Anderson ve Subrahmanyam, 2017; Chen, 2016; Ergin, 2020; Gambin vd., 2020; Karateke, 2020) alanyazında bildirilmiştir.

Araştırma bulgularına göre ebeveynlerin dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkilerine ilişkin algıladıkları öğrenme etki düzeyi ile algıladıkları sosyal etki düzeyi arasında düşük düzeyde negatif bir ilişkidir. Ayrıca bu araştırmada ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlara ilişkin algıladıkları fiziksel etki düzeyi ile algıladıkları sosyal etki düzeyi arasında orta düzeyde pozitif bir ilişki, algıladıkları duygusal düzeyi arasında ise yüksek düzeyde pozitif bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Alanyazında şiddet içerikli dijital oyunlar oynayan çocukların saldırgan, arkadaşlarına karşı zorba davranışlar sergiledikleri (Döker, 2020; Ergin, 2020; Meltzoff ve Kuhl, 2016; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018; Okumuş ve Parlar, 2018; Yazıcı ve Genç, 2016; Yokum, 2016; Zamani, 2016) sonucuna ulaşan araştırmalar mevcuttur.

Araştırma bulgularında, ebeveynlerin dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkilerine ilişkin algıladıkları sosyal etki düzeyi ile algıladıkları duygusal etki düzeyi arasında orta düzeyde pozitif bir ilişki bulunmaktadır. Alanyazın incelendiğinde okul öncesi dönemde çocuk sahibi olan annelerin; çocuklarının erken yaşlarda dijital

teknolojiyle tanışmasının avantajları olarak uygulamalar aracılığıyla uzaktaki akrabalarıyla ya da pandemi sürecinde kısıtlamaların olduğu dönemlerde sevdikleriyle görüntülü olarak konuşabilmelerinin onları sosyalleştirdiğini, dezavantajları olarak da daha saldırgan ve agresif olduklarını (Işıklı Erdoğan ve Ergenekon, 2021), otoriter ve aşırı koruyucu tutum sergileyen ebeveynlerin çocuklarının dijital oyunun etkileri olarak prososyal davranışlarında artış olduğunu (Döker, 2020) belirttikleri tespit edilmiştir.

Dijital çağın gerekleri olan dijital teknoloji kullanımı, giderek kaçınılmaz bir hal almaktadır. Dijital teknoloji, kullanım amacı ve şekline bağlı olarak hayatımızı kolaylaştırabilir ya da çekilmez bir hale getirebilir (Baştürk, 2020). Ebeveynlerin çocukların yaşamlarındaki rolünün büyük önem taşıdığı düşünüldüğünde ebeveynlerin çocuklara imkân sunmaları yetmemekte bu imkânların nasıl kullanılacağı, yararları ve zararları hakkında da bilgi sahibi olmaları ve çocuklara bu konuda rehberlik etmeleri gerekmektedir (Kurtoglu Erden ve Uslupehlivan, 20219). Geleceğimizi şekillendirecek olan çocukların çağın dilini öğrenmelerinin hem ekonomik hem teknolojik açılardan başat ülkelere yetişmek açısından gerekli olduğu düşünülmektedir. Bunu şekillendirecek olanların en büyük işbirlikçisinin ebeveynler olduğu söylenebilir.

BÖLÜM VI

SONUÇ ÖNERİLER

Bu başlık altında araştırmadan elde edilen sonuçlara ve araştırmacılara, ebeveynlere, öğretmenlere yönelik önerilere yer verilmiştir.

6.1. Sonuçlar

Araştırmadan elde edilen sonuçlar aşağıda yer almaktadır:

- Bu araştırmada ebeveynlerin uyguladıkları aktif, dijital yönlendiren, serbest ve teknik rehberlik stratejilerinin çocukların cinsiyetine göre değişmediği, annenin; yaşı, çalışma durumu, öğrenim durumu, çocuk sayısı ve çocuğun yaşı değişkenlerinin ebeveynlerin algıladıkları dijital yönlendirme stratejisini seçmeyi etkilediği saptanmıştır. Bununla beraber babanın sadece öğrenim durumunun ebeveynlerin aldıkları dijital yönlendirme stratejisini seçmeyi etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.
- Bu araştırmanın sonuçlarına göre annelerin; yaşı, çocuk sayısı, çocuğun doğum sırası, öğrenim ve çalışma durumu değişkenlerinin ebeveynlerin algıladıkları aktif ve teknik ebeveyn rehberlik stratejisini seçmede belirleyici rolü olduğu saptanmıştır. Ayrıca babaların; öğrenim durumu, gün içinde teknoloji kullanım süresi değişkenlerinin ebeveynlerin algıladıkları aktif ve teknik ebeveyn rehberlik stratejisini seçmeyi etkilediği ancak çalışma durumunun etkilemediği belirlenmiştir.
- Serbest ebeveyn rehberlik stratejisi ile gün içinde çocuğun dijital teknoloji araçlarıyla geçirdiği süre arasında ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca çocuğun doğum sırasının ebeveynin seçtiği stratejiyi etkilediği belirlenmiştir.
- Bu araştırmada aktif ve teknik ebeveyn rehberlik stratejisi ile çocuklara dijital teknolojiyi öğrenme ve eğlence gerekçeleriyle vermenin ilişkili olduğu, serbest ve dijital yönlendiren ebeveyn rehberlik stratejisinin ise oyalama, ödül, iletişim ve yemek yedirme gerekçeleriyle vermeye ilişkili olduğu saptanmıştır.

- Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin çocuğun cinsiyetine göre değişmediği belirlenmiştir. Çocukların yaşlarının eğlenme etkisi üzerinde etkili olduğu tespit edilmiştir. Bununla birlikte ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara etkilerinin; ebeveynin çocuk ile yakınlığı, çocuk sayısı, yaşı, öğrenim ve çalışma durumu ve gün içinde teknolojiyle geçirdiği süre değişkenlerinden etkilendiği belirlenmiştir.
- Ebeveynlerin öğrenim durumunun ve babanın çalışma durumunun ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların sosyal etkisi üzerinde belirleyici rolü olduğu saptanmıştır.
- Ebeveynlerin yaşlarının, çocuk sayılarının ve gün içinde dijital teknolojiyle geçirdiği süre ile dijital oyunların çocuklar üzerindeki fiziksel etkisinin ilişkili olduğu tespit edilmiştir.
- Ebeveynlerin gün içinde dijital teknolojiyle geçirdikleri süre ile algıladıkları dijital oyunların sosyal, eğlenme, öğrenme, fiziksel ve duygusal etki düzeyleri arasında ilişki olduğu belirlenmiştir.
- Ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklara fiziksel, duygusal ve sosyal etkileri çocukların gün içinde dijital teknolojiyle geçirdiği süre ile pozitif; eğlenme etkisinin ise negatif yönde ilişkisinin olduğu belirlenmiştir.
- Ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlara ilişkin algıladıkları fiziksel ve duygusal etki düzeyleri arasında pozitif bir ilişki olduğu saptanmıştır.

