

**T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**



**DİJİTAL BAĞIMLILIĞIN 3-6 YAŞ GRUBU ÇOCUKLARDA İLETİŞİM
BECERİLERİNE ETKİSİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ayşe KANTER

**Temel Eğitim Anabilim Dalı
Okul Öncesi Eğitimi Programı**

Ocak, 2020

**T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**



**DİJİTAL BAĞIMLILIĞIN 3-6 YAŞ GRUBU ÇOCUKLARDA İLETİŞİM
BECERİLERİNE ETKİSİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Ayşe KANTER
(Y1712.420005)**

**Temel Eğitim Anabilim Dalı
Okul Öncesi Eğitimi Programı**

Tez Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin KAZAN

Ocak, 2020

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum Dijital Bağımlılığın 3-6 Yaş Grubu Çocuklarda İletişim Becerilerine Etkisi adlı çalışmamın, tezin proje sahasında sonuçlanmasına kadar ki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim 27/12/2020

Ayşe KANTER



ÖNSÖZ

Tez çalışmamada planlanmasında, araştırılmasında, yürütülmesinde ve oluşumunda ilgi ve desteğini esirgemeyen bilgi ve tecrübelerinden yararlandığım, yönlendirme ve bilgilendirmeleriyle çalışmamı bilimsel temeller ışığında şekillendiren sayın Dr.Öğr. Üyesi Aylin Sözer Çapan hocam ve Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin Kazan hocama sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Bugünlere gelmemede şüphesiz emeğini unutmayacağım sevgili aileme ve özellikle her yerde ve her zaman maddi manevi desteğini esiremeyen sevgili abim Mehmet Devecioğlu'na tüm kalbimle teşekkür ederim. Öğretmenlik mesleğine girmemde yol gösterici olan, desteğini bilgisini tecrübesini örnek aldığım rahmetli eşim Şükrü Kantere kalbi teşekkürümü bir borç bilirim.

Ocak 2020

Ayşe KANTER



İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ	vii
İÇİNDEKİLER.....	ix
ÇİZELGE LİSTESİ.....	xi
ŞEKİL LİSTESİ.....	xiii
ÖZET	xv
ABSTRACT	xvii
1. GİRİŞ	1
1.1 Metodoloji.....	1
1.2 Problem.....	1
1.3 Amaç.....	5
1.4 Önem	5
1.5 Araştırmanın Modeli	6
1.6 Varsayımlar	6
1.7 Sınırlılıklar	7
1.8 Tanımlar	7
2. DİJİTAL BAĞIMLILIK VE İLETİŞİM İLİŞKİSİ	9
2.1 Dijitalleşme	9
2.2 Dijital Medya Araçları.....	10
2.2.1 Facebook.....	11
2.2.2 Twitter.....	12
2.2.3 Instagram.....	13
2.2.4 LinkedIn.....	13
2.2.5 YouTube	14
2.3 Bağımlılık	15
2.3.1 Bağımlılık kavramı	15
2.3.2 Bağımlılık belirtileri	17
2.4 Dijital Bağımlılık.....	18
2.4.1 Dijital bağımlılık kavramı.....	18
2.4.2 Dijital bağımlılığın neden olduğu sorunlar	24
2.5 Dijital Bağımlılık ve Çocuklarla İletişim	28
2.5.1 3-6 Yaş dönemi çocuğun gelişim özellikleri	28
2.5.1.1 Fiziksel gelişim.....	29
2.5.1.2 Duygusal gelişim	31
2.5.1.3 Sosyal gelişim.....	32
2.5.1.4 Bilişsel gelişim	33
2.5.1.5 Dil gelişimi	34
2.5.2 İletişim	35
2.5.2.1 İletişim kavramı.....	35
2.5.2.2 Çocuklarla iletişim.....	38
2.5.2.3 Teknolojik cihazlarla iletişim	38

2.5.3 Dijital ürünlerin erken dönem çocukluk üzerinde etkileri.....	40
2.5.3.1 Bilişsel gelişim üzerindeki etkisi	40
2.5.3.2 Duyuşsal gelişim üzerindeki etkisi.....	41
2.5.3.3 Devinışsel gelişim üzerindeki etkisi.....	41
2.5.3.4 İletişim becerileri üzerindeki etkisi	42
2.6 İlgili Araştırmalar.....	43
3. DİJİTAL BAĞIMLILIĞIN 3-6 YAŞ GRUBU ÇOCUKLARIN İLETİŞİM	
BECERİLERİ ÜZERİNDEKİ ETKİSİNİN İNCELENMESİ.....	47
3.1 Çalışma Evreni ve Katılımcılar.....	47
3.2 Verilerin Toplanması	48
3.2.1 Görüşme formu	49
3.3 Verilerin Analizi	50
3.4 Araştırmanın Tema, Kategori ve Kodlarına İlişkin Bulgular	51
3.5 Öğrencilerin Sosyal Davranış Özelliklerine İlişkin Bulgular	54
3.6 Öğrencilerin Bilişsel Davranış Özelliklerine İlişkin Bulgular	58
3.7 Öğrencilerin Psikomotor Davranış Özelliklerine İlişkin Bulgular	62
3.8 Öğrencilerin Dijital Araç Kullanımına İlişkin Bulgular	65
3.9 Yoğun Dijital Araç Kullanan Öğrencilerin Sergilediği Davranışlara İlişkin	
Bulgular	68
3.10 Dijital Araç Kullanımının 3-6 Yaş Grubu Öğrencilerin Sosyal Gelişimleri	
Üzerindeki Etkilerine İlişkin Bulgular.....	72
3.11 Dijital Araç Kullanımının 3-6 Yaş Grubu Öğrencilerin Bilişsel Gelişimleri	
Üzerindeki Etkilerine İlişkin Bulgular.....	76
3.12 Dijital Araç Kullanımının 3-6 Yaş Grubu Öğrencilerin Psikomotor	
Gelişimleri Üzerindeki Etkilerine İlişkin Bulgular.....	80
3.13 3-6 Yaş Grubu Öğrencileri İçin Dijital Araç Kullanımında İdeal Süreye	
İlişkin Bulgular	83
3.14 Dijital Araç Kullanımının 3-6 Yaş Grubu Öğrenciler Üzerindeki Olumlu	
Etkilerine İlişkin Bulgular	87
3.15 Öğretmenlerin 3-6 Yaş Grubu Öğrencilerin Dijital Araç Kullanımına Yönelik	
Önerilerine İlişkin Bulgular.....	90
4. SONUÇ 95	
4.1 Sonuç.....	95
4.2 Öneriler.....	103
KAYNAKLAR.....	104
EKLER	114
ÖZGEÇMİŞ.....	118

ÇİZELGE LİSTESİ

Sayfa

Çizelge 3.1: Katılımcılara Ait Demografi	48
Çizelge 3.2: 3-6 Yaş Çocuklarının Sosyal Davranış Özellikleri Konusunda Oluşturulan Kategori ve Kodların Sıklık Durumu	55
Çizelge 3.3: 3-6 Yaş Çocuklarının Bilişsel Davranış Özellikleri Konusunda Oluşturulan Kategori ve Kodların Sıklık Durumu	59
Çizelge 3.4: 3-6 Yaş Çocuklarının Psikomotor Davranış Özellikleri Konusunda Oluşturulan Kategori ve Kodların Sıklık Durumu	62
Çizelge 3.5: 3-6 Yaş Çocuklarının Dijital Araç Kullanımı Konusunda Öğretmenlerin Oluşturdukları Kodların Sıklık Durumu	65
Çizelge 3.6: Dijital Araçları Yoğun Bir Biçimde Kullanan Çocuklar Konusunda Öğretmenlerin Oluşturdukları Kodların Sıklık Durumu	69
Çizelge 3.7: Dijital Araç Kullanımının 3-6 Yaş Çocuklarının Sosyal Gelişimleri Üzerindeki Etkileri Konusunda Öğretmenlerin Oluşturdukları Kategori ve Kodların Sıklık Durumu	72
Çizelge 3.8: Dijital Araç Kullanımının 3-6 Yaş Çocuklarının Bilişsel Gelişimleri Üzerindeki Etkileri Konusunda Öğretmenlerin Oluşturdukları Kategori ve Kodların Sıklık Durumu	77
Çizelge 3.9: Dijital Araç Kullanımının 3-6 Yaş Çocuklarının Psikomotor Gelişimleri Üzerindeki Etkileri Konusunda Öğretmenlerin Oluşturdukları Kategori ve Kodların Sıklık Durumu	80
Çizelge 3.10: 3-6 Yaş Arası Çocukların Dijital Araçları İdeal Kullanma Süresi Konusunda Öğretmenlerin Oluşturdukları Kodların Sıklık Durumu	84
Çizelge 3.11: Dijital Araç Kullanımının 3-6 Yaş Arası Çocuklar Üzerindeki Olumlu Etkileri Konusunda Öğretmenlerin Oluşturdukları Kodların Sıklık Durumu	87
Çizelge 3.12: 3-6 Yaş Arası Çocukların Dijital Araç Kullanımına Yönelik Öneriler Konusunda Öğretmenlerin Oluşturdukları Kodların Sıklık Durumu	92



ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 3.1: Araştırmanın Tema ve Kategorileri	52
Şekil 3.2: Öğretmenlerin Görüşleri Arasındaki Benzerlikler	53





DIJİTAL BAĞIMLILIĞIN (TABLET, TV, TELEFON, İNTERNET) 3-6 YAŞ ÇOCUKLARDA İLETİŞİM BECERİLERİNE ETKİSİ

ÖZET

Dijital bağımlılığın 3-6 yaş arası çocuklar üzerindeki etkilerinin çeşitli değişkenler bağlamından incelenmesini amaçlayan bu çalışmada, İstanbul ilindeki okulöncesi eğitim kurumlarında görev yapan 15 öğretmenle yüz yüze görüşmeler yapılmıştır. Yapılan görüşmelerde elde edilen ses kayıtlarının dökümleri alınmış ve elektronik ortamda düzenlenmiştir. Çalışmada öncelikle katılımcıların 3-6 yaş çocuklarının gelişim özellikleri ve dijital araçları kullanma durumları konusundaki görüşleri arasındaki benzerlikleri ortaya çıkarmak üzere Kelime Korelasyon analizi yapılmıştır. Çocuk gelişimi bölümü kökenli iki öğretmenin görüşleri ile mesleki deneyim süresi 5 yıldan fazla olan öğretmenlerin görüşleri arasında yüksek düzeyli korelasyonlar gözlenmiştir. Devamında, dökümler incelenmiş ve katılımcıların ürettikleri kodlar belirlenmiştir. Katılımcılar tarafından oluşturulan kodlar, benzer özelliklerine göre bir araya getirilerek kategoriler altında toplanmıştır. Kategoriler temalarla ilişkilendirilerek sunulmuştur.

Yapılan görüşmelerden elde edilen veri çözümlendiğinde, katılımcıların, günümüzün önemli sorunları arasında yer alan dijital bağımlılık ve bunun 3-6 yaş grubu çocuklar üzerindeki etkileri konusunda ifade ettikleri görüşlerin, araştırma sorularıyla paralellik arz edecek biçimde 11 tema altında toplanmasına karar verilmiştir. İlk tema genel olarak öğrencilerin sosyal davranış özelliklerine ilişkin öğretmen görüşlerini içerirken, ikinci tema bilişsel davranış özelliklerini, üçüncü tema da öğrencilerin psikomotor davranış özelliklerine ilişkin görüşleri içermektedir. Dördüncü tema okulöncesi öğretmenlerinin 3-6 yaş çocuklarının dijital araç kullanımına ilişkin genel görüşlerine odaklanırken, beşinci tema yoğun dijital araç kullanımının çocukların davranışlarına olan etkilerini incelemektedir. Altıncı tema dijital araç kullanımının çocukların sosyal gelişimleri üzerindeki etkilerini incelerken, yedinci tema bu etkileri bilişsel gelişim bağlamında, sekizinci tema da psikomotor gelişim bağlamında incelemektedir. Dokuzuncu tema 3-6 yaş arası çocukların ideal dijital araç kullanma süresine ilişkin öğretmen görüşlerine yönelik iken, onuncu tema dijital araç kullanımının çocuklar üzerindeki olumsuz etkisini araştırmaktadır. On birinci ve son tema da öğretmenlerin dijital araç kullanımına ilişkin önerilerine odaklanmaktadır.

İstanbul ilinde görev yapan, okulöncesi ve çocuk gelişimi öğretmenliği kökenli katılımcıların görüşleri incelendiğinde, 3-6 yaş grubu çocukların, içinde yaşanılan çağın gereklerine uygun bir biçimde fiziksel, bilişsel, duyuşsal gelişim davranışları gösterdikleri, dijital araçlarla zaman geçirme süreleri arttıkça çocuklarda istenmeyen kimi davranış farklılıklarının gözlemlendiği, dijital araç kullanım sürelerinin belli bir sınırdan tutulduğunda ise çocukların bilişsel ve duyuşsal gelişimlerine katkı sunabileceğini düşündükleri söylenebilir. Çalışma bir bütün olarak değerlendirildiğinde, erken dönem çocukları bir bütün olarak ele alması ve dijital araç

kullanımına ilişkin detaylı sonuçlara ulaşması nedeniyle araştırmanın ilgili alanyazına katkı sunduğu, bu nedenle önemli olduğu düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: *3-6 yaş grubu çocuklarda bilişsel, duyuşsal, psikomotor davranış gelişimi, dijital araç kullanımı, dijital bağımlılık*



THE EFFECT OF DIGITAL ADDICTION (TABLET, TV, TELEPHONE, INTERNET) ON COMMUNICATION SKILLS OF 3-6 YEAR OLD CHILDREN

ABSTRACT

In this study, which aims to examine the effects of digital addiction on children aged 3-6 in the context of various variables, face-to-face interviews were conducted with 15 teachers working in preschool education institutions in Istanbul. The audio recordings obtained during the interviews were transcribed and edited electronically. In the study, firstly, Word Correlation analysis was conducted to reveal the similarities between the participants' views on the developmental characteristics of 3-6 year old children and their usage of digital tools. High-level correlations were observed between the views of two teachers from the child development department and those of teachers with more than 5 years of professional experience. Afterwards, the transcripts were examined and the codes produced by the participants were determined. The codes created by the participants were gathered under categories, based on similar features. Categories were presented in association with themes.

When the data obtained from the interviews were analysed, it was decided that the opinions expressed by the participants on digital addiction, which is among the important problems of today, and its effects on children aged 3-6, were collected under 11 themes in line with the research questions. While the first theme generally includes teachers' opinions on students' social behavior characteristics, the second theme includes cognitive behavioral characteristics, and the third theme includes views on students' psychomotor behavior characteristics. While the fourth theme focuses on the general views of preschool teachers on the use of digital devices in children aged 3-6, the fifth theme examines the effects of intensive digital tool use on children's behavior. While the sixth theme examines the effects of digital device use on children's social development, the seventh theme examines these effects in the context of cognitive development and the eighth theme in the context of psychomotor development. The ninth theme is about teachers' views on the ideal digital device usage time of children aged 3-6, while the tenth theme explores the negative impact of digital device use on children. The eleventh and final theme also focuses on teachers' suggestions for using digital devices.

When the opinions of the pre-school and child development teachers who were working in Istanbul were examined, it was observed that 3-6 year old children showed physical, cognitive and affective development behaviors in accordance with the requirements of the age they lived in, and some unwanted behavior differences were observed in children as their time spent with digital tools increased. It can be said that they think that when the duration of digital device use is kept within a certain limit, it can contribute to the cognitive and affective development of children. When the study is evaluated as a whole, it is considered to be important because the study contributes

to the relevant literature as it deals with early-age children as a whole and reaches detailed results regarding the use of digital devices.

Keywords: *Cognitive, affective, psychomotor behavior development in children aged 3-6, digital device use, digital addiction*



1. GİRİŞ

1.1 Metodoloji

İnternet kullanımının çocuklar üzerinde zararlı bir etkiye sahip olacağı görüşünün yanı sıra, internetin çocuklar için birçok faydası olduğuna dair görüşler de bulunmaktadır. Çocukların bilişsel yetenekleri; nedensel ilişkiler kurmak, kelimeleri ve sayıları öğrenmek ve hatırlamak için gerekli becerilerdir. Ayrıca internet içeriği, ebeveynlerin tüketim kararlarını etkileyen ve ebeveynlerin tüketim kararlarını değiştiren en önemli faktör haline geldi. Bu nedenle çocuklar çeşitli tüketim kanallarının hedef kitlesi haline geldi. Bu çalışmanın amacı; Dijital Bağımlılığın 3-6 Yaş Grubu Çocuklarda İletişim Becerilerine Etkisi üzerine ilişkin bilgiler sunmaktır.

1.2 Problem

Bağımlılık kavramı hem maddesel hem de davranışsal kökenli olabileceği için ilgili literatüre bakıldığında zaman birden fazla çok farklı tanımlarla karşılaşmamız kaçınılmazdır. İlgili literatür sonucunda Köknel (1998) madde Bağımlılığını, “bireyin bir besin ya da uyuşturucu madde karşısında bağımlı duruma gelmesi” olarak tanımlamaktadır.

Bağımlılık, bireyin herhangi bir madde veya alışkanlığa fiziksel ihtiyacı giderme ya da tedavi amacı olmadan aşırı şekilde eğilim göstermesi olarak ifade edilmektedir (Şahin, 2007). Köknel (1998) bağımlılığı; bireyin normalin dışındaki davranışlar göstermesine, fiziksel, ruhsal ve biyolojik işlevlerini tam olarak yerine getirmesine neden olan madde ya da davranışlar şeklinde ifade etmektedir. Bağımlı olunan maddenin kişinin bedeninde yaptığı tahribatlar kişi tarafından fark edilse bile kişi o maddeyi kullanmaktan vazgeçemez.

Bağımlılık, süreklilik taşıyan bir kavramdır. Bağımlılık, bireyin isteği ile başlamakta ancak süreç içinde bireyin özerkliğini ortadan kaldıracılabilmektedir (Tansel, 2006). Bağımlılık, genelde bireyin kendisi tarafından fark edilmemekte

ve bu nedenle diğer rahatsızlıklara oranla daha riskli olan durumlara dönüşebilmektedir (Günüç, 2009).

Günümüzde sürekli şiddet eğilimli oyunlar oynamaya, saplantılı ilişkilere, çeşitli dijital aletleri kullanmaya, sürekli alışveriş yapmaya ve sanal dünyada aşırı zaman geçirmeye, internette sürekli cinsel içerikli videolar izlemeye kadar çok farklı davranışları içermektedir (Köksal, 2015, s. 6). Bağımlılık bireyi bilişsel ve duygusal anlamda etkilemektedir. Bireyler o madde ya da davranışı olumsuz etkisine rağmen bırakmamakta hatta artan oranla o davranışı ya da madde kullanımını daha da fazla tekrarlamaktadır. Bandura'nın "Sosyal Öğrenme Kuramı"na dayanan bilişsel yaklaşım'a göre Thombs (1994), bağımlıların bağımlılık geliştirdiği madde ya da davranışı merkeze alan bir hayat biçimi tercih ettiğini ve bu yönüyle bağımlılık davranışının rastgele ya da öngörülemez olmadığını, aksine davranışların bilinçli olduğunu belirtmektedir.

Bağımlılığın her bir aşamasında beynin farklı bölgelerinde değişiklikler meydana gelmektedir. Madde kullanımı, ödül merkezinden yüksek miktarda dopamin salgılanmasına neden olur. Salgılanan bu dopamin kişinin yoğun haz almasına neden olur. Madde alımının tetiklediği dopamin salınımı, zaman içerisinde frontal korteksi etkileyerek yanlış karar alınmasına, seçilen eylemlerin madde kullanımı yönünde olmasına neden olmaktadır. Aynı zamanda dopamin, Nucleus Accumbens ve Striatum gibi beynin öğrenme ile ilgili bölgelerini de etkileyerek öğrenme yetisinin bozulmasına neden olur. Madde bağımlılığı gelişen kişilerde, yeni bilgiyi öğrenme, kaydetme ve hatırlama yetilerinde de bozukluk gelişmektedir. Bağımlılık yapan tüm uyuşturucular doğrudan ve dolaylı olarak beynin zevk alma hissini kontrol eden ve düzenleyen ağı etkilemektedir.

Dijital bağımlılık kavramı ise teknolojinin gelişmesi ile hayatımızda önemli bir yer işgal etmektedir. Dijital medya araçlarının günümüzde her alanda karşımıza çıkması ve dijital medya araçlarını her yerde ve her zaman kullanma imkânı olması bağımlılık düzeyi ile ilgili doğrudan ilgilidir.

Dijital bağımlılık, dijital teknolojilerin çağımızdaki büyük yükselişi ve kitle iletişim araçlarının dijital teknolojilerle bütünleşmesi sonucu ortaya çıkmış ve giderek yaygınlık kazanmıştır.

Dünyada 7,6 milyar nüfusun yarısından fazlası internet kullanmaktadır. Yaklaşık 5 milyar bireyin mobil telefonu var ve mobil telefon üzerinden 2,5 milyardan fazlası internete girmektedir. Dolayısıyla dünya nüfusunun üçte biri mobil internet kullanıcısıdır. Dijital dönüşümün hızla gerçekleştiğini dijital iletişim sürecinin sürekli kullanımından rahatlıkla gözlemleyebiliyoruz. 1 dakika içerisinde Twitter “da yaklaşık 360 bin Tweet atılmaktadır. Gündelik veri alışverişi artık dijital iletişimle gerçekleşmektedir. Dijital olarak kurulan iletişim boyutunda her bir işlem dijital veri olarak kayıt altına alınmaktadır. Bu da beraberinde bireylerin yaptığı her işlem için dijital ayak izlerini bırakmaları anlamına gelmektedir.

Sosyal medya toplumsal bir alışkanlık halini almıştır. Her yaştan dünya vatandaşının içinde yer aldığı sosyal medya; bireylerin ihtiyaç ve temel ilgi alanlarına göre kullanılmaktadır. Sanayi devrimi sonrası teknolojinin araçtan amaca dönüşmesinde büyük rol oynayan teknik, insan kontrolünde bu faaliyetini gerçekleştirmektedir. Ancak insan üretimi olan teknoloji her zaman olduğu gibi beraberinde bağımlılık sorunlarını da getirmektedir. Sosyal medyada; katılım, açıklık, karşılıklı konuşma, topluluk ve bağlantısallık özellikleri kullanımın artmasını sağlamaktadır. Bu noktada bağımlılık, iletişim çalışmalarında çoğunlukla kullanımlar ve doyumlar kuramıyla ilişkilendirilmektedir. Bireyin toplum içindeki huzursuzluğundan kaçışı sosyal medya kullanımıyla gerçekleşir. Bu noktada yeni medya olarak mobil telefonlar ve bu araçlarla kullanılan sosyal medya bireyin toplumdaki sıkıntılarından uzaklaşmasının en önemli yolu olmaktadır.

Dijital bağımlılık kavramının kapsamı; dijital medya araçlarının karmaşıklaşması ve dijital medya bağımlılığının alt boyutlarının çoğalmasıyla kapsam olarak genişlemiş durumdadır. Günümüzde özellikle sosyal medya araçlarının yaygın kullanımı sosyal hayatı olumsuz etkilemektedir.

Temel olarak dijital araç ve uygulamalara yönelik bağımlılık olarak tanımlanan dijital bağımlılık; internet bağımlılığını, cep telefonu bağımlılığını, sosyal medya bağımlılığını, ekran bağımlılığını ve dijital oyun bağımlılığını ve türlü dijital medya aracına karşı konulamaz isteği ifade etmektedir. Dijital bağımlılığın tam olarak nerede başladığının tanımlanamayacağını ancak yaşanıldığı zaman fark edilebileceğini belirtilmektedir (Dilci, Arslan ve Ersoy, 2019, s. 125). Shaffer,

Hall ve Bilt (2000) ise bağımlılığı tanımlayabilmek için kullanılabilecek üç temel kriter bulunduğunu söylemektedir. Bunlardan ilkinin istenilen şeye karşı çok güçlü bir isteğin olması, ikincisinin istenilen şeye karşı kontrolün kaybedilmesi, üçüncüsünün ise istenilen şeye ulaşmak için sınırları zorlayacak derecede ısrar etmek olduğu belirtilmektedir. Dijital bağımlılığın günümüzde çok yaygın olduğu ve her yaştan bireyin dijital bağımlılık kısılacında olduğu görülmektedir. Parçalanmış aile yapısına sahip bireylerin diğerlerine göre dijital bağımlılık oranlarının daha yüksek olduğu belirtilmektedir. Ailedeki otorite boşluğu, kontrol mekanizmasının tam olarak işlememesi, ebeveyne duyulan ihtiyacın başka yollarla telafi edilmeye çalışılması gibi nedenler bu konuda etkili olmaktadır (Bayzan, 2011).

Teknolojik gelişmeyle paralel olarak bireylerin teknolojiye yönelik bağımlılıkları; internet bağımlılığı (Başköy, 2013; Gençer, 2011; Günüş, 2009), teknolojik bağımlılık (Konçak, 2016), bilgisayar oyun bağımlılığı (Bilgin, 2015), telefon bağımlılığı (Ünal, 2015), facebook bağımlılığı (Çam, 2012), sanal oyun bağımlılığı (İçen, 2018), sosyal medya bağımlılığı (Çelik, 2018; Şişman, 2014), bilgisayar bağımlılığı (Aydiner, 2017), çevrimiçi oyun bağımlılığı (Koç, 2017), dijital oyun bağımlılığı (Köksal, 2015; Oral, 2018), dijital bağımlılık (Çukurluöz, 2016) vb. adlar altında farklı kategorilerde incelenmektedir.

Bağımlı bireyler boş zamanlarını sosyal aktivite yerine dijital ortamlarla gerçekleştirmektedir. Yeni medyanın dijital özelliği bireyler tarafından sürekli kullanılmakta ve birey çevrimiçi yaşayabilmektedir. Bireyin dijital medyada oluşturduğu dijital kimlik bir süre sonra onlar için gerçeklik yanılgısına düşürmektedir. Dolayısıyla birey elde ettiği dijital kimliğini daha çok sahiplenmektedir. Kitle televizyonculuğunda amaç tüketiciyi bir şekilde yakalayıp zaman trenine bindirmek ve orada mümkün olduğu kadar tutmaktır. Yeni yayın sistemlerinde, bu arada dijital platformlarda (ya da “çevrimiçi video akış” platformlarında) ve tabii Netflix“te ise amaç tüketiciyi cazip davetlerle yakalayıp mümkünse hiç bırakmamaktır (Şahin, 2019).

Bu belirlemeler doğrultusunda görülmektedir ki; dijital bağımlılık, oldukça geniş kapsamlı bir bağımlılık türüdür ve dijital medya araçlarının günden güne çeşitlenmesi, içerik ve uygulamaların zenginleştirilmesi doğrultusunda da kapsamı daha da genişlemektedir.

1.3 Amaç

Bu çalışmanın amacı, dijital bağımlılığın 3-6 yaş arası çocuklar üzerindeki etkilerinin çeşitli değişkenler bağlamından incelenmesidir. Bu amaçtan hareketle aşağıdaki araştırma sorularına yanıt aranmıştır:

- Okulöncesi öğretmenlerinin, öğrencilerin sosyal davranış özellikleri konusundaki görüşleri nedir?
- Okulöncesi öğretmenlerinin, öğrencilerin bilişsel davranış özellikleri konusundaki görüşleri nedir?
- Okulöncesi öğretmenlerinin, öğrencilerin psikomotor davranış özellikleri konusundaki görüşleri nedir?
- Okulöncesi öğretmenlerinin, öğrencilerin dijital araç kullanımı konusundaki görüşleri nedir?
- Okulöncesi öğretmenlerinin, yoğun dijital araç kullanan öğrenciler konusundaki görüşleri nedir?
- Okulöncesi öğretmenlerinin, dijital araç kullanımının 3-6 yaş arası gruptaki öğrencilerin sosyal gelişimi üzerindeki etkileri konusundaki görüşleri nedir?
- Okulöncesi öğretmenlerinin, dijital araç kullanımının 3-6 yaş arası gruptaki öğrencilerin bilişsel gelişimi üzerindeki etkileri konusundaki görüşleri nedir?
- Okulöncesi öğretmenlerinin, dijital araç kullanımının 3-6 yaş arası gruptaki öğrencilerin psikomotor gelişimi üzerindeki etkileri konusundaki görüşleri nedir?
- Okulöncesi öğretmenlerinin, 3-6 yaş arası gruptaki öğrencileri için ideal dijital araç kullanım süresi konusundaki görüşleri nedir?
- Okulöncesi öğretmenlerinin, dijital araç kullanımının 3-6 yaş arası gruptaki öğrenciler üzerindeki olumlu etkileri konusundaki görüşleri nedir?
- Okulöncesi öğretmenlerinin, 3-6 yaş arası gruptaki öğrencilerin dijital araç kullanımı konusunda getirdikleri nedir?

1.4 Önem

Bu araştırmanın; bağımlılık ve dijital bağımlılık kavramlarının tanımlanması, okulöncesi öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi ve farklı değişkenler bağlamında dijital bağımlılığın iletişim becerileri üzerindeki

etkisinin incelenmesi doğrultusunda, yapılacak diğer çalışmalara katkı sağlaması ve kaynak oluşturmaları bakımından önemli olacağı düşünülmektedir.

1.5 Araştırmanın Modeli

Bu çalışma nitel araştırma yöntemiyle yürütülmüştür. Sandelowski'ye (2004) göre, nitel araştırma yöntemi, bireylerin sosyal dünyayı hangi biçimde anlamlandırdığını, tecrübe ettiğini, yorumladığını ve bilgiyi üretme süreçlerini nasıl izlediğini ve nasıl ürün ortaya çıkardığını anlamaya dönük strateji ve tutumları kapsamaktadır. Bu yönüyle ele alındığında nitel çalışmalar incelenen konu hakkında detaylı, zengin bilgiler elde edilmesine olanak sağlamaktadır. O nedenle, okulöncesi dönem çocuklarının dijital araçları kullanma durumları konusu kendi gerçekliği içerisinde detaylı bir biçimde incelenebilmesi ve değerlendirilebilmesine dönük olarak (Büyüköztürk vd., 2009), nitel (sözel) araştırma yöntemi kullanılmıştır.

Nitel araştırma, yapılandırılmamış görüşmeler, gözlemler, dokümanlar ile benzeri kaynaklardan elde edilen verinin çözümlenerek, incelenen olay ve olguların içerisinde geçtiği doğal ortamlarda, bütüncül ve gerçekçi bir biçimde ortaya çıkarılmasına dönük bir sürecin takip edildiği bir çalışmadır (Yıldırım ve Şimşek, 2008).

Olgu bilim araştırmalarında temel veri toplama aracı görüşme yöntemidir (Büyüköztürk vd., 2009). Görüşme tekniği uygulanarak gerçekleştirilen araştırmalarda çoğu zaman küçük örneklem grupları üzerinde çalışmalar yürütülmektedir (Silverman, 2001).

Çalışmada nitel araştırma yönteminden yararlanılarak elde edilen veri kullanılarak, okulöncesi öğretmenlerinin 3-6 yaş arası çocukların dijital bağımlılık konusundaki durumlarına ilişkin görüşleri incelenmiş ve getirdikleri öneriler ortaya konulmuştur.

1.6 Varsayımlar

Bu çalışmada iki temel varsayımdan hareket edilmiştir:

- Araştırmaya katılan öğretmenler, okulöncesi 3-6 yaş grubu çocuklarının gelişim özellikleri hakkında yeterli bilgi düzeyine sahiptir.

- Çalışmaya katılan okulöncesi öğretmenleri, araştırmacının görüşme formunda yer alan sorulara samimi yanıtlar vermişlerdir.

1.7 Sınırlılıklar

Bu çalışma kimi sınırlılıklar barındırmaktadır. Çalışmanın yürütülmesinde göz önünde bulundurulmuş kısıtlar şunlardır:

- Çalışmanın katılımcıları İstanbul ili Beylikdüzü ilçesi okulöncesi eğitim kurumlarında görev yapan 15 okulöncesi öğretmeniyle sınırlıdır.
- Çalışmada toplanan veri, araştırmacı tarafından geliştirilen görüşme formu kullanılarak yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen dökümlerle sınırlıdır.

1.8 Tanımlar

Bağımlılık: Bir madde ya da davranışı zararlarını fark ettiği halde bırakamaması, hatta davranış ya da madenin kullanımının artması şeklinde tanımlanmaktadır (Çavuşoğlu, 2009, s. 23).

Dijital Bağımlılık: Bireylerin dijital medya araçlarını kontrolsüz, amaçsız kullanması sonucunda bilişsel ve duygu durum bozuklukları ortaya çıkmasıdır (Caplan, 2002).

Patolojik İnternet Kullanımı/İnternet Bağımlılığı: İnternetin aşırı kullanılması ve internette geçirilen süre arttıkça daha fazla internete ihtiyaç duyulması, internete bağlı olmadan geçirilen zamanın kişi için bir anlam ifade etmemesi, yoksun kalındığında aşırı sinirlilik, gerginlik, huzursuzluk gibi hallerin ortaya çıkması ve kişinin iş, sosyal ve ailevi hayatının giderek bozulması olarak tanımlanabilir (Young, 2007, s. 672).

Sosyal Medya Bağımlılığı: Kişilerinin hayatlarındaki boşluğu doldurmak ya da mutsuzluğu gidermek için sosyal medya araçlarını kontrolsüz ve sık sık kullanmaları bağımlılık için bir işaret olabilir. Sosyalleşmek amacıyla sosyal medyayı kullanan bireyler yüz yüze ilişkilerde beğenilmeyeceği ya da istenmeyeceği duygusuyla sosyal medya hesaplarında hayali bir kimlik yaratıp o

kimliğe bağlanırlar. Bağımlı olan birey günün belirli saatlerinde sosyal medya araçlarını kullanma yoluna gitmektedir (Hazar, 2011, s. 165).

Dijital Oyun Bağımlılığı: Bilgisayar, telefon, tablet vb. cihazlar üzerinden kişinin uzun süre çevrimiçi ya da çevrimdışı oyun oynaması, oyun ile gerçek hayatı birbirine karıştırması, oyun oynamaktan dolayı sorumluluklarını yerine getirmemesi, oynamayı başka etkinliklere tercih etmesi gibi sonuçları doğuran bir durum olarak ifade edilmektedir (Horzum, 2011, s. 58).

Cep Telefonu Bağımlılığı: Telefondan yanıda olmadığında huzursuz ya da eksik hissetme, sık sık telefonu kontrol etme, aşırı akıllı telefon kullanımı sonucu fiziksel rahatsızlıkların ya da uyku sorununun ortaya çıkmasıdır. Akıllı telefon bağımlılığının altında yatan en önemli neden internete erişimin her yerden ve her zaman sağlanabiliyor olmasıdır (Sevgi, 2013).

Televizyon Bağımlılığı: Televizyon bağımlılığı bir teknoloji bağımlılığı örneğidir. Televizyon (TV) bağımlılığı televizyondaki belirli bir şovun aksine, televizyon ortamına ilişkin kontrol dışı davranışları ifade eder (McIlwraith, Jacobvitz, Kubey ve Alexander, 1991).

Medya: Medya kavram olarak, çok kişiye ulaşabilen geniş bir iletişim araçları topluluğudur (Nalçaloğlu, H, 2003).

Dijital Medya: Kökeni dijital dile dayanan, zaman ve mekân sınırlaması olmadan çift taraflı iletişim ve etkileşime, alıcının da bilgi üretim ve tüketimine imkân tanıyan eş zamansız medya ortamlarıdır (İspir, 2013, s. 19).

Dijital Kültürleşme: Bu kavram, dijital medya araçlarının hemen her alanda kullanılmaya başlanması ve dijital dünyaya uyum sağlayabilmek amacıyla beceri ve bilgi düzeylerinin bu gelişimlere paralel olarak artırılması anlamındadır (Gülner & Balcı, 2011).

Dijital İletişim: Bu kavram iletişim sözcüğü etrafında şekillenen üçüncü kişilere aktarılacak olan anlam ya da bilgilerin çağrı cihazları, telefon, bilgisayar, fiber optik kablolar, uydu antenleri, televizyonlar, faksler ile aktarılmasıdır (Sütçü, 2012).

2. DİJİTAL BAĞIMLILIK VE İLETİŞİM İLİŞKİSİ

2.1 Dijitalleşme

“Dijitalleşme” terimi elde bulunan süreçlerin bütün görüntüye dayalı iletişimsel teknolojilerin en fazla geliştiği sistemdir. Alışılmış bilgi elde etme biçimlerinin dışında “dijitalleşme” bir kodlama sistemiyle gerçekleşmektedir ve iletişimsel süreç, hızlı ve çok katmanlı etkileşim ile yapılmaktadır. Bundan dolayı, görüntüye dayanan bir iletinin dijital kodlardan oluşmasının sonucunda, söz konusu sistem insanların yaşamının kolay bir hale getirilmesi hususunda oldukça önemlidir. (Sunal, 2016). Dijitalleşmeyle beraber pek çok değişiklik meydana gelmiştir.

“Dijitalleşme” terimi, pek çok sahada farklı gelişmelerin yeni bir suret kazanmasına katkı veren, teknolojiye en etkili ilerlemedir. Bu çerçevede, dijitalleşme, analog iletilerin (sözcük, görsel, ses) değişik biçimlerde ulaştırılabilen, işlenebilen ve elektronik olarak saklanabilen verilere dönüştürülebilmesidir (Yayla, 2015). Ses şeklindeki iletiler, görüntüyle metin dijitalleştirildiği zaman, kolay bir şekilde birleştirilmektedir. Dijitalleşmenin tesirleri iletişimin çok ötesindedir. Ses, video ve metni beraber işleme konusunda yetenekli olan bilgisayarlar için tasarlanan çok farklı çoklu ortam uygulamalarıyla kullanılabilir. Ayrıca; telefon, müzik, fotoğraf, radyo, televizyon ve bilgisayar vs. bütün iletişim vasıtaları dijitalleşmeden dolayı kolay ulaşılabilen ve kullanılabilen cihazlar olmuştur (Ormanlı, 2012). Artık bu cihazlardan en az biri tüm evlerde bulunmaktadır.

Dijitalleşme, internet ile birlikte terim olarak gündeme gelmiştir. İnternet teknolojisinin ortaya çıktığı ilk günlerden bugüne “dijitalleşme” terimi; hürriyet, sebeplilik ve sınırsız alışverişe dayanan bir “siber ütopya” şeklinde vasıflandırılmıştır. Bu çerçevede, internetin, bireyleri birbirlerine bağlayıp televizyon teknolojisinin oluşturduğu edilgen kitlesel iletişim kültüründen değişik bir yere konumlandığına inanılmaktadır. Ama evvela, kamu kurumlarını, ardından üniversitedeki çevreleri birbirlerine bağlayan internet,

reklam ve finans dünyası için de önemli bir öge olmuştur. Bu sayede, internetteki ticari ve toplumsal potansiyel onu, tüketimle kontrolün yoğun bir hal aldığı vasıta kılmıştır (Başlar, 2013). “Dijitalleştirme” veya “dijitalleşme” terimi, günümüzde bilgiye ve iletişime dayanan teknolojilerin medya sahasına dâhil olduğu bir süreçtir. Dijitalleşme, değişik iletişim vasıtalarında bilgilerin özgür dolaşımını temin etmekte ve geleneksel raporlama biçimlerinin dönüşmesini sağlamaktadır (Değirmencioğlu, 2016). Bu yönüyle dijitalleşme, hayatı kolaylaştırmaktadır.

“Dijitalleştirme” terimini tanımlayan en önemli niteliklerden biri, verileri değişik bir biçime dönüştürebilmesidir. Muhtevanın dijitalleşmesi, bilgilerin değişik iletişim kanallarından problemsiz ve hızlıca aktarılmasını mümkün kılmaktadır. Dijitalleşme ile elektronik cihazların boyutları da küçülmüş ve bilgi mobilize edilmiştir. Buna ek olarak, dijitalleştirme; iletişimi kabloya bağlı olmaktan kurtarmıştır ve kişisel iletişim vasıtalarının kullanımını yaygın bir hale getirmiştir (Değirmencioğlu, 2016). Bunlar dijitalleşmenin bireylerin hayatında daha fazla yere sahip olmasını sağlamıştır.

Dijitalleşme, veri, metin ve görsel kodların bir altyapıyla aktarılması, depolanması, toplanması ve görüntülenmesi üzerine kurulu uygulama türüdür. Dijitalleşme, bilgilerin kopyalanması değildir, form değiştirmesidir. Dijitalleşmeyle yazılı, sözlü ve basılı unsurlar bilgisayarlarca belirlenebilir bir durum kazanmaktadır. Cahterina Berth, telgrafın icadını dijitalleşmedeki başlangıç olarak görmektedir Bu çerçevede, tarihi süreç içinde dijitalleşme, değişik biçimlerde değerlendirilmiştir. “Dijitalleşme” teriminin tanımında dönemsel şartlar ve sosyal algılamalar öne çıkmaktadır. Günümüzdeki teknolojinin vardığı son noktada dijitalleşme daha da karmaşık bir hal almıştır (akt. Yayla, 2015). Neredeyse tüm teknolojiler, dijitalleşmeye dayalı bir gelişim kaydetmektedir.

2.2 Dijital Medya Araçları

Yazılı, görsel ve işitsel medya türlerine ek olarak çağımızda dijital medya da gelişmeye başlamıştır. Artık dijital medya, diğer medya türlerinden daha fazla rağbet görmeye başlamıştır. İçerisinde olduğumuz dönemde her şey, dijital medya ürünlerince çevrelenmiştir. Her sektörde, dijitalleşme etkisini göstermektedir. Devlet, özel sektör ve bireyler dijital medyadan faydalanmaktadır. Teknolojiyle

içeriğin karışımı olan dijital medaya ürünleri için yetenek, sanatsal beceri, analiz yeteneği ve üretimsel işbirliği öne çıkmakta ve bütün bunlar, uzman kişilerce yürütülmektedir. Çağımızın gerekliliklerinden olan cep telefonu, tablet, bilgisayar gibi araçlar için yazılan uygulamalar, dijitalleşmeyi tamamlamakta, bireylerin sanal alemde her an bulunabilmesini sağlamaktadır.

2.2.1 Facebook

Facebook 2004 senesinde, Harvard'ta okuyan öğrencilere kurulmuştur ve 2007 senesinde ülkemizde de kullanılmaya başlanmıştır. Facebook'ta kişiler, evvela iletişimde bulunmakta, toplumsallaşmakta ve eğlenmektedir (Sevinç, 2013). Harvard Üniversitesi'nden öğrenci Mark Zuckerberg'ın kurduğu Facebook, kurulmasından bir yıl sonra, 2005 senesinde dünyaya açılmıştır ve ilk senesini bitirmeden 1 milyon kullanıcı tarafından kullanılır hale gelmiştir. Teknik bakımdansa Facebook, web uzmanlarınca en fazla başarıya sahip olan web 2.0 uygulamalarından birisi olarak görülmektedir. Facebook, devamlı olarak geliştirilmektedir ve gün geçtikçe pek çok farklı özelliğe sahip olmaktadır. Mobil uygulamalarının da yaygınlaşması, Facebook'a çok farklı bir önem atfetmiştir ve dünyada her geçen gün kullanıcı sayısı artmaktadır (Sanlav, 2014). Facebook, dünyadaki en önemli iletişim araçlarından biri haline gelmiştir.

İnternete bağlanıldığında Facebook'ta, kişinin ana sayfası, profili ve ana sayfa üstünde kullanıcının arkadaşlarının yayımladığı içerikler belirlemektedir. Kişi, profilinde kendi belirlediği şekilde, tüm özel bilgilerini (yaşını, mesleğini, medeni durumunu, iletişim bilgilerini) paylaşır iken “Haber Kaynağı”yla da arkadaşlarının paylaştığı ürünlere bakabilmekte, yorum yapabilmekte, beğenebilmekte, bu içerikleri kendi arkadaşlarıyla paylaşabilmektedir (Sevinç, 2013). Duvar yazıları, iletiler, anlık iletişim ve durum güncelleme seçenekleriyle kullanıcıların iletişim kurabilmesine olanak sunan Facebook, senelerdir görmediğiniz bir arkadaşınıza ulaşmanıza, beğendiğiniz bir firmanın izlenmesini, görülen yerler hakkında bilgi alınmasını, dahil olunan bir etkinlikteki fotoğraflara bakılmasını, şu an gelinen noktada firmaların düzenlediği kampanyalara dahil olunmasını sağlayan geniş bir evrendir (Özkaşıkçı, 2012). İnsanlar, artık arkadaşlarını daha kolay bulmakta ve iletişim kurmaktadır.

2.2.2 Twitter

Twitter, 2006 senesinde Jack Dorsey, Evan Williams ve Biz Stone tarafından kurulmuş olan bir sosyal ağıdır, uygulama ayrıca mikroblog sitesi olarak da kullanılmaktadır. Kullanıcılara 140 karakterlik kısa metinler yazma, link, görsel paylaşma ve izledikleri insanların içeriklerini, görme imkanı vermektedir (Sanlav, 2014). Bugün için bakıldığında herkesin kullandığı Twitter, iletişimde yeni bir devir açarak, anlık haberleşmeyi milyonlarca insan arasında yaygınlaştırabilmeyi başaramış bir sosyal ağıdır. 140 karakterle sınırlı olması nedeniyle, daha kolay okunabilen ve böylelikle daha rahat ve hızlı paylaşım yapabilme imkanı sunan kısa mesajlara Tweet, Türkçedeki anlamıyla kuş sesi çıkarma, izlenen birinin Tweet'i beğenilip paylaşıldığında yeniden kuş sesi çıkarma anlamına gelmektedir. Başka insanlardan alıntı yapılarak "Quote" denilen içerik paylaşmaya müsaade eden Twitter, bütün güncel gelişmelerin paylaşılabileceği en etkin, dinamik ve kullanışlı kanalların başında gelmektedir (Özkaşıkçı, 2012). Twitter aracılığıyla siyasete ve topluma yön verilmekte, gündemler belirlenmektedir.

Twitter'la birlikte, ülkenin ve dünyanın gündemi izlenebilmektedir, gündeme katkı verilebilmektedir, hadiselerden anı anına haberdar olunabilmektedir, markalar yönetilebilmektedir ve dijital ortamda yaşamın tüm alanlarına katılabilmek mümkün olabilmektedir. Twitter; kendi üstüne kurulmuş uygulamalarla devamlı olarak kendisini yenilemektedir. Fotoğraflarla videolarla sağlanan işlevsellik Twitter'ın sürekli olarak güncellenerek gelişen bir ağ olmasını temin etmektedir (Jarvis, 2012). Bu da Twitter'ın en önemli tarafıdır.

Twitter, sürekli gelişen ve yeni özellikleri platformuna ekleyen bir sistemdir. Bu değişimlerin geniş kapsamlı araştırmalardan sonra hayata geçirilmesi sebebiyle herhangi bir eleştiri ile karşılaşmamış ve kullanıcılar hepsini hızlı bir şekilde kabullenerek uygulamaya almışlardır (Sanlav, 2014). Bu da yapılan güncellemelerin, hep olumlu olduğunu ve kullanım rahatlığı sunduğu için verimli bulunduğunu göstermesi açısından oldukça önemlidir. Geniş kapsamlı olarak değerlendirildiğinde Twitter'ın, Web 2.0'dan sonra SMS ve MSN'in birleşmeleriyle sosyal medyaya dahil olmuş bir alan olduğu belirtilmektedir, sürekli kendini geliştiren ve güncelleyen bir ağıdır (Sevinç, 2013). Twitter'da kimileri popülerliğin peşinde olurken, bazıları pazarlama faaliyetleri için, bazıları

da kendilerini geliştirme ve güncel farkındalıklarını arttırmak için kullanmaktadırlar. Twitter, Facebook'tan sonra en popüler medya araçlarından biri olarak yıllardır gündemimizdeki yerini korumaktadır.

2.2.3 Instagram

Kullanımı son derece basit olan Instagram, 2010 yılının Ekim ayında kurularak hizmete sunulmuştur. Mobilitenin gün geçtikçe hızlanmasıyla beraber yalnızca akıllı telefonların sahiplerince kullanılabilen bir görüntülü paylaşım ortamı haline gelmiştir. Instagram'da fotoğraf çekerek bu fotoğraflara farklı efektler eklenebilmektedir ve bunlar diğer bazı uygulamalarda paylaşılabilir (Sevinç, 2013). Instagram, ilk defa, Kevin Systrom ve Mike Krieger'in iPhone ve İpod için geliştirdiği, sahip olduğu kaliteli filtrelerle ve sosyal ağ özellikleriyle kısa süre içinde çok popülerleşen bir fotoğraf paylaşım uygulamasıdır (Sanlav, 2014). Instagram uygulamaları ile elde edilen fotoğraflar aynı zamanda Facebook, Twitter, Foursquare gibi yaygın kullanılan ağlar üzerinde paylaşılabilir.

Kullanıcılarına fotoğraf paylaşabilme imkanı sağlayan Instagram, kullanıcıların çektikleri fotoğrafları düzenleyerek, istedikleri boyut, renk ve efektleri ile donatarak yayınlamalarına olanak sunmaktadır. Instagram'da video çekme imkanı da vardır. Farklı markalar, reklam amacıyla bu yazılımı tercih ederler. Aynı Snapchat uygulamasındaki benzer şekilde kullanıcılar için kısa süreli videolarla fotoğrafların paylaşımı için imkan vermektedir (Vardarlier, 2016). 2012 yılında Android versiyonunu da piyasaya sürülen Instagram'ı aynı yıl Facebook 1 milyar dolar karşılığında almıştır. Çekilen fotoğrafların alt kısmına yorum biçiminde fotoğrafla alakalı etiketler (+ hashtag) koyulduğunda daha fazla kişinin paylaşılan fotoğrafla ilgilenmesi ve etkileşiminin artması sağlanmaktadır.

2.2.4 LinkedIn

LinkedIn kullanıma girmeden önce farklı iş ağları bulunmakta idi. Ancak hiçbir iş ağı LinkedIn kadar yoğun kullanımlı olamamıştır. Profesyonel iş ağları arasında yüksek bir hızla ilerledi ve bugün en önde yer alan iş ağlarının başında gelmektedir. İş ile ilgili bir ağ olduğu ve diğer ağlar gibi eğlenceli olmadığı için, daha ciddi ve daha resmi bir ağ olarak bilinmekte ve bireyler bu ağı iş ile ilgili olarak kullanmaktadır (Sevinç, 2013). Dünyadaki en profesyonel toplumsal

enformasyon ağı olarak düşünölen LinkedIn, işadamlarının birbirleri ile iletişim kurmasını temin etmek için kurulmuştur. LinkedIn’de bireyin oluşturduğu profesyonel profil, ne kadar önemliyse, bireyin kendi etrafındaki profesyonel çevresinin onu nasıl görüp yansıttığı da o kadar önem arz etmektedir. Bir bakıma, bağlantıların ne biçimde tanımlandığı, profilin LinkedIn’de öne çıkmasını sağlamaktadır (Sanlav, 2014). Kişilerin profilleri, bu uygulama sayesinde rahatça görüntölenebilmektedir.

LinkedIn iş hayatıyla ilgili olarak bir CV sunma ve bunu profesyonel iş dünyasına iletme imkanı sunmaktadır. Bu yaklaşım ile yeni iş imkanları ve iş bağlantıları kurma yolunda destek olan, doğrudan iş dünyasına odaklı bir sosyal ağıdır. İlgi duyulan sektörler hakkında bilgi takibinde bulunmak için en etkin ağ olmasının yanı sıra iş dünyasına ait detay bilgiler sunmaktadır. Bireysel kullanıcılar ile firmaların detaylı bir şekilde ve güncel olarak tanıtımına olanak sağlamaktadır (Vardarlier, 2016). LinkedIn’le bireysel planda bir CV ve firmalar içinse web sayfası oluşturulup günümüzdeki ve eski iş arkadaşlarıyla bağlantı kurulabilir. İleriki dönemlerde meydana gelebilmesi olasılık dahilinde bulunan iş ilişkileri için iş ortaklarıyla ve gruplarla iletişime geçilebilmektedir (Vardarlier, 2016). Yeni iş olanakları, bu uygulama sayesinde elde edilebilmektedir.

2.2.5 YouTube

Video paylaşım sitesi olarak bilinen YouTube, bu tarzdaki sitelerinin ilkidir ve en niteliklisidir. Kapsamlı, büyük ve yaygın bir kullanım sahasına sahip olan YouTube; Chad Hurley, Steve Chen ve Jawed Karim adlı 3 ABD’li arkadaşın, eğlence amacıyla 2005 senesinde kurduğu bir sitedir (Sanlav, 2014). Dünyanın en geniş video paylaşım sitesi olan YouTube, bu 3 eski PayPal çalışanı tarafından kurulduktan sonra çok hızlı ilerleme kaydederek ertesi yıl Google tarafından 1,65 milyar USD ödenerek satın alınmıştır. Farklı içerikli videolar yüklenmesine ve bunların paylaşılmasına olanak sağlayan YouTube’un sistemde yer edinmesiyle birlikte internet kültürünü, katmış olduğu bu yenilikler ile değiştirdiği kabul edilmektedir. Kullanmış olduğu teknolojiler ile video klipleri, müzik videolarını, kısa metrajlı filmleri desteklemekte olan YouTube’da, paylaşılan içeriklerin büyük bir bölümü kişisel paylaşımlardır (Özkaşıkçı, 2012). Görsel ve işitsel olarak hizmette bulunan YouTube, sosyal medyada, pek çok kimse tarafından çok

ciddi şekilde kullanılmaktadır. Kurulduğunda sadece videoların paylaşımı ve belli kelimeler ile yapılan aramalarla kullanıcının karşısına çıkan içerikleri seyretmek mümkündür, ancak sonraki yıllarda, teknolojideki gelişmelerle, akıllı telefonlarla belli içeriklerin bulunduğu kanallardan stream teknolojisine, web sayfalarına; geri beslemelerden öteki sosyal medya platformlarına alt yapı desteği vermeye kadar farklı alanlarda tercih edilmektedir (Vardarlier, 2016). Youtube, giderek tüm sosyal medya araçlarıyla bağlantılı bir içerik sitesi haline gelmiştir.

2.3 Bağımlılık

2.3.1 Bağımlılık kavramı

“Bağımlılık” kelimesi Türk Dil Kurumunun elektronik sözlüğünde “Bağımlı olma durumu, tabiiyet” şeklinde tanımlanmıştır. Öteki anlamı, “Psikotrop bir maddeyle merkezî sinir sistemi arasındaki etkileşmeden doğan ve maddenin keyif artırıcı psişik etkilerini duyumsamak ve bazen de yokluğunun vereceği huzursuzluktan sakınmak için maddeyi devamlı veya periyodik olarak alma isteği” olarak verilmiştir (TDK, 2019). Taş vd. (2014) bağımlılığı fizyolojik olarak uyarıcılara, maddeye bağımlı olmak şeklinde tanımlarken,

Musluoğlu (2016), bağımlılığın davranışsal niteliklerini istekte bulunmak, kimi zaman kontrolü yitirmek ve ısrarda bulunmak şeklinde sıralamıştır. Bağımlılık başta kişinin kendi isteği ile başlamasına rağmen zaman içinde kişi kontrolünü kaybeder ve iradesi dışında davranış oluşmaya devam eder. Diğer bir ifade ile bağımlılık süreğendir. Bir bireyin bağımlı olduğunu anlamamızı sağlayan göstergeler vardır. Bunlar; kişinin kullandığı madde miktarının ya da eyleme harcanan sürenin artması, maddenin ya da eylemin kesilmesi ile huzursuzluk, öfke, yoksunluk belirtilerinin oluşması, yaşadığı olumsuzluklara rağmen maddeyi kullanmaya ya da eylemi gerçekleştirmeye devam etmesi, bireyin sorumluluklarını yerine getirememesidir (Çakıcı, 2018). Bağımlılığın çok farklı ve olumsuz tarafları bulunmaktadır.

Bağımlılığın kişinin yaşamında değişik tesirleri de vardır: Zayıflama, hareketsizlik sebebi ile oluşan sağlık sorunları, gerçekte düşsel dünya arasındaki ayrımın farkına varamama, okul başarısında düşüş, aile ve meslek ile ilgili görev ve sorumlulukları bırakma (Çakıcı, 2018). Bağımlılık dendiğinde akla ilk gelen

madde bağımlılığıdır. Bağımlılık türlerinden en çok bilinen madde bağımlılığı, kimyasal bir bağımlılıktır. Alkol, esrar, kokain, sigara gibi maddelerin kullanımıyla oluşur. Kişi bağımlı olduğu maddeyi alamadığında mide bulantısı, baş ağrısı, terleme, öfke krizi, sara nöbeti gibi yoksunluk belirtileri gösterir. Diğer bir bağımlılık türü ise davranışsal bağımlılıktır. Bu başlık altında alışveriş, problemli kumar, seks, teknoloji, bilgisayar oyunları gibi bağımlılıklar bulunmaktadır. Davranış bağımlılığında da kişinin söz konusu eylemde kontrolü yoktur (Karabulut, 2019). Yaşadığı tüm olumsuzluklara rağmen davranışı göstermeye devam etmektedir.

Bağımlılığın, maddi ve davranışsal kökleri olabileceği için literatürde değişik tanımlar ile yer almaktadır. İlgili literatür sonucunda Köknel (1998) madde bağımlılığını, “bireyin bir besin ya da uyuşturucu madde karşısında bağımlı duruma gelmesi” şeklinde açıklamaktadır. Bağımlılık, bireyin herhangi bir maddeye ya da alışkanlığa fiziki gereksinimi karşılama veya da tedavi amacı olmaksızın yoğun biçimde temayülde bulunması şeklinde ifade edilmektedir (Şahin, 2007). Köknel (1998) bağımlılığı; bireyin normalin dışındaki davranışlar göstermesine, fiziksel, ruhsal ve biyolojik işlevlerini tam olarak yerine getirmesine neden olan madde ya da davranışlar şeklinde ifade etmektedir. Bağımlı olunan maddenin kişinin bedeninde yaptığı tahribatlar kişi tarafından fark edilse bile kişi o maddeyi kullanmaktan vazgeçemez.

Bağımlılık, devamlılığa sahip olan bir davranıştır. Bağımlılık, kişinin isteğiyle başlamaktadır fakat süreç içerisinde kişinin özerkliğini yok etmektedir (Tansel, 2006). Bağımlılık, genel olarak kişinin kendi kendine fark ettiği ve bundan dolayı öteki rahatsızlıklara göre daha fazla riski bulunan bir davranış olabilmektedir (Günüç, 2009). Günümüzde sürekli şiddet eğilimli oyunlar oynamaya, saplantılı ilişkilere, çeşitli dijital aletleri kullanmaya, sürekli alışveriş yapmaya ve sanal dünyada aşırı zaman geçirmeye, internette sürekli cinsel içerikli videolar izlemeye kadar çok farklı davranışları içermektedir (Köksal, 2015). Bağımlılık bireyi bilişsel ve duygusal anlamda etkilemektedir. Bireyler o madde ya da davranışı olumsuz etkisine rağmen bırakmamakta hatta artan oranla o davranışı ya da madde kullanımını daha da fazla tekrarlamaktadır. Bandura’nın “Sosyal Öğrenme Kuramı”na bağlı olan bilişsel modele göre Thombs (1994), bağımlıların bağımlılık geliştirdiği maddeyi veya davranışı merkeze alan bir hayat biçimi

tercih ettiğini ve bu yönü ile bağımlılığın tesadüfi veya öngörülemez olmadığını, tersine davranışların şuurli olduğunu ifade etmektedir.

Özetle bağımlılık sadece alkol, eroin gibi kimyasal maddelere karşı değildir. Aynı zamanda davranışsal bağımlılıklar da söz konusudur. Davranışsal bağımlılıklarda da kimyasal bağımlılıklarda olduğu gibi fiziksel ve psikolojik semptomlar görülmektedir. Teknolojinin gelişimi ve buna bağlı insan davranışlarındaki değişim beraberinde yeni teknolojik bağımlılıkları gündeme getirmiştir. Bu bağımlılıklardan ikisi olan internet ve oyun bağımlılığı sonraki bölümlerde incelenmiştir.

2.3.2 Bağımlılık belirtileri

Bireyin bağımlısı olduğu madde ya da davranışa yönelik yapmaktan kendini alıkoyamadığı birtakım davranışlar göstermesi mümkündür. Birey gündelik işlerini yerine getirmek yerine çoğu vaktini ve enerjisini bağımlı olduğu madde ya da davranışa yöneltmektedir (Dinç, 2015). Bireylerin bağımlı olduğu gösteren belirtiler aşağıdaki gibidir.

- Kullanılan madde miktarının zamanla artması,
- Bağımlısı olunan davranışın sıklıkla tekrar edilmesi,
- Madde miktarının ya da davranış sıklığının azalması halinde kişide yorgunluk, öfke, kaygı, stres ve sinirlilik türünden yoksunluk semptomlarının belirmesi,
- Ruhi, toplumsal, adli veya bedeni bir problem teşkil etmesine karşın madde kullanmayı ya da spesifik bir davranışta bulunmayı sürdürmek,
- Bireyin madde ya da spesifik davranışla alakalı kontrolü yitirmesi ve tasarladığından daha az madde kullanmasıdır ya da davranışta bulunmasıdır,
- Günün büyük çoğunluğunda bağımlısı olduğu maddeyi ya da davranışı düşünme,
- Maddenin, kişinin bireysel ve sosyal sorumluluklarını yapmasını önlemesi (Köknel, 1998)

Bağımlılık fiziksel, ruhsal, davranışsal ya da psikolojik kökenli olmaktadır. Fizik i bağımlılık, kullanılan maddeye karşı önlenemez bir arzu duyması ve bedeninde meydana gelen zararlara rağmen maddeyi kullanmaya devam etmesidir. Ruhi bağımlılıksa bireyin hissi veya karakteri gereği, ihtiyaçlarını karşılama amacıyla belli bir maddeye düşkün olmasıdır. Sonunda, ödül bulunan her şey bağımlılığa

neden olabilir. Davranışsal bağımlılıklar, madde bağımlılıkları gibi hayatı mahvedebilir.

Ayrıca; “bilgisayar oyunları, internet bağımlılığı, sanal alışveriş bağımlılığı, yeme, spor, seks, nikotin, kumar, şans oyunları, teknoloji, ilişki, aşk, insan, sosyal medya bağımlılığı” da tedavisinin yapılması gerekli olan öteki bağımlılık türlerindendir. Bunlar, “davranış bağımlılıkları” şeklinde isimlendirilmektedir. Bütün bağımlılıkların tedavisinde, ailenin ve çevrenin destekte bulunması lazımdır (Köksal, 2015). Kişiler aile desteğiyle ve uzman desteğiyle bağımlılığı kontrol altına alabilmektedir.

2.4 Dijital Bağımlılık

2.4.1 Dijital bağımlılık kavramı

Dijital medya araçlarının aşırı kullanılması şeklinde değerlendirilebilen dijital bağımlılık kavramı da bu doğrultuda, önemli bir bağımlılık türü olarak görülmektedir. Dijital medya vasıtalarından hoşlanma düzeyi, dijital bağımlılık seviyesine direkt olarak etkide bulunmaktadır. Dijital bağımlılık düzeyi bu kapsamda, dijital medya araçları kullanımına yönelik tutumlara ve algılara göre değişkenliğe sahip olabilmektedir (Eşgi, 2013). Dijital bağımlılık, bireylerin hem iş yaşamlarına hem de günlük yaşamlarına yönelik birçok deneyimi ertelemelerine neden olabilmektedir (Çakır-Balta, Horzum, 2008). Aynı zamanda “yaşı olmayan bağımlılık” olarak da nitelendirilen dijital bağımlılık, dünya genelinde hemen her yaş grubu için büyük rakamlarla ifade edilen ve günümüzün en önemli bağımlılık türü olarak görülen bir bağımlılıktır (Horzum, 2011). Her yaştan bireyleri etkilemeye devam etmektedir.

Dijital bağımlılık, teknoloji ile sürekli etkileşimde olunmasının bir sonucu olarak, bu etkileşimin olumsuz etkilerinden zarar görülmeye başlanması olarak tanımlanabilmektedir (Arısoy, 2009). Bugün için birçok insanın yaşamının merkezinde yer almaya başlayan ve bu doğrultuda günlük yaşam dinamiklerini direkt olarak etkilediği kabul edilen dijital bağımlılık, bireylerin sosyal ve psikolojik yaşamlarında da birçok sorunun ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Beyatlı, 2012). Zira sürekli olarak teknolojik araçlarla etkileşim içerisinde olan

bireyler, diğer bireylerle ilişki ve etkileşim içerisinde olmayı önemsememeye başlamakta ve dolayısıyla da yabancılaşmayı beraberinde getirmektedir.

Cep telefonu, sosyal medya, internet vb. gibi dijital medya araçları, mutlaka ki özellikle günümüz itibariyle tamamen yaşamın dışında bırakılabilecek nitelikte değildir. Ancak bu durum, dijital medya araçları kullanımının doğru yönetilemediği durumlarda dijital bağımlılığa neden olmakta ve insanlar bu dijital medya araçlarını kullanma ile dijital bağımlı olmama arasında nasıl denge kurabileceklerini bilemediklerinden sorunlara neden olabilmektedir (Arısoy, 2009). “Dijital bağımlılık” kavramının içeriği; dijital medya vasıtalarının karmaşıklaşması ve internete duyulan bağımlılık, cep telefonu bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve televizyon bağımlılığı gibi dijital medya bağımlılığının alt boyutları olarak değerlendirilen farklı bağımlılık türlerinden bahsedilmeye başlanması doğrultusunda oldukça genişlemiş durumdadır. Bununla birlikte söz konusu edilen ve belirtildiği üzere günümüz itibariyle dijital bağımlılığın alt boyutları olarak değerlendirilen farklı dijital bağımlılık türleri vardır (Kızıl, 1998). Bunlar, günlük yaşamı olumsuz etkileyen sonuçları bağlamında bütünsel bir yapının parçaları olarak ele alınmaktadır.