6.2. Öneriler

Bu başlık altında araştırmacılara, ebeveynlere ve öğretmenlere yönelik öneriler yer almaktadır.

6.2.1. Araştırmacılara Yönelik Öneriler

- Bu çalışmada ebeveynlerin dijital ebeveynlik stratejileri ve ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkileri çocuğun cinsiyeti, yaşı, doğum sırası, kardeş sayısı; ebeveynlerin çocuğa yakınlık düzeyi; annenin ve babanın yaşı, öğrenim ve çalışma durumları, öğrenim düzeyleri, teknolojiyle geçirilen süre değişkenleri açısından incelenmiştir. Bundan

sonra yapılacak arařtırmalarda çocukların okul öncesi eğitime devam etme süresi, ailenin gelir seviyesi, anne ve babanın mesleđi, çocuđun okul öncesi eğitim kurumuna başlama yaşı deđişkenleri açısından incelenebilir.

- Bu arařtırma Malatya ve Hakkâri il merkezlerindeki bağımsız anaokullarında, ilk ve ortaokullara bađlı ana sınıflarına devam eden çocuklar ile yürütölmüřtür. Daha farklı evren ve örnekleimde başka bir arařtırma yürütölebilir.
- Bu arařtırmada kullanılan ebeveynlerin algıladıkları dijital oyunların etkileri ölçeđi farklı ölçekler ile kullanılarak dikkat ve konsantrasyon süreleri açısından incelenebilir.
- Ebeveynlerin kullandıkları dijital rehberlik stratejilerini incelemek amacıyla nitel çalışmalar yürütölebilir.
- Bu çalışma okul öncesine devam eden çocukların anne ve babalarıyla yürütölmüřtür. Başka ölçekler geliştirilerek dijital oyunların etkileri çocukların öğretmenleriyle arařtırılabilir.

6.2.2. Uygulamaya Yönelik Öneriler

- Arařtırma sonucuna göre ebeveynlerin dijital teknolojiyle geçirdikleri süreyle çocukların geçirdiđi süre paralellik göstermektedir. Evde internet kullanımı için herkesin uyması gereken bir süre belirlenmelidir.
- Tek çocuklu ebeveynlerin çocuklarını daha çok dijital teknolojiye yönlendirdikleri bulunmuřtur. Çocuđu dijitalle yönlendirirken yönlendirdikleri uygulamaları iyi seçmeli, çocuđun gün içinde geçirdiđi süreyi yařına uygun olarak belirlemelidir.
- Çocuklarının oynadıkları dijital oyunların içeriđine hakim olmaları, okul öncesi dönem çocukları için çevrim içi ortamların riskli olduđu düşünöldüğünde çevrim içi olmayan oyunları tercih etmeleri önerilir.
- Okul öncesi yař grubundaki çocuk internette geçirdiđi zaman diliminde tek bırakılmamalı, evdeki ortak alanda telefon ya da tablet aracılıđıyla deđil mümkünse bir sabit bilgisayar aracılıđıyla etkileřimine izin verilmelidir.

6.2.3. Yasa Koyuculara Öneriler

- Ebeveynlere yönelik dijital teknoloji kullanımının faydaları ve zararları konulu tanıtıcı videolar veya kitapçıklar hazırlanarak Millî Eğitim Bakanlığı aracılığıyla okullara ulaştırılabilir
- Ebeveynlere yönelik dijital teknoloji kullanımının faydaları ve zararları konulu seminerler hazırlanarak eğitim-öğretim yılının başında her okulda verilmek üzere zorunlu seminerler kapsamına alınabilir.



KAYNAKLAR

- Aierbe, A., Oregui, E. & Bartau, I. (2019). Video games, parental mediation and gender socialization. *Digital Education Review*, 36, 100-117.
- Akçay, D. ve Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Akkaya, S., Tan, Z., Kapıdere, M. ve Şahin. S. (2021). Investigation of the relationship between parents' awareness of digital parenting and the effects of digital games on their children. *Inonu University Journal of the Faculty of Education*, 22(1), 889-917.
- Akkoyunlu, B. Ve Tuğrul, B. (2002). Okulöncesi çocukların ev yaşantısındaki teknolojik etkileşimlerinin bilgisayar okuryazarlığı becerileri üzerindeki etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 12-21.
- Akoğlu, G. ve Karaaslan, T. B. (2020). Covid-19 ve izolasyon sürecinin çocuklar üzerindeki olası psikososyal etkileri. *İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 5(2), 99–103.
- Alabay, E. (2017). Okul öncesi dönem çocuğu olan ebeveynlerin ebeveynlik tutumlarının incelenmesi. *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi*, 1(2), 156-174.
- Altınışik, M. (20219). *Dijital oyunların matematiksel kavram gelişimi ve öğretimsel nitelikler açısından incelenmesi*. (Yüksek lisans tezi). Yök Tez'den indirilmiştir. (Tez No:665790).
- Anderson, D.R. ve Subrahmanyam, K. (2017). Digital screen media and cognitive development. *Pediatrics* 140(2), 57-61.
- Arnold, A. (1998). *Çocuğunuz ve oyun*. (1. Baskı). Denge Yayınları.
- Ateş, M.A. ve Durmuşoğlu Saltalı, N. (2019). KKTC'de yaşayan 5-6 yaş çocukların tablet ve cep telefonu kullanımına ilişkin ebeveyn görüşlerinin incelenmesi. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(1), 62-90.
- Avcı, K. ve Avşar, Z. (2016). Dijital sağlık oyunları. *Trt Akademi*, 1(2), 473-485.
- Ayan, B. (2019). *Eyvah çocuğum dijital!* (2. Baskı).Abaküs Yayınları.

- Aydoğdu, F. (2018). Dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 31, 1-18.
- Aydoğdu, F. ve Dilekmen, F. (2016). Ebeveyn tutumlarının çeşitli değişkenler açısından değerlendirilmesi. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(2), 570-585.
- Balaban Dağal, A. & Bayındır, D. (2019). Validity and reliability study of effects of digital games in early ages scale. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 9(4), 979-1000.
- Bahçetepe, E., Akkaya, D. B., Kılıç, S. (2019). Dijital dünyada ebeveyn ve çocuk. 14. Ulusal Okul Öncesi Öğretmenliği Öğrenci Kongresi: Çocuğun Ekolojik Dünyası Özet Kitapçığı, Maltepe Üniversitesi.
- Bassiouni, H. & Hackley, C. (2014). 'Generation Z' children's adaptation to digital consumer culture: A critical literature review. *Journal of Customer Behaviour*, 13(2), 113-133.
- Baştürk, E. (2020). *Çevrimiçi Riskler ve Siber Zorbalık: Siber Zorbalıkla Mücadele*. (1. Baskı). Elma Yayınevi.
- Banko, Ç., Akdemir, K., Gemici Koşar, M. ve Çelik, S.S. (2020). Çocuk oyun alanlarının risk içeren oyunları desteklemesi açısından incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(3), 406-417.
- Biricik, Z. (2021). Çocukların oynadığı dijital oyunlara ilişkin dijital ebeveynlerinin farkındalıkları üzerine bir inceleme. *Erciyes İletişim Dergisi*, 8 (2), 575-597. doi: 10.17680/erciyesiletisim.785287
- Binford, W. & Hill, W. The Digital Child (2015, February 11). Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=2563874>.
- Budak, K.S. (2020). *Okul öncesi dönem çocukları için dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeğinin geliştirilmesi, problem davranışlarla ilişkisinin incelenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi) Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Budak, O. (2017). Dijital çocuk oyunlarına çocuk gelişimi ve okul öncesi öğretmenlerinin ve annelerin bakış açısı. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, 4(13), 158-172.

- Bulut, A. (2018). Okul öncesi öğrencilerinin teknoloji kullanımlarına ilişkin alışkanlıklarının gelişim özellikleri üzerindeki etkileri. *Eğitimde Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 1(1), 52-69.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2018). Eğitimde Bilimsel Araştırma Yöntemleri. (25. Baskı). Pegem Akademi.
- Bostancı, M. (2019). Dijital ebeveynlerin sosyal medyada mahremiyet algısı. *Online Academic Journal of Information Technology*, 10(38), 116-128.
- Bostancı, A. (2020). *Teknolojik araçların 10-12 yaş çocuklar üzerindeki etkilerine yönelik ebeveyn tutum ve davranışlarının belirlenmesi: (Konya ili örneği)*. (Yüksek lisans tezi). Yök Tez'den indirilmiştir. (Tez No: 627014).
- Bowman, N.D., Kowert, R., & Ferguson, C.J. (2015). The impact of video game play on human (and orc) creativity. In G.P. Green, J.C. Kaufman (Eds.) In Video games and creativity (pp. 41-62). Retrived from https://www.researchgate.net/publication/280236123_
- Callaghan, M.N. (2018). *Connecting learning and developmental sciences to educational preschool apps: analyzing app design features and testing their effectiveness*. (Doctoral dissertation). Retrived from Ebscohost. (Accession No: 8D7A112FDF72D007).
- Cengiz Saltuk, M. ve Erciyes, C. (2020). Okul öncesi çocuklarda teknoloji kullanımına ilişkin ebeveyn tutumlarına dair bir çalışma. *Yeni Medya Elektronik Dergi* 4(2), 106-120. doi:10.17932/IAU.EJNM.25480200.2020. 4/2.106-120
- Cevher Kalburan, N. (2014). Erken çocukluk döneminde riskli oyun. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 22(3), 943-960.
- Chen, Y.C. (2016). Empirical study on the effect of digital game-based instruction on students' learning motivation and achievement. *EURASIA Journal of Mathematics*, 13(7), 3177-3187.
- Çakmak, A. ve Elibol, F. (2011). *Çocuk ve oyun*. (1. Baskı). Vize Basın Yayın.
- Çiftçi, C. ve Kangallı, S.G. (2015). Eğitim ve gelir. *Ege Akademik Bakış*, 15(1), 141-152.
- Cingel, D.P. & Krcmar, M. (2013). Predicting media use in very young children: The role of demographics and parent attitudes. *Communication Studies*, 64(4), 374-394.

- Dias, P. & Brito, R. (2021). Criteria for selecting apps: Debating the perceptions of young children, parents and industry stakeholders. *Computers & Education*, 165, 104-134.
- Demir, K. ve Şahin, Y.L. (2019). Çocuklar ve Dijital Oyunlar. H: Ferhan, O. (Ed.) *Dijital yaşamda çocuk içinde* (s.171-184). (3. Baskı). Pegem Akademi.
- DeTrempe, K. (2017). Virtual reality alleviates pain, anxiety for pediatric patients. *Stanford Medicine Magazine*, 2, 1-7.
- Deslauriers, J.M. (2011) Becoming a young father: a decision or an “accident”?, *International Journal of Adolescence and Youth*, 16(3), 289-308.
- Döker, T. (2020). *Dört- altı yaş çocukların sosyal ve oyun davranışları ile ebeveyn tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yüksek lisans tezi). Yök Tez’den indirilmiştir. (Tez No: 638096).
- Eichen, L., Hackl-Wimmer, S., Eglmaier, M.T.W., et. al. (2021). Families' digital media use: Intentions, rules and activities. *British Journal of Educational Technology*, 52, 2162–2177.
- Eck, R.V. (2006). Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless. *Educase Review*, 41(2), 1-16.
- Ergin, D.G. (2020). *Okul öncesi dönemde ebeveyn tutumları ile çocuğun prososyal davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yüksek lisans tezi). Yök Tez’den indirilmiştir. (Tez No: 662385).
- Gambin, M., Woźniak-Prus, M., Sekowski, M., Cudo, A., Pisula, E., Kiepus, E., ... Kmita, G. (2020, July 30). Factors related to positive experiences in parent-child relationship during the COVID-19 lockdown. The role of empathy, emotion regulation, parenting self-efficacy and social support. <https://doi.org/10.31234/osf.io/yhtqa>
- Gazetoğlu, Ö. (2007). *Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 6 yaş çocuklarına öz bakım becerilerinin kazandırılmasında oyun yolu ile öğretimin etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi) Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir
- Goodwin, K. (2021). *Dijital dünyada çocuk büyütmek: teknolojiyi doğru kullanmanın yolları*. (4. Baki). Aganta Yayınları.

- Göker, M.E. ve Turan, Ş. (2020). COVID-19 pandemisi sürecinde problemlili teknoloji kullanımı. *Halk Sağlığı Dergisi*, 108-114.
- Gözüm, A.İ.C. ve Kandır, A. (2020). Okul öncesi çocukların dijital oyun oynama sürelerine göre oyun eğilimi ile konsantrasyon düzeylerinin incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 41, 82-100.
- Gül Ünlü, D. (2020). Dijital ebeveynlik ve mobil uygulamalar: dijital ebeveynlerin mobil uygulama kullanım pratiklerinin incelenmesi. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 50, 56-73.
- Gülay, H. (2009). Okul öncesi dönemde akran ilişkileri. *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 12 (22), 82-93.
- Güler, B.İ. ve Demir, E. (2016). Okul öncesi öğretmenlerinin riskli oyunlara yönelik görüş ve algıları. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Özel Eğitim Dergisi*, 17(2), 97-116.
- Güzen, M. (2021). *Covid-19 pandemi öncesi ve pandemi sürecinde 4-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve ebeveyn rehberlik stratejilerinde görülen farklılıkların incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Yök Tez'den indirilmiştir. (Tez No: 677915).
- Harapan, H., Itoh, N., Yufika, A., Winardi, W., Keam, S., Te, H., et al. (2020). Coronavirus disease 2019 (COVID-19): A literature review. *Journal of Infection and Public Health*, 13(5), 667–673. <https://doi.org/10.1016/j.jiph.2020.03.019>
- Hazar, M., Altun, M., ve Hazar, Z. (2016). 6-14 yaş çocukların dijital oyun oynamalarına ilişkin ebeveyn görüşleri (nitel bir araştırma). *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 12, 40–67. <https://doi.org/10.17361/uhive.20161222013>
- Horzum, M.B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 36 (159), 56-68.
- Işıkoğlu Erdoğan, N. (2019). Dijital oyun popüler mi? ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 46, 1-17.