Dijital bağımlılık, dijital teknolojilerin günümüzdeki büyük yükselişiyle ve kitle iletişim vasıtalarının dijital teknolojiler ile bütünleşmesiyle birlikte ortaya çıkmıştır ve gittikçe de yayılmaktadır (Arslan vd., 2015). Bu temelde de dijital bağımlılık, hangi türde bulunursa bulunsun, özellikle daha sık görülen çocuk ve gençlerde öncelikli olarak akademik başarı düzeyinin düşmesine neden olmaktadır. Konu ile ilgili araştırmalar doğrultusunda da; film, müzik, video, oyun siteleri, sosyal ağlar, sohbet odaları, pornografik siteler gibi anlamında dijital ortamlarda sıklıkla zaman geçiren çocuk ve gençlerin, akademik başarı düzeylerinin düşük olduğu belirlenmiştir. Bununla birlikte dijital yerlilerin dijital bağımlılık düzeylerinin yüksek olmasının; anne – baba ve arkadaşlarla ilişkilerin kötü olmasına neden olduğu ve bu bireylerin okul ödevlerinde, yeni arkadaşlıklar kurmada ve uyku düzeninde daha ciddi problemler yaşadıkları belirlenmiştir (Günüç ve Kayrı, 2010). Bunlar, dijital bağımlılığın psikolojik ve bedensel sonuçlarıdır.

Esasında, dijital araçlar ve uygulamalarla ilgili bağımlılık şeklinde açıklanan dijital bağımlılık; evvela teknolojik vasıta ve uygulamaların gündelik hayata

negatif tesirlerini, internete duyulan bağımlılığı, cep telefonuna duyulan bağımlılığı, sosyal medyaya duyulan bağımlılığı ve dijital oyunlar karşı hissedilen bağımlılığı da kapsamaktadır. Dijital araçların, gereçlerin ve uygulamaların zaman ilerledikçe farklı tür, içerim ve tesirde olanlarının üretilmesinin, dijital bağımlılığın da güncel çalışmalar ile ele alınmasını bir mecburiyet haline getirmiştir (Arslan vd., 2015). Dijital bağımlılık, çok geniş kapsamı bulunan bir bağımlılık şeklidir ve dijital medya araçlarının günden güne çeşitlenmesi, içerik ve uygulamaların zenginleştirilmesi doğrultusunda da kapsamı daha da genişlemektedir. Bu nedenle de dijital bağımlılık olgusunun olumsuz sonuçlarının olabildiğince bertaraf edilebilmesi için çok boyutlu olarak değerlendirilmesi yerinde olacaktır. Zira hem nedenleri hem de sonuçları bağlamında dijital bağımlılık, birçok farklı disiplin kapsamında değerlendirmede bulunulmasını zorunlu kılmaktadır. Dijital bağımlılığa, dijital kültürleşme, dijital sosyalleşme, dijital iletişim, dijital vatandaşlık ve dijital erişim gibi bazı faktörler etkide bulunmaktadır:

“Dijital kültürleşme” kavramı da bu doğrultuda; bireylerin yeni teknolojik değerlerden ve ürünlerden yararlanmaya yönelik olarak dijital medya araçlarını yaşamlarının hemen hemen her alanında kullanmaya başlamaları ve bilgi ve beceri düzeylerini bu yeni kültürel yapıya uyumlu hale getirmek adına geliştirmeleri sürecini ifade etmektedir (Gülner ve Balcı, 2011). Dijital kültürleşme sürecinde bireyler, yeni teknolojik değerler ve ürünler bağlamında dijital medya araçlarını; bilişsel ve/veya davranışsal bir soruna neden olmayacak, makul sürelerle endeksli ve belirli bir amaca yönelik veya belli bir ihtiyacı gidermeye yönelik kullanımı öğrenmek durumundadırlar (Kızıl, 1998). Bununla birlikte dijital kültürleşme sürecinin herkes için sağlıklı bir şekilde devam ettirildiği söylenemez. Zira herkes dijital medya araçlarını; belirtildiği üzere bilişsel ve/veya davranışsal bir soruna neden olmayacak, makul sürelerle endeksli ve belirli bir amaca ya da belirli bir ihtiyacı karşılamaya yönelik kullanamamaktadır. Bu durum bireylerin yaşamında birçok olumsuz durumun ortaya çıkmasına neden olmakta ve neticesinde dijital bağımlılık kapsamında sorunlar yaşanabilmektedir. Dijital medya araçları kullanımına sınırlama getirememesi, sosyal ya da akademik zararlarına karşın dijital medya araçlarını yoğun olarak kullanmaya devam etme ve hatta dijital medya araçları kullanımının

kısıtlandığı durumlarda psikolojik bozukluklar yaşama bu sorunlar arasında değerlendirilebilmektedir (G lnar ve Balcı, 2011). Dijital medya bağımlılığının oluşturduğu olumsuz sorunlar, dijital medya kullanımının engellenmeye çalışılması durumunda da ortaya çıkmaktadır.

“Dijital sosyalleşme” kavramı da bu temelde, bireylerin yeni kült rel deęerlerin ortaya çıkmasına neden olan dijital d neme uyum saęlama s re leri ve bir anlamda da dijital medya ara ları kullanımı vasıtasıyla sosyalleşmeye başlamaları olarak tanımlanabilmektedir (Lundby ve Ronning, 2014).  zellikle gen  bireylerin yaşamında sosyal aęların vazge ilmez bir yere sahip olmaya başlaması, gen lerin dijital ortamlarda sosyalleşmeyi tercih ettiklerini g stermektedir (Yaylag l ve Korkmaz, 2006). Konu ile ilgili araştırmalar doęrultusunda da, gen lerin dijital sosyalleşmeyi tercih etme nedenlerinin ve bu kapsamda sosyal aęlarda harcadıkları zamanın kişilik  zellikleri ile direkt baęlantılı olduęu belirlenmiştir. Bu baęlamda bazı araştırmalar  er evesinde; dıřad n k kişilik  zellięi g steren gen lerin, i ed n k kişilik  zellięi g steren gen lere g re  ok daha fazla iletiřim ve etkileřim i erisinde bulunma ihtiya ı duydukları ve dıřad n k kişilik  zellięi g steren gen lerin dijital sosyalleşme baęlamında sosyal aęlarda  ok daha fazla zaman ge irdikleri bulgulanmıştır (Toprak vd., 2009). Dijital baęımlılık, bireylerin kendi i ine d nerek toplumsan uzaklaşmasına neden olmaktadır.

Bazı araştırmalar  er evesinde de; dięer araştırmaların tam tersi y n nde, dıřad n k kişilik  zellięi g steren gen lerin deęil, bilakis i ed n k kişilik  zellięi g steren gen lerin sosyal yaşam i erisinde sosyalleşme yerine sosyal aęlarda sosyalleşmeyi ya da dijital sosyalleşmeyi tercih ettikleri saptanmıştır (Cemiloęlu ve Altunay, 2010). Bununla birlikte Altunay’a (2013) g re; sosyal aęlarda bireylerin kimliklerini saklayabiliyor olmaları,  zellikle i ed n k bireylerin reddedilme ve alay edilme kaygılarını azalttıęından, bireyler  evrimi i ortamlarda kendilerini a ma davranıřlarını daha fazla sergileyebilmektedirler. Bu durum da neticesinde,  zel anlamda i ed n k bireylerin ve genel anlamda da t m bireylerin sosyal aęları bir sosyalleşme aracı olarak kullanmaya başlamalarını beraberinde getirmektedir.

“Dijital iletiřim” kavramı da bu temelde; iletiřim kavramının kapsamı i erisinde s z konusu edilen ve dięer kiři ya da kiřilere iletilecek olan belirli bilgilerin ya

da anlamların yeni iletişim ortamları “faksler, televizyonlar, uydu antenleri, fiber optik kablolar, bilgisayarlar, mobil telefonlar, çağrı cihazları” gibi cihazlarla aktarılmasını ifade etmektedir (Sütçü, 2012). Dijital iletişim kavramı ve süreci bu kapsamda; bugün için genel olarak hayat biçimlerini, çalışma biçimlerini, insanlar arası ilişkileri köklü bir biçimde değiştirmiştir.

Dijital iletişim ile söz konusu olmaya başlayan değişim süreci, bireylerin kimliklerinin ve kimliklerini tanımlama biçimlerinin değişmesini de beraberinde getirmiştir. Zira artık bireyler kendilerini çok daha farklı algılamaya ve dolayısıyla da tanıtmaya başlamışlardır. Örneğin; cep telefonlarının kullanımın yaygınlaşması ile birlikte kişilerarası iletişim de boyut değiştirmiş ve “üçüncü nesil mobil iletişim” olarak adlandırılan yeni iletişim modeli sayesinde cep telefonlarının iletişim özellikleri zenginleştirilerek, uzak mesafelerdeki bireylerle dahi görüntülü iletişim kurulabilmesi olanaklı hale gelmiştir (Irak ve Yazıcıoğlu, 2012). Cep telefonları bireylerin hayatlarını kolaylaştırmıştır.

Dijital iletişimin aileleri ilgilendiren yönü ise, çocuk ve gençlerin dijital medya araçları kullanımı sayesinde artık çok farklı iletişim kaynaklarını kullanıyor olmalarıdır. Zira artık çocuk ve gençler; sanal ortamda çoğu zaman gerçek kimliklerini bilemedikleri ya da tanımadıkları kişilerle iletişim kurabilmekte ve bu durum da, çocuk ve genç için birtakım tehlikeleri gündeme getirebilmektedir (Ocak, 2013). Söz konusu edilen bu tehlikeler, sanal ortamdaki iletişimin ya da dijital iletişim niteliğinden kaynaklanmaktadır. Çünkü sanal ortamdaki iletişim; önceki anlatımlarda da yer verildiği üzere, yüz yüze iletişimden farklı olarak bireyin kimliğini saklayabilmesini olanaklı kılmakta ve bu durum, özellikle de forum ya da sohbet odası gibi ortamlarda hakaret ve küfür içeren sözlerin kullanılmasına neden olabilmektedir. Bununla birlikte bilinmesi gerekir ki; sanal ortamda bireylerin kimlikleri düşünüldüğü kadar gizli değildir ve gerekli görülen durumlarda, bireylerin şahsi bilgisayarlarına atanan “İnternet Protokol (IP) Numarası” ile bilgisayar kullanıcılarına erişilebilmekte ve yasal süreç başlatılabilmektedir (Dolgun, 2005).

“Dijital vatandaş” kavramı; bilgi ve iletişim kaynaklarını kullanır iken tenkit edebilen, çevrimiçi davranışların ahlaki neticelerinin ayırında olan, teknolojiyi diğerlerine zararsız olarak kullanabilen, internetteki iletişim hakkını kullanan, yaptığı paylaşımlarda ve işbirliklerinde doğru bir tavır sergileyen ve diğer

insanları da bu şekilde kanalize eden vatandaş şeklinde tanımlanabilmektedir. Bu bağlamda dijital vatandaşlık, genel olarak teknolojiyi kullanmakla ilgili hak ve sorumluluklar noktasındaki davranış normlarıdır (Çubukçu & Bayzan, 2013). Dijital vatandaşlar, teknoloji ya da dijital medya araçları kullanımına ilişkin davranış normlarını benimseyebilmiş bireylerdir. Zira dijital vatandaşlık; teknolojinin kullanımı sürecinde etik ve uygun davranış biçimleri sergilenmesini ve bu hususta gereken bilgiye sahip olunmasını içermektedir. Dolayısıyla da bugün için dünyadaki pek çok yerde dijital teknolojilerin kullanılması, tüm dünya vatandaşlarının eşit haklarla özgürlüklere sahip birer dijital vatandaş olarak değerlendirilmeleri gerekliliğini gündeme getirmiştir (Ocak, 2013). Bu durum, dijitalleşmenin bireyler için sunduğu önemli katkılardan biridir.

“Dijital erişim” kavramı, halkın dijital teknolojiye her yerden hızlı bir şekilde ve yüksek kalitede ulaşabilmesi olarak tanımlanabilmektedir. Dijital erişim sürecinde; bilhassa bilgisayara bağlı teknolojiler, dijital içerik oluşturma, bunun üzerinde işlem yapma, çoğaltma, okuma ve tercüme araçlarıyla internet, web 1.0, web 2.0 ve semantik web (web 3.0) vb. dijital iletişim ve içerik paylaşım teknolojileri, önemli bir işleve sahiptir (Semiz, 2015). Söz konusu teknolojilerden evvel; eser nüshaları, fiziksel olarak basılarak çoğaltılmaktadır ve bunların kopyalarına ancak belirli satış ve dağıtım kanalları, kütüphanelerle kültür merkezlerinden manuel olarak erişilmekteydi. Günümüzdeyse dünyanın herhangi bir noktasında üretilen yapıt ve içeriğe dijital teknolojiler ile interneti olan bilgisayar veya akıllı telefonlarla zamandan ve mekândan bağımsız olarak son kullanıcıların biçimlendirdiği tüketim tercihleriyle dijital biçimde erişilebilmektedir (Semiz, 2015). Sınırlar kalkmış, dijitalleşme ile özgürlük ortamı oluşmuştur.

Günümüz itibarıyla çeşitlenen dijital erişim olanakları sayesinde, artık maliyetleri giderek düşen ve yaygınlaşmaya başlayan dijital teknolojilere herkesin eşit olanaklarla erişimleri sağlanabilmektedir. Bu süreçte ise önemli olan; çocukların ve gençlerin olabildiğince bu teknolojilere erişimlerini sağlamak, etkin kullanmayı özendirmek ve bu süreçte de bilinçli hareket edebilmenin önemi noktasında bireyleri bilinçlendirmek olarak görülmelidir (Doucet, 2007). Dijital erişim bağlamında çocuk ve gençlerin yönlendirilebilecekleri en doğru kaynaklar, dijital ortamlarda yer verilen ve akademik nitelikte kurumların kütüphaneleri

olarak görülmelidir. Bu bağlamda masaüstü ya da dizüstü bilgisayarlar veya cep telefonları kullanılarak akademik kurumların kütüphanelerin web sitelerine kolay bir şekilde ulaşılabilen, makale veya görüntü indirebilmektedir. Bir başka ifadeyle de artık kütüphaneler; çağımızda yalnızca fiziki mekânlar değildir, kullanıcıların çalışma ortamlarının içine sentezlenmiş olan uzmanlaşmış ve mobil bilgi hizmetleri veren sanal ortamlar şeklinde hizmette bulunmaktadır (Tonta, 2009). Araştırmacılar için kütüphanelerin dijitalleşmesi çok ciddi yararlar sağlamıştır.

2.4.2 Dijital bağımlılığın neden olduğu sorunlar

3-6 yaş arası çocuklarda dijital bağımlılığın yol açtığı sorunlar çok çeşitlidir. Fiziki, psikolojik ve sosyal sorunlar, bu yaştaki çocukların dijital bağımlılık geliştirmelerinden kaynaklanmaktadır.

Çocukların dijital medya araçlarını sağlıksız kullanımı doğrultusunda ortaya çıkan dijital bağımlılığın neden olduğu fiziksel sorunlar bulunmaktadır. Bu çerçevede dijital bağımlılık;

- Fiziksel aktivitenin giderek azalmasına neden olduğundan obeziteye yol açmaktadır (Balta-Horzum, 2008).
- El bileğinde sinir sıkışması olarak nitelendirilen “karpal tünel sendromu” riskini oluşturmaktadır (Işık, 2007).
- Sırt, boyun, kas ve bağ ağrısı ile postür (duruş) bozukluklarını gündeme getirebilmektedir (Davis, 2001).
- Çocukların uyku sorunları yaşamalarına neden olabilmektedir (Köroğlu vd, 2006).
- Çocukların yeme sorunları yaşamalarına neden olabilmektedir (Kandell, 1998).
- Çocukların öz bakım düzeylerinde düşüş yaşanmasına, kişisel temizlikte eksiklikler görülmesine, dolayısıyla hastalığa yakalanma riskinin artmasına neden olabilmektedir (Soule ve Shell-Kleen, 2003).
- Uzun süre dijital medya araçlarının kullanılması doğrultusunda epileptik nöbetler açısından risk oranının artmasına neden olabilmektedir (Tamer ve Koç, 2010).

- Dijital bozuklukları, göz bozukluklarının ortaya çıkmasına ya da mevcut bozuklukların derecesinin artmasına neden olabilmektedir (Park ve Kim-Cho, 2008).

Dijital bağımlılık, çocuklarda söz konusu edilen fiziksel sorunlar yanında birtakım psikolojik problemler yaşanmasına da yol açmaktadır. Bu çerçevede konu ile ilgili araştırmalar doğrultusunda, dijital bağımlılığın çocuklardaki kaygı, üzüntü ve depresyon düzeylerinin artmasına, hoşgörü eksikliğinin ortaya çıkmasına ve zihinsel problemler yaşanmasına neden olabildiği belirtilmektedir (Kelleci v.d., 2009). Bununla birlikte dijital bağımlılık, özde sadece gerçek yaşamın desteklenmesine yönelik olarak kullanılması gereken dijital medya araçlarının aşırı kullanılması doğrultusunda, bireylerin sanal gerçeklik içerisinde kaybolmalarına ve gerçekliklerde uzaklaşabilmesine neden olabilmektedir (Lam ve Peng Mai, 2009). Sanal olanla gerçek olanın ayırt edilememesi şeklinde belirtilen bu durum, 3-6 yaş arası çocukların gerçeklikle bağlantısı olmayan kurgular üretmesini beraberinde getirebilmektedir. Dijital bağımlılık, bireylerin dijital ortamlar aracılığı ile hemen hemen her şey kolayca erişebilmeleri bağlamında, bekleme ve sabretme özelliklerinin de yıpranmasının neden olabilmektedir. Bu durum daha tahammülsüz bireylerin ortaya çıkması bağlamında sosyal yaşamı da olumsuz yönde etkilemektedir (Jans ve Hwang Choi, 2008). Ayrıca, bireylerin dijital medya araçları vasıtasıyla her bilgiye kolayca erişebileceklerini düşünmeleri, öğrenmeler gereken konuları nasıl olsa internette bulurum anlayışı ile öğrenememelerine yol açabilmektedir.

Bireylerin, küçük yaşlardan itibaren ödevlerini yapma sürecinde çok fazla uğraşmadan ve çaba sarf etmeden bilgiye erişebilmeleri, aynı zamanda sorumlulukları yerine getirilmesi kapsamındaki gelişim öğelerinin olumsuz etkilenmesine neden olabilmektedir (Çevik ve Çelikkaleli, 2010). Zira öğrenciler aradıkları yanıtları belleklerini meşgul etme gereği hissetmeksizin doğrudan internetten edinebilmekte ve bu durum da, tüm yaşamları boyunca her şeye kolayca erişebileceklerine yönelik yanlış bir yargı edinmelerine yol açabilmektedir.

Dijital ortamlarda kişisel bilgilerin ve görüntülerin paylaşılması ve bireylerin bunlara kolayla erişebilmeleri, psikolojik bütünlüklerinin zarar görmesine yol açmaktadır (Şenormancı ve Konkan-Sungur, 2010). Zira henüz bu bilgileri ve

görüntüleri doğru bir şekilde anlamlandırabilecek düzeyde olamayan çocuklar, yanlış değerlendirmelerde bulunmak doğrultusunda yanlış davranışlar sergileyebilmektedirler.

Sosyal paylaşım ağlarında uzun vakit geçiren çocuklar; beğenilme, gözetleme, gözetme ve/veya gözetilme gibi değerleri gereğinden fazla önemseyerek, kendilerini sadece başkaları tarafından beğenilmeleri derecelerine göre değerlendirebilmektedirler (Tsai, Lin & Tsai, 2001). Bu doğrultuda çocuklar ve gençler, gerçeklikle bağlantısı olmayan bir dünyada yaşamaya başlayabilmekte ve hatta kendilerine yönelik algıları gerçektışı olabilmektedir.

Dijital ortamlarda çok sık zaman geçirilmesi ve sosyal ağlarda gerçek hayatta sahip olunan kimliğin dışında bir kimlik paylaşılması, çocuk ve gençlerin kimlik karmaşası yaşamalarına neden olabilmektedir (Ceyhan, 2008). Zira birçok çocuk ve genç, sanal ortamlarda kendilerini olduklarından farklı tanıtabilmekte ve bu durum da gerçek kimliklerinden uzaklaşmalarına neden olabilmektedir.

Genel anlamda dijital bağımlılık ve özel anlamda da internete duyulan bağımlılık; ailelerle arkadaşların yerini almakta, çocukların ilerideki hayatlarına dönük olumsuzluklara ve gerçek dünyayı yanlış kaynaklardan öğrenmelerine yol açmaktadır. Buna ek olarak ailelerle gençlerin internete girme konusunda bir kontrol mekanizması ve izleme sistemi kurulmaması, çocukların internetten negatif olarak etkilenip bağımlılık riskini artırmaktadır (Yılmaz vd, 2014). Bilhassa, öğrencilerin ilgilerinin ders dışına yönelmesi ve toplumsal ilişkilerden uzaklaşılması eğitim yaşamlarında sorunlar oluşturmaktadır.

Kişilerin sosyal medyayı çok fazla kullanması, yakınlaşma, kendini açma, yüz yüze iletişim ve daha fazla etkileşimle kendisini ifade etmesi, bunları yaparken teknolojik olanaklardan yararlanma eğiliminde olmalarına yol açmaktadır. Sosyal medya ağları yeni bir toplumsallaşma imkanı oluşturmaktadır. Kişiler arasındaki toplumsallaşma dikkate alındığında internet kullananların gerçek yaşamdaki gibi sanal dünyada davranışları, gerçekleştirilen toplumsal etkinliği gerçekliğiyle sanallığı arasında bulunan ayrımı muğlaklaştırmaktadır. Kişilerin bilinen iletişim şekillerini bırakarak sosyal medya üstünden iletişim kurması, sosyal yabancılaşmayı ve yalnızlaşmaya yol açmaktadır. Toplumsal iletişimin yaygınlaşmasıyla da çağdaş bireyler yüz yüze iletişim kurmak üzere yeteri kadar

vakit bulamamaktadır (Karagülle ve Çaycı, 2014). Ailesi parçalanmış kişiler, daha fazla internet bağımlılığı geliştirmektedir. Bunun sebebi, ailede bulunan otorite eksikliğidir ve daha özgür davranma isteğidir. Ayrıca, bir başka sebep de anne-babadan birisinin eksikliğinin toplumsal ve ruhsal yoksunluğunun internetle doldurulmak istenmesidir (Bayhan, 2011). Yani dijital medyayı kişiler ruhsal sorunlarının çözümü olarak görmektedir.

Dijital medya araçları kullanımının yaygınlaşması ile beraber, “dijital dil” şeklinde nitelendirilen yeni bir anlaşma biçiminin ortaya çıktığı anlaşılmaktadır. Dijital dil daha çok, dijital medya araçlarını daha fazla kullanma eğiliminde olan dijital yerliler tarafından kullanılmaktadır. Bu nedenle de dijital göçmenlerin ya da dijital yerlilerin anne – babası olan bireylerin bu dili anlamaları söz konusu olmamakta ve bu durum, aileleri ile çocukları arasında iletişim bozukluğunun ve kuşak çatışmasının ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Nalwa & Anand, 2003). Hatta dijital çağda her şey o denli hızlı değişmektedir ki, sadece anne – babalar ile çocukları arasında değil, aralarında birkaç sene olan çocuklar ve gençler arasında da nesil çatışması yaşanması olası olabilmektedir. Söz konusu tüm bu belirlemelerin yanında dijital medya araçlarının sağlıklı kullanımı, aile içi iletişimi olumsuz yönde etkilemektedir (Lin & Tsai, 2002). Zira aileler; çocuklarına sadece bilgisayar kullanmayı yasaklamak doğrultusunda onları dijital ortamlardan uzaklaştırabildiklerini düşünmekte ve cep telefonu, tablet ya da diğer dijital medya araçları sayesinde internete erişebildiklerini bilmekte ve dolayısıyla da çocuklarını kontrol edememektedirler.

Sonuç olarak bu durum, bir anlamda çocuklarının sanal ortamlarda ne tür paylaşımlar içerisinde bulundukları bilmeyen ailelerin ve ailelerine yalan söyleyen çocukların sayısının artmasına neden olmaktadır. Aynı şekilde akşamları bir araya gelmesi gereken aile bireyleri; bunun yerine çocukların cep telefonlarına, bilgisayarlarına ya da tabletlerine ve ebeveynlerin de televizyona yönelmeleri doğrultusunda, birbirleri ile kaliteli paylaşımda bulunmadan günü sonlandırabilmektedirler (Karagülle ve Çaycı, 2014). Dijital bağımlılık, söz konusu edilen bu ve benzeri sosyal sorunları beraberinde getirebilmektedir. Bu sorunların aşılabilmesi için de en büyük sorumluluk, anne–babalara düşmektedir (Bayhan 2011). Zira dijital medya araçları kullanımı konusunda yeterli bilgi ve beceri sahibi olmayan anne – babalar, çocuklarının bu araçları kullanmaları

noktasında kontrol sağlayamamakta ve dolayısıyla da aile içi iletişimin bozulmasından çocukların aileye yabancılaşmasına kadar varan birtakım sosyal sorunlar ortaya çıkabilmektedir.

2.5 Dijital Bağımlılık ve Çocuklarla İletişim

Sosyal sistemin değişmesine neden olan dijital bağımlılık, teknolojinin çocuklar üzerindeki en önemli olumsuz etkilerinden biridir. Teknoloji, insanlar için vazgeçilmez bir hal almıştır, ancak kimileri için teknoloji, olmazsa olmaz haline gelmiştir. Özellikle, çocuklar, teknoloji çağında dijital medya olmaksızın yaşanamayacağını düşünmektedir. Bu da giderek onları bağımlı hale getirmektedir. Bağımlılık, çocukların aileleriyle ve çevreleriyle iletişim kurmasını engellemekte, bu konuda ciddi sorunlar yaşamalarına neden olmaktadır.

2.5.1 3-6 Yaş dönemi çocuğun gelişim özellikleri

“Okul öncesi dönem” ilkokuldan evvelki seneleri içeren, bir kurum ya da aile içerisinde kişinin gelişimsel alanında anne-babalarla eğitimcilerin işbirliğiyle çocukluktan bir sonraki eğitim aşamasına kadarki eğitimsel süreçtir (Koçyiğit, 2012). Okul öncesi evre, kişinin davranışlarının çevreyle kalıtımın tesiriyle değişime uğradığı ve gelişme gösterdiği dönemdir. Eğitimin ilk kademesindeki okul öncesi eğitim bedeni, psikomotor, sosyal-duygusal, zihinsel ve dilsel gelişim çerçevesinde kişinin biçimlendiği dönemdir. Ayrıca, bu dönem, kişinin temel yetenekleri elde ettiği 0-6 yaşları kapsayan evredir. (Ömeroğlu, 2004). Okul öncesindeki çocuklar, gördüğü ve duyduğu her şeyi merak etmektedir. Gelen her gün, bu evredeki çocuklar için yeni bir serüven ve tanışma sürecidir. Bu, anne-babaların ve öğretmenlerin, çocukları şekillendirmesi, onların yaratıcılıklarını ve imgelemine kullanması için teşvikte bulundukları için çok önemli bir süreçtir. Okul öncesi dönemdeki çocuklar his, fikir, simge ve kavramları anlamak üzere yaratıcılıklarını ortaya koyup becerilerini geliştirebilir (Kelekçi Olgun, 2018). Kişilerin fikirlerini, yaratıcılıklarını kullanmak suretiyle aktarması duyuşsal ve kavramsal olarak gelişmelerini sağlamaktadır.

Okul öncesindeki bireyler, çevrelerindeki her şeyi keşfetmekten, dokunmaktan, hissetmekten, koklamaktan, tatmaktan, takip etmekten hoşlanır ve etraflarındaki

her şey onların merak duygusunu uyarmaktadır. Fiziki olarak okul öncesindeki çocuklar, koşup, tırmanıp, zıplayıp ve birbirini kovalayıp ciddi ölçüde vakit sarf etmektedir; eğitimle ve sanatla ilgili etkinlikleri “karalama, boyama, inşa etme, dökme, makasla kesme, bulmacaları birleştirmek” türünden etkinliklerdir. Ben merkezli düşünmeden kaynaklanan, toplumsal beceriler dikkate alındığında, bu yaştaki bireyler başka insanların hislerini ya da düşüncelerini anlayamazlar. Kendilerine has dünyada yaşamaktadır ve dünyayı yalnızca gözleri ile görmektedir. Dünyayı akıl merkezinde algılayan bir yetişkinin gözüne göre tamamıyla orijinal tecrübeler, resimler ve ifadeler ortaya çıkabilir. Okul öncesi bireyler ben merkezlidir. Bunun dışında, hayatlarındaki büyüklerin hala onların üstünde önemli bir tesiri bulunmaktadır. Bu evredeki bir çocuk, kabiliyetlerini göstermeye başlamaktadır (Koçyiğit, 2012).

2.5.1.1 Fiziksel gelişim

Fiziksel gelişim, bireysel büyüme ve bireyler arası farklılıkları yorumlamada yardımcı olur. Fiziki veya bedeni gelişim, bedeni teşkil eden bütün organların gelişimini, boyun uzamasını, kilonun artısını, kemiklerin gelişimini, dişlerin çıkmasını ve değişmesini, kas, beyin ve bütün sistemler ile (sinir, sindirim, dolaşım, solunum, boşaltım gibi) duyu organlarının gelişimini kapsamaktadır (Aral, 2000). Kilodaki ve boydaki artışlar benzer bir gelişim göstermektedir. 2 yaşına kadar hızlı sonra daha yavaş bir hızda artış devam eder. İlk diş, genellikle çocuk 6-8 aylıkken çıkar. Alt üst çene toplam 20 adet olan süt dişleri 3 yaşına doğru tamamlanır(Yavuzer, 1990). 2-6 yaş arasındaki evre, motor gelişim evresidir. Gelişen ve büyüyen çocuk, vücudunun farklı bölgelerini kullanıp ve bunların arasındaki kordinasyonu temin ederek yeni ve daha kompleks beceriler geliştirmektedir (Başaran, 2000). 3 yaşından başlayarak oyun dönemine giren çocuk, motor becerilerinin gelişmesi ile çevre üstünde hakimiyet sağlamak ve çevresini genişletmeye başlamaktadır (Yavuzer, 1997).

3- 4 yaş arasındaki çocuk, parmak uçlarında yürümeye başlamaktadır, sıradan yürümedeki adımları uygun ve 2 yaşına oranla daha uzun olmaktadır. 4-5 yaş arasındaki çocuk, uzun adımlar ile ve ayağını yetişkinlerdeki basmak suretiyle yürümektedir (Yavuzer, 1990). 4 yaş çocuğu küçük tahta boncukları ipliğe dizip kolye yapabilmektedir (Yavuzer, 1997). 4-5 yaşlarındaki çocuklar, uzun adımlarla ayaklarını yetişkinler gibi basmak suretiyle yürümektedir. 3 yaşa oranla

bedenlerinin belli bölgelerinin hareketleri çok daha iyi ve uyumludur. 4 yaştaki çocuk tırmanma, sıçrama, atlama, bisikletin pedallarını hızlı bir şekilde çevirme ve takla atma gibi bütün bedeni aktiviteleri yerine getirebilmektedir (Başaran, 2000). İlköğretim okulu çocuğunun fiziksel gelişiminde dikkat çeken ilk özellikler boy, kilo artısındaki durum, kemik ve kas yapısındaki gelişmelerdir. Okul öncesi dönemdeki büyüme süratindeki düşüş, 10–11 yaşlarına dek devam etmektedir (Erdem ve Akman, 1997). Yemek yerken kaşık ve çatal kullanmakta, ellerini yıkamaktadır. Ancak ellerini kurular iken kontrol altında olmalı, gerektiğinde ona yardımda bulunulmalıdır. Çocuk, bu evrede alt giysilerini indirip çıkarabilmektedir (Yavuzer, 1997).

5-6 yaşlar arasındaki çocuğun hareketlerinin koordinasyonu iyi durumdadır. Çocuk, daha çok duvar veya tahta üstünde yürümek, iki tekerlekli bisiklet kullanmak türünden denge etkinlikleri ile ilgili olmaktadır. Müzikteki ritim onu ilgilendirmektedir ve belli bir tempo ile vuruş yapmaktadır. Hareket ile alakalı gelişme 6 yaşından sonra iyice yavaşlamakta ve azalmaktadır (Yavuzer, 1990). Kalemi yetişkin gibi tutar ve başarıyla kullanır. Baş ve bacaklar çizmekte; kimi zaman buna gövdeyi, kolu ve parmakları da eklemektedir. 4 ana rengi uygun şekilde eşleştirmekte ve bunların adlarını söyleyebilmektedir. İstendiğinde veya spontane olarak, tanımlanabilen evler evler çizebilmektedir. Resimlerini yapmadan evvel, çizeceği şeyi adlandırmaya başlamıştır(Yavuzer, 1997).

6 yaşta ince bir çizgi üstünde kolaylıkla yürüyebilir. Hareketlerini müziğin ritmine uydurabilir. Örneğe bakarak küplerle 3 veya 4 basamaklı merdiven oluşturabilir. Örneğine bakıp kare ve çapraz şekillerinin aynısını çizer. Çocuklar 7 yaşındayken küçük kaslarını kullanmada yetersiz oldukları için bu kaslarını kullanmayı gerektiren öğrenme görevlerini yerine getiremezler. Bilek ve parmak kemikleri de ince işler yapabilecek olgunlukta değildir. İlköğretim okulu birinci sınıftaki öğrencilerin çoğu için kalem uygun biçimde tutup, düzgün çizgiler çizmek çok güç bir beceridir. Zamanla hem küçük kaslarının el ve ayak bileklerinin olgunlaşması, hem de okulda küçük kaslarını kullanma alıştırmaları yapma olanağı bulmaları sayesinde küçük kaslarını kullanma yeterlilikleri zamanla artar (Yavuzer, 1997).

2.5.1.2 Duygusal gelişim

Duygusal yönden okul öncesi çocukları, duygularını yalnızca bildikleri şekilde gösterebilmektedir. Duygularını sözlü olarak ifade etme becerisine henüz sahip değildirler. Gelişim bir bütün olarak incelenen bir alandır. gelişim süreçleri bilişsel, sosyal, fiziksel, dil ve kişilik gelişme gibi alanlara ayrılabilir. Çocuğun duygusal gelişimi, fiziksel ve bilişsel gelişimle koşut gelişmektedir. Duygular, çocuğun eğitiminde ve öğrenmesinde en önemli etkenlerden biridir. Öğrencinin duygularını ve duygusal gelişimini tanımadan onu eğitmek olası değildir(Başaran, 2000). Bu nedenle duyguları incelemek, insan davranışlarına egemen olmayı kolaylaştırmaktadır (Binbaşıoğlu, 1992). 3 yaşında olan çocuk, artık etrafından ve kendinden bağımsız bir evrenin var olduğunu ve kendisinin de o dünya içerisinde bir kişi olduğunu kabul etmeye başlamıştır. Bu aşamada çocuk, kendine özgü bir benlik ve cinsiyet duygusu geliştirmektedir (Yavuzer, 1997). Kendi başına ya da kardeşleri ile beraber, kutu oyuncak trenler, bebekler, beşikler vb. nesneler ile yerde oynamaktan hoşlanmaktadır. Oyunda kendi kendisine giderek daha az konuşmaktadır ve bunun yerine başkaları ile konuşmaya başlamaktadır (Alan, 2009). Çocuk, bu evrede dış hayata açılmaktadır.

Çocuğun hayatında, okula başlamak bir dönüm noktasıdır. Okula başlayan çocuk kendini büyümüş gibi hissetmekte ama aldığı sorumluluktan da içten içe korkmaktadır. Okula yeni gelen çocuk duygusal yönden yetişkine bağımlıdır(Kılıçcı, 2000). “Okul çağı çocuğu, kurduğu arkadaşlıklar sayesinde aile biriminin ötesinde ufkunu genişletmekte, dış dünyaya ilişkin deneyim kazanmaya başlamaktadır. Böylece çocukta benlik imajı oluşmaktadır” (Yavuzer, 2000). Okul çağında çocuğun sevgisi, öğretmene ve diğer çocuklara karşıdır. 5-6 yaşlarından sonra çocuğun sevgisi özellikle aynı yaşta ve aynı cinsiyette olan çocuklarda toplanmaktadır (Binbaşıoğlu, 1990). Kendisinden küçük kardeşlerine sevgi göstermekte, onlara sevecen bir davranmaktadır (Yavuzer, 1997). Bu dönemde öğrenme, yalnız okulda değil, aynı zamanda sokakta, arkadaşlarının evlerinde ve kendi evinde olmaktadır. Çocuk ruhi dünyasıyla artık gerçek hayata girmeye hazırdır. “Okul çağında çocuğun hayal gücü çok geniş ve canlıdır. Bu dönemde çocuk hiç bilmediği, tanımadığı insanları ve hiç görmediği başka ülkelerin nasıl olduğunu hayal eder” (Göknar, 2004). Okul, çocuğun sosyalleşmesini hızlandırmaktadır.

2.5.1.3 Sosyal gelişim

Toplumsallaşma, kişinin içinde yer aldığı topluma uyum geliştirmesidir. Kişinin, içerisinde bulunduğu toplumun kurallarını, değerlerini, kendinden beklenen rolleri, tavırları ve davranışları, sosyal etkileşim için gereken yetenekleri, benlik ve kimlik duygusunu kazanma, içerisinde bulunduğu kültürü içselleştirme çabasıdır (Özdemir vd. 2012). Duygusal ve toplumsal gelişim birbiriyle ilişkilidir. Duygusal gelişime, en fazla tesirde bulunan faktör kişinin öteki insanlarla olan ilişkisidir, bu da sosyal gelişimi sağlamaktadır (Vural, 2006). Duygu, insan olmanın en önemli öğelerinden biridir. Duygu, sosyal bağlarda ana role sahiptir.

3-6 yaş sürecini oluştura bu evrede çocuğun bireysellik olmaktan çıkıp sosyalleşmeye yöneldiği, kendisini toplumsallaşmaya adanmış ve bunun yanında zihni gelişimi ile de mevcut bilgilerini artırdığı bir dönemdir (Alptekin, 2018). Aile, çocuk için ilk toplumsal çevredir. Çocuk, ilk toplumsal davranışları, ailedeki bireylerle kurduğu etkileşimle kazanmaktadır. Ebeveynin ve öteki insanların çocuk ile kurduğu etkileşim, çocuğun ailedeki yerini belirlemektedir. Okul öncesi dönem çocuklarının öğrenmeleriyle ilişkili iki kavram vardır ve bunlar çevre ile etkileşime girmek ve meraktır(Kandır ve Alpan, 2008). Bu iki kavram birbirlerini desteklemektedir.

Toplumsal gelişimse; sosyal davranış, duygu, tutum ve değer açısından kişinin hayatı süresince ortaya koyduğu daimi ve pozitif değişimlerdir. Kişinin içerisinde yer aldığı toplumun yapmasını istediği davranışları yapacak şekilde yetişmesi toplumsal gelişimle ilgilidir. Toplumsal gelişim, çocuğun toplum içerisinde insanlar ile iyi geçinmesi ve karşılıklı uyumudur (Koçak vd., 2015). Erken çocukluk döneminde toplumsal ve hissi gelişimin önemli unsurlarından birisi de empatinin gelişmesidir. Empati, bireyin kendini bir başkasının yerine koyabilmesi ve onun his, fikir ve davranışlarını anlayabilmesidir (Ersoy ve Köşger, 2016). Çocuklar, sosyal medya vasıtalarıyla yeni insanlar, yeni yaşam biçimleri, kendi ailelerinden değişik başka aileleri, kendi milletlerinden başka milletleri tanımaya başlamaktadır (Erdoğan, 2010). Sosyal medya onların hem öğrenmelerini hem de sosyalleşmesini sağlamaktadır.

2.5.1.4 Bilişsel gelişim

Bilişsel gelişimin her dönemdeki bireyin yaşamında önemli rolleri ve belirgin izleri bulunmaktadır. Okul öncesi dönem, çocukların ileriki dönemlerde sağlıklı bir yetişkin olabilmesinde yapıtaşdır. Çocuk, doğduğu andan başlayarak her gün etrafından yeni bir deneyim edinip gelişmesini süratli bir biçimde sürdürmektedir. Erken çocukluk dönemindeki birey, farklı uyarıcılar ile dolu dünyayla tanışmaktadır ve onu keşfetmektedir. Bu dönem, bireyin yaşamındaki temel becerileri kazandığı dönemdir. Okul öncesi evrede bireyin çevresi genişlemektedir, çevre ile etkileşime girmektedir, farklı ilgiler kazanmaktadır ve nitelikli bir eğitimle gelişimi hızlanmaktadır. Erken yaşlar, bireyin etrafındaki uyaranlara en azla açıldığı yaşlardır (Ulutaş, 2017). Bundan dolayı bu evre, bilişsel gelişime de etkide bulunmaktadır. Bilişsel gelişim, bireylere soyut ve somut olarak sebepleri öğrenmelerini, akılcı düşünmelerini, etrafındakiler ile alakalı bilgileri örgütlemeyi sağlamaktadır (Kürkçüoğlu, 2010).

Piaget'e göre işlem öncesi evredeki çocuklar, bilhassa 2-4 yaş arasında ben merkezli olmaktadır (Kol, 2011). Dolayısıyla, görmediği veya gözden kaçırdığı nesne veya bireylerin gerçekten yok olduğunu düşünmektedir. Bu gelişim evresinde kişiler ben merkezli düşündüklerinden nesnelerin işlevlerine takılmamaktadır. Mesela, çocuk; karşılaştığı bir cetvel ile uçak gibi oynayabilmektedir veya bir televizyon kumandasını oyuncak arabaya dönüştürmektedir. Bundan dolayı, bu yaştaki bireylerin yaratıcılık güçleri de gelişmektedir. Bilişsel süreçler dendiğinde de “algılama, dikkat, gizil güç, bellek, düşünme” vb. zihni bilgi işlem süreçleri akla gelmektedir. Bilişsel gelişimin gayesi, soyut biçimde akıl yürütme, varsayım kurma, durumlara ilişkin mantıki düşünme, kuralları kompleks ve daha yüksek yapıda örgütlemektir (Koçak vd., 2015). Bilişsel gelişim, tüm gelişim birimlerine etkide bulunan bir birimdir.

Piaget'e (1960) göre, çocukların gelişimleri ve dünya görüşleri onların fiillerine ve kullandıkları kelimelere bakılmak suretiyle anlaşılmaktadır. Değişik çocukların bilgiyi yapılandırmasına yardımcı olan yaşantılar farklıdır, çocukların çevresini ve fikirlerini kullanmak suretiyle edindiği kavramlar evrenseldir (akt. Hamamcı ve Hamamcı, 2015). Algılama, bütün duyuların etkileşimiyle gerçekleşmektedir, fakat görsel algılama öteki algılamalar içerisinde en tesirli ve güçlü olanıdır. Algı kabiliyeti üstünde araştırma yapan bilim adamları, bebeklikte

en fazla görmeye ve işitmeye dayalı algının etkili olduğunu söylemiştir (Çukur ve Delice, 2011). Çocuklar, doğduktan sonra görsel bilgileri algılamaya gereksinim hissetmektedir. Bu da yetişkinlikte de devam etmektedir ve çevreyi görüp anlama süregiden bir durum halini almaktadır. Görseller yoluyla görsel okuryazarlık becerisi de gelişmektedir (Taşpınar, 2019). Bu yüzden görseller oldukça önemlidir.

2.5.1.5 Dil gelişimi

Çocuklardaki dilsel gelişime ve anlama seviyelerine uygun olarak his ve fikir evrenlerinin sanatsal nitelikleri olan dilsel ve görsel iletiler ile zenginleştiren beğeni seviyelerini artıran ürünler, “çocuk edebiyatı” ürünleridir. Çocuk edebiyatının ana işlevi, çocukların resimlerle dilin anlatım olanaklarını kullanarak dili öğrenmelerini temin etmek ve onlara yeni hayatları tanıtmaktadır (Alpöge, 2011). Dil; bireyin kendisiyle ve çevresiyle ilgili hususlar hakkında düşünmesi ve bunları dile getirmesinde, görüp algıladığı olaylar ile alakalı bilgileri aktarmak için öteki insanlar ile iletişim kurmasında, arzu, umut, üzüntü, sevinç, düşünce ve hislerini anlatmasında kullandığı araçtır (Erdoğan vd., 2005). Dil, olmaksızın bir yaşamın sürdürülemeyeceği açıktır.

Bu evrenin en önemli niteliklerinden biri de dilsel gelişimidir. Bu evredeki bireyler, daha somut bir mantığa sahip değildir, bilgiyi zihni olarak kullanamamaktadır ve öteki insanların fikirlerini anlayamamaktadır. Bu evredeki çocuklar, simgeleri kullanma konusunda ustadır. Dil gelişimi, kendi his ve fikirlerini nakledebilme, toplumsal çevreye uyum sağlayabilme adına önemlidir. Bebeklikte, tekrarlar ve taklitlerle dil gelişimini gerçekleştiren çocuklar, 3-6 yaşta daha anlamlı konuşmaya, çevreleriyle daha yakın iletişime girmeye başlamaktadır. 3 yaşındaki birey, hemen hemen 1000 civarında bir kelimeye sahiptir. Bir çocuk, hemen hemen 1 senelik süreçte 900 kelime sahibi olmaktadır. 3 yaşında olan bir çocuğun günde ortalama 27 yeni kelime öğrendiği bilinmektedir (Altmışdört G., 2013). Dil edinimi, şuuraltında meydana gelen tabii bir süreçtir.

Çocuğun dilsel gelişimine destek vermek üzere yapılabilecek en iyi şey, onun kitap okumasını sağlamaktır. Kitaplardaki hikaye, masal ve tekerlemeler çocuğun yaşına göre seçildiği vakit dilsel gelişimi bireysel veya etkileşimli olarak

etkilemektedir. Diğer bir deyişle, etkileşimli hikaye okumak, çocukların hikayedeki bir ifadeyi ya da tümceyi tamamlamasını istemeyi, onlara karakterlerle ve hikayedeki olaylarla ilgili soru sormayı, çocuktan görseldeki hadiseyi tanımlamasını, bir nesneye ya da fiile işarette bulunarak onu adlandırmasını ve hikayeyi kendi hayatıyla ilişkilendirmesini istemeyi kapsamaktadır (Bıçakçı vd., 2018). Çocuğun dilsel gelişimi farklı etkinliklerle gerçekleştirilebilir.

2.5.2 İletişim

“İletişim” bireylerin yaşamındaki en vazgeçilmez ögedir (Tayfun, 2011). İletişim (communication) insanlığın varoluşuyla ortaya çıkan bir ihtiyaçtır (Aziz, 2012). İnsanlar, doğduğu andan itibaren çevresi ile iletişim halindedir. Hatta doğum öncesinde 10. haftadan itibaren, yani embriyonun “fetüs” özelliğini kazandığı sırada insanlar çevresi ile iletişime başlamaktadırlar (Tayfun, 2011). İlkel insanların, ihtiyaçlarını karşılamak için kullandıkları ilkel yöntemleri, iletişim ihtiyaçlarını karşılamak ve gidermek için de kullanılmışlardır. İletişim aslında, ilkel insanların mağara duvarlarına çizdiği resimler, Afrika yerlilerinin tam sesleriyle yapmayı arzu ettikleri, kızıl derililerin ateş yakarak çıkardıkları dumanlardan başka bir şey değildir (Aziz, 2012). İnsanlığın ilk çağlarından beri farklı iletişim kanalları kullanılmıştır.

2.5.2.1 İletişim kavramı

Tarihi süreç içinde evvela işaretler ile gerçekleşen iletişim, dille görsel ve yazı vb. öğelerin birleşmesiyle günümüzdeki durumunu almıştır (Koçak, 2010). Günümüzde, iletişim gereksinimini, mektup, telefon, fotoğraf, faks, gazete, dergi, kitap, televizyon, film, video, teyp, plak, haberleşme uyduları, bilgisayar ağları gibi araçlar sağlamaktadır.

Çağımızdaki pek çok vasıtanın özünü eskiden elde edilen bilgiler teşkil etmektedir. Bu bilgi birikimin giderek artması ve bu günkü şeklini alması insanlığa büyük faydalar sağlamaktadır. Bu birikimi sağlamada iletişimin önemi büyüktür (Gürses, 2006). İnsanın sosyal bir varlık olması ve yaşamını sürdürebilmesi için diğer insanlarla iletişim kurmasını zorunludur (Gürüz ve Eğinli, 2015). Yazmak, konuşmak, dinlemek, vücut dilini kullanmak, telefonlara cevap vermek, hatta susmak bile iletişimdir. Yapılan araştırmalara bakıldığında

zaman yetişkin bir insan günlük olarak ortalama 3800 kelime kullanmaktadır (Aytürk, 2015). Günlük dilde kurulan iletişim, daha dar bir kelime kadrosuyla gerçekleştirilmektedir.

Klasik yaklaşım iletişimi, toplumsallığının bir aynası olarak ifade eder. İletişim kelimesi dilimize Latince communis kelimesinden türetilmiştir (İnceoğlu, 2010). İletişim, kelime manası itibarıyla “iletmek” kelimesinden türemiştir. 25- 30 sene evveline dek “iletişim” kelimesinin yerine Arapça kökenli olan “haber” kelimesinden türeyen “haberleşme” kelimesi kullanılmaktaydı; fakat bu kelimenin giderek anlamının daralması ve olay niteliğinde olan mesajları kapsaması, gibi nedenlerden dolayı daha kapsamlı olan “iletişim” kelimesi kullanılmaya başlanmıştır (Aziz, 2012). Geçmişten günümüze kadar iletişimle ilgi çeşitli çalışmalar yapılmış ve farklı tanımlara yer verilmiştir. Aziz (2012), iletişimle ilgili yapılan tanımların sayısının 200 civarında olduğunu belirtmiştir. 1970’li yıllarda E.X Dance ve Cari E.Larson, şlgili yapılmış olan tüm tanımlamaları tarayarak 126 farklı tanım bulmuşlardır. Bulunan tanımlamalardan çıkarılabilecek ortak noktalar tespit edilerek iletişimle ilgili şu genel tanım yapılabilir: “Belirli araçlar/ortamlar kullanılarak bilgi, düşünce ve tutumların (iletilerin) insan(lar)dan insan(lar)a karşılıklı olarak aktarılmasıdır” (Aziz, 2012). Ayrıca alan yazın incelendiğinde iletişimle ilgili farklı tanımlamaların da yapıldığı görülmektedir. Bu tanımlardan bazıları şunlardır:

İletişim, bireyler arası ilişkiler sırasında yollanan iletilerin alındığı ve verildiği sonra da yorumlanarak sonuca varıldığı bir süreçtir. iletişim, davranış değişikliği oluşturmak amacıyla gönderici ve alıcı arasında gerçekleşen etkileşim sürecidir. göre ise iletişim, bilgilerin, duyguların ve düşüncelerin bir kimseden diğerine geçme sürecidir. Eren’e (2015) iletişim; bilgiyi oluşturma, aktarma ve anlam kazandırma süreci olarak tanımlarken; iletişimi, iki veya daha fazla birey arasındaki mesaj alıverişidir şeklinde tanımlamıştır. göre ise iletişim bireyler arasında istenen sonuçları elde edebilmek ve davranışları etkilemek amacıyla yazılı veya sözlü bir şekilde anlayış sağlanmasıdır.

İletişim, insanlığın yaratılışından başlayıp sonsuza kadar devam eden ve bireyleri birbirlerine bağlayıp onların toplumsal bir grupta denge ve uyum içerisinde yaşamalarını temin eden bir etkileşim sürecidir şeklinde tanımlamıştır. fikirlerin, duyguların ve değerlerin bir taraftan diğer tarafa taşınmasıyla bireylerce,

gruplarca veya örgütlerce anlayışın paylaşımıdır şeklinde ifade etmiştir (Sabuncuoğlu ve Gümüş, 2008) insanlar arasında bilginin ve anlayışın paylaşılma sürecidir şeklinde ifade etmiştir. Yapılan tüm tanımlardan yola çıkarsak iletişim, duygu, düşünce ve bilgilerin çeşitli simge ve semboller kullanılarak yazılı veya sözlü bir şekilde karşı tarafa iletilme sürecidir.

İletişim, insanların arasında ilişki kurulduğunda ve bu ilişki sürdürüldüğünde etkili olmakadır. Örgütsel ve bireysel alanda da her faaliyetin temelini oluşturmaktadır. Toplumsal ve örgütsel hayatta iletişimin temeli, anlamak, anlaşılmak ve uzlaşmak oluşturmaktadır. Bundan dolayı; iletişim, öğrenilebilen ve geliştirilebilen önemli bir davranış biçimidir (Bahar, 2012). Aynı zamanda iletişim, birey ve örgüt yaşantısının önemli bir boyutunu oluşturur. Kişiler arası ilişkilerin başlatması, değiştirilmesi ve geliştirilmesi hatta sona erdirilmesi ancak bireylerin birbirleri ile iletişim içinde olmaları sonucu oluşmaktadır. Diğer yandan örgütsel hedeflere ulaşabilmek için gerekli etkinliklerin başarılması, örgüt üyelerinin çabalarının hedefler doğrultusunda yönlendirilmesi gibi hususlar da ancak iletişim ile mümkündür (Ergun ve Polatoğlu, 1984). İletişim, insanların yaşamlarını idame ettirmelerini sağlayan en önemli unsurdur.

Tüm insanlar, dünya sahnesinde bir iletişim oyunu oynamaktadır. Herkes, bu oyuna istese de istemese de katılmakta, rolünü yerine getirmektedir (Cereci, 2002). İletişim alanında yapılan araştırmalar, iletişimin 3 ana niteliğinden söz etmektedir:

- İletişim insanları gerektirir: İletişim insanların birbirlerini anlaması ve ihtiyaçlarını gidermesi için kurulabilir.
- İletişim, paylaşmayı gerektirir; İletişimde kaynak ve alıcı, mesajın anlamı üzerinde fikir birliğine varmalıdır.
- İletişim semboliktir. Semboller ise; mimiklerden, jestlerden, seslerden, harflerden ve rakamlardan oluşur.

Kişilerarası ilişkilerinde birey beş temel gereksinmesini karşılamak ister. Bu gereksinmeler; kabul edilme, önemsenme, değerli görünme ve sevilmedir. Kimin, kime, neyi ve nasıl söylediği iletişim sürecini oluşturmaktadır (Selimhocalıoğlu, 2004).

2.5.2.2 Çocuklarla iletişim

Doğum öncesindeki aylarla 0-6 yaş evresi, insan hayatının temeli olarak bilinmektedir. Çocuğun bu evrede, annesiyle kurduğu iletişimin onun ilerideki toplumsal ve hissi hayatına büyük oranda etkide bulunacağı ifade edilmektedir. Erken dönemde gereken ortamlar ve fırsatlar oluşturularak gelişimin bütün yönleri desteklenmez ise, hayatın öteki aşamalarında eksikliklerin giderilmesi çok zordur. İnsan hayatının tüm evrelerinde olduğu gibi okul öncesindeki dönem de en iyi şekilde ve uygun yaşantılar ile geçirilmelidir. Bu evrede çocuğun yaşantılarının tür ve özelliği ebeveynin ya da diğer yetişkinlerin ona vereceği imkânların zenginliğiyle ilgilidir (Oktay, 2000). Çocuklarla kurulan iletişim, onların sonraki yaşamları için çok önemlidir.

İyi bir iletişim için, hayatın ilk senelerinden başlayarak destek verilmesi gereken ana hayat becerisi olan, kişinin; sosyal uyum ve bütünleşmesini, çevresi ile etkileşimini temin eden beceriler toplumsal becerilerdir (Dinçer, 2011). Korkut’a (1996) göre sosyal bir ortamda mevcudiyetini devam ettirenlerin toplumsal becerilerinde başarıyı yakalayabilmesi için bireylerarası iletişime nasıl gireceği önemlidir (Akt. Taşkın, 2012: 2) çünkü iletişime dayanan tüm bireylerarası ilişkilerin temeli bu dönemde atılmaktadır.

Ebeveynin; birbirine gösterdiği davranışların, çocuklara gösterdikleri davranışların ve ailenin öteki bireyleriyle ilişkilerinin olumlu veya olumsuz olması, çocukların gelişiminin ve büyümesini etkilemektedir. Bu da doğrudan iletişim kurma yeteneklerinin gelişmesine etkide bulunmaktadır (Genç vd., 2004). Çocukların iletişim yeteneklerinin gelişmesine anne-babanın rolü çok fazladır. Ebeveyn, çocuklara kendisini anlatma imkanı sunarak evvela onların kendini “birey” olarak algılayarak öz güveni sahibi olmasına olanak tanımalıdır ve çocuklarla sağlıklı iletişim kurabilmeleri için iletişim yeteneklerine sahip olmaları, çocuklara karşı kabul edici bir tavır takınmaları, çocuklarını dinlemeleri lazımdır. Buna ek olarak “şartsız kabul, empati, etkin dinleme ve ben dili kullanımı” (MEB, 2013) etkili bir iletişimde önem arz etmektedir.

2.5.2.3 Teknolojik cihazlarla iletişim

İletişim, insanoğlunun yaratılma nedenidir, insanlar arasındaki his, fikir, davranış ve bilgi alışverişi iletişimidir. Bu süreç içinde insanlar konuşmakta, yazışmakta

ve bunun için de iletişim araçlarını kullanmaktadır. İnsanlar, her zaman öteki insanlara ileti yollama gayreti içerisinde. İnsanlar sosyalleşme evresinde, sosyal değerler ve normlar etrafında birbiriyle etkileşime girmektedir (Kaya, 2012). Çağdaş iletişim, yazıya ve görsele dayanan iletişimin gelişmesiyle ortaya çıkmıştır. Bir iletişim vasıtasını kitle iletişim vasıtası şeklinde tanımlamak üzere, yazılı mesajları geniş kitlelere yollamak için baskı tekniklerinin ve bunları tüketen bir grubun bulunması lazımdır. Tüketici grubun oluşması için, kişilerin gazete ve dergi gibi ürünleri devamlı olarak satın alabilecek bir gelire sahip olması, okumaktan ve araştırmaktan hoşlanan, okumayı gereksinim haline getirmiş bir eğitim düzeyine sahip olması lazımdır. Bunun dışında, kişilerin okumayı sürdürmesi için sosyal sebeplerin de bulunması gerekmektedir (Tunç, 2006).

Teknolojik araçlarla kurulan iletişimdeki tesir, yüz yüze yapılan iletişimdeki gibi anı anına görülebilecek bir sonuç oluşturmamaktadır. Teknolojik araçlarla kurulan iletişim, profesyonel bir grubun toplumun tümüne sembolik iletler sunmak için radyo, televizyon, video gibi gelişmiş teknolojik vasıtaları kullanan kurumlardan ve tekniklerden müteşekkildir (Şahin, 2011). Teknolojik araçlar, bir kitle iletişim aracıdır ve bunlar bilgiyi elde etmek ve eğlenmek için kişilerce kullanılmaktadır.

Teknolojik iletişim araçlarının en önemli özelliği haber ve bilgi sağlamaktır. Teknolojik araçlar ile haberler toplumun içinde hızlı bir biçimde yayılmaktadır, bu sayede çok kısa sürede toplumlar birbirinden haberdar olmaktadır. Böylece, toplumlar aralarındaki iletişim problem olmadan devam etmekte ve eski hatalar tekrarlamamaktadır. Teknolojik araçlar ile bireyler toplumsallaşmaktadır, kendilerini topluma atı birey olarak görebilmektedir (Ertürk, 2013). Teknolojik araçlar, kişilerin fikirlerini net olarak söylemesini sağlamaktadır, bu da demokrasinin gelişmesini sağlayarak bilgi aktarımının sağlıklı olmasını temin etmektedir. Kitle iletişim vasıtaları gayesine uygun olarak kullanıldığında haberleşme ve bilgilendirme olanağı sunmaktadır. Teknolojik araçların haber verme ve bilgilendirme avantajını yerinde kullananlar, bilgi düzeylerini ve yeteneklerini geliştirme imkanına sahip olmaktadır. Teknolojik araçlar, iş yaşamının yorucu ve sıkıcı atmosferinden bunalmış olan kişilere, hoş vakit geçirme olanağı sunmaktadır, bunun yanı sıra günlük hayatın stresinden arındırıp

bireylere rahatlama imkanı vermektedir (Çubukcu, 1999). Bu araçlar, bireylerin kendisini huzurlu ve güvende duyumsamasını sağlamaktadır.

Teknolojik araçların pozitif fonksiyonlarının yanı sıra “yanlış yönlendirme, kullanma, pasifleştirme, değiştirme, parçalama” vs. pek çok negatif etkisi de vardır. Örneğin, medya, farklı bir toplumun değer yargılarını devamlı olarak öne çıkarıp bunları kendi toplumuna benimsetebilmektedir. Bu da toplumun kültürüne ciddi zararlar da bulunmaktadır. Medya, kısa veya uzun dönemli bazı metotlarla toplumun fikir yapısını tümüyle değiştirebilmektedir, ayrıca bir ulusun kültürel kimliğine de zarar vermektedir (Çubukcu, 1999). Medyanın olumlu taraflarının yanında olumsuz tarafları da vardır.

2.5.3 Dijital ürünlerin erken dönem çocukluk üzerinde etkileri

2.5.3.1 Bilişsel gelişim üzerindeki etkisi

Teknolojinin gelişmesi çocuklara bilişsel tecrübeler, somut ve bireysel yaşantılar vermektedir. Gerçek hayatta karşılaşamayacakları imkanlar vermekte ve düşünme yeteneklerini etkinleştirmektedir. Çocuklar, bilgisayar üzerinde yapmaları istenen görevleri kişisel olarak yapabilmesi neticesinde kendi kendine düşünme kabiliyetini geliştirebilir (Papert, 1980). Okul öncesinde çocukların teknolojik ürünleri kullanması “yaratıcılık, eleştirel düşünme, problem çözme” vb. üst seviye yeteneklerin gelişmesini sağlamaktadır. Erken çocukluk döneminde dijital ürünlerin kullanımı, çocuklarda kısa süreli belleğin gelişimine, öğrenilenlerin pekişmesine, sorun çözme kabiliyetinin gelişmesine yardım etmektedir. Diğer taraftan, bilgi iletişim teknolojilerinden birisi olan televizyonla alakalı gerçekleştirilen araştırmalar, okul öncesindeki çocukların, yaşlarına uygun televizyon programlarını takip etmesinin bilişsel gelişime olumlu olarak etkide bulunduğu anlaşılmıştır (Göksu, 2004). Televizyon, bireylerin yaşamlarında farklı etkilere sahiptir.

Piaget’e göre, bilişsel bakımdan öğrenme, sadece dışarıdan gelen bir ödül ve pekiştirmeye değil, kendi kendine zevkli ve eğlendirici bir tecrübedir, bireye hadiseleri ve dünyayı tanıma zevki verdiği için içsel tatmin de sağlamaktadır. Dijital ürünlerle öğrenme ve araştırma, bu içsel motivasyon niteliğinden dolayı bilişsel gelişimde tesirli ve üstün başarı sağlayıcıdır (San ve Arı, 1988). Dijital ürünlerin algı, dikkat, öğrenme, sorun çözme vb. bilişsel fonksiyonları

geliştirdiğine dair deliller çok fazladır. Dijital ürünler, özellikle oyunlar, görsel-uzaysal algıyı geliştirmektedir. Çocuklara, gerçek dünya deneyimleriyle öğrenmenin beraberinde gelebilecek riskler ve tehlikeler olmadan öğrenme imkanı vermesi ve kimi oyunlarda sorunun çözülebilmesi için oyuncuyu araştırmaya, iş birliğine özendirme ve deneme-yanılma imkanı sunması sağlaması dijital ürünlerin pozitif yanlarından (Schaffer, 2006).

Dijital ürünler, çocukların bilişsel gelişiminde olumlu etkiler yaratmaktadır. Doğru ürünler, çocuklardaki bilişsel süreci harekete geçirip stres altındaki çocuğun soğukkanlı olmasını ve dikkatini uzun süre kullanmasını sağlamaktadır. Bilhassa, hiperaktif çocukların sabırsızlık ve acelecilik vb. niteliklerini törpülemek, onlara vazgeçmemeyi öğretmek üzere bu tip ürünler önerilmektedir. Bunun yanı sıra, dijital ürünler, sözel bilgi işlemekten ziyade görselliği vurguladığından çocukların görsel zekâsını da geliştirmektedir (Ferguson, 2007). Gördüklerini zihninde işleyen çocuklar, düşünme becerilerini de geliştirmektedir.

2.5.3.2 Duyuşsal gelişim üzerindeki etkisi

Erken çocukluk dönemindeki bireyler, etraflarındaki bireyler ile kurduğu ilişkide dijital ürünleri kullanmaya dayalı olarak bazı sorunlar yaşayabilmektedir. Dijital ürünleri uzun süre kullanan çocukların günlük yaşamın ilişkiler ağına bağlanmakta zorluk yaşadığı, kendilerini mutsuz ve yalnız hissettiği saptanmıştır. Dijital ürünleri çok kullanmak, kişilerarası ilişkileri de etkilemektedir (Ögel, 2012) ve farklı düzeylerde bağımlılık oluşturmaktadır.