- Işıkoğlu Erdoğan, N. ve Ergenekon, E. (2021). Bebeklerin teknolojik araçları kullanmalarıyla ilgili anne görüşleri. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 54 (1) , 117-140.
- İnan Kaya, G., Mutlu Bayraktar, D. & Yılmaz, Ö. (2017). Digital parenting: Perceptions on digital risks. *Kalem Eğitim ve İnsan Bilimleri Dergisi*, 8(1), 131-157, doi: 10.23863/kalem.2018.96
- İnci, M.A., Akpınar, Ü. ve Kandır, A. (2017). Dijital kültür ve eğitim. *GEFAD* 37(2), 493-522.
- Kabakçı Yurdakul, I., Dönmez, O., Yaman, F. ve Odabaşı, H.F. (2013). Dijital ebeveynlik ve değişen roller. *Gaziantep University Journal of Social Sciences* 12(4), 883-896.
- Kakırman Yıldız, A. (2012). Dijital yerliler gerçekten yerli mi yoksa dijital melez mi? *International Journal of Social Science* 5(7), 819-833.
- Kanak, M. ve Özyazıcı, K. (2018). Okul öncesi dönem çocukların teknoloji ve uygulama kullanma ve dijital oyun oynama alışkanlıklarına yönelik ebeveyn yaklaşımlarının bazı değişkenlere göre incelenmesi. *Inonu University Journal of the Faculty of Education (INUJFE)*, 19(2), 341-354.
- Karaca, N.H. ve Aral, N. (2020). Anne babaların çocukların oynadıkları riskli oyun ile ilgili görüşlerini etkileyen etmenlerin incelenmesi. *Uluslararası Erken Çocukluk Eğitimi Çalışmaları Dergisi*, 5(2), 82-96.
- Karasar, N. (2012). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. (24. Baskı). Nobel Yayıncılık.
- Karateke, B. (2020). Bir teknoloji bağımlısı yetiştirmek: yeni doğandan ergenliğe ebeveynliğe yardımcı bir duygu düzenleme aracı olarak sanal ortamlar. *Bağımlılık Dergisi*, 21(4), 338-347.
- Karduz, F.F. (2020). Covid-19 sürecinde dijital ebeveynlik ile anne-baba stresi arasında ilişkilerin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 7(2), 70-102.
- Kars, G. B. (2010). *Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi*. (Yüksek lisans tezi). Yök Tez'den indirilmiştir. (Tez No: 267092).

- Kaya-Ciddi, P. ve Yazgan, E. (2019). Covit-19 salgınında sosyal izolasyon sırasında fiziksel aktivite durumunun yaşam kalitesi üzerine etkisi. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 19(37), 262–279.
- Kaya, Z. Yiğit, Ö. Erol, M. ve Bostan Gayret, Ö. (2016). Altı-yirmi dört ay arası yaş grubunda beslenmeyle ilgili anne ve babaların bilgi ve deneyimlerinin değerlendirilmesi. *Haseki Tıp Bülteni Dergisi*, 54, 70-75.
- Kazu, İ.Y. ve Yılmaz, M. (2018). Ülkemizdeki okul öncesi eğitimin bazı veriler açısından oecd ve ab üyesi ülkeleri ile karşılaştırılması. *Turkish Journal of Educational Studies*, 5 (2), 64-75.
- Keleşoğlu, F. ve Adam Karduz, F. F. (2020). Covid-19 Sürecinde Dijital Ebeveynlik İle Anne-Baba Stresi Arasında İlişkilerin İncelenmesi. *Journal of Technology Addiction ve Cyberbullying*, 7(2), 70–102.
- Keleşoğlu, F., Adam Dereli, E. ve Dereli, B. M. (2017). Ebeveyn-çocuk ilişkisinin okul öncesi dönem çocukların psikososyal gelişimlerini yordaması. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(1), 227-258.
- Kocatürk, M. ve İnan Kaya, G. (2019). Siber Zorbalık ve Dijital Ebeveyn. H. Hüseyin, A. ve Erdal, E. (Ed.) *Dijital nesillerin teknoloji bağımlılığı* içinde (s. 27-60). (1. Baskı). Nobel.
- Kucirkova, N., Littleton, K. & Kyparissiadis, A. (2017). The influence of children's gender and age on children's use of digital media at home. *British Journal of Educational Tecnology*, 49(3), 545-559.
- Kurtoğlu Erden, M. ve Uslupehlivan, E. (2021). Dijital çağda değişen ebeveynlik rolleri: teknoloji kullanımında anne babalar rehber mi engel mi olmalı? *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 21(51), 447-474.
- Kuşay, Y. & Akbayır, Z. (2015). Dijital oyunlar ile tüketime yolculuk: “öğrenme yaklaşımı açısından çocuk kullanıcılara yönelik bir araştırma”. *Akdeniz İletişim Dergisi*, 136-154.
- Kuzu Jafari, K. (2021). *Erken çocukluk dönemindeki çocukların zeka düzeyleri ve sosyal becerileri ile ailelerin ebeveynlik ve dijital ebeveynlik tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Doktora tezi). Yök Tez'den edinilmiştir. (Tez No: 668222).

- Mamur, S. (2020). *Pandemi döneminde baba katılımının incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Merdin, E. (2017). *Young children's electronic media use and parental meditation*. (Yüksek lisans tezi). Yök Tez'den edinilmiştir. (Tez No:481661).
- Nabi, R. L. & Krcmar, M. (2015). It takes two: The effect of child characteristics on U.S. parents' motivations for allowing electronic media use. *Journal of Children and Media* 10(3), 285-303.
- Nikken, P. (2017). Implications of low or high media use among parents for young children's media use. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 11(3), Article1.
- Li, L., Zhang, S., Huang, Y. & Chen, K., (2017). Sleep duration and obesity in children: a systematic review and meta- analysis of prospective cohort studies. *Journal Paediatr Child Health*, 53, 378- 385.
- Lin, Y. & Hou, H. (2016). Exploring young children's performance on and acceptance of an educational scenario-based digital game for teaching route-planning strategies: a case study. *Interactive Learning Environments*, 24(8), 1967-1980.
- Livingstone, S., Mascheroni, G., Dreier, M., Chaudron, S. & Lagae, K. (2015) *How parents of young children manage digital devices at home: The role of income, education and parental style*. EU Kids Online, London, UK.
- Manap, A. & Durmuş, E. (2020). Development of digital parental awareness scale, *Inonu University Journal of the Faculty of Education*, 21(2), 978-993.
- Manzo, L. K. C., & Minello, A. (2020). Mothers, childcare duties, and remote working under covid-19 lockdown in Italy: Cultivating Communities of Care. *Dialogues Human Geography*, 10(2), 120–123. <https://doi.org/10.1177/2043820620934268>.
- Marsh, J., Plowman, L Yamada-Rice, D., Bishop, J. & Scott, F. (2016) Digital play: A new classification. *Early Years*, 36(3), 242-253.
- Matziou, T., Perdikaris, P., Vlachioti, E. et. al. (2021). Assessment of preschool children's sleep habits in relation to the time spent watching television. *British Journal of Child Health* ,2(1), 213-221. |