Bu çerçevede, çocuklar, yalnızlaştıkça hızlı ve şiddete dayalı tepkiler vermekte bu da onların daha saldırganlaşmasına yol açmaktadır. Özellikle, savaş oyunu oynayan çocuklarda bu çok fazla görülmektedir. Saldırganlık hususunda gerçekleştirilen çalışmalarda, bilgisayar oyunlarındaki şiddetin tesirlerinin, “pasif görsel medya”daki şiddetin tesirleri gibi önemlidir (Arriaga, vd., 2006). Arriaga vd.’nin (2006) gerçekleştirdiği araştırmanın neticeleri, şiddet içeren bilgisayar oyunları oynamanın, düşmanlık hislerinde direkt artışa yol açtığını ortaya koymuştur.

2.5.3.3 Devinişsel gelişim üzerindeki etkisi

Dijital ürünlerle fazla meşgul olan çocukların fiziki sorunlar yaşaması muhtemeldir. Özellikle, bilgisayar oyunlarını fazla oynayan çocuklarda fiziki

sıkıntılar olabilmektedir. Olumsuz radyasyonun tesirleri, iskelet yapısındaki ve duruştaki sorunlar, göz hastalıkları söz konusu sorunların başında gelmektedir. Kas gruplarının uzun süreli bilgisayar kullanımları esnasında sürekli baskı altında olmasından dolayı “Karpal Tünel Sendromu” oluşabilmektedir (Karayağız vd., 2009).

Bunun yanında dijital ürünler, özellikle bilgisayar, olumlu katkılarda bulunabilir. Okul öncesinde bilgisayar, bilhassa el-göz koordinasyonuna büyük katkı sağlamaktadır ve el becerilerini geliştirmektedir. Dikkatini bir yere toplamada zorluk yaşayan çok hareketli çocuklar ilgi çekici bir programla karşılaştıklarında uzun süre bunu seyretmektedir. Bundan dolayı bilgisayar kullanımı çocuğun dikkatini yoğunlaştırmasına yardımcı bulunarak eğitime katkıda bulunmaktadır. Çocuk, gündelik hayatında ve eğitiminde edindiği birçok terimi bilgisayar oyunları ile pekiştirebilmektedir (Oktay, 1999). Bilgisayar oyunlarında yer alan ve hızlıca karar vermeyi gerektiren sorunlar, çocuğun sorun çözme becerisinin gelişmesine katkı sağlamaktadır.

2.5.3.4 İletişim becerileri üzerindeki etkisi

Çocuklar, dijital ürünlerden olan internet mecralarıyla yeni arkadaşlıklar ve dostluklar kurabilmektedir, birbirleri ile toplumsal yaşantılarını paylaşabilmektedir, pek çok hadiseye ilişkin sohbet ederek yorumlar yapabilmektedir ve iletişimlerini bu biçimde sürdürebilmektedir. Bundan dolayı, internet, çocuğun toplumsallaşma sürecinde kendi değer ve yargıları etrafında sorunlarını çözmesini sağlayan, kendi doğru ve yanlışlarını, kural ve değerlerini belirleyen bir vasıta haline gelmektedir. Ama bilgisayar ve interneti çok fazla kullanmak bilhassa psikolojik ve toplumsal gelişime negatif bir biçimde yansımaktadır. Çocuğun sağlıklı bir biçimde gelişmesi için gereken okul, aile, arkadaş ve toplumsal etkileşimler çocuk için önemsiz bir hale gelmektedir. Bu da çocukların toplumsal yaşamda başarısız olmasına yol açmakta ve depresyona yakalanma ihtimalini arttırmaktadır (Karayağız-Muslu ve Bolışık, 2009). Dijital ürünleri kullanmak yalnızlık ve depresyon düzeyini artırmaktadır (Shields ve Behrman, 2000). Bireyin giderek içedönük bir insan olmasına neden olmaktadır.

2.6 İlgili Araştırmalar

Horzum (2011), “İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi” isimli çalışmasında ilköğretimde okuyan öğrencilerin bilgisayar oyunlarına bağımlılık seviyelerini, değişik nüfus değişkenleriyle ve internet bağımlılığıyla ilgisi çerçevesinde incelemiştir. Bu çerçevede yazar, erkek öğrencilerin bilgisayar oyunu ile internet bağımlılığı seviyelerinin cinsiyete göre anlamlı seviyede değiştiğini ve erkek öğrencilerin bilgisayar oyunu ile internet bağımlılık seviyelerinin kız öğrencilerin bilgisayar oyunu ile internet bağımlılık seviyelerinden daha yüksekte olduğunu tespit etmiştir. Yazar, çalışmasında buna ek olarak, ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu ile internet bağımlılığı oyun seviyelerinin sosyal ve iktisadi değişkenlere göre anlamlı seviyede farklılaştığını tespit etmiştir.

Kaya (2013) “Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması” isimli araştırmasında, yetişkinlerin ve gençlerin oyun bağımlılığı seviyesini tespit etmeye çalışmıştır. çalışması çerçevesinde yazar, yalnızca gençlerin değil aynı zamanda yetişkinlerin de telefon olmadan birkaç gün geçiremeyeceğini saptamıştır.

Arslan vd. (2015) “Lise ve Üniversite Öğrencilerinde Dijital Bağımlılık” başlıklı araştırmasında, lisede ve üniversitede okuyan öğrencilerin dijital bağımlılık seviyeleri arasında değişik nüfus değişkenleri çerçevesinde anlamlı seviyede farkların bulunup bulunmadığını tespit etmeye çalışmıştır. Çalışmanın neticesinde yazarlar, Dijital Bağımlılık Ölçeği Boyutlarından “Oyun Bağımlılığı Boyutu” puanlarının eğitim seviyesi değişkenine göre değiştiğini, lisedeki ve üniversitedeki öğrenciler arasında anlamlı seviyede farklılıkların bulunduğunu tespit etmiştir. Bu çerçevede yazarlar, lisede okuyan öğrencilerin üniversitede okuyan öğrencilerden daha fazla oyun bağımlılığı geliştirdiğini anlamıştır. Bunun yanı sıra, Dijital Bağımlılık Ölçeği Boyutlarından “Sosyal Medya Bağımlılığı Boyutu”yla “Günlük Hayata Olumsuz Etki Boyutu” puanları arasında lisede ve üniversitede okuyan öğrenciler arasında anlamlı seviyede farklılığın bulunmadığını belirlemiştir. Çalışmalarında, lisede okuyan öğrencilerin ve üniversitede okuyan öğrencilerin Dijital Bağımlılık Ölçeği Boyutlarından “Oyun Bağımlılığı Boyutu” puanlarının annenin eğitimi değişkenine göre anlamlı

seviyede farklılık gösterdiğini tespit eden yazarlar, “Sosyal Medya Bağımlılığı Boyutu”yla “Günlük Hayata Olumsuz Etki Boyutu” puanlarınınsa annenin eğitim durumuna göre anlamlı seviyede farklılaşmadığını saptamıştır. Bu çerçevede yazarlar, lisede okuyan öğrencilerde ve üniversitede okuyan öğrencilerde annenin eğitimine göre oyun bağımlılığı seviyesinin de aynı biçimde arttığını saptamıştır.

Griffiths (1999) çalışmasında; internet bağımlılık seviyesinin cinsiyete göre anlamlı seviyede değişip değişmediğini saptamak istemiştir ve çalışma çerçevesinde, kadınların internet bağımlılığı seviyesinin erkeklere göre daha yüksek olduğunu tespit etmiştir.

Laura & Richard (2004), ergenlikteki bireylerle yetişkinlikteki kişilerin internet bağımlılığı seviyelerini farklı demografik değişkenler çerçevesinde araştırmıştır. Çalışmaları çerçevesinde yazarlar, yalnızca ergenlik evresindeki kişilerin değil, yetişkinlik evresindeki kişilerin de sosyal medya üzerinde paylaşım yapmadıklarında kendilerini eksik hissettiklerini fark etmiştir.

Mossbarger (2008) çalışmasında, ergenlikteki kişilerin internet bağımlılık seviyelerini tespit etmeyi hedeflemiştir. Çalışma çerçevesinde yazar, ergenlik evresinde bulunan katılımcıların e-postalarına birkaç gün bakmadıkları zaman kendilerini rahatsız hissettiklerini saptamıştır.

Larry Rosen (2009); yaş değişkenine bağlı olmadan tespit ettiği 100 kişilik örneklemdaki tüm bireylerin, minimum her 15 dakikada bir veya daha sık telefonlarına baktığını ve buna müsaade edilmediği hallerde de kendilerine ulaşamadığını veya yakınlarından haber alma imkanlarını yitirdiklerini düşünceleri adına sıkıntı ve kaygı hissettiklerini tespit etmiştir (Akt. Taylan ve Işık, 2015).

Onarman (2020) çalışmasında, “sosyal medya” teriminin gün geçtikçe farklı sahalarda daha da etkin bir biçimde kullanıldığını belirtmiştir. Çağımızda, bilgi, fikir, perspektif, haber, içerik paylaşımı için çevrimiçi süreçlerin kişisel bazda ve firma düzeyinde farklı imkanlar verdiğini saptamıştır. Sosyal medyanın yaygınlaşması, iletişimin daha nitelikli olmasına ve geniş ölçekli bir dünya oluşturulmasını sağlamaktadır. Araştırma çerçevesinde sosyal medya kullanım sebepleri ve iletişim yeteneklerinin sosyal medya üstündeki etkisi ele alınmıştır. Tazar, sosyal medyanın öteki iletişim araçları içerisinde ne gibi bir konumunun

bulunduđu ve kullanıcıların iletişim yetenekleri üstünde ne denli etkide bulunduđu hususunda nicel analiz tekniklerinden faydalanmıştır. Elde edilen bulgular çerçevesinde sosyal medya kullanım sebeplerinin genel olarak iletişim yeteneđini arttırdığı anlaşılmıştır.

Yılmaz (2019) çalışmasında, ortaöğretimdeki öğretmenlerin ve idarecilerin dijital bağımlılık seviyelerini ortaya koymayı ve bu çerçevede cinsiyet, yaş, eğitim seviyesi, günlük internet kullanım süresi vb. bağımsız değişkenlerin öğretmenlerin ve idarecilerin dijital bağımlılıkta anlamlı bir farklılık oluşturup oluşturmadığını ele almıştır. Genel tarama yaklaşımına uygun olarak yapılan çalışmada, 541 bireyden alınan veriler kullanılmıştır. “Kişisel Bilgi Formu ve Oyun Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı ve Günlük Hayata Etki” adlı boyutları bulunan “Dijital Bağımlılık Ölçeđi”yle veriler toplanmıştır. Çalışmanın neticelerine göre, öğretmenlerin “Dijital Bağımlılık Ölçeđi” genelinden ve alt boyutlarından “Oyun Boyutu ve Sosyal Hayata Etki Boyutu” cinsiyete göre anlamlı seviyede farklılığa sahip olmuştur.

Çukurluöz (2016) çalışmasında, lisede okuyan öğrencilerin dijital bağımlılık seviyesini belirlemek ve bu çerçevede “cinsiyet, yaş, okul türü, sınıf düzeyi, başarı düzeyi, anne eğitim durumu, baba eğitim durumu, gelir düzeyi” vb. bağımsız değişkenlerinin öğrencilerin geliştirdiğı dijital bağımlılıkta anlamlı bir farka sebep olup olmadığını ele almıştır. Genel tarama yaklaşımına uygun olarak yapılan bu çalışmada, 828 bireyden sağlanan veriler kullanılmıştır. “Kişisel Bilgi Formu ve Oyun Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı ve Günlük Hayata Etki” adlı “Dijital Bağımlılık Ölçeđi”yle veriler elde edilmiştir. Çalışmanın neticelerine göre, “Dijital Bağımlılık Ölçeđi” genelinin ve alt boyutlarının tamamı cinsiyete göre anlamlı seviyede farklılık arz etmektedir. “Dijital Bağımlılık Ölçeđi” geneli için erkeklerin bağımlılık seviyesinin ortalaması, kızların bağımlılık seviyesinden yüksek çıkmıştır. “Dijital Bağımlılık Ölçeđi Oyun Boyutu ve Sosyal Hayata Etki Boyutu” için erkek öğrencilerin ortalaması kız öğrencilerin ortalamasından daha yüksekken, “Sosyal Medya Boyutu” için kız öğrencilerin bağımlılık seviyesi erkek öğrencilerin bağımlılık seviyesinden anlamlı derecede yüksektir. “Dijital Bağımlılık Ölçeđi”nin geneli ve alt boyutları yaş gruplarına göre anlamlı seviyede farklılığa sahip değildir. “Dijital Bağımlılık Ölçeđi” geneliyle “Dijital Bağımlılık Ölçeđi Sosyal Medya Boyutu” okul tipine göre

anlamli seviyede farklılık göstermekteyken, “Oyun Boyutu ve Sosyal Hayata Etki Boyutu” anlamli seviyede farklılığa sahip değildir. “Dijital Bağımlılık Ölçeği” geneliyle alt boyutlarının hiçbirisi sınıf seviyesine göre anlamli farklılığa sahip değildir. “Dijital Bağımlılık Ölçeği Oyun Boyutu” için bir zayıf not alan ve belge almayan öğrencilerin oyun boyutu bağımlılık seviyesi “Teşekkür Belgesi, Takdir Belgesi, Onur Belgesi” alan öğrencilerin ortalamasından anlamli seviyede daha yüksek çıkmıştır.



3. DİJİTAL BAĞIMLILIĞIN 3-6 YAŞ GRUBU ÇOCUKLARIN İLETİŞİM BECERİLERİ ÜZERİNDEKİ ETKİSİNİN İNCELENMESİ

Bu bölümde, katılımcılar, veri toplama aracı ile verilerin toplanması ve çözümlenmesi ile ulaşılan bulgulara yer verilmiştir.

3.1 Çalışma Evreni ve Katılımcılar

Çalışmada, örneklem grubunun seçilmesinde, nitel araştırma geleneğiyle anılan amaçsal örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Bu araştırma yönteminin kullanılması birden fazla durumun karşılaştırmalı olarak incelenmesi amacıyla tercih edilmektedir (Merriam, 2013). Creswell (2013), bu yöntemle incelenen konuyla ilgili farklı görüşlerin ortaya çıkarılmasının mümkün olabildiğini ifade etmektedir. Bu konuda Patton (2014) da, maksimum çeşitlilik özelliklerine sahip görece küçük bir örneklem grubunu oluşturmanın, örneklem içerisine alınan her duruma ilişkin özgün detayların tanımlanıp, buradan hareketle büyük farklılıklar gösteren durumlar arasında gözlenebilecek ortak yönlerin neler olduğunun ortaya çıkarılabileceğini belirtmektedir.

Balcı'ya (2007) göre, amaçsal örnekleme belirleme yöntemiyle, araştırmacı çalışma grubunu oluştururken, kimleri bu gruba katacağına ilişkin değerlendirmeler yaparak, çalışmanın amacına en uygun olan ve çalışma konusunda bilgi ve deneyim zenginliği bulunduğunu tahmin ettiği katılımcıları seçmektedir. Bu şekilde yapılan görüşmelerden elde edilecek verimin en üst düzeye çıkmasına, veri çeşitliliğinin sağlanmasına olanak tanınmış olur.

Çalışmada, amaçlı örnekleme yöntemi kullanılarak, 15 okulöncesi öğretmeniyle derinlemesine görüşme tekniği yoluyla veriler elde edilmiştir. Bu paydaşlar arasında; ikisi çocuk gelişimi kökenli iken on üçü okulöncesi öğretmenliği kökenlidir. Çalışmanın katılımcılarına ait demografik bulgular Tablo 1'de verilmiştir:

Çizelge 3.1: Katılımcılara Ait Demografi

Katılımcı	Branş	Kıdem
K1	Okulöncesi	10 yıl
K2	Çocuk Gelişimi	2 yıl
K3	Okulöncesi	7 yıl
K4	Okulöncesi	5 yıl
K5	Çocuk Gelişimi	4 yıl
K6	Okulöncesi	10 yıl
K7	Okulöncesi	5 yıl
K8	Okulöncesi	6 yıl
K9	Okulöncesi	3 yıl
K10	Okulöncesi	8 yıl
K11	Okulöncesi	3 yıl
K12	Okulöncesi	4 yıl
K13	Okulöncesi	1 yıl
K14	Okulöncesi	4 yıl
K15	Okulöncesi	10 yıl

3.2 Verilerin Toplanması

“Çalışmada yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunda yer alan katılımcılarla eposta üzerinden irtibat kurulmuş, kendileri için en uygun zaman kararlaştırılarak her bir katılımcı ile farklı zamanlarda çalıştıkları kurum içerisinde belirlenen yerde yüz yüze görüşmeler yapılmıştır.”.

“Araştırmaya katılan kişiler görüşmelerin ses kayıt cihazıyla kaydedilmesine rıza göstermişlerdir. Görüşmeler, katılımcıların onayı ile alınan ses kayıtları ve araştırmacının el yazısıyla tuttuğu notlarla kayıt altına alınmıştır. Görüşmelerde katılımcıların görüşlerini rahat bir biçimde ifade edebilmeleri amacıyla güven ortamı oluşturulmuştur. Görüşme süresince katılımcılara herhangi bir müdahalede bulunulmamış, görüşlerini aktarabilecekleri yeterli süre dikkate alınmış, katılımcılardan gelen geribildirimler doğrultusunda görüşmeler sürdürülmüş ve istedikleri zaman sonlandırılmıştır. Gerek görüşmeler gerekse araştırma bütünü içerisinde bilimsel etik kurallarına azami ölçüde dikkat edilmiştir.”.

Çalışma kapsamında ikisi çocuk gelişimi, on üçü okulöncesi öğretmenliği mezunu toplamda 15 okulöncesi öğretmen ile görüşülmüştür. Görüşmeler Mayıs 2020 ile Haziran 2020 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler yüz yüze yapılmıştır.

3.2.1 Görüşme formu

Çalışmada veri toplamak üzere örneklem grubundaki öğretmenlerle görüşmeler yapılmıştır. Araştırmacı tarafından, bu çalışmaya özgü olarak ve görüşmelerde kullanılmak üzere yarı yapılandırılmış bir görüşme formu hazırlanmıştır.

Görüşme formu on bir soru içermektedir ve okulöncesi öğretmenlerinin 3-6 yaş grubu öğrencilerinin dijital araçları kullanma durumlarına yönelik görüşlerini almaya dönüktür. “Görüşme formu üç aşamada geliştirilmiştir. İlk aşamada öncelikle ilgili alanyazın detaylı bir biçimde incelenmiş, alan uzmanlarıyla görüşmeler yapılmış ve oluşan deneyimle 18 maddelik görüşme madde havuzu oluşturulmuştur. İkinci aşamada madde havuzunda yer alan maddeler Okulöncesi ve Çocuk Gelişimi alan uzmanı dört öğretim üyesi ile Ölçme ve Değerlendirme alan uzmanı iki öğretim üyesinin görüşüne sunulmuştur. Uzmanlardan gelen dönütlere göre taslak form oluşturulmuştur. Taslak formu dil bilim uzmanlarının incelemesine sunulmuş, onlardan gelen geribildirimler ışığında soru kökleri üzerinde düzenlemeler yapılmıştır. Üçüncü aşamada iki kişi ile pilot görüşmeler yapılarak formun maddeleri test edilmiştir. Pilot görüşmelerden elde edilen verilerin çözümlenmesi sonucunda görüşme formuna son biçimi verilmiştir.”.

Görüşmelerde katılımcılara sorulan sorular şunlardır:

- Genel olarak öğrencilerinizin sosyal davranış özelliklerini nasıl betimlersiniz?
- Genel olarak öğrencilerinizin bilişsel davranış özelliklerini nasıl betimlersiniz?
- Genel olarak öğrencilerinizin psikomotor davranış özelliklerini nasıl betimlersiniz?
- Öğrencilerinizin dijital araç kullanımı (tablet, pc, telefon vb) kullanımı konusundaki gözlemleriniz nedir?
- Dijital araç kullanımının yoğun olduğunu gözlemlediğiniz / düşündüğünüz öğrencilerin huzursuzlukları, kızgınlıkları konusunda dikkatinizi çeken konular oldu mu?

- Sizce bu yaş grubu (3-6 yaş) çocukların dijital araçları kullanması onların sosyal gelişimleri üzerinde ne gibi etkiler yapmaktadır?
- Sizce bu yaş grubu (3-6 yaş) çocukların dijital araçları kullanması onların bilişsel gelişimleri üzerinde ne gibi etkiler yapmaktadır?
- Sizce bu yaş grubu (3-6 yaş) çocukların dijital araçları kullanması onların psikomotor gelişimleri üzerinde ne gibi etkiler yapmaktadır?
- Size göre bu yaş grubu çocuklarının dijital araç kullanımında ideal süre ne olmalıdır? Neden?
- Size göre dijital araçların öğrencilere ne gibi faydaları vardır?
- Bu yaş grubu çocukların dijital araçları kullanmaları konusundaki önerileriniz nedir?

3.3 Verilerin Analizi

Çalışmada yararlanılan veri kaynağı örneklem grubundaki katılımcılarla yapılan görüşmelerdir. Okulöncesi öğretmenlerle yapılan görüşmelerden elde edilen ses kayıtları, bilgisayar ortamında dökümleri alınarak yazıya geçirilmiştir. Elde edilen dökümlerin tutarlılığını test etmek amacıyla başka bir kişiye daha incelenmiştir. Görüşme dökümlerinin ham hali üzerinde herhangi bir işlem yapılmamış ve yazım hataları dışındaki ifadeler olduğu gibi bırakılmıştır.

Elde edilen veri, Nvivo 12 programı yardımıyla, tümevarımsal içerik analiziyle çözümlenmiştir. Verinin çözümlenmesinde çalışma grubu kısmında verilen kodlar kullanılmıştır. Görüşme dökümleri

Verinin çözümlenmesinde mümkün olduğunca sayısallaştırmadan kaçınarak görüşme dökümleri gruplanmış, çalışmanın on bir teması oluşturulmuştur.

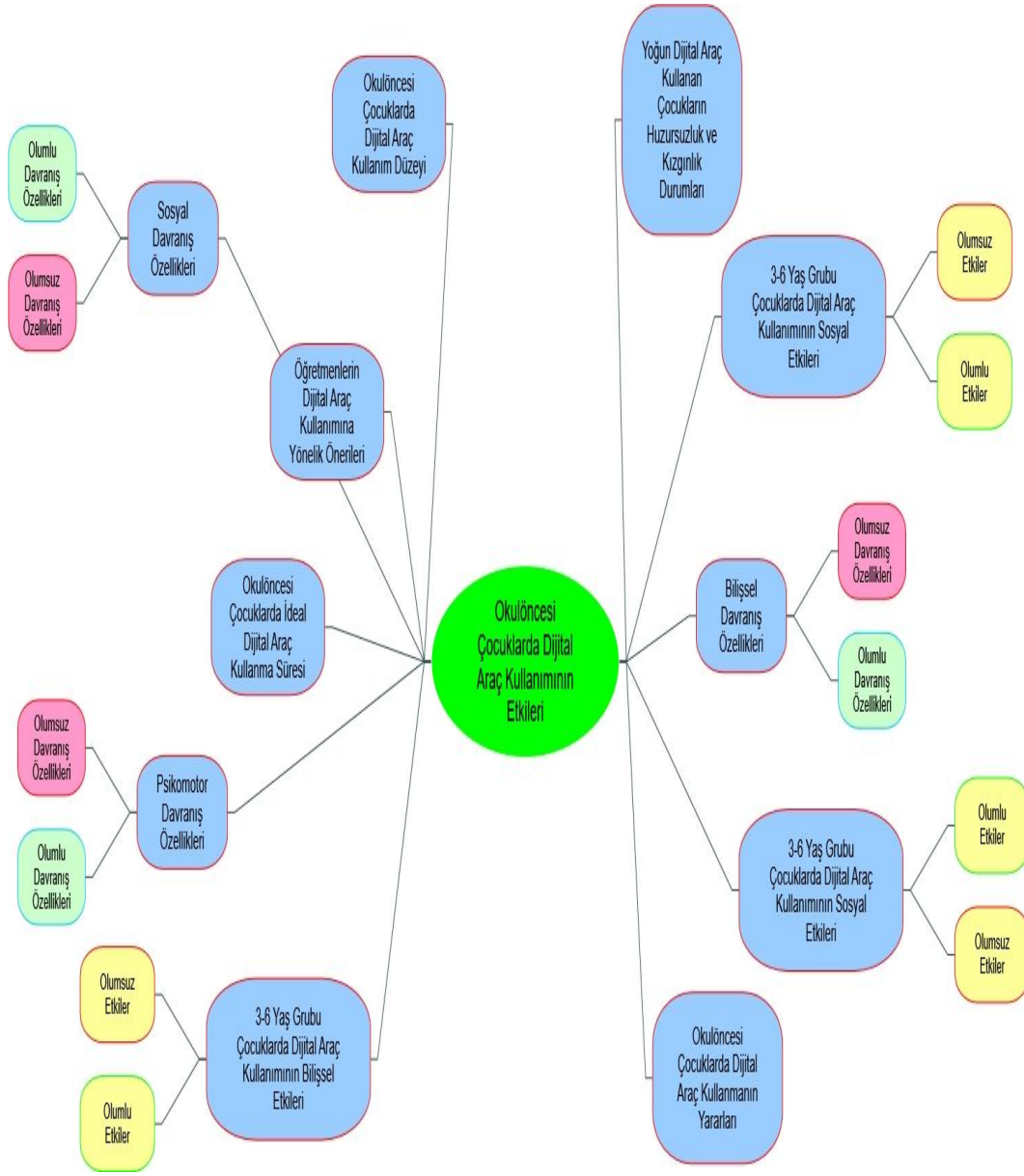
Araştırmada belirlenen ana temalara dayalı olarak görüşme dökümleri detaylı bir biçimde incelenmiş, incelemeler sonucunda öncelikle ikincil ve birincil kodlar oluşturulmuştur. Görüşme dökümlerinin çözümlenmesinde devamında konu ve bağlam uyumu gözetilerek kodlar birleştirilerek araştırmanın kategorileri oluşturulmuştur. Yanı sıra kayıt altına alınan görüşme dökümleri üzerinde çeşitli tekniklerle çözümlenmeler yapılmıştır. Bu konuda elde edilen görsel düzenleyicilere araştırmanın tema, kategori ve kodlarına ilişkin bulgular kısmında yer verilmiştir.

Çalışmanın bu kısmında, okulöncesi öğretmenleriyle yapılan görüşmelerden elde edilen görüşme dökümlerinin çözümlenmesiyle ulaşılan bulgulara yer verilmiştir. Araştırmada ulaşılan bulgular 3.4 ile 3.15 arasında on iki alt başlık halinde yapılandırılmıştır. İlk alt başlıkta, okulöncesi öğretmenlerinin 3-6 yaş grubu öğrencilerinin dijital bağımlılık kapsamındaki davranışlarına yönelik görüşleri incelenmiş ve çalışmada öğretmenlerin oluşturdukları kodlar, temalar ve kategoriler tanıtılmıştır. Diğer alt başlıklarda, çalışmanın araştırma sorularıyla tutarlı olacak biçimde öğretmenlerin görüşleri değerlendirilmiş, ürettikleri kodlar, temalarla ilişkilendirilip kategoriler altında örneklendirilmiştir.

3.4 Araştırmanın Tema, Kategori ve Kodlarına İlişkin Bulgular

Okulöncesi öğretmenleriyle yapılan görüşmelerden elde edilen dökümler incelenmiş ve katılımcıların ürettikleri kodlar belirlenmiştir. Katılımcılar tarafından oluşturulan kodlar, benzer özelliklerine göre bir araya getirilerek kategoriler altında toplanmıştır. Kategoriler temalarla ilişkilendirilerek sunulmuştur.

Yapılan görüşmelerden elde edilen veri çözümlendiğinde, katılımcıların, günümüzün önemli sorunları arasında yer alan dijital bağımlılık ve bunun 3-6 yaş grubu çocuklar üzerindeki etkileri konusunda ifade ettikleri görüşlerin, araştırma sorularıyla paralellik arz edecek biçimde 11 tema altında toplanmasına karar verilmiştir. Şekil 1’de çalışmanın tema ve kategorilerine ilişkin oluşturulan grafiğe yer verilmiştir.



Şekil 3.1: Araştırmanın Tema ve Kategorileri

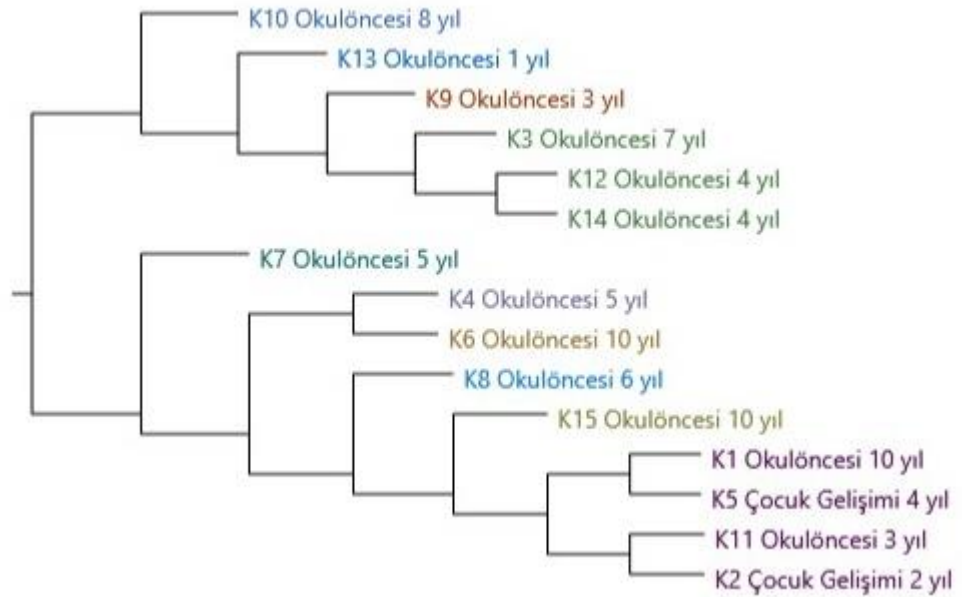
Şekil 1'e göre, dijital bağımlılık konusunda yürütülen çalışmada yapılan görüşmelerden elde edilen dökümler incelendiğinde, okulöncesi öğretmenlerinin görüşlerinin on bir tema etrafında yapılandırıldığı görülmektedir. İlk tema genel olarak öğrencilerin sosyal davranış özelliklerine ilişkin öğretmen görüşlerini içerirken, ikinci tema bilişsel davranış özelliklerini, üçüncü tema da öğrencilerin psikomotor davranış özelliklerine ilişkin görüşleri içermektedir.

Dördüncü tema okulöncesi öğretmenlerinin 3-6 yaş çocuklarının dijital araç kullanımına ilişkin genel görüşlerine odaklanırken, beşinci tema yoğun dijital araç kullanımının çocukların davranışlarına olan etkilerini incelemektedir.

Altıncı tema dijital araç kullanımının çocukların sosyal gelişimleri üzerindeki etkilerini incelerken, yedinci tema bu etkileri bilişsel gelişim bağlamında, sekizinci tema da psikomotor gelişim bağlamında incelemektedir.

Dokuzuncu tema 3-6 yaş arası çocukların ideal dijital araç kullanma süresine ilişkin öğretmen görüşlerine yönelik iken, onuncu tema dijital araç kullanımının çocuklar üzerindeki olumsuz etkisini araştırmaktadır. On birinci ve son tema da öğretmenlerin dijital araç kullanımına ilişkin önerilerine odaklanmaktadır.

Araştırmada okulöncesi eğitim kurumundaki 15 öğretmenin görüşleri incelenmiştir. Öğretmenlerin görüşmelerde sorulan sorulara verdikleri yanıtlar incelendiğinde aralarında kimi benzerlik ve farklılıkların olduğu gözlenmiştir. Okulöncesi öğretmenlerinin, 3-6 yaş çocuklarda dijital araç kullanma konusundaki görüşleri arasındaki benzerlikleri ortaya çıkarmak üzere Pearson Kelime Korelasyon analizi yapılmıştır. Bu konuda ulaşılan bulgulardan yararlanılarak Şekil 2'deki grafik oluşturulmuştur:



Şekil 3.1: Öğretmenlerin Görüşleri Arasındaki Benzerlikler

Şekil 2'de, görüşmelerden elde edilen kayıtların çözümlenmesinden elde edilen dökümlerden yararlanılarak, katılımcıların araştırma konusunda yaptıkları açıklamalarda sıklıkla kullanmayı tercih ettikleri sözcükler arasında, Nvivo 12 programında kurulan benzerlikler görülmektedir. Şekil 2'ye göre öğretmenlerin 3-6 yaş çocuklarda dijital araç kullanımı konusuna ilişkin görüşleri genel olarak

birbirine benzer olmakla birlikte iki ana gruba ayrılmıştır. Birinci gruptaki öğretmenlerin tamamı okulöncesi öğretmenliği kökenli öğretmenlerden oluşmaktadır. Bu gruptaki öğretmenler arasında mesleki deneyim süresi benzerliğinden çok söz edilemese de dörder yıllık mesleki deneyime sahip olan K12 ve K14 kodlu öğretmenlerin birbirine çok yakın görüşler ifade etmeleri dikkat çekicidir.