- MEB, (2020). Temel Eğitim Genel Müdürlüğü, 08.10.2020 tarih ve 14430520 sayılı yazısı ve 21.10.2020 tarih ve 15283407 sayılı yazısı.
- Meltzoff, A.N. & Kuhl, P.K. (2016). Exploring the infant social brain: what's going on in there? *Zero to Three Journal*, 36(3), 2-9.
- Moralı, D.İ. (2019). *Anaokullarında sunulan riskli oyun fırsatlarının fiziksel özellikler ve yetişkin yaklaşımları bağlamında incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Morgül, E., Kallitsoglou, A.& Essau, C. (2020). Psychological effects of the covid-19 lockdown on children and families in the UK. *Revista de Psicologia Clínica Con Niños y Adolescentes*, 7(3), 42–48. <https://doi.org/10.21134/rpcna.2020.mon.2049>
- Mustafaoğlu, R. ve Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z. ve Razak Özdiñler, A. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *The Turkish Journal on Addiction*, 5, 227–247.
- Nisa, S.K. & Hanif, M.M. (2020). KID correlation among parents' digital literation and children gadget usages and social behaviors. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 2, 369-382.
- Oğuz, B.N. ve Kutluca, A.Y. (2020). Okul öncesi dönemde çocukları olan ebeveynlerin teknoloji kullanımına yönelik görüşlerinin incelenmesi. *OMÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39(2), 252-268.
- Okumuş, V. ve Parlar, H. (2018). Çocukların sosyal medya kullanım amaçları ve ebeveyn tutumları. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(33), 357-368.
- Önder, M.(2011). Okul öncesi dönem çocuklarının aile eğitimi. *C.Ü. İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 15(1), 377-386.
- Öner, D. (2020). Erken çocukluk döneminde teknoloji kullanımı ve dijital oyunlar: okul öncesi öğretmen görüşlerinin incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 7(14), 140-154.

- Özvurmaz, S. ve Çalışır, H., (2018). Okul öncesi dönemdeki çocukların uyku alışkanlıkları ve beslenme durumları, *Life Sciences (NWSALS)*, 13(4):44-55.
- Palaiologou, I. (2014). Children under five and digital technologies: implications for early years pedagogy. *European Early Childhood Education Research Journal*, 24(1), 5–24.
- Palmer, S. (2017). *Zehirlenen çocukluk: modern dünyanın çocuklar üzerindeki zararlı etkileri*. (6. Baskı). İletişim Yayınları.
- Peirce, N. (2013). Digital game-based learning for early childhood. *leornavate centre* 28, 1-44.
- Pellegrini, A.D., Dupuis, D.N. & Smith, P.K. (2007). Play in evolution and development. *Developmental Review*, 27(2), 261- 276.
- Perone, S., Anderson, A. J. & Zelazo, P. D. (2021). The influence of parental guidance on video game performance, exploration, and cortical activity in 5-year-old children. *Cognitive Development*, 60, 101-126.
- Petegem, S.V., Ferrerre, E., Soenens, B., Rooji, A.J. & Looy, J.V. (2019). parents' degree and style of restrictive mediation of young children's digital gaming: Associations with parental attitudes and perceived child adjustment. *Journal of Child and Family Studies* 28, 1379–1391.
- Plowman, L., Stevenson, O. Stephen, C., & McPake, J. (2012). Preschool children's learning with technology at home. *Computers & Education*, 59, 30–37.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *MCB University Press*, 9(5), 1-6.
- Rai, J. Kuzik, N. & Carson, V. (2022). Demographic, parental and home environment correlates of traditional and mobile screen time in preschool-aged children. *Child: Care, Health and Development*, 32, 112-123.
- Reinders, H. & Wattana, S. (2015). Affect and willingness to communicate in digital gamebased learning. *ReCALL*, 27, 38-57.
- Sapsağlam, Ö. (2018). Okul öncesi dönem çocuklarının değişen oyun tercihleri. *Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(1), 1122-1135.

- Sandseter, E.B.H. (2009). Children's expressions of exhilaration and fear in risky play. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 10(2), 92-106.
- Sayar, K. ve Benli, S. (2020). *Dijital çocuk*. (5. Baskı). Kapı Yayınları.
- Sciacca, B., Laffan, D.A., Norman, J. O., & Milosevic, T. (2022). Parental mediation in pandemic: Predictors and relationship with children's digital skills and time spent online in Ireland. *Computers in Human Behavior*, 127, 1-12.
- Shorer, M., & Leibovich, L. (2020). Young children's emotional stress reactions during the COVID-19 outbreak and their associations with parental emotion regulation and parental playfulness. *Early Child Development And Care*, 180, 1-11. <https://doi.org/10.1080/03004430.2020.1806830>
- Sicim Sevim, B. ve Bapoğlu Dümenci, S.S. (2020). Çocukların riskli oyunla ilgili algıları ile ebeveyn tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Uluslararası Erken Çocukluk Eğitimi Çalışmaları Dergisi*, 5(1), 1-15.
- Sivrikova, N.V., Ptashko, T.G., Perebeynos, A.E. et al. (2020). Parental reports on digital devices use in infancy and early childhood. *Educ Inf Technol* 25, 3957-3973.
- Sorsana, C. (2013). Preschool children's conversational skills for explaining game rules: communicative guidance strategies as a function of type of relationship and gender. *Journal of Psychology of Education* 28(4), 1453-1475.
- Söğüt, F. (2020). Dijital ebeveynlerin dijital oyunlar ve şiddet ilişkisine yönelik algıları. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 51, 80-100.
- Storli, R. & Sandseter, E.B.H. (2015). Preschool teachers' perceptions of children's rough-and-tumble play (R&T) in indoor and outdoor environments. *Early Child Development and Care*, 185, 11-12, 1995-2009,
- Şahin Konaş, Z. (2021). *Dijital hikâye geliştirme etkinliklerinin ebeveynlerin dijital ebeveynlik ve teknoloji kullanım tutumlarına etkisinin incelenmesi*. (Yüksek lisans tezi). Yök Tez'den edinilmiştir. (Tez No: 659055).
- Taufik, A., Apendi, T., Saidi, S. & İstiarsono, Z. (2019). Parental perspectives on the excellence of computer learning media in early childhood education. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13 (2), 356-370.

- Thalemann, C. (2010). *Pathologische computernutzung bei schülern verschiedener schultypen der 8. und 10. klassenstufe*. (Doctoral dissertation). Retrived from ProQuest Dissertations and Theses-Germany
- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T. ve Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2263-2278.
- Türel, Y.K. ve Gür, D. (2018). Ebeveynlerin çocukların bilgi iletişim teknolojileri kullanımına yönelik tutumları üzerine bir ölçek geliştirme çalışması. *Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 32(1), 145-165.
- Türkel, N. (2021). *Ebeveynlerin sosyal medya bağımlılık düzeyleri ile dijital ebeveynlik tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yüksek lisans tezi). Yök Tez'den edinilmiştir. (Tez No: 680520).
- Uslu, N. & Özkan, F. (2018, Nisan). *Use of digital games in disease self-managment of diabetic children. International Child and Information Safety Congres "Dijital Games"*, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Uyan, S. (2020). *Dijital dünyada e-beveyn olmak*. (3. Baskı). Timaş Yayınları.
- Ünlü, Ş. (2010). *Being fathered and being a father: Examination of the general pattern of Turkish fathers' and their own fathers' involvement level for children between the ages of 0-8*. (Yüksek lisans tezi). Yök Tez'den edinilmiştir. (Tez No: 277703).
- Ünübol, H., Sunar, M. ve Hızlı Sayar, G. (2020). Kadınlarda çocuk sayısı ile pozitif negatif duygular arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Kıbrıs Türk Psikiyatri ve Psikoloji Dergisi*, 2 (1), 35-40.
- Valkenburg, P. M., Krcmar, M., Peeters, A. L., & Marseille, N. M. (1999). Developing a scale to assess three styles of television mediation: "Instructive mediation," "restrictive mediation," and "social coviewing." *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 43, 52–66.
- Vural Şenel, B. (2020). *Erken çocukluk döneminde çocuğu olan ebeveynlerin medya ve teknolojiye yönelik tutumlarının medya aracılık rolleri ile ilişkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). Yök Tez'den edinilmiştir. (Tez No: 625896).

- Yaman, F., Dönmez, O., Akbulut, Y., Kabakçı Yurdakul, I., Çoklar, A. N. ve Güyer, T. (2019). Ebeveynlerin dijital ebeveynlik yeterliklerinin çeşitli demografik değişkenler açısından incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 44(199), 149-172.
- Yaman, F. (2018). *Türkiye’deki ebeveynlerin dijital ebeveynlik öz yeterliklerinin incelenmesi*. (Doktora Tezi). Yök Tez’den edinilmiştir. (Tez No: 532545).
- Yay, M. (2019). *Dijital ebeveynlik*. (2. Baskı). Yeşilay Yayınları.
- Yazıcı, E. ve Gençler, E. (2016). Okul öncesi çocukların bilgi ve iletişim teknolojileriyle etkileşiminin bazı değişkenler yönünden incelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2235-2252. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/kefdergi/issue/27735/317829>
- Yazıcı, Z. N. ve Özcan, E.N. (2021). Annelerdeki teknoloji bağımlılığı düzeyi ile dijital ebeveynlik düzeyi arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi İnsan Bilimleri Dergisi* 2, 15-28.
- Yıldırım, Y. (2019). Dijital Yerlileri Tehdit Eden Teknoloji Bağımlılığı ve Siber Zorbalık Tehlikeleri. H. Hüseyin, A. ve Erdal, E. (Ed.) *Dijital nesillerin teknoloji bağımlılığı* içinde (s. 61-88). (1. Baskı). Nobel.
- Yıldız, İ. ve Kanak, M. (2021). Çocukların dijital teknoloji kullanımı ve ebeveyn yaklaşımları: kesitsel bir çalışma. *Turkish Journal of Family Medicine and Primary Care*, 15 (2) , 306-314.
- Yiğit, E. ve Günüş, S. (2020). Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17 (1) , 144-174.
- Yokum, C. (2016). Early childhood education and care practitioners’ beliefs and perceptions about preschool children’s risky play (Unpublished master’s thesis). School of family studies and human services college of human ecology, Kansas State University Manhattan, Kansas.
- Zamani, Z. (2016). ‘The woods are a more free space for children to be creative; their imagination kind of sparks out there’: Exploring young children’s cognitive play opportunities in natural, manufactured and mixed outdoor preschool zones. *Journal of Adventure Education and Outdoor Learning*, 16(2), 172-189.

- Zehir, H., Zehir, K., Ağgöl-Yalçın, F., ve Yalçın, M. (2019). Okul öncesi dönemde çocukların teknolojik araç kullanımı ve ailelerin bu araçların kullanımını sınırlandırmada kullandığı stratejiler. *Curr Res Educ*, 5(2), 88-103.
- Zeybekoğlu Akbaş, Ö. ve Dursun, C. (2020). Teknolojinin aileye etkisi: Değişen ailenin dijital ebeveyn ve çocukları. *Turkish Studies-Social*, 15(4), 2245-2265.
- Zhao, J., Zhang, Y., Jiang, F., et. al. (2018). Excessive Screen Time and Psychosocial Well-Being: The Mediating Role of Body Mass Index, Sleep Duration, and Parent-Child Interaction, *The Journal of Pediatrics* 202, 157-162.



EKLER

EK-1. Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği İzin Yazısı



asude balab...

Alici: ben ▾

11 Ocak Pzt 00:

Merhaba Hocam,

"Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri" adlı ölçeğe ait makale ve ölçeğin orijinal formu ektedir. Madde dağılımları ile ilgili bilgiler makalede yer almaktadır. Ölçek ebeveynler tarafından değerlendirilmektedir. Sorularınız olursa mail atabilirsiniz. Ölçeği kullandığınız takdirde ekte gönderdiğimiz makalemizi referans göstermenizi rica ederiz.

İyi çalışmalar dilerim.

Dr. Dr. Asude BALABAN DAĞCI

EK-2. Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği Uygulama Formu

Sayın Veli,

Aşağıda yer alan ölçek çocukların dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkilerini ortaya koyabilmek amacıyla hazırlanmıştır. Lütfen ölçekte bulunan maddeleri çocuğunuzun dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlar açısından değerlendiriniz. Çocuğunuzun dijital oyun oynarken gösterdiği davranışlara ilişkin olarak uygun gördüğünüz ifadelerden **(her zaman, genellikle, bazen, nadiren, hiçbir zaman)** yalnızca birini seçerek altındaki kutucuğu (x) ile işaretleyiniz. Değerli katkınız için teşekkür ederiz.”