İkinci ana grupta hem okulöncesi kökenli öğretmenler hem de çocuk gelişimi kökenli öğretmenler yer almaktadır. Çocuk gelişimi bölümü mezunu olan okulöncesi öğretmenlerinin (K5 ve K2) birbirine benzer görüşler ifade etmeleri de dikkat çekicidir.

Şekil incelendiğinde K4 ve K6, K7, K8 ve K15 kodlu okulöncesi öğretmenlerinin görüşleri arasında kurulan benzerliklerin mesleki deneyim süresinin görüş farkına neden olabileceği yönündeki düşüncüyü geliştirmesi söz konusudur. Bununla birlikte K1 ve K5 ($r=.892$) ile K11 ile K2 ($r=.886$) kodlu hem farklı deneyime sahip hem de farklı branştan gelen öğretmenler arasındaki yüksek düzeyli görüş benzerliği yukarıdaki düşüncüyü desteklememektedir. Buna dayalı olarak, mesleki deneyim süresinin okulöncesi öğretmenlerinde bir miktar görüş benzerliğine yol açsa da genelleme yapabilmek için yeterli olmadığı söylenebilir.

3.5 Öğrencilerin Sosyal Davranış Özelliklerine İlişkin Bulgular

Birinci araştırma sorusu: Okulöncesi öğretmenlerinin, öğrencilerin sosyal davranış özellikleri konusundaki görüşleri nedir?

Çalışmanın ilk teması, birinci araştırma sorusuna yanıt bulmaya yöneliktir ve okulöncesi öğretmenlerinin, öğrencilerin sosyal davranış özellikleri konusundaki görüşlerini belirlemeye dönüktür.

Görüşmelerden elde edilen dökümlere yönelik yapılan içerik çözümlemesi sonucunda, 3-6 yaş grubu öğrencilerinin sosyal davranış özelliklerine ilişkin öğretmenlerin çeşitli kodlar oluşturdukları, bunların da iki kategori altında birleştikleri gözlenmiştir. Öğretmenlerin 3-6 yaş çocukların sosyal davranış özellikleri hakkındaki görüşlerinden yararlanılarak oluşturulan kodlar benzer özellikleri dikkate alınarak kategorilerle ilişkilendirilmiş ve Tablo 4.1’de verilmiştir:

Çizelge 3.2: 3-6 Yaş Çocuklarının Sosyal Davranış Özellikleri Konusunda Oluşturulan Kategori ve Kodların Sıklık Durumu

<i>Kategori</i>	<i>Kodlar</i>	<i>Görüş Bildiren Öğretmenler</i>
Olumsuz davranış özellikleri	• İletişim kurmada zorluk • Geriden gelme • Şiddet • Empati kuramama • Odaklanamama	K1, K5, K6, K10, K11
Olumlu davranış özellikleri	• Yardımsever olma • Teselli edici olma • İşbirliği yapma • Kibarlık • Kendini doğru ifade edebilme • Saygı gösterebilme • Özgüven • Korumacı davranma • İletişim kurabilme • Güçlü arkadaş ilişkileri • Paylaşımçı olma • Girişken olma • Kurallara uyma • Sosyal uyum gösterme • Sorun çözebilme • Sosyal birey olma	K14, K13, K12, K9, K11, K8, K15, K7, K6, K4, K3, K2

Çizelge 3.2 incelendiğinde, 3-6 yaş çocuklarının sosyal davranış özellikleri ile ilgili olarak öğretmenlerin ürettikleri ilk kodların olumlu ve olumsuz özellikler taşıdığı görülmektedir. Kodlar incelendiğinde öğretmenlere göre, öğrencilerin olumlu özelliklerinin olumsuz özelliklerinden daha fazla olduğu görülmektedir. Oluşturulan olumsuz kodlar arasında “*iletişim kurmada zorluk, geriden gelme, şiddet, empati kuramama ve odaklanamama*” yer alırken, olumlu kodlar arasında ise, “*yardımsever olma, teselli edici olma, işbirliği yapma, kibarlık, kendini doğru ifade edebilme, saygı gösterebilme, özgüven, korumacı davranma, iletişim kurabilme, güçlü arkadaş ilişkileri, paylaşımçı olma, girişken olma, kurallara uyma, sosyal uyum gösterme, sorun çözebilme ve sosyal birey olma*” gösterilebilir.

3-6 yaş grubu çocukların sosyal davranış özellikleri konusunda okulöncesi öğretmenlerin görüşlerinden doğrudan alınan ifade örnekleri şöyledir:

Olumsuz Davranış Özellikleri

- İletişim Kurmada Sorun
 - Öğrencilerimde ve çevremde gözlemlediğim kadarıyla çocuklarda özellikle iletişim başlatma konusunda yaşıtlarına oranla geriden gelme, geriden takip etme gibi davranışlar gözlemliyorum. K1
 - Aile iletişimin az teknolojiye daha yakın olan çocuğun ise iletişim kurmada zorlanma grup içine katılmada yetersizlik bulunmaktadır. K11
- Geriden Gelme
 - Öğrencilerimde ve çevrede gözlemlediğim kadarıyla çocuklarda özellikle iletişim başlatma konusunda yaşıtlarına oranla geriden gelme, geriden takip etme gibi davranışlar gözlemliyorum. K1
- Şiddet
 - Doğudaki öğrencilerde sosyal davranışlarında olumsuz etkileri yüksek ve birbirleriyle ilişkilerinde şiddete yatkın. K5
 - Tabii sınıfımıza yeni katılan arkadaşlarımız da uygunsuz davranışlar (vurma, ısırma, kötü kelimeler) gözlemliyorum ama oryantasyon süreci bittikten sonra sınıf içerisinde benden ve arkadaşlarından zarar vermemeyi öğreniyorlar. K10
- Empati kuramama
 - Karşılıklı birbirini dinleme ve empati kurma yetenekleri oldukça zayıf. K5
- Odaklanamama
 - Dikkat süreleri kısa olduğu için zaman zaman daire saati aktivitelerinde hikâye dinleme ya da masa etkenliklerinde odaklanmada desteğe ihtiyaç duydukları durumlar söz konusu olabilmektedir. K6

Olumlu Davranış Özellikleri

- Yardımsever olması
 - Küçük bir çocuğun sıkıntı yaşayan bir arkadaşını teselli etmesi, kırılmış bir oyuncuğun parçalarını toplamasına yardım etmesi veya yiyeceğini paylaşması olumlu olumsuz sosyal davranıştır K2
 - Kibarlığı ve yardım etme eylemleri sıklıkla isteğe bağlıdır her çocukta farklılık gösterir. K3
 - Bir arkadaşının yardıma ihtiyacı olduğunda yardım eder. K4

- *Çoğunluk olarak ise kapalı bir ortama göre açık bir alanda daha fazla iletişim halinde oldukları paylaşma ve yardımlaşmanın daha çok olduğunu bu yaş gruplarında gözlemlemekteyim. K11*
- **Teselli Etme ve İşbirliği Yapma**
 - *Paylaşma teselli etme işbirliği yapma gibi davranışlardır. K3*
- **Kibarlık**
 - *Kibarlığı ve yardım etme eylemleri sıklıkla isteğe bağlıdır her çocukta farklılık gösterir. K3*
- **Kendini Doğru İfade Etme**
 - *Kendisini doğru ifade etme becerisine sahiptir. K4*
 - *Kendini doğru ve etkili ifade etme becerisine sahiptir. K6*
 - *Sosyal uyaranlara duyarlılığı, kendini ifade edebiliyor olması , K7*
- **Saygı**
 - *Arkadaşlarına saygı gösterir. Oyun yada herhangi bir etkinlik içerisinde sırasını bekler. K4*
 - *İlgi köşelerinde oynama, bahçede kaydıraktan kayma, salıncağa binmede arkadaşını bekler saygı gösterir. K6*
 - *Büyüklerine nerde nasıl saygı göstermesini bilen, arkadaşlık ilişkileri sağlam bireylerdir. K13*
- **Özgüven**
 - *Arkadaş edinmede özgüvenli kendinden emin bir şekilde yaklaşım sağlamaktalar. K7*
 - *Kendine güvenen. K14*
- **Koruma İçgüdüsü**
 - *Birbirlerinden kimi zaman hoşnut olmasalar da anlaşmazlık yaşadıkları arkadaş yabancısı bir çocukla problem yaşadığını gördüklerinde onu korumaktan asla gocunmazlar ve birlik beraberlik içinde destek olmaktan kaçınmazlar. K7*
- **İletişim Becerisi**
 - *Etrafı ile iletişim kurabilmesi, K8*
 - *Ailesi ile daha fazla zaman geçiren dijital araçlara daha az zaman ayıran çocukların akranları ile olan iletişiminin daha kuvvetli olduğu K11*
- **Arkadaş İlişkileri**

- *Arkadaş ilişkileri , hayali oyun kurma becerisi K8*
- *Çocuklarının Grup oyun oynamayı severler ve rahatlıkla arkadaşlık kurarlar. K15*
- **Paylaşımçı Olma**
 - *Okula başladıkları zaman ki sosyal davranış becerilerine göre şuanda daha paylaşımcı, girişken, kurallara uygun davranışlar göstermektedir. K9*
 - *Çoğunluk olarak ise kapalı bir ortama göre açık bir alanda daha fazla iletişim halinde oldukları paylaşma ve yardımlaşmanın daha çok olduğunu bu yaş gruplarında gözlemlemekteyim K11*
- **Girişken Olma**
 - *Okula başladıkları zaman ki sosyal davranış becerilerine göre şuanda daha paylaşımcı, girişken, kurallara uygun davranışlar göstermektedir. K9*
- **Kurallara Uyma**
 - *Okula başladıkları zaman ki sosyal davranış becerilerine göre şuanda daha paylaşımcı, girişken, kurallara uygun davranışlar göstermektedir. K9*
- **Sosyal Uyum**
 - *Genel olarak öğrencilerim sosyal anlamda çabuk uyum sağlayabiliyorlar. Kendi aralarında gruplar kurabiliyorlar. K12*
- **Problem Çözme**
 - *Kendi problemlerini çözme konusunda oldukça başarılı olabiliyorlar K12*
 - *Problem çözme becerilerine sahip, K14*
- **Sosyal Birey Olma**
 - *Genel olarak sınıftaki öğrenciler sosyal bireylerdir. K13*
 - *sosyal davranış özelliklerine sahiptirler. K14*

3.6 Öğrencilerin Bilişsel Davranış Özelliklerine İlişkin Bulgular

İkinci araştırma sorusu: Okulöncesi öğretmenlerinin, öğrencilerin bilişsel davranış özellikleri konusundaki görüşleri nedir?

Çalışmanın ikinci teması, ikinci araştırma sorusuna yanıt bulmaya dönüktür ve okulöncesi öğretmenlerinin, öğrencilerin bilişsel davranış özellikleri konusundaki görüşlerini belirlemeye yöneliktir.

Görüşmelerden elde edilen dökümlere yönelik yapılan içerik çözümlemesi sonucunda, 3-6 yaş grubu öğrencilerinin bilişsel davranış özelliklerine ilişkin öğretmenlerin çeşitli kodlar oluşturdukları, bunların da iki kategori altında birleştikleri gözlenmiştir. Öğretmenlerin 3-6 yaş çocukların bilişsel davranış özellikleri hakkındaki görüşlerinden yararlanılarak oluşturulan kodlar benzer özellikleri dikkate alınarak kategorilerle ilişkilendirilmiş ve Tablo 4.2’de verilmiştir:

Çizelge 3.3: 3-6 Yaş Çocuklarının Bilişsel Davranış Özellikleri Konusunda Oluşturulan Kategori ve Kodların Sıklık Durumu

<i>Kategori</i>	<i>Kodlar</i>	<i>Görüş Bildiren Öğretmenler</i>
Olumsuz davranış özellikleri	• Öğrenme güçlüğü • Aileden bağımsız hareket etme • Çevre faktörünün etkileri	K1, K11, K13
Olumlu davranış özellikleri	• Gözlem • Karşılaştırma • Dikkatini yoğunlaştırabilme • Zihinsel becerileri kullanabilme • Algılarının açık olması • Kavramları öğrenebilme • Fikir üretme • Problem çözebilme • Yaratıcılık • Farkındalık • Kendini ifade edebilme • Hayal kurma • Olgunluk • Dikkatini yoğunlaştırabilme • İlişki kurabilme • Neden sonuç ilişkisi kurabilme	K14, K13, K12, K11, K10, K9, K7, K8, K6, K4, K2

Çizelge 3.3 incelendiğinde, 3-6 yaş çocuklarının bilişsel davranış özellikleri ile ilgili olarak öğretmenlerin ürettikleri ilk kodların olumlu ve olumsuz özellikler taşıdığı görülmektedir. Kodlar incelendiğinde öğretmenlere göre, öğrencilerin olumlu bilişsel özelliklerinin olumsuz bilişsel özelliklerinden daha fazla olduğu görülmektedir. Oluşturulan olumsuz kodlar arasında “*öğrenme güçlüğü, çevre faktörü ve aileden bağımsız hareket etme*” yer alırken, olumlu kodlar arasında ise, “*gözlem yapabilme, karşılaştırma, dikkatini yoğunlaştırma, zihinsel beceri,*

algıları açık olma, kavramları öğrenme, fikir üretme, sorun çözebilme, yaratıcılık, farkındalık, kendini ifade edebilme, hayal kurma, olgunluk, görsel materyallere odaklanabilme, ilişki kurma ve neden sonuç ilişkisi kurma” gösterilebilir.

3-6 yaş grubu çocukların bilişsel davranış özellikleri konusunda okulöncesi öğretmenlerin görüşlerinden doğrudan alınan ifade örnekleri şöyledir:

Olumsuz Davranış Özellikleri

- Öğrenme Güçlüğü
 - *Çocuklar kalem tutmadan tutunda bir resim yorumlama bir kavram becerileri konusunda bile geçişlerde, öğrenmede, öğrenmeyi öğrenemedikleri için zorluklar yaşıyorlar ve bu da bize yansıyor. K1*
- Çevre Faktörü
 - *... Ancak çevresi tarafından desteklenmeyen, zamanının çoğunu oyun vb. durumlarla geçiren çocuklar akranlarına oranla bilişsel gelişimi daha yavaş ilerleyebilmektedir K11*
- Aileden bağımsız Hareket
 - *Yalnız şunu belirtmek isterim ki birkaç öğrencim aileden tamamen bağımsız hareket etme arzusu içinde olabilir K13*

Olumlu Davranış Özellikleri

- Gözlem
 - *Olayları gözlemleyerek karşılaştırma yapabiliyor ve olayları oluş sırasına göre sıralayabiliyor eleştirebiliyor K2*
- Karşılaştırma
 - *Olayları gözlemleyerek karşılaştırma yapabiliyor ve olayları oluş sırasına göre sıralayabiliyor eleştirebiliyor K2*
- Dikkatini Yoğunlaştırabilme
 - *Dikkat edilmesi gereken durumu olayı fark ederek dikkat ederek dikkatini üzerine yoğunlaştırabiliyor. Etkinliklerde ilgisini uzun süre kaybetmeden etkinliğini sürdürebiliyor. K2*
- Zihinsel Beceri
 - *Yaşlarına uygun seviyede zihinsel beceriye sahiptirler. K4*
 - *Yaşlarına uygun düzeyde zihinsel beceriye sahiptir. K6*

- Yaşı ve zihinsel gelişim özelliği paralel olarak dikkate alarak K8
- Algıları Açık olma
 - Bilişsel olarak dijital ortamdan daha uzak olmaları sebebiyle kitap okuma ve sportif aktivitelere yönlendirme yapılıyor. Bu sebeple algısı açık bireyleri görebiliyoruz. K5
 - Bilişsel anlamda algıları çok açık K12
 - Çoğu öğrencimin algılamaları İyi durumda K15
- Kavramları Öğrenme
 - Sayı, şekil, renk vb kavram bilgilerinin kazanımı ilerlemiştir. K6
 - Ard arda verilen 3 komutu yerine getirebilen, 1'den 20'ye kadar ritmik olarak sayan, Rakam nesne eşleştirmesi yapabilen, K14
- Fikir Üretme
 - Kendi sorunları hakkında fikir üretebilir K7
- Problem Çözebilme
 - Problem çözmeye meyillidirler. K7
 - Bazı öğrencilerim problem çözme odaklı iken bazıları çözme odaklı değildir. K15
- Yaratıcılık
 - Etkinlik esnasından yaratıcılıklarını kullanarak buldukları fikirlerle değişiklik katabilirler. K7
- Farkındalık
 - Hangi nesnenin ne amaçla kullanıldığının farkındadırlar nesneyi doğru amaçla doğru yerde kullanırlar. Hayal ile gerçekliği ayırt edebilirler. K7
- Kendini İfade Edebilme
 - Genel olarak bilgisini rahatlıkla ifade edebilmektedirler. Her konuda fikir yürütebilir, hayal kurabilir, duygu ve düşüncelerini ifade edebilirler. K9
 - Bir şeylere dikkatlice odaklanıp o durum hakkında yorumlarını dile getirebilirler. K13
- Hayal kurma
 - Her konuda fikir yürütebilir, hayal kurabilir, duygu ve düşüncelerini ifade edebilirler K9
- Olgunluk

- Öğrencilerimin bilişsel anlamda davranışları yaşlarına göre oldukça olgundur. K10
- Sorumluluk
- Sorumluluk bilinci kazanmış çocukların bilişsel gelişiminin akranlarına göre daha olumlu etkilenmekte. K11
- Görsel Materyallere odaklanabilme
 - Görsel materyaller dikkatlerini toplamalarını kolaylaştırıyor. Sayılar arasında bağlantı kurmada kolaylık sağlıyor. Sayı sayma konusunda bir çoğu yüksek rakamlara doğru sayabiliyor K12
- İlişki Kurma
 - Öğrencilerim olaylar arasındaki ilişkiyi rahatlıkla kurabilirler. K13
- Neden Sonuç ilişkisi kurabilme
 - Neden sonuç ilişkilerini merak eden. K14

3.7 Öğrencilerin Psikomotor Davranış Özelliklerine İlişkin Bulgular

Üçünü araştırma sorusu: Okulöncesi öğretmenlerinin, öğrencilerin psikomotor davranış özellikleri konusundaki görüşleri nedir?

Çalışmanın üçüncü teması, üçüncü araştırma sorusuna yanıt bulmaya dönüktür ve okulöncesi öğretmenlerinin, öğrencilerin psikomotor davranış özellikleri konusundaki görüşlerini belirlemeye yöneliktir.

Görüşmelerden elde edilen dökümlere yönelik yapılan içerik çözümlemesi sonucunda, 3-6 yaş grubu öğrencilerinin psikomotor davranış özelliklerine ilişkin öğretmenlerin çeşitli kodlar oluşturdukları, bunların da iki kategori altında birleştikleri gözlenmiştir. Öğretmenlerin 3-6 yaş çocukların psikomotor davranış özellikleri hakkındaki görüşlerinden yararlanılarak oluşturulan kodlar benzer özellikleri dikkate alınarak kategorilerle ilişkilendirilmiş ve Tablo 4.3'te verilmiştir:

Çizelge 3.4: 3-6 Yaş Çocuklarının Psikomotor Davranış Özellikleri Konusunda Oluşturulan Kategori ve Kodların Sıklık Durumu

Kategori	Kodlar	Görüş Bildiren Öğretmenler
----------	--------	-------------------------------

Olumsuz davranış özellikleri	• Kontrolsüz davranış • Enerjilerini atamama • Denge • Kas becerileri • Dikkat dağınıklığı	K1, K9, K11
Olumlu davranış özellikleri	• Küçük-Büyük Kas becerileri • Yaş gelişimine uygunluk	K4, K6, K7, K9, K15, K13, K11, K12, K10

Çizelge 3.4 incelendiğinde, 3-6 yaş çocuklarının psikomotor davranış özellikleri ile ilgili olarak öğretmenlerin ürettikleri ilk kodların olumlu ve olumsuz özellikler taşıdığı görülmektedir. Kodlar incelendiğinde öğretmenlere göre, öğrencilerin olumlu psikomotor özelliklerinin olumsuz psikomotor özelliklerinden daha az olduğu görülmektedir. Oluşturulan olumsuz kodlar arasında “*kontrolsüz davranış, enerjilerini atamama, denge, kas becerileri, dikkat dağınıklığı*” yer alırken, olumlu kodlar arasında ise, “*Küçük-Büyük Kas becerileri ile Yaş gelişimine uygunluk*” gösterilebilir.

3-6 yaş grubu çocukların psikomotor davranış özellikleri konusunda okulöncesi öğretmenlerin görüşlerinden doğrudan alınan ifade örnekleri şöyledir:

Olumsuz Davranış Özellikleri

- Öğrenme Güçlüğü
 - *Çocuklar kalem tutmadan tutunda bir resim yorumlama bir kavram becerileri konusunda bile geçişlerde, öğrenmede, öğrenmeyi öğrenemedikleri için zorluklar yaşıyorlar ve bu da bize yansıyor. K1*
- Kontrolsüz Davranış
 - *Çocuklar davranışlarını kontrol etmede zorluk çekiyorlar. K1*
- Enerjilerini Atamama
 - *Psikomotor becerilerde çocuklar dışarı hayatı, çevre hayatı çok fazla olmadığı için çocuklar gözler bir noktaya sabit bir şekilde sürekli bakıp kaldığı için vücudun da bir enerji patlaması istemsiz vücut hareketleri, kontrolsüz vücut hareketleri meydana geliyor. K1*
- Denge
 - *Denge problemi yaşamaktalar. K9*
- Kas Becerileri

- *Küçük kas motor becerilerinde zorluk yaşayan öğrencilerime aile desteği sağlanmaktadır. K9*
- **Dikkat dağınıklığı**
 - *Ancak dikkat dağınıklığı yaşamayan çocukların Psikomotor becerisi gerektiren hareketlerde başarılı dikkat dağınıklığı yaşayan çocukların ise daha fazla zorlandığını düşünmekteyim. K11*

Olumlu Davranış Özellikleri

- **Kas Becerileri**
 - *Büyük kas ve küçük kas motor becerileri gelişmiştir. Kas kullanımı gerektiren işlerde kesme, yapıştırma, tutma vb. Becerileri yapabilir. K4*
 - *Büyük kas motor becerileri gelişmiştir. Yürüme, koşma, dönme, zıplama, yuvarlanma, denge gibi hareketleri yapabilir. K6*
 - *Küçük kas motor becerileri tamamlanmıştır. Tutma, kavrama, yırtma, çizme, yapıştırma, kesme gibi becerileri yapabilirler. K6*
 - *Makas kullanımı yapabilmekteler. Bahçe oyunlarında engel parkurlarını başarıyla tamamlamaktalar. Sınıfta masa sandalye v.b. taşıma işlemlerinde yardım edebilir fiziki açıdan zorlanmadan tamamlamaktalar. Mutfak etkinliklerinde ceviz kırma meyve sebze doğrama v.b görevleri başarıyla tamamladılar. K7*
 - *Okulda ise büyük kas becerilerine yönelik fiziki aktiviteler, küçük kas becerine yönelik okuma yazmaya hazırlık çalışmaları ve oyunlarımız ile desteklenmektedir. K9*
- **Yaş Gelişimine Uygunluk**
 - *Genel olarak öğrencilerimin psikomotor gelişimi yaşlarına uygun ilerlemektedir. K13*
 - *Öğrencilerim yırtma yapıştırma etkinliklerinde başarılılar. Sınıfımdaki çoğu öğrencim kâğıdı makas ile kesebiliyor, bazı geometrik şekilleri çizebiliyorlar. K15*
 - *Bu konuda verilen yazıları yazma da sanat etkinliklerinde el becerileri bir çoğunun oldukça iyi durumda. K12*
 - *Psikomotor gelişimleri bütün çocukların yaşlarına uygun özellikler göstermektedir. K11*

- *Psikomotor gelişimi düşük olarak sınıfımıza dahil olan çocuklarım çok uzun sürmeden açığını kapatıyor. K10*

3.8 Öğrencilerin Dijital Araç Kullanımına İlişkin Bulgular

Dördüncü araştırma sorusu: Okulöncesi öğretmenlerinin, öğrencilerin dijital araç kullanımı konusundaki görüşleri nedir?

Çalışmanın dördüncü teması, dördüncü araştırma sorusuna yanıt bulmaya dönüktür ve okulöncesi öğretmenlerinin, öğrencilerin dijital araç kullanımı konusundaki görüşlerini belirlemeye yöneliktir.

Görüşmelerden elde edilen dökümlere yönelik yapılan içerik çözümlemesi sonucunda, 3-6 yaş grubu öğrencilerinin dijital araç kullanımına ilişkin öğretmenlerin çeşitli kodlar oluşturdukları gözlenmiştir. Öğretmenlerin 3-6 yaş çocukların dijital araç kullanımı hakkındaki görüşlerinden yararlanılarak oluşturulan kodlar Tablo 4.4’te verilmiştir:

Çizelge 3.5: 3-6 Yaş Çocuklarının Dijital Araç Kullanımı Konusunda Öğretmenlerin Oluşturdukları Kodların Sıklık Durumu

Kodlar	Görüş Bildiren Öğretmenler
• Bağımlılık • Kontrol sorunu • Saldırganlık • İletişimin azalması • Ailenin bilinçlendirilmesi • Uzun süre kullanılması • Doğru kullanılmaması/ kontrolsüz kullanım • Aile gözetimi • 1-2 saat kullanım • Yasak koymak • Sorgulamayı öğretmesi • Olumsuz etkiler	K14, K12, K15, K10, K13, K11, K9, K8, K3, K2, K1

Çizelge 3.5 incelendiğinde, 3-6 yaş çocuklarının dijital araç kullanmaları ile ilgili olarak öğretmenlerinin hem olumlu hem de olumsuz görüşlere sahip oldukları, dijital araçların öğrencilerde kimi olumlu etkilerinin yanında olumsuz sayılabilecek etkilerde de bulunduklarını düşündükleri söylenebilir. Bu konuda öğretmenler “*bağımlılık, kontrol sorunu, saldırganlık, iletişimin azalması, ailenin bilinçlendirilmesi, uzun süre kullanılması, doğru kullanılmaması/*

kontROLSÜZ kullanım, aile gözetimi, 1-2 saat kullanım, yasak koymak, sorgulamayı öğretmesi ve olumsuz etkiler” kodlarını oluşturmuşlardır.

3-6 yaş grubu çocukların dijital araç kullanımı konusunda okulöncesi öğretmenlerin görüşlerinden doğrudan alınan ifade örnekleri şöyledir:

- Bağımlılık
 - *Çocukların tablet telefon bilgisayar kullanım konusunda ciddi anlamda bağımlılık düzeyinde olduğunu düşünüyorum K1*
- Kontrol Sorunu
 - *Aile bu konuda ciddi anlamda kontrol sorunu yaşıyor K1*
 - *Okul çıkış saatlerinde telefonu eline alan öğrencilerim ertesi gün okula geldiklerinde telefonla vedalaşmaktadır. Velilerimle bu konuda ne kadar konuşsam da baş edememekten verdiklerini dile getirmektedir. K9*
- Saldırganlık
 - *Olmadığı anda ne yapacağını bilmez bir şekilde sağa sola saldırgan davranışlar gösterebiliyor. Çocuklar normal oyun kurmayı bile unutmuş durumdalar K1*
 - *Bu kullanımın kontROLSÜZLÜĞÜ grup içerisindeki sohbetlerde, arkadaşlarına karşı ses yükselmelerinde, itirazcı bir yapıya sahip olmalarından görülebilmekte. K14*
- İletişimin Azalması
 - *Çocukların akranları ile yüz yüze iletişimin ve grup oyunlarının azalmasına yol açtığı tek başına oynanan oyunların ise artmasına neden olduğu görünmekte. K2*
- Ailenin Bilinçlendirilmesi
 - *Doğru kullanım konusunda genel bir yetersizlik var zararı olabilecek sürelerde kullanılması ve ailenin bu konuda bilinçlendirilmesi gerekiyor K3*
- Uzun Süre Kullanılması
 - *Doğru kullanım konusunda genel bir yetersizlik var zararı olabilecek sürelerde kullanılması ve ailenin bu konuda bilinçlendirilmesi gerekiyor K3*

- *Okul çıkış saatlerinde telefonu eline alan öğrencilerim ertesi gün okula geldiklerinde telefonla vedalaşmaktadır. Velilerimle bu konuda ne kadar konuşsam da baş edememekten verdiklerini dile getirmektedir. K9*
- *Dijital alet kullanımı sonrası çocukların çoğunun da uzun süre vakit geçirip alışkanlık haline getirme sonrası ruhsal davranışlarda değişme aileye karşı tavırlar da değişme ve benzeri durumlar oluşmaktadır k11*
- *Bir çoğu evde ki sosyal yaşamında bir sınırlama zaman zaman olmaksızın dijital araç kullanımı içerisinde. K14*
- **Doğru Kullanılmaması/ Kontrolsüz Kullanım**
 - *Doğru kullanım konusunda genel bir yetersizlik var zararı olabilecek sürelerde kullanılması ve ailenin bu konuda bilinçlendirilmesi gerekiyor K3*
 - *Teknolojiye kendilerini teslim etmiş olduklarını , çağa hızlı uyum sağlayıp kontrolsüz kullanıldığı gözlemim .. K8*
 - *Okul çıkış saatlerinde telefonu eline alan öğrencilerim ertesi gün okula geldiklerinde telefonla vedalaşmaktadır. Velilerimle bu konuda ne kadar konuşsam da baş edememekten verdiklerini dile getirmektedir. K9*
 - *Yani dijital araçları gereksiz kullanan aileler de var gerekli ve yararlı amaç için kullananlar da K13*
 - *Bir çoğu evde ki sosyal yaşamında bir sınırlama zaman zaman olmaksızın dijital araç kullanımı içersinde. K14*
 - *Eğitici şeyler dışında daha çok oyun ve videolar odaklı seyrediliyor bu durum çocuklarımızı olumsuz etkiliyor. K15*
- **Aile Gözetimi / 1-2 Saat Kullanım**
 - *Aileler ile konuştuğumda 1-2 saat izlemelerine izin verildiğini söylediler K6*
 - *Günde 1 saati geçmemek şartıyla aile bireylerinin gözetimi altında kullandıklarını söyleyebilirim K7*
 - *Öğrencilerimden digital araç kullananları ailelerinin yardımı ile sınırlandırabiliyoruz. K10*
 - *Dijital alet kullanımında koyulan kısa süreli Kullanıma izin verip kararlarında herhangi bir değişme yapmayan ailelerin çocuklarında ise dijital alet kullanımı sonrası görülen olumsuz davranışların daha az yaşandığını gözlemlemekteyim K11*

- *Dijital alet kullanımında koyulan kısa süreli Kullanıma izin verip kararlarında herhangi bir değişme yapmayan ailelerin çocuklarında ise dijital alet kullanımı sonrası görülen olumsuz davranışların daha az yaşandığını gözlemlemekteyim K11*
- *Bazı ailelerin çok aşırıya kaçmadan yeterince ve gerekli durumlarda bilgiyi sağlıklı öğrenme amacıyla kullandıklarını da es geçemem. K13*
- **Yasak**
 - *Fakat tamamen yasak koymak çözüm değildir. Teknoloji çağında teknolojiden uzak kalmasını sağlamak doğru değil. K10*
- **Sorgulamayı Öğretmesi**
 - *Olumlu etkileri ise keşfetmeye yönelik neden-niçin sorularının sınıf içinde çoğalması. Ancak sınırlı bir çerçevede sınıfın geneli dijital platformu olumlu yönde kullanmakta. K14*
- **Olumsuz**
 - *Zaman zaman olumlu etkileri olduğundan daha çok olumsuz yönde etkileri var. K12*
 - *Eğitici şeyler dışında daha çok oyun ve videolar odaklı seyrediliyor bu durum çocuklarımızı olumsuz etkiliyor. K15*

3.9 Yoğun Dijital Araç Kullanan Öğrencilerin Sergilediği Davranışlara İlişkin

Bulgular

Beşinci araştırma sorusu: Okulöncesi öğretmenlerinin, yoğun dijital araç kullanan öğrenciler konusundaki görüşleri nedir?

Çalışmanın beşinci teması, beşinci araştırma sorusuna yanıt bulmaya dönüktür ve okulöncesi öğretmenlerinin, dijital araçları yoğun bir biçimde kullanan çocuklar hakkındaki görüşlerini belirlemeye yöneliktir.