Dijital Oyunların Çocuklara Etkileri Ölçeği

No	Madde	Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Genellikle	Her zaman
1	Çocuğum dijital oyun oynadığı zamanlarda eğlenir.					
2						
3						
4						
5						
6	Dijital oyunlar çocuğumun yabancı dil bilgisine katkı sağlar					
7						
8						
9						
10						
11						
12	Dijital oyunlar çocuğumun el-bileklerinde bedensel problem yaratır.					
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21	Dijital oyun oynama süresini aştığı zaman oyunu kapatmasını söylediğimizde bize kızar.					
22						
23						
24						
25						

EK-3. Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği İzin Yazısı

Tulay Utuş

2 Şubat Sal 12:43 (2 gün önce)

☆

🔒

Al

Merhaba Sayın Kadriye Hocam,

Hakkari ili Yüksekova ilçesinde Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı bir okulda okul öncesi öğretmeni olarak görev yapmaktayım, aynı zamanda İnönü Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Okul Öncesi Öğretmenliği Bilim Dalı'nda yüksek lisans eğitimi almaktayım. Ders dönemimi tamamladım ve tez önerisi hazırlamaktayım. Tez çalışmamı "Dijital Ebeveynlik Rehberlik Stratejisi Kullanan Ebeveynlerin Dijital Oyunların Etkilerini Nasıl Yorumladıkları" üzerine yapmayı planlamaktayım. Tezim için danışmanımla birlikte ölçek araştırırken sizin "DİJİTAL OYUN EBEVEYN REHBERLİK STRATEJİLERİ ÖLÇEĞİ"ni geliştirdiğinizi gördük. Bu ölçeği, sizin de onayınız olursa sizi ve danışmanlığınızı yapan saygıdeğer Prof. Dr. Nesrin İŞİKOĞLU ERDOĞAN hocamızı, hangi çalışmanıza atıf yapılmasını istiyorsanız, birlikte kaynak göstermek koşuluyla tez çalışmamda kullanmak isterim. Ölçeğin tam halini, uygulama ve analiz ölçütleriyle yollayabilerseniz en kısa sürede önerimi teslim edebilirim.

İyi çalışmalar dilerim.

Tulay Utuş

Tulay Utuş

3 Şubat Çar 00:24 (1 gün önce)

☆

🔒

Alıcı ben

Tulay Öğretmenim Merhabalar,

Mailinize ancak dönüş yapabiliyorum. Hocanızda mailini gördüm şimdi. Yarı gün içinde ölçeğin ayrıntılı kullanımı size iletacağım. Çalışmanızda kolaylıklar dilerim.

EK-4. Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği Uygulama Formu

DİJİTAL OYUN EBEVEYN REHBERLİK STRATEJİLERİ - Ölçek içeriğinde yer alan “dijital araçlar” kavramını dijital oyun oynanabilen araçlar olarak düşünülmelidir. Örneğin, tablet, akıllı telefon, bilgisayar, oyun konsolu vb. - Lütfen bu formu çocuğunuzun dijital oyun oynama sürecindeki kendi uyguladığınız davranışlar doğrultusunda doldurunuz - Ölçeği, sayıları yuvarlak içine alarak eksiksiz doldurmanız rica olunur. Çocuğumun;					
	Her zaman	Çoğu zaman	Bazen	Nadiren	Hiçbir zaman
1. Çocuğum dijital oyun oynarken kendime vakit ayırabiliyorum	5	4	3	2	1
2. Hangi dijital oyunları tercih ettiğini bilirim	5	4	3	2	1
3.	5	4	3	2	1
4.	5	4	3	2	1
5.	5	4	3	2	1
6. Çocuğumun istediği dijital aracı alırım	5	4	3	2	1
7.	5	4	3	2	1
8.	5	4	3	2	1
9.	5	4	3	2	1
10.	5	4	3	2	1
11.	5	4	3	2	1
12.	5	4	3	2	1
13.	5	4	3	2	1
14.	5	4	3	2	1
15.	5	4	3	2	1
16.	5	4	3	2	1
17. Evde kullanılan dijital araçlarda çocuklar için süre kısıtlayıcı uygulamalar vardır.	5	4	3	2	1
18.	5	4	3	2	1
19.	5	4	3	2	1
20.	5	4	3	2	1
21.	5	4	3	2	1

EK-5. Etik Kurul Kararı

Evrak Tarih ve Sayısı: 11/02/2021-E.14968

T.C. İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE ETİK KURULU Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma Etik Kurulu		
Oturum Tarihi : 11.02.2021	Oturum Sayısı : 4	Karar Sayısı : 2021/4-4
Etik Açısından Uygun		
Çalışma Adı	Ebeveynlerin Dijital Oyun Rehberlik Stratejilerinin Dijital Oyunların Okul Öncesi Dönem Çocuklarına Etkisini Yordaması	
Araştırmacılar	Dr.Öğretim Üyesi Seda ŞAHİN (Danışman) Yükseklisans Öğrencisi Tülay Utuş (Yürütücü)	
Başkan Kurul Üyesi Prof.Dr. Hüseyin Suphi ERDEM Başkan Yardımcısı Kurul Üyesi Prof.Dr. Mustafa ARSLAN Kurul Üyesi Prof.Dr. Mehmet GÜNGÖR Kurul Üyesi Prof.Dr. Süleyman ÇALDAK Kurul Üyesi Prof.Dr. Nesrin SİS Kurul Üyesi Prof.Dr. Mehmet ÜSTÜNER Kurul Üyesi Prof.Dr. Lutfiye ÖZDEMİR Sekreter Hatice CİHAN		

EK-6. Araştırma Uygulama İzni Valilik Oluru

Evrak Tarih ve Sayısı: 10/03/2021-E.5474



T.C.
MILLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
Strateji Geliştirme Başkanlığı

Sayı : E-49614598-605.01-22088183
Konu : Araştırma Uygulama İzin Talebi

10.03.2021

DAĞITIM YERLERİNE

- İlgi: a) İnönü Üniversitesi Rektörlüğü'nün 18/02/2021 tarihli 50235129-730.08.03.02.01-E.16396 sayılı yazısı.
b) Milli Eğitim Bakanlığı'nın 21/01/2020 tarihli ve 2020/2 Nolu Araştırma Uygulama İzinleri Genelgesi.

İlgi (a) yazı ile İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi Tülay UTUŞ'un "Ebeveynlerin Dijital Oyun Rehberlik Stratejilerinin Dijital Oyunların Okul Öncesi Dönem Çocuklarına Etkisini Yordaması" konulu çalışmasına veri sağlamak amacıyla anket çalışması yapma izin talebine ilişkin ilgi (a) yazı ve ekleri Başkanlığımız tarafından incelenmiştir.

Araştırmanın virüsün etkilerinden korunmak amacı ile Bakanlığımıza bağlı resmi/özel okul ve kurumlarda öğrenci, öğretmen ve okul yöneticilerinin katılımı ile yapılması planlanan il/ilçe, ulusal ve uluslararası düzeydeki sosyal etkinliklerin (toplantı, çalıştay, sempozyum, konferans, forum, ödül töreni, spor müsabakası, yarışma vb.) tedbiren iptal edilmesi ve yüz yüze eğitim öğretime ara verilmesi göz önüne alınarak örgün eğitimin tam olarak başlamasıyla birlikte ilgili genel müdürlüklerin izni ile denetimi il/ilçe milli eğitim müdürlükleri ve okul/kurum idaresinde olmak üzere, kurum faaliyetlerini aksatmadan, gönüllülük esasına göre; onaylı bir örneği Bakanlığımızda muhafaza edilen ve uygulama sırasında da mühürlü ve imzalı örnekten çoğaltılan veri toplama araçlarının uygulanmasına ilgi (b) Genelge doğrultusunda izin verilmiştir.