Görüşmelerden elde edilen dökümlere yönelik yapılan içerik çözümlemesi sonucunda, 3-6 yaş grubu öğrencileri arasında dijital araçları yoğun bir biçimde kullananlara yönelik öğretmenlerin çeşitli kodlar oluşturdukları gözlenmiştir. Öğretmenlerin dijital araçların yoğun kullanımı hakkındaki görüşlerinden yararlanılarak oluşturulan kodlar Tablo 4.5'te verilmiştir:

Çizelge 3.6: Dijital Araçları Yoğun Bir Biçimde Kullanan Çocuklar Konusunda Öğretmenlerin Oluşturdıkları Kodların Sıklık Durumu

Kodlar	Görüş Bildiren Öğretmenler
• Nedensiz öfke • Düşünme yetileri gelişmiyor • Hipnotize • İletişim bozukluğu • Şiddet/agresiflik • Huzursuzluk • Taklit etme / yerine koyma / gerçeklikten uzaklaşma • Tutarsız rol model • Israr • Memnuniyetsizlik • İnat	K14, K13, K12, K10, K9, K8, K6, K11, K7, K5, K3, K2, K1

Çizelge 3.6 incelendiğinde, 3-6 yaş çocukları arasında dijital araçları yoğun bir biçimde kullananlar ile ilgili olarak öğretmenlerin genel olarak olumsuz düşüncelere sahip oldukları gözlenmiştir. Öğretmenler bu konuda “*nedensiz öfke, düşünme yetileri gelişmiyor, hipnotize, iletişim bozukluğu, şiddet/agresiflik, huzursuzluk, taklit etme / yerine koyma / gerçeklikten uzaklaşma, tutarsız rol model, ısrar, memnuniyetsizlik ve inat*” kodlarını oluşturmuşlardır.

3-6 yaş grubu çocukların yoğun bir biçimde dijital araç kullanımı konusunda okulöncesi öğretmenlerin görüşlerinden doğrudan alınan ifade örnekleri şöyledir:

- Sebepsiz Öfke
 - *Çocukların öfkelerini ve kızgınlıklarını gösterebilmeleri için herhangi bir nedene ihtiyaç durmuyorlar. Neden o tarafa baktın gibi çok basit bir nedenden ötürü bir öfke geçirebiliyorlar çocuklar telefona ulaşmak için çok farklı yollar deniyorlar ve bu normal olmayan davranışlar zamanla şekil değiştiriyor. Zamanla şekil değiştiren davranışlar bu sefer problem davranış olarak gün yüzüne çıkıyor ve diğer hayatındaki diğer alanlarda da bu şekilde olamaya başlıyor. Çocukların bir neden duymaksızın bir sebep gözetmeksizin bu şekilde sinirlenmeleri öfkelenmeleri ve saldırgan davranışlar göstermeleri hiçte kabul görülmüyor. K1*

- Düşünme yetileri gelişmiyor.
 - *Çocuklar dijital teknoloji yüzünden çocuklar hipnotize oluyor ve düşünme yetileri gelişmiyor K2*
- Hipnotize
 - *Çocuklar dijital teknoloji yüzünden çocuklar hipnotize oluyor ve düşünme yetileri gelişmiyor K2*
- İletişim Bozukluğu
 - *İletişim bozuklukları kendini ifade edemediği için huzursuz davranışlara ve karşısına çıkan en ufak problemde kızgınlığını farklı kötü davranışla (vurma,itme,ısıрма) ifade edebilir. K3*
 - *Dijital araç kullanan öğrenciler daha şiddete meyilli olabiliyor. Karşılıklı konuşma sohbeti başlatma sohbeti devam ettirme gibi davranışları daha zayıf. K5*
- Şiddet/Agresiflik
 - *İletişim bozuklukları kendini ifade edemediği için huzursuz davranışlara ve karşısına çıkan en ufak problemde kızgınlığını farklı kötü davranışla (vurma,itme,ısıрма) ifade edebilir. K3*
 - *Dijital araç kullanan öğrenciler daha şiddete meyilli olabiliyor. Karşılıklı konuşma sohbeti başlatma sohbeti devam ettirme gibi davranışları daha zayıf. K5*
 - *Gün içinde izledikleri karakteri taklit etme arkadaşlarına o karakter kendisiymiş misali davranışlar sergileyebilmekte bunun yanı sıra agresif ya da tam aksi duygusal nöbetler geçirebilmektedir. K7*
 - *Agresif, hırçın , çoğu zaman bir oyun , film içinde yaşıyorcasına gerçekten uzak K8*
 - *Dijital aracı yoğun kullanan öğrencilerim genellikle savaş, kavga, hırsızlık konularında oyunlar oynadıkları için sınıf ortamında özellikle serbest zaman etkinliklerinde bu oyunları*
 - *Canlandırmak istemekte istediği gibi olmazsa huzursuz ve kızgın davranışlar sergilemektedir. K9*
 - *Alışkanlık haline getirdikleri bir teknolojik aletin noksanlığında aileye karşı tavırların değiştiğini ve daha sinirlenme Ağlama gibi davranışlar gözükmektedir K11*

- *Herhangi bir eğitim için video izleme zamanında göremediğinde sinirli olabiliyorlar Arkadaşlarına kızabiliyorlar. Evlerinde izledikleri eğer şiddet içeren bir video ise onu oyun biçiminde arkadaşlarına sergileyebiliyorlar. K12*
- *Arkadaşlarına kızabiliyorlar. K14*
- Huzursuzluk
 - *Dijital araç kullanımı olan öğrencilerimde gözlemlediğim huzursuzluk vardı. sürekli okul bitince eve vardığında oynayacağı oyunları düşünüp arkadaşlarına anlattığını gözlemledim K6*
 - *Dijital aracı yoğun kullanan öğrencilerim genellikle savaş, kavga, hırsızlık konularında oyunlar oynadıkları için sınıf ortamında özellikle serbest zaman etkinliklerinde bu oyunları canlandırmak istemekte istediği gibi olmazsa huzursuz ve kızgın davranışlar sergilemektedir. K9*
 - *Bazı öğrencilerimin dijital bağlantısı olduğu süreçlerde kapatıldığında veya bittiğinde huzursuzluk çıkardıklarını gözlemledim K15*
- Taklit Etme/ Yerine Koyma/ Gerçeklikten uzaklaşma
 - *Gün içinde izledikleri karakteri taklit etme arkadaşlarına o karakter kendisiymiş misali davranışlar sergileyebilmekte bunun yanı sıra agresif ya da tam aksi duygusal nöbetler geçirebilmektedir. K7*
 - *Agresif, hırçın , çoğu zaman bir oyun , film içinde yaşıyorcasına gerçekten uzak K8*
 - *Dijital aracı yoğun kullanan öğrencilerim genellikle savaş, kavga, hırsızlık konularında oyunlar oynadıkları için sınıf ortamında özellikle serbest zaman etkinliklerinde bu oyunları canlandırmak istemekte istediği gibi olmazsa huzursuz ve kızgın davranışlar sergilemektedir. K9*
 - *Herhangi bir eğitim için video izleme zamanında göremediğinde sinirli olabiliyorlar Arkadaşlarına kızabiliyorlar. Evlerinde izledikleri eğer şiddet içeren bir video ise onu oyun biçiminde arkadaşlarına sergileyebiliyorlar. K12*
 - *Evlerinde izledikleri eğer şiddet içeren bir video ise onu oyun içinde arkadaşlarına sergileyebiliyorlar k14*
- Tutarsız rol model

- Hayır ı zaman la evet e dönen bir rol modelin tutumsuzluğu yüzünden çocuklar da tutarsız davranmayı istediğini elde etmeyi öğrenir. K10
- Israr ve İnat
 - Sürekli dediklerinde ısrarcı olmaları ve yapılarına kadar bu ısrarda devam etmeleri, K12
 - Dijital ortamda fazlasıyla zaman geçiren öğrenciler inatçı bir yapıya sahip olup, Sürekli dediklerinde ısrarcı olmaları ve istekleri yapılarına kadar bu ısrarlarına devam etmeleri en çok gözlemlediğim özellikken. K14
- Memnuniyetsizlik
 - Dijital araç kullanımının yoğun olduğunu gözlemlediğim öğrencilerimin diğer öğrencilerime göre daha memnuniyetsiz olduklarını gözlemledim K13

3.10 Dijital Araç Kullanımının 3-6 Yaş Grubu Öğrencilerin Sosyal Gelişimleri Üzerindeki Etkilerine İlişkin Bulgular

Altıncı araştırma sorusu: Okulöncesi öğretmenlerinin, dijital araç kullanımının 3-6 yaş arası gruptaki öğrencilerin sosyal gelişimi üzerindeki etkileri konusundaki görüşleri nedir?

Çalışmanın altıncı teması, altıncı araştırma sorusuna yanıt bulmaya dönüktür ve okulöncesi öğretmenlerinin, dijital araç kullanımının 3-6 yaş grubu çocuklarının sosyal gelişimleri üzerindeki etkileri konusundaki görüşlerini belirlemeye yöneliktir.

Görüşmelerden elde edilen dökümlere yönelik yapılan içerik çözümlemesi sonucunda, dijital araçların çocukların sosyal gelişimleri üzerindeki etkilerine ilişkin öğretmenlerin çeşitli kodlar oluşturdukları, bunların da iki kategori altında birleştikleri gözlenmiştir. Öğretmenlerin konu hakkındaki görüşlerinden yararlanılarak oluşturulan kodlar benzer özellikleri dikkate alınarak kategorilerle ilişkilendirilmiş ve Tablo 4.6’da verilmiştir:

Çizelge 3.7: Dijital Araç Kullanımının 3-6 Yaş Çocuklarının Sosyal Gelişimleri Üzerindeki Etkileri Konusunda Öğretmenlerin Oluşturdukları Kategori ve Kodların Sıklık Durumu

Kategori	Kodlar	Görüş Bildiren Öğretmenler
----------	--------	----------------------------

Olumsuz etkiler	• İletişim • Sorumluluk • Asosyal gelişim • Arkadaş edinememe • Hareketsizlik • Duruş bozukluğu • Obezite • Mutsuzluk • Odaklanma sorunu • İçekapanıklık / çekingenlik • Kendini ifade edememe • Şiddet • Hayal kurmada zorluk	K1, K9, K11
Olumlu etkiler	• Birey olma çabası	K4, K6, K7, K9, K15, K13, K11, K12, K10

Çizelge 3.7 incelendiğinde, okulöncesi öğretmenlerinin, 3-6 yaş çocuklarının dijital araç kullanmayla birlikte kimi sosyal gelişim sorunları yaşadıklarını düşündükleri görülmektedir. Öğretmenlere göre dijital araç kullanmanın sosyal gelişim konusunda yalnızca “birey olma çabası” içine girmede çocukları desteklediği diğer taraftan birçok sosyal sorunu beraberinde getirdiği söylenebilir. Öğretmenler, dijital araç kullanmanın sosyal gelişim üzerindeki olumsuz etkileri konusunda “*iletişim, sorumluluk, asosyal gelişim, arkadaş edinememe, hareketsizlik, duruş bozukluğu, obezite, mutsuzluk, odaklanma sorunu, içekapanıklık / çekingenlik, kendini ifade edememe, şiddet ve hayal kurmada zorluk*” kodlarını oluşturmuşlardır.

Dijital araç kullanmanın erken dönem çocuklarının sosyal gelişimleri üzerindeki etkileri konusunda okulöncesi öğretmenlerin görüşlerinden doğrudan alınan ifade örnekleri şöyledir:

Olumsuz Etkiler

- İletişim

- Çocuklar yoğun olarak bu dijital tablet telefon pc kullandıkları zaman iletişim başlatmakta özerkleşmekte ben bir bireyim çabalarına girmekte gerçekten gecikme oluyor ve böyle bir çabaya girmiyor K1
- Dijital araçlara bağlı çocuklar ailesiyle, arkadaşlarıyla, çevresiyle iletişim kuramaz sorumluluk alamaz K2
- Yaşlılarıyla iletişim kurmamasına ve oyun oynamamasına neden olabilir. K3
- Sürekli tablet, telefon vb. İle oynadıkları için çok fazla arkadaş edinemiyorlar. K4
- İletişimde kurmakta zorlanma K7
- Dijital hayatta olumsuz etkilenmesi ile birlikte arkadaşları ile iletişim kurmada Grup oyunlarına katılmada okul ve benzeri gibi yerlerde kendini ifade etmekte zorlanmaktadırlar K11
- Sorumluluk
 - Dijital araçlara bağlı çocuklar ailesiyle, arkadaşlarıyla, çevresiyle iletişim kuramaz sorumluluk alamaz K2
- Asosyal Gelişim
 - Çocukların dijital araçları kullanması onların sosyal gelişimine oldukça etkilemektedir. K2
 - Sosyal yaşamdan uzaklaşmasına, K3
 - Çocukları sosyal anlamda kilitliyor denilebilir. Yani çocuğun çevreyi tanınması aile arkadaş kavramını öğrenmesi etrafındaki yetişkinlerden değil de tableten ya da telefondan izlediği videolardan olabiliyor. K5
 - Tablet kullanması arkadaşlıklar kurmasında sosyal gelişimini etkiliyordu. K6
 - Arkadaş edinememe sorunu içinde kapanık park oyun alanları v.b yerler yerine evde sanal dünyadan çıkmak istememe dış dünyayı red etme durumuyla karşı karşıya kalınmaktadır K7
 - Asosyal olmaya tetikleyici etkisi olduğunu düşünüyorum K8
 - Dijital araç kullanımı sosyal gelişimlerini olumsuz etkilemektedir. Çocuklarımız tabiri caiz kabuklarına çekilerek sosyal bağlarını en aza indirmektedir. K9

- *Bu yaşlarda dijital alet alışkanlığı ile sosyal hayata karşı ilginin azalması sosyal çevreyi ve sosyal gelişime karşı olumsuz etkileri görülmektedir K11*
- *Arkadaşları ile vakit geçirmek istememe, asosyallik K12*
- *Dijital araçların kullanımı çocukların sosyal gelişimini arkadaşlık kurma, sosyal ortamda kendilerini ifade etme ve sosyal becerilerini çoğunu etkilemektedir. K13*
- *Sosyal gelişiminde olumsuz etkileri vardır. K14*
- *Çocukların pasif alıcılar olmalarına ve çocuğun çevresi ile “temassızlığına” yol açmaktadır. K14*
- *Normal sosyal hayattan uzaklaştırıp tek başına hareket etmeyi öğreten bir durum k15*
- **Arkadaş Edinememe**
 - *Arkadaşları ile vakit geçirmek istememe, asosyallik K12*
 - *Dijital araçların kullanımı çocukların sosyal gelişimini arkadaşlık kurma, sosyal ortamda kendilerini ifade etme ve sosyal becerilerini çoğunu etkilemektedir. K13*
 - *Yaşlıları ile vakit geçirmek istememe, K14*
 - *Arkadaşlarıyla vakit geçirmeme K15*
- **Hareketsizlik, Obezite ve Duruş Bozukluğu**
 - *Çok hareketsiz kalması duruş bozukluğuna,obeziteye, K3*
- **Mutsuzluk**
 - *Yaşlılarıyla iletişim kurmamasına ve oyun oynamamasına neden olabilir. Bu durumdan dolayı kendini mutlu hissetmemesine sebep olabilir K3*
- **Odaklanma Sorunu**
 - *Etkinlik yaparken odaklanma konusunda sıkıntılar yaşanıyor. K4*
 - *Yaptığı aktiviteye odaklanmada desteğe ihtiyaç duyuyordu. K6*
- **İçine Kapanıklık/ Çekingenlik**
 - *İçine kapanık ve çekingen olmalarına sebep oluyor. K4*
 - *İçine kapanma, paylaşma konusunda zorluklar, tekil hareket etme ve en önemlisi hayal kurma becerisinde azalma olur K12*
- **Şiddet**
 - *Tabiki bir de bu işin daha olumsuz yönü çeşitli uygun olmayan videolar izleyerek bilinç altında oluşan belki de izleri silinmeyecek şeyler*

öğrenebiliyorlar. Bu da günlük yaşamda şiddet, bencillik, öz denetimsizlik gibi olumsuz davranışları doğuracağı için sosyal ilişkilerinde de kötü sonuçlar doğurabilmektedir. K5

- Kendini İfade Edememe
 - *Kendini ifade edebilecek cümleleri kuramama K7*
 - *Dijital hayatta olumsuz etkilenmesi ile birlikte arkadaşları ile iletişim kurmada Grup oyunlarına katılmada okul ve benzeri gibi yerlerde kendini ifade etmekte zorlanmaktadırlar K11*
 - *Dijital araçların kullanımı çocukların sosyal gelişimini arkadaşlık kurma, sosyal ortamda kendilerini ifade etme ve sosyal becerilerini çoğunu etkilemektedir. K13*
- Hayal Kurmada Zorluk
 - *İçine kapanma, paylaşma konusunda zorluklar ,tekil hareket etme ve en önemlisi hayal kurma becerisinde azalma olur K12*
 - *En önemlisi hayal kurma becerisinde azalma olur. K14*

Olumlu Etkiler

- Birey olma çabası
 - *Çocuklar yoğun olarak bu dijital tablet telefon pc kullandıkları zaman iletişim başlatmakta özerkleşmekte ben bir bireyim çabalarına girmekte gerçekten gecikme oluyor ve böyle bir çabaya girmiyor. K1*
 - *Normal sosyal hayattan uzaklaştırıp tek başına hareket etmeyi öğreten bir durum. K15*

3.11 Dijital Araç Kullanımının 3-6 Yaş Grubu Öğrencilerin Bilişsel Gelişimleri Üzerindeki Etkilerine İlişkin Bulgular

Yedinci araştırma sorusu: Okulöncesi öğretmenlerinin, dijital araç kullanımının 3-6 yaş arası gruptaki öğrencilerin bilişsel gelişimi üzerindeki etkileri konusundaki görüşleri nedir?

Çalışmanın yedinci teması, yedinci araştırma sorusuna yanıt bulmaya dönüktür ve okulöncesi öğretmenlerinin, dijital araç kullanımının 3-6 yaş grubu çocuklarının bilişsel gelişimleri üzerindeki etkileri konusundaki görüşlerini belirlemeye yöneliktir.

Görüşmelerden elde edilen dökümlere yönelik yapılan içerik çözümlemesi sonucunda, dijital araçların çocukların bilişsel gelişimleri üzerindeki etkilerine ilişkin öğretmenlerin çeşitli kodlar oluşturdukları, bunların da iki kategori altında birleştikleri gözlenmiştir. Öğretmenlerin konu hakkındaki görüşlerinden yararlanılarak oluşturulan kodlar benzer özellikleri dikkate alınarak kategorilerle ilişkilendirilmiş ve Tablo 4.7’de verilmiştir:

Çizelge 3.8: Dijital Araç Kullanımının 3-6 Yaş Çocuklarının Bilişsel Gelişimleri Üzerindeki Etkileri Konusunda Öğretmenlerin Oluşturdukları Kategori ve Kodların Sıklık Durumu

<i>Kategori</i>	<i>Kodlar</i>	<i>Görüş Bildiren Öğretmenler</i>
Olumsuz etkiler	• Geç öğrenme • Hayal gücünde daralma • Yaratıcılığın azalması • Aktivitelerden uzak kalmak • Kendini ifade etmede güçlük yaşama • Teknoloji bağımlılığı • Şiddet • Bencillik • Güvensizlik • Dikkat bozukluğu • Gerçek hayattan uzaklaşma • Problem çözme yetisinde körelme	K13, K8, K7, K6, K5, K4, K3, K2, K1
Olumlu etkiler	• Öğrenmeye destek • Okuma-yazmaya katkı • Konuşma sürecine katkı	K14, K15, K12, K11, K9, K5, K4

Çizelge 3.8 incelendiğinde, okulöncesi öğretmenlerinin, 3-6 yaş çocuklarının dijital araç kullanmayla birlikte kimi bilişsel gelişim sorunları yaşadıklarını düşündükleri görülmektedir. Öğretmenlere göre dijital araç kullanmanın bilişsel gelişim konusunda hem olumlu hem de olumsuz etkileri olmakla birlikte, olumsuz etkilerinin daha olumsuz daha fazladır. Olumsuz etkiler konusunda okulöncesi öğretmenleri “geç öğrenme, hayal gücünde daralma, yaratıcılığın azalması, aktivitelerden uzak kalmak, kendini ifade etmede güçlük yaşama, teknoloji bağımlılığı, şiddet, bencillik, güvensizlik, dikkat bozukluğu, gerçek hayattan uzaklaşma ve problem çözme yetisinde körelme” kodlarını üretirken, olumlu

etkiler bağlamında da “öğrenmeye destek, okuma-yazmaya katkı ve konuşma sürecine katkı” kodlarını oluşturmuşlardır.

Dijital araç kullanmanın 3-6 yaş çocuklarının bilişsel gelişimleri üzerindeki etkileri konusunda okulöncesi öğretmenlerin görüşlerinden doğrudan alınan ifade örnekleri şöyledir:

Olumsuz Etkiler

- Geç Öğrenme
 - *Yine yoğun olarak bunları yaşayan çocuklarda, Yaşından beklenen davranışlarda ve kazanımlarda geriden gelme çok fazla K1*
 - *Yaşıtlarının aksine algı kapasitesi ve kavramasında gerilik olabilir. K3*
 - *Çocuğun keşfetme, öğrenme becerisini törpülüyor k6*
- Hayal Gücünde Daralma- Yaratıcılık
 - *Ayrıca çocukların yaratıcılıklarında ve hayal gücünde daralma gözlemliyorum K1*
 - *yaratıcılık düzeylerinde zayıflama görülebilmektedir K7*
 - *Yaratıcı düşünmelerinde gerileme oluşabilir. K13*
- Aktivitelerden Uzak Kalmak
 - *Dijital araç kullanan çocuklar fiziksel aktivite ve bilişsel gelişime etkisi olan birçok aktiviteden uzak kalırlar. K2*
 - *Hiç bir okul içinde yada arkadaş ortamında yapılan aktiviteler cazip gelmiyor . K4*
- Kendini İfade Etmede Güçlük
 - *Kendini iyi ifade edemediği için öğrenilen konuda bilgi eksikliği yaşayabilir. K3*
- Teknoloji Bağımlılığı
 - *Çok fazla kullanmaları durumunda çocukları teknoloji bağımlısı yapabiliyor K4*
 - *Teknoloji bağımlısı yapıyor. K6*
- Şiddet ve Bencillik
 - *Günlük yaşamda şiddet, bencillik, öz denetimsizlik gibi olumsuz davranışları doğuracağı için sosyal ilişkilerinde de kötü sonuçlar doğurabilmektedir. K5*

- Güvensizlik
 - *Ailesi, arkadaşları veya öğretmenleri ile güven ilişkisi kurmayan çocuklar oluyorlar. K6*
- Dikkat Bozukluğu
 - *Uzun süre aklında bir şeyi tutama dikkat sürelerinin kısa olma k7*
- Gerçek Hayattan Uzaklaşma
 - *Gerçek hayatın deneyimlerini kaçırdıkları bir büyüme sürecinin yetişkinlikte mahsüllerini biçeceklerini düşünüyorum K8*
- Problem Çözme Yetisinde Körelme
 - *Problem çözme yetileri sık teknolojiye maruz kaldıkları için yetersizleşecektir. K13*

Olumlu Etkiler

- Öğrenmeye Destek
 - *Eğitici videolar izledikleri durumda bir çok kavramı öğrenme konusunda destek olabilir ve öğrendiği kavramları pekiştirebilir. K4*
 - *Evet bu belki eğitici yönü fakat çocuğun aynı zamanda çevresini görüp bilerek hareket etmesi ve toplumsal rolleri benimsemesi için bu kadar dijital ortamda olmaması gerekiyor. K5*
 - *Ebeveynler veya biz öğretmenler öğrencilere bu konuda doğru rehberlik edebilirsek, yerinde ve yeteri kadar zaman ayırarak doğru bilgiye ulaşmalarını sağlayabilirsek çocuklarımıza olumlu etkileri olmaktadır K9*
 - *Görsel anlamda çocukların dikkatini çeken dijital araçlar alışkanlık haline gelmesi ile birlikte çocukların kısa süreli kullanımda bilişsel gelişimini olumlu yönde etkileyecek faydaları bulunmaktadır K11*
 - *Dijital araçlar amacına uygun kullanıldığında bilişsel gelişim alanında faydalı olacaktır. Örneğin sayılar, kavramlar, renkler vb konularda görsel hafızayı çalıştırmada yeri oldukça büyük olabilir K12*
 - *Dijital araçlar amacına uygun kullanıldığında bilişsel gelişim alanında faydalı olacaktır. K14*
 - *Günümüz dünyasında teknoloji, çocuklara oynama, keşfetme ve öğrenme için birçok fırsat sunmaktadır. K14*

- *Eğitici olan videolarda kısa sürede izlenildiğinde olumlu yanları olacaktır sayılar, renk kavramları gibi K15*
- Okuma-yazmaya ve konuşma sürecine katkı
- *Günümüzde çocukların dinleme, konuşma, okuma ve yazma gibi becerilerini geliştirebilmeleri için birçok fırsat mevcuttur K14*

3.12 Dijital Araç Kullanımının 3-6 Yaş Grubu Öğrencilerin Psikomotor Gelişimleri Üzerindeki Etkilerine İlişkin Bulgular

Sekizinci araştırma sorusu: Okulöncesi öğretmenlerinin, dijital araç kullanımının 3-6 yaş arası gruptaki öğrencilerin psikomotor gelişimi üzerindeki etkileri konusundaki görüşleri nedir?

Çalışmanın sekizinci teması, sekizinci araştırma sorusuna yanıt bulmaya dönüktür ve okulöncesi öğretmenlerinin, dijital araç kullanımının 3-6 yaş grubu çocuklarının psikomotor gelişimleri üzerindeki etkileri konusundaki görüşlerini belirlemeye yöneliktir.

Görüşmelerden elde edilen dökümlere yönelik yapılan içerik çözümlemesi sonucunda, dijital araçların çocukların psikomotor gelişimleri üzerindeki etkilerine ilişkin öğretmenlerin çeşitli kodlar oluşturdukları, bunların da iki kategori altında birleştikleri gözlenmiştir. Öğretmenlerin konu hakkındaki görüşlerinden yararlanılarak oluşturulan kodlar benzer özellikleri dikkate alınarak kategorilerle ilişkilendirilmiş ve Tablo 4.8’de verilmiştir:

Çizelge 3.9: Dijital Araç Kullanımının 3-6 Yaş Çocuklarının Psikomotor Gelişimleri Üzerindeki Etkileri Konusunda Öğretmenlerin Oluşturdukları Kategori ve Kodların Sıklık Durumu

<i>Kategori</i>	<i>Kodlar</i>	<i>Görüş Bildiren Öğretmenler</i>
Olumsuz etkiler	• Erken yaşta davranış problemleri • Kas iskelet sorunları • Obezite • Uyku problemleri • Gelişim geriliği • Hareketsizlik • Dikkat dağınıklığı, odaklanamama • Tek başına iş yapamama	K13, K11, K14, K7, K6, K5, K3, K2, K4

	• Dil gelişimi • Fiziksel gelişim • Tembellik	
Olumlu etkiler	• Koordinasyon	K5, K12, K13, K14, K15

Çizelge 3.9 incelendiğinde, okulöncesi öğretmenlerinin, 3-6 yaş çocuklarının dijital araç kullanmayla birlikte kimi psikomotor gelişim sorunları yaşadıklarını düşündükleri görülmektedir. Öğretmenlere göre dijital araç kullanmanın psikomotor gelişim konusunda yalnızca “koordinasyon” konusunda çocukları desteklediği diğer taraftan birçok psikomotor gelişim sorununu tetiklediği söylenebilir. Öğretmenler, dijital araç kullanmanın psikomotor gelişim üzerindeki olumsuz etkileri konusunda “*erken yaşta davranış problemleri, kas iskelet sorunları, uyku problemleri, gelişim geriliği, hareketsizlik, dikkat dağınıklığı, odaklanamama, tek başına iş yapamama, dil gelişimi, fiziksel gelişim ve tembellik*” kodlarını oluşturmuşlardır.

Dijital araç kullanmanın 3-6 yaş arası çocuklarının psikomotor gelişimleri üzerindeki etkileri konusunda okulöncesi öğretmenlerin görüşlerinden doğrudan alınan ifade örnekleri şöyledir:

Olumsuz Etkiler

- Erken Yaşta Davranış Problemleri
 - *bu yaş gruplarıdaki çocuklarda psikomotor gelişimi olarak oluşan davranış problemlerinin daha erken yaşta başlaması dürtü kontrolü dediğimiz dürtü kontrol sorunu olayın daha erken yaşta başlamasına sebep olduğunu düşünüyorum. K1*
- Kas İskelet Problemleri
 - *Gelişimsel problemler kas, iskelet sistemi problemleri fiziksel inaktivite K2*
 - *iskelet sisteminde bozukluklar olabilir, motor gelişimi az olabilir. K4*
 - *Sürekli telefon tablete bakan çocukta vücut duruşunda bozukluk görülebilir. K6*
 - *Bedensel duruş bozuklukları ortaya çıkabilir. K13*
- Obezite ve Uyku Problemleri
 - *obezite ve uyku kalitesinde yetersizlik gibi sağlık riskleri doğurduğu kaçınılmaz bir gerçektir K2*

- *Sürekli oturup dijital araç kullandıkları için fazla kilo alabilirler, K4*
- *Dijital aracın fazla kullanılması psikomotor gelişimi açısından tembellik ve obeziteye yol açabilir. K13*
- *Obezite ve uyku kalitesinde yetersizlik gibi sağlık riskleri doğurduğu kaçınılmaz bir gerçektir K2*
- **Gelişim Geriliği**
 - *Yaşlılarının yapabileceği davranışları yapmasında gerilik yaşayabilir gizli gücünü kaybetmesine neden olabilir K3*
- **Hareketsizlik**
 - *Çocuk yalnızca izliyorsa ya da oturduğu yerden yalnızca oturarak (tablet telefon vb) oyun oynuyorsa psikomotor gelişimlerinde hareketsizlikten dolayı gelişimlerinde sıkıntılar olabiliyor K5*
 - *Hareketsiz durdukları için hareket kabiliyetlerini ve motor gelişimlerini olumsuz yönde etkiler. K6*
 - *Belli bir yerde oturarak belli bir hareket Üzerinde odaklanmak gibi olumsuz yanları vardır K15*
- **Dikkat Dağınıklığı-Odaklanamama**
 - *Dikkat dağınıklığı ya da dikkat eksikliği rastlanabilir K6*
 - *Zamanının çoğunu dijital araçları bağlı yaşayan bir çocuğun odaklanma becerisi zamanla azalacaktır K11*
 - *Aşırı kullanımı ise ;Dikkat dağınıklığı, K14*
 - *Dikkat süresinin kısalması na sebebiyet verebilir K14*
- **Tek Başına İş Yapamama**
 - *Örneğin etkinlik esnasında yavaşlama ya da pes etme yardım isteme kendi başlarına tamamlayama durumu oluşmaktadır. K7*
- **Dil Gelişimi**
 - *Malesef bu bağımlılığı yuzunden koltuga itilmiş çocuk neden konuşsun, dil gelişimi niye gelişsin. K10*
 - *Konuşma bozukluğu (geri kalması), k14*
- **Fiziksel Gelişim**
 - *Dijital araçlar bir süre sonra fiziksel olarak olumsuzluklara yol açmakla birlikte gelişim çağındaki bir çocuğun fiziksel gelişimini de olumsuz yönde etkileyecektir K11*

- Tembellik
- *Dijital aracın fazla kullanılması psikomotor gelişimi açısından tembellik ve obeziteye yol açabilir. K13*

Olumlu Etkiler

- Genel
 - *Psikomotor gelişim anlamında 3-6 yaş çocuklar için hayatlarındaki en önemli aktivite oyundur. Dijital araçları kullanarak bu durumu avantajlı şekilde kullanılıyorsa iyi tabiki. K5*
- Koordinasyon
 - *Olumsuz etkileri olduğu gibi olumlu yönleri de vardır. El ve göz koordinasyonu kurmada etkili bir yöntem olabilir. Görsel zenginliklerden yararlanarak yeni fikirler tüketebilir K12*
 - *Bunun dışında iyi yönleri de olabilir tabi. El-kol koordinasyonunda gelişim gösterebilir. K13*
 - *Olumsuz etkileri olduğu gibi olumlu yönleri de vardır. El ve göz koordinasyonu kurmada etkili bir yöntem olabilir. K14*
 - *Olumlu yanları el göz koordinasyonu geliştirirken K15*

3.13 3-6 Yaş Grubu Öğrencileri İçin Dijital Araç Kullanımında İdeal Süreye İlişkin Bulgular

Dokuzuncu araştırma sorusu: Okulöncesi öğretmenlerinin, 3-6 yaş arası gruptaki öğrencileri için ideal dijital araç kullanım süresi konusundaki görüşleri nedir?

Çalışmanın dokuzuncu teması, dokuzuncu araştırma sorusuna yanıt bulmaya dönüktür ve okulöncesi öğretmenlerinin, çocuklar için dijital araç kullanmada ideal süre hakkındaki görüşlerini belirlemeye yöneliktir.

Görüşmelerden elde edilen dökümlere yönelik yapılan içerik çözümlemesi sonucunda, 3-6 yaş grubu çocuklarının ne kadar süreyle dijital araç kullanmasının ideal olduğunu belirlemeye yönelik öğretmenlerin çeşitli kodlar oluşturdukları gözlenmiştir. Öğretmenlerin bu konudaki görüşlerinden yararlanılarak oluşturulan kodlar Tablo 4.9’da verilmiştir:

Çizelge 3.10: 3-6 Yaş Arası Çocukların Dijital Araçları İdeal Kullanma Süresi Konusunda Öğretmenlerin Oluşturdukları Kodların Sıklık Durumu

Kodlar	Görüş Bildiren Öğretmenler
• 15dk • 15 / 20 dk • 20 dk • 20-25 dk • Yarım saat • 1 saati geçmemeli • 1 / 2 saat • 2 saat olmalı	K3, K13, K10, K9, K8, K7, K5, K2, K14, K12, K15, K11, K6, K1
<i>Neden Süre Konmalı</i> • Gelişimini tamamlamak için • Sıkılmaması için • Huzursuz olmaması için • Yeni bilgiler öğrenebilmesi için • Bağımlı olmaması için • Diğer aktivitelere zaman kalması için • Vücut sağlığı için • Dikkat dağınıklığı yaptığı için	K15, K14, K12, K9, K13, K8, K4, K11, K2

Çizelge 3.10 incelendiğinde, okulöncesi öğretmenlerinin 3-6 yaş çocuklarının gün içerisinde dijital araç kullanımına bir sınırlama getirilmesini istedikleri söylenebilir. Öğretmenler getirilecek sınırlama konusunda “15dk, 20dk, 25 dk, yarım saati geçmemeli, 1 saati geçmemeli ve 1-2 saat arası olmalı, 2 saat olmalı” gibi kodlar oluşturmuşlardır.

Öğretmenlere göre dijital araç kullanımına sınırlama getirilmesi çeşitli amaçlara dönük olmalıdır. Örnek olarak “gelişimini tamamlamak için, sıkılmaması için, huzursuz olmaması için, yeni bilgiler öğrenebilmesi için, bağımlı olmaması için, diğer aktivitelere zaman kalması için, vücut sağlığı için ve çok kullanmak dikkat dağınıklığı yaptığı için” gibi nedenlere saymaktadırlar.

3-6 yaş grubu çocukların dijital araç kullanımına sınırlama getirilmesi konusunda okulöncesi öğretmenlerin görüşlerinden doğrudan alınan ifade örnekleri şöyledir:

- Faydasız Buluyorum
- Planlanmayan ortamda hazırlanılmayan bir dijital kullanımda çocuklara faydasından çok zararının olduğunu düşünüyorum günümüz teknoloji çağı

olduğu için birçok alanda karşılırları çıkacaktır tabi ki tanımları tanışmaları gerekebilir ama ben çok faydası olduğunu düşünmüyorum K1

- 15 Dakika
 - *Bence en fazla süre 15dk yeterlidir günde bir defa K6*
- 15/20 Dakika
 - *Yalnızca 15 20 dakika arası kullanılmalıdır ancak 3 yaş çocuklarının Bu süreyi daha kısa tutmaları bilişsel gelişimleri açısından daha yararlı olacaktır K11*
- 20 Dakika
 - *Çocuğun çok sıkılmaması ve huzursuz olmaması için eğitici videolar ile yeni bilgiler öğrenebilmesi için bence günde 20 dk dijital araç kullanabilirler. K4*
 - *20 dakikadan fazla olmamalıdır. K15*
- 20-25 dakika
 - *20-25 dakika olmalıdır. K12*
- Yarım Saat
 - *Gün içinde Teknolojik cihazların (televizyon, bilgisayar, tablet, cep telefonu vb.) kullanım süresi yarım saat ile sınırlı olmalıdır. K14*
- 1 Saati Geçmemeli
 - *3-6 yaş grubu çocukların dijital araç kullanımında ideal süre 1 saati geçmemeli Bu dönemde çocukların teknoloji ile tanıştıran ebeveynlerin kullanım süresini 1 saat ile sınırlandırması ve sadece çocuğun gelişimini destekleyen kaliteli içerikler tüketmesine izin vermesi gerekiyor. K2*
 - *3-6 yaş grubu çocuklar için günlük en fazla 1 saat olmalıdır. Dikkat süreleri ve yaş grubu baz alındığında benim fikrimce 1 saatten uzun olmamalıdır. K5*
 - *İdeal süre maksimum 1 saat olmalıdır. K7*
 - *Günde 1 saat (en fazla) fayda da kalıp zarara dönüşmemesi için süre max 1 saat olmalı, K8*
 - *Bence günlük olarak 1 saati geçmemelidir. K9*
 - *Gün içersinde maksimum 1 saat ailenin açacağı çizgi film izlemek şartı ile yada ailenin açacağı oyun oynamak şartı ile verilebilir K10*
- 1 / 2 Saat

- *Bence ebeveynler teknolojik araçları bu yaş için 1 -2 saatle sınırlı tutmalıdır. Fazlası her anlamda zararlıdır. K13*
- 2 Saat Olmalı
- *İdeal süre anne ve baba kontrolünde 2 saat olmalı ve 30 dakikalık seanslar şeklinde ve seanslar arasında süre dengeli olmalıdır K3*

Neden sınırlama getirilmeli?

- Gelişimini Tamamlamak için
- *Çocuklar hareketlenmeye ve bağımsızlığı keşfetmeye başladığı bu dönemde gelişim safhalarını tamamlar, zihinsel gelişimleri hızlanır ve huyları değişir. K2*
- *Yalnızca 15 20 dakika arası kullanılmalıdır ancak 3 yaş çocuklarının bu süreyi daha kısa tutmaları bilişsel gelişimleri açısından daha yararlı olacaktır k11*
- Sıkılmaması, Huzursuz Olmaması ve Yeni Bilgiler Öğrenebilmesi İçin
- *Çocuğun çok sıkılmaması ve huzursuz olmaması için eğitici videolar ile yeni bilgiler öğrenebilmesi için K4*
- Bağımlı Olmaması İçin
- *Bu saat diliminin üzerinde olması durumu çocukta dijital bağlanma oranı da yükselecektir. K5*
- Zararlı/ Sakıncalı Buluyorum
- *Çocukların dikkat süreleri çok kısa iken dijital araçlara saatlerce adapte olmaları nı sakıncalı buluyorum K8*
- *Fazlası her anlamda zararlıdır. K13*
- Diğer Aktivitelere Zaman Kalması İçin
- *Çünkü günlük yaşamda yapılması gereken onlarca beceri var ki. Hele ki 3-6 yaş grubu hayatı anlamaya ve adapte olmaya çalıştığı öğrenmeye açık olduğu yaş değerlendirilmeli ve geliştirmeye çalışılmalıdır. K9*
- Vücut Sağlığı İçin
- *Uzun süreli kullanımlar alışkanlık ve vücut sağlığını etkileyebilir örneğin gözlerde bozulma gibi. Asosyallik, dikkat dağınıklığına yol açabilir K12*
- *Olumsuz etkilerinden etkilenmemek ve göz sağlığın da olumsuzluk yaratmamak adına. K14*

- Dikkat Dağınıklığı
- *Daha uzun süre dijital araçlarla vakit geçirildiğinde dikkat dağınıklığı asosyallik, odaklanma problemi gibi problemler yaşanabilir K15*

3.14 Dijital Araç Kullanımının 3-6 Yaş Grubu Öğrenciler Üzerindeki Olumlu Etkilerine İlişkin Bulgular

Onuncu araştırma sorusu: Okulöncesi öğretmenlerinin, dijital araç kullanımının 3-6 yaş arası gruptaki öğrenciler üzerindeki olumlu etkileri konusundaki görüşleri nedir?

Çalışmanın onuncu teması, onuncu araştırma sorusuna yanıt bulmaya dönüktür ve okulöncesi öğretmenlerinin, dijital araç kullanmanın çocuklar üzerinde hangi olumlu etkileri yaptığını ilişkin görüşlerini belirlemeye yöneliktir.

Görüşmelerden elde edilen dökümlere yönelik yapılan içerik çözümlemesi sonucunda, 3-6 yaş grubu çocuklarının dijital araç kullanımından hangi konularda olumlu etkilendiklerine yönelik öğretmenlerin çeşitli kodlar oluşturdukları gözlenmiştir. Öğretmenlerin bu konudaki görüşlerinden yararlanılarak oluşturulan kodlar Tablo 4.10’da verilmiştir:

Çizelge 3.11: Dijital Araç Kullanımının 3-6 Yaş Arası Çocuklar Üzerindeki Olumlu Etkileri Konusunda Öğretmenlerin Oluşturdukları Kodların Sıklık Durumu

<i>Kodlar</i>	<i>Görüş Bildiren Öğretmenler</i>
• Zihinsel beceri gelişimi	K3, K13, K10, K9, K8, K7,
• Öğrenmeyi öğrenmek,	K5, K2, K14, K12, K15,
• Yaratıcılık,	K11, K6, K1
• Kendini ifade etme,	
• Okula yardımcı olma,	
• Hayal gücünün gelişmesi,	
• Analitik düşünme becerisi,	
• Muhakeme becerisi,	
• Yeni bilgiler edinme,	
• Çağa uyum sağlama,	
• Sakinleşmek,	

-
- Kavrama yeteneğinin gelişmesi,
 - El ve göz koordinasyonunun gelişmesi,
 - Sorumluluk bilinci oluşturma
-

Çizelge 3.11 incelendiğinde, okulöncesi öğretmenlerinin dijital araçları kullanmanın, okulöncesi çocukları üzerinde kimi olumlu etkilerinin de bulunduğunu düşündükleri görülmektedir. Öğretmenler bu konuda “zihinsel beceri gelişimi, öğrenmeyi öğrenmek, yaratıcılık, kendini ifade etme, okula yardımcı olma, hayal gücünün gelişmesi, analitik düşünme becerisi, muhakeme becerisi, yeni bilgiler edinme, çağa uyum sağlama, sakinleşmek, kavrama yeteneğinin gelişmesi, el ve göz koordinasyonunun gelişmesi, sorumluluk bilinci oluşturma” gibi kodlar oluşturmuşlardır.

3-6 yaş çocuklarının gün içerisinde dijital araç kullanımına bir sınırlama getirilmesini istedikleri söylenebilir. Öğretmenler getirilecek sınırlama konusunda “15dk, 20dk, 25 dk, yarım saati geçmemeli, 1 saati geçmemeli ve 1-2 saat arası olmalı, 2 saat olmalı” gibi kodlar oluşturmuşlardır.

Öğretmenlere göre dijital araç kullanımına sınırlama getirilmesi çeşitli amaçlara dönük olmalıdır. Örnek olarak “gelişimini tamamlamak için, sıkılmaması için, huzursuz olmaması için, yeni bilgiler öğrenebilmesi için, bağımlı olmaması için, diğer aktivitelere zaman kalması için, vücut sağlığı için ve çok kullanmak dikkat dağınıklığı yaptığı için” gibi nedenlere saymaktadırlar.

3-6 yaş grubu çocukların dijital araç kullanımına sınırlama getirilmesi konusunda okulöncesi öğretmenlerin görüşlerinden doğrudan alınan ifade örnekleri şöyledir:

- Zihinsel Beceri Gelişimi
 - *Zihinsel beceri gelişimi öğrenmeyi öğrenmek eğitici ve öğretici içerik zenginliği yaratıcılık teknolojiye doğru şekilde doğru miktarda kullanan çocuklar için eşsiz faydaları var. K2*
 - *Zihinsel gelişimlerine artı değerdir, K13*
- Öğrenmeyi Öğrenmek
 - *Zihinsel beceri gelişimi öğrenmeyi öğrenmek eğitici ve öğretici içerik zenginliği yaratıcılık teknolojiye doğru şekilde doğru miktarda kullanan çocuklar için eşsiz faydaları var. K2*

- Yaratıcılık, Hayal Gücünün Gelişmesi, Analitik düşünme ve Muhakeme becerisi
 - *Zihinsel beceri gelişimi öğrenmeyi öğrenmek eğitici ve öğretici içerik zenginliği yaratıcılık teknolojiye doğru şekilde doğru miktarda kullanan çocuklar için eşsiz faydaları var. K2*
 - *Dijital ortamda yayınlanan video fotoğraf ve oyunlar hazırlanırken uyarıcıların fazla olması sebebiyle ilgi çekici oluyor. Bu da çocukların hayal gücünün gelişmesini yaratıcı düşünme becerisi, analitik düşünme becerisi, muhakeme becerisi gibi becerilerin gelişmesinde olumlu etkileri doğurmaktadır. K5*
- Kendini ifade etme
 - *Çocuğun bilişsel sosyal ve motor alanlarında kendini iyi ifade etmesi yaşitlarına karşı yaklaşımı ve yaşına uygun hareketlerde büyük destek sağlar. K3*
- Okula yardımcı olma
 - *Okulda öğrendikleri bilgileri eğitici oyunlar ile pekiştirebilir. (örneğin, eşleştirme oyunları) .öğrendiğimiz şarkıları parmak oyunları dinler pekiştirir. K4*
 - *Öğrendiğini pekiştirmede ve karar verme becerisine katkı sağlayabilir. K12*
- Yeni bilgiler edinme
 - *Yaratıcı videolar izlendiğinde yeni bilgi öğrenme gibi faydası olabilir K6*
 - *Doğru alanlarda kullanılırsa bilgi edinme edindikleri bilgileri kullanmalarını sağlayabilir K7*
 - *Çağa uyum sağlama , yararlı bilgileri ilgi duydukları araç gereçlerden çok daha verimli alacaklarını düşündüğüm İçin bileği donanımı K8*
 - *Birçok bilgiyi bizlere sunmaktadır. Hem görsel hem işitsel olarak destekleyebilmekte. K9*
 - *Örneğin yaşına uygun yabancı dil öğretici şarkı veya videolar değerler ve kuralları öğretici videolar animasyonlar günlük yapması gereken sorumlulukları anlatan video veya çizgi filmler öncesinde ebeveyn tarafından izlenip daha sonra herhangi bir olumsuz yanı olmadığı sürece çocuğa belli bir sınırlama dahilinde izletilir s göz kontağı kurabileceği mesafe korunursa çocuk orada verilen bilgiyi dijital araçların renkliliği*

dikkat çekici ile birlikte daha kolay kavrayabilecek ve daha kolay uygulama haline getirebilecektir K11

- *Görseli kullanarak hızlı öğrenme Araştırma yaparak öğrenmesine K14*
- *Çocuklar görseli kullanarak hızlı öğrenme yetisine sahip olabilirler. Eğitici videolar hafızalarını geliştirmelerini sağlayabilmekte K15*
- **Çağa Uyum Sağlama**
 - *Çağa uyum sağlama , yararlı bilgileri ilgi duydukları araç gereçlerden çok daha verimli alacaklarını düşündüğüm İçin bileği donanımı K8*
- **Sakinleşmek**
 - *Maalesef artık apartman cocugu olduğumuz için sokaga cikma imkanlari olmadigi için, tablet yada telefon oyunları onların sakinleşmesi ve kendileri ile yalnız kalmaları için iyi bir araçtır ama tabii aile denetiminde K10*
- **Kavrama Yeteneğini Geliştirir**
 - *Görsel algılama ve gördüğünü kavrama yeteneğini geliştirir. K12*
- **El ve Göz Koordinasyon gelişimi**
 - *El ve göz koordinasyonu geliştirmede dikkat yoğunlaştırma, öğrendiğini pekiştirmede ve karar verme becerisine katkı sağlayabilir. K12*
 - *El göz koordinasyonu gelişir K14*
- **Sorumluluk**
 - *Belli süre vererek o süreye uyması sorumluluk duygusunu arttırır, ebeveyn kontrolü altındaki videolarla yaratıcılığı destekler vb... K13*

3.15 Öğretmenlerin 3-6 Yaş Grubu Öğrencilerin Dijital Araç Kullanımına Yönelik Önerilerine İlişkin Bulgular

On birinci araştırma sorusu: Okulöncesi öğretmenlerinin, 3-6 yaş arası gruptaki öğrencilerin dijital araç kullanımı konusunda getirdikleri nedir?

Çalışmanın on birinci teması, on birinci araştırma sorusuna yanıt bulmaya dönüktür ve okulöncesi öğretmenlerinin, 3-6 yaş grubu çocukların dijital araç kullanımına yönelik önerilerini belirlemeye yöneliktir.

Görüşmelerden elde edilen dökümlere yönelik yapılan içerik çözümlemesi sonucunda, 3-6 yaş grubu çocuklarının dijital araç kullanımına yönelik öğretmenlerin getirdikleri önerilerle çeşitli kodlar oluşturdukları gözlenmiştir.

Öğretmenlerin bu konudaki görüşlerinden yararlanılarak oluşturulan kodlar Çizelge 3.12’de verilmiştir:



Çizelge 3.12: 3-6 Yaş Arası Çocukların Dijital Araç Kullanımına Yönelik Öneriler Konusunda Öğretmenlerin Oluşturdıkları Kodların Sıklık Durumu

Kodlar	Görüş Bildiren Öğretmenler
• Ebeveynler • Aile gözetimi / kontrollü kullanım • Kısıtlı süre • Eğitsel amaç • Çocuğa tablet alınmamalı • Yaşına uygun programlar izlenmeli • Dil öğrenimi • Yaratıcılığı artırmaya dönük olmalı	K13, K14, K8, K15, K12, K9, K7, K1, K10, K4, K1, K5, K3, K6,

Çizelge 3.12 incelendiğinde, okulöncesi öğretmenlerinin okulöncesi çocukların dijital araçları kullanmalarına yönelik kimi öneriler getirdikleri görülmektedir. Öğretmenlerin getirdikleri öneriler “ebeveynler, aile gözetimi / kontrollü kullanım, kısıtlı süre, eğitsel amaç, çocuğa tablet alınmamalı, yaşına uygun programlar izlenmeli, dil öğrenimi ve yaratıcılığı artırmaya dönük olmalı” konularına odaklanmaktadır.

3-6 yaş grubu çocukların dijital araç kullanımına okulöncesi öğretmenlerinin getirdiği öneriler konusunda görüşme dökümlerinden doğrudan alınan ifade örnekleri şöyledir:

- Ebeveynler
 - *Tek önerim ebeveynlere olabilir. Çocuklarımız onlar sayesinde var ve onların doğru yetiştirmeleri sayesinde topluma yararlı bireyler yetişecektir. Başımızdan atmak ya da ilgilenmek istemediğimiz her zaman diliminde, ağladığında, çok konuştuğu zaman sussun diye ellerine dijital araçlarını vermek yerine çocuklarımızı dinleyip onların aslında bizlere vermek istediği mesajları doğru şekilde anlamamız gerektiğini, oyun oynamanın onun en doğal hakkı olduğunu, çocuklarımız için çok kıymetli olduklarını ve o zaman dilimini kaliteli geçirmek için uğraştıklarını unutmamaları gerektiğini öneririm. Sevgilerimle. K5*
- Aile Gözetimi/ Kontrollü Kullanım

- *Ailelerin gözetiminde ve bilgisi dahilinde yaratıcı, eğlenceli vb videoları zaman kısıtlamalı izlenebilir. K6*
- *Ama onun dışında kontrolsüz bir şekilde çocuğu başından atma çocuğu kendi haline bırakma çabaları çerisin de maruz bırakılmamalı çünkü bunu hepimiz çok fazla yapıyoruz. K1*
- *Ebeveyn kontrolünde bilinçli bir şekilde kullanılması ve yaşına uygun içerikleri ve süresini göz ardı etmeden tercih edilebilir. K3*
- *Kesinlikle verilen sürede ailenin gözetimi altında kullanmalılar. K4*
- *Aile denetimi ve gözleminde maksimum 1 saat. K10*
- *Aileler gözetiminde olmalıdır. K12, K14*
- **Kısıtlı Süre**
 - *Ailelerin gözetiminde ve bilgisi dahilinde yaratıcı, eğlenceli vb videoları zaman kısıtlamalı izlenebilir. K6*
 - *Her şeyin fazlası zarar bununda fazlası zarar yine belirli bir sürede eğitsel olarak eğitsel amaçlı kullanılıyorsa ya da planlanan programlanan bir ortam da kullanıla bilinir. K1*
 - *Kesinlikle verilen sürede ailenin gözetimi altında kullanmalılar. K4*
 - *Hafıza güçlendirici eğitici oyunlar oynayabilirler belgeseller izleyebilir fakat uygun sürede ve uygun zamanda kullanabilmelerini önerebilirim K7*
 - *Kendilerine ait tahsis edilmiş bir gereç olmamalı, ortak kullanım alanında , sabit ve belirli Bir (oda , köşe) yerde , ortak kullanılmak ve her kesin aynı süreye uygun kullanması koşulunda hanelerimizde bulundurulması K8*
 - *Bu yaş grubuna yönelik gelişim alanlarını destekleyici etkinlikler.(oyun çizgi film, belgesel, müzik, resim) belirli sürelerle öğrencilere sunulduğunda eğitsel olarak farklılık ve çeşitlilik sağlamış olur k9*
 - *Aile denetimi ve gözleminde maksimum 1 saat. K10*
 - *Verilen süre zarfında sınırlandırmayı koyarak bu sınırlandırmayı belli bir süre sonra genişletip ancak Belli şartlar altında olduğunu çocuğa net bir şekilde ifade ederek anlatılması K11*
 - *Çok uzun süre kullanmamaya özen göstermelidir. K12, K14*
 - *Dijital araçlarla fazla vakit geçirilemediği sürece kullanılabilir. 20 dakika kullanıp eğitici videolar izlenildiğinde faydalı olacaktır K15*
- **Eğitsel Amaç**

- *Her şeyin fazlası zarar bununda fazlası zarar yine belirli bir sürede eğitsel olarak eğitsel amaçlı kullanılıyorsa ya da planlanan programlanan bir ortam da kullanıla bilinir. K1*
- *Hafıza güçlendirici eğitici oyunlar oynayabilirler belgeseller izleyebilir fakat uygun sürede ve uygun zamanda kullanabilmelerini önerebilirim K7*
- *bu yaş grubuna yönelik gelişim alanlarını destekleyici etkinlikler.(oyun çizgi film, belgesel, müzik, resim) belirli sürelerle öğrencilere sunulduğunda eğitsel olarak farklılık ve çeşitlilik sağlamış olur K9*
- *Eğitici ve öğretici görseller tercih edilmelidir. K12*
- *İngilizceyi destekleyecek video ve şarkılar, yaratıcılığını destekleyecek animasyonlar, okulda öğrenilen sayılar, renkler ve mevsimleri pekiştirecek ses kayıtları, videolar, şarkılar ... K13*
- *Eğitici ve öğretici görseller tercih edilmelidir K14*
- *Dijital araçlarla fazla vakit geçirilemediği sürece kullanılabilir. 20 dakika kullanıp eğitici videolar izlenildiğinde faydalı olacaktır K15*
- *Çocuğa tabet alınmamalı*
 - ~ *Kendilerine ait tahsis edilmiş bir gereç olmamalı, ortak kullanım alanında, sabit ve belirli Bir (oda , köşe) yerde , ortak kullanılmak ve her kesin aynı süreye uygun kullanması koşulunda hanelerimizde bulundurulması K8*
- *Yaşına Uygun Programlar İzlenmeli*
 - *Çocukların yaşına uygun programlar izlenebilir. K12, K14*
- *Dil Öğrenimine ve Yaratıcılığını Artırmaya dönük olmalı*
 - *İngilizceyi destekleyecek video ve şarkılar, yaratıcılığını destekleyecek animasyonlar, okulda öğrenilen sayılar, renkler ve mevsimleri pekiştirecek ses kayıtları, videolar, şarkılar ... K13*

4. SONUÇ

4.1 Sonuç

Dijital bağımlılığın 3-6 yaş arası çocuklar üzerindeki etkilerinin çeşitli değişkenler bağlamından incelenmesini amaçlayan bu çalışmada, İstanbul ilindeki okulöncesi eğitim kurumlarında görev yapan 15 öğretmenle yüzyüze görüşmeler yapılmıştır. Yapılan görüşmelerde elde edilen ses kayıtlarının dökümleri alınmış ve elektronik ortamda düzenlenmiştir. Çalışmada öncelikle katılımcıların 3-6 yaş çocuklarının gelişim özellikleri ve dijital araçları kullanma durumları konusundaki görüşleri arasındaki benzerlikleri ortaya çıkarmak üzere Kelime Korelasyon analizi yapılmıştır. Çocuk gelişimi bölümü kökenli iki öğretmenin görüşleri ile mesleki deneyim süresi 5 yıldan fazla olan öğretmenlerin görüşleri arasında yüksek düzeyli korelasyonlar gözlenmiştir. Devamında, dökümler incelenmiş ve katılımcıların ürettikleri kodlar belirlenmiştir. Katılımcılar tarafından oluşturulan kodlar, benzer özelliklerine göre bir araya getirilerek kategoriler altında toplanmıştır. Kategoriler temalarla ilişkilendirilerek sunulmuştur.

Yapılan görüşmelerden elde edilen veri çözümlendiğinde, katılımcıların, günümüzün önemli sorunları arasında yer alan dijital bağımlılık ve bunun 3-6 yaş grubu çocuklar üzerindeki etkileri konusunda ifade ettikleri görüşlerin, araştırma sorularıyla paralellik arz edecek biçimde 11 tema altında toplanmasına karar verilmiştir. İlk tema genel olarak öğrencilerin sosyal davranış özelliklerine ilişkin öğretmen görüşlerini içerirken, ikinci tema bilişsel davranış özelliklerini, üçüncü tema da öğrencilerin psikomotor davranış özelliklerine ilişkin görüşleri içermektedir. Dördüncü tema okulöncesi öğretmenlerinin 3-6 yaş çocuklarının dijital araç kullanımına ilişkin genel görüşlerine odaklanırken, beşinci tema yoğun dijital araç kullanımının çocukların davranışlarına olan etkilerini incelemektedir. Altıncı tema dijital araç kullanımının çocukların sosyal gelişimleri üzerindeki etkilerini incelerken, yedinci tema bu etkileri bilişsel

gelişim bağlamında, sekizinci tema da psikomotor gelişim bağlamında incelemektedir. Dokuzuncu tema 3-6 yaş arası çocukların ideal dijital araç kullanma süresine ilişkin öğretmen görüşlerine yönelik iken, onuncu tema dijital araç kullanımının çocuklar üzerindeki olumsuz etkisini araştırmaktadır. On birinci ve son tema da öğretmenlerin dijital araç kullanımına ilişkin önerilerine odaklanmaktadır.

Çalışmanın ilk teması, birinci araştırma sorusuna yanıt bulmaya yöneliktir ve okulöncesi öğretmenlerinin, öğrencilerin sosyal davranış özellikleri konusundaki görüşlerini belirlemeye dönüktür. Bu konudaki sonuçlar incelendiğinde, 3-6 yaş çocuklarının sosyal davranış özellikleri ile ilgili olarak öğretmenlerin ürettikleri ilk kodların olumlu ve olumsuz özellikler taşıdığı görülmektedir. Kodlar incelendiğinde öğretmenlere göre, öğrencilerin olumlu özelliklerinin olumsuz özelliklerinden daha fazla olduğu görülmektedir. Oluşturulan olumsuz kodlar arasında *“iletişim kurmada zorluk, geriden gelme, şiddet, empati kuramama ve odaklanamama”* yer alırken, olumlu kodlar arasında ise, *“yardımsever olma, teselli edici olma, işbirliği yapma, kibarlık, kendini doğru ifade edebilme, saygı gösterebilme, özgüven, korumacı davranma, iletişim kurabilme, güçlü arkadaş ilişkileri, paylaşımcı olma, girişken olma, kurallara uyma, sosyal uyum gösterme, sorun çözebilme ve sosyal birey olma”* gösterilebilir.

Alptekin (2018), 3-6 yaş arası dönemi, çocuğun bireysellik olmaktan çıkıp sosyalleşmeye yöneldiği, kendisini toplumsallaşmaya adanmış ve bunun yanında zihni gelişimi ile de mevcut bilgilerini artırdığı bir dönem olarak ifade ederken, Ersoy ve Köşger (2016) bu dönem çocuklarını toplumsal unsurlarla etkileşime girmeye ve uyum göstermeye başladıklarını, empati becerilerinin gelişmeye başladığını ifade etmektedir. Bu bağlamda, araştırmaya katılan okulöncesi öğretmenlerinin çocukların sosyal gelişimlerine ilişkin görüşlerinin ilgili alanyazınla uyumlu olduğu söylenebilir.

Çalışmanın ikinci teması, ikinci araştırma sorusuna yanıt bulmaya dönüktür ve okulöncesi öğretmenlerinin, öğrencilerin bilişsel davranış özellikleri konusundaki görüşlerini belirlemeye yöneliktir. Bu konudaki sonuçlar incelendiğinde, 3-6 yaş çocuklarının bilişsel davranış özellikleri ile ilgili olarak öğretmenlerin ürettikleri ilk kodların olumlu ve olumsuz özellikler taşıdığı görülmektedir. Kodlar incelendiğinde öğretmenlere göre, öğrencilerin olumlu

bilişsel özelliklerinin olumsuz bilişsel özelliklerinden daha fazla olduğu görülmektedir. Oluşturulan olumsuz kodlar arasında “*öğrenme güçlüğü, çevre faktörü ve aileden bağımsız hareket etme*” yer alırken, olumlu kodlar arasında ise, “*gözlem yapabilme, karşılaştırma, dikkatini yoğunlaştırma, zihinsel beceri, algıları açık olma, kavramları öğrenme, fikir üretme, sorun çözebilme, yaratıcılık, farkındalık, kendini ifade edebilme, hayal kurma, olgunluk, görsel materyallere odaklanabilme, ilişki kurma ve neden sonuç ilişkisi kurma*” gösterilebilir.

Hamamcı ve Hamamcı’nın (2015) Piaget’ten aktardıklarına göre, çocukların gelişimleri ve dünya görüşleri onların fiillerine ve kullandıkları kelimelere bakılmak suretiyle anlaşılmaktadır. Değişik çocukların bilgiyi yapılandırmasına yardımcı olan yaşantılar farklıdır, çocukların çevresini ve fikirlerini kullanmak suretiyle edindiği kavramlar evrenseldir. Çukur ve Delice de (2011), erken dönem çocuklarında, algılamanın çoğunlukla görsel alanla ilgili olduğunu, çocukların işitmeden çok görmeye daha fazla odaklandıklarını ifade etmektedirler. Yazarlara göre, algılama, bütün duyuların etkileşimiyle gerçekleşmektedir, fakat görsel algılama öteki algılamalar içerisinde en tesirli ve güçlü olanıdır. Algı kabiliyeti üstünde araştırma yapan bilim adamları, bebeklikte en fazla görmeye ve işitmeye dayalı algının etkili olduğunu söylemiştir. Tüm bunlar dikkate alındığında araştırmada bilişsel gelişim konusunda ulaşılan sonuçların alanyazınla tutarlı olduğu söylenebilir.

Çalışmanın üçüncü teması, üçüncü araştırma sorusuna yanıt bulmaya dönüktür ve okulöncesi öğretmenlerinin, öğrencilerin psikomotor davranış özellikleri konusundaki görüşlerini belirlemeye yöneliktir. Bu konuda ulaşılan sonuçlar incelendiğinde, 3-6 yaş çocuklarının psikomotor davranış özellikleri ile ilgili olarak öğretmenlerin ürettikleri ilk kodların olumlu ve olumsuz özellikler taşıdığı görülmektedir. Kodlar incelendiğinde öğretmenlere göre, öğrencilerin olumlu psikomotor özelliklerinin olumsuz psikomotor özelliklerinden daha az olduğu görülmektedir. Oluşturulan olumsuz kodlar arasında “*kontROLSÜZ davranış, enerjilerini atamama, denge, kas becerileri, dikkat dağınıklığı*” yer alırken, olumlu kodlar arasında ise, “*Küçük-Büyük Kas becerileri ile Yaş gelişimine uygunluk*” gösterilebilir.

Başaran (2000) ve Yavuzer (1997), erken dönem çocuklarının fiziksel gelişimleri ile ilgili olarak 2-6 yaş arasındaki evreyi, motor gelişim evresi olarak nitelemektedir. Gelişen ve büyüyen çocuk, vücudunun farklı bölgelerini kullanıp ve bunların arasındaki kordinasyonu temin ederek yeni ve daha kompleks beceriler geliştirmektedir. 3 yaşından başlayarak oyun dönemine giren çocuk, motor becerilerinin gelişmesi ile çevre üstünde hakimiyet sağlamak ve çevresini genişletmeye başlamaktadır. Bu çalışmada öğretmenlerin çocukların psikomotor gelişimlerine ilişkin olumlu ve olumsuz görüşleri örnek verilen araştırmacılarla paralellik arz etmektedir.

Çalışmanın dördüncü teması, dördüncü araştırma sorusuna yanıt bulmaya dönüktür ve okulöncesi öğretmenlerinin, öğrencilerin dijital araç kullanımı konusundaki görüşlerini belirlemeye yöneliktir. Bu konuda ulaşılan sonuçlar incelendiğinde, 3-6 yaş çocuklarının dijital araç kullanmaları ile ilgili olarak öğretmenlerinin hem olumlu hem de olumsuz görüşlere sahip oldukları, dijital araçların öğrencilerde kimi olumlu etkilerinin yanında olumsuz sayılabilecek etkilerde de bulunduklarını düşündükleri söylenebilir. Bu konuda