Gereğini bilgilerinize rica ederim.

Mehmet Fatih LEBLEBİCİ
Bakan a.
Başkan

Ek: Onaylı Veri Toplama Araçları (4 Sayfa)

Dağıtım:
Gereği:
Hakkari ve Malatya Valiliklerine
(İl Milli Eğitim Müdürlüğü)

Bilgi:
İnönü Üniversitesi Rektörlüğüne

Adres :

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.meb.gov.tr/meh-olayp>

Bilgi için Şube BADEK

Tel/Faks No :

Ünvan : Milli Eğitim Uzman Yardımcısı

E-Posta : meh@milli.gov.tr

İmza Adresi : Faks :

Kayıt Adresi : meh@milli.gov.tr

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evrak.meb.gov.tr> adresinden: 1832F-34CF-37D1-8b16-0433 izledi de kayıt edilebilir.

EK-7. Bilgilendirilmiş Onam Formu

İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER BİLİMSEL ARAŞTIRMA ETİK KURULU BİLGİLENDİRİLMİŞ ONAM FORMU

Bu formun amacı katılmanız rica edilen araştırma ile ilgili olarak sizi bilgilendirmek ve katılmanız ile ilgili izin almaktır.

Bu kapsamda “Ebeveynlerin Dijital Oyun Rehberlik Stratejilerinin Dijital Oyunların Okul Öncesi Dönem Çocuklarına Etkisini Yordaması” başlıklı araştırma “Tülay UTUŞ” tarafından **gönüllü katılımcılarla** yürütülmektedir. Araştırma sırasında sizden alınacak bilgiler gizli tutulacak ve sadece araştırma amaçlı kullanılacaktır. Araştırma sürecinde konu ile ilgili her türlü soru ve görüşleriniz için aşağıda iletişim bilgisi bulunan araştırmacıyla görüşebilirsiniz. Bu araştırmaya **katılmama** hakkınız bulunmaktadır. Aynı zamanda çalışmaya katıldıktan sonra çalışmadan **çıkabilirsiniz**. Bu formu onaylamanız, **araştırmaya katılım için onam verdiğiniz** anlamına gelecektir.

Araştırmayla İlgili Bilgiler:

Araştırmanın Amacı: Ebeveynlerin Dijital Oyun Rehberlik Stratejilerinin Dijital Oyunların Okul Öncesi Dönem Çocuklarına Etkisini Yordayıp Yordamadığının belirlenmesi amacıyla yapılacaktır.

Araştırmanın Nedeni: Günümüzde çocukların dijital oyunlar ile olan etkileşimleri artmış, bu süreçte dijital ebeveynlik kavramları hayatımıza girmiştir. Özellikle okul öncesi dönem çocuklarının bu oyunlardan nasıl etkilendiğinin bilinmesi gerekmektedir. Ayrıca çocuklar üzerindeki etkilerini yordamada ebeveynlerin çocuklara sağladığı dijital oyun rehberliğinin rolü araştırılmalıdır.

Süresi: ölçme aracının doldurulması yaklaşık 10-15 dakika sürmektedir. Araştırmanın veri toplama süreci ise 2021 yılı haziran ayına kadar devam edecektir.

Araştırmanın Yürütüleceği Yer: Araştırmanın verileri Hakkâri ili merkezi ve Yüksekova ilçesi ile Malatya ili merkez ilçeleri olan Battalgazi ve Yeşilyurt ilçelerindeki MEB’e bağlı resmi ve özel anaokulları ile ilkokul ve ortaokullara bağlı ana sınıflarına devam eden çocuklar ve anne babalarıyla yürütülecektir.

Çalışmaya Katılım Onayı:

Katılmam beklenen çalışmanın amacını, nedenini, katılmam gereken süreyi ve yeri ile ilgili bilgileri okudum ve gönüllü olarak çalışma süresince üzerime düşen sorumlulukları anladım. Çalışma ile ilgili ayrıntılı açıklamalar sözlü olarak araştırmacı tarafından yapıldı. Bu çalışma ile ilgili faydalar ve riskler ile ilgili bilgilendirildim.

Bu araştırmaya kendi isteğimle, hiçbir baskı ve zorlama olmaksızın katılmayı kabul ediyorum.

Katılımcının (Islak imzası ile)

Adı-Soyadı:

İmzası:

Araştırmacının

Adı-Soyadı: Tülay Utuş

e-posta:

İmzası:

EK-8. Kişisel Bilgi Formu

1. Çocuğunuzun Doğum Tarihi?/...../.....	
2. Çocuğunuzun Cinsiyeti?	
a. Kız	b. Erkek
3. Okul öncesi eğitim alan çocuğunuzun doğum sırası?	
4. Çocuk ile yakınlığınız?	
a. Anne	b. Baba
5. Kaç çocuğunuz var?	
6. Çocuğunuzun;	
Anne	Baba
a. Yaş	a. Yaş
b. Eğitim	b. Eğitim
c. Çalışıyor musunuz?	c. Çalışıyor musunuz?
d. Meslek	d. Meslek
7. Pandemi sürecinde çalışma şekliniz nasıldır?	
a. Evden çalışıyorum	b. İş yerimde devam ediyorum
c. Esnek mesai uygulamasına göre çalışıyorum	d. İşsizim
8. Aylık gelir düzeyiniz?	
a. 0-2000	b. 2001-4000
c. 4001-6000	d. 6001 ve üstü
9. Gün içinde dijital teknoloji araçlarıyla (telefon, tablet, bilgisayar vs.) ne kadar süreyle vakit geçirirsiniz?	
a. 1 saatten az	b. 1-2 saat
c. 2-3 saat	d. 3 saatten fazla
10. İnternette yararlanıldığınızda en çok hangi uygulamaları kullanırsınız?	
a. WhatsApp	b. Twitter
c. Instagram	d. Google
e. Oyun Uygulamaları	f. Youtube
11. Çocuğunuz dijital teknoloji araçlarıyla (telefon, tablet, bilgisayar vs.) ne kadar süreyle vakit geçirir?	
a. Yarım saatten az	b. Yarım saatle 1 saat arası
c. 1 saatle 2 saat arası	d. 2 saatten fazla
12. Çocuğunuza tablet/telefon ya da bilgisayarı hangi amaçla verirsiniz?	
a. Eğlenmesini sağlamak için	
b. Siz işlerinizi yaparken oyalamak için	
c. Yeni şeyler öğrenmesine fırsat sunmak için	
d. İstenilen davranışı yaptığında ödül olarak	
e. Haberleşme aracı olarak	
f. Yemek yedirebilmek için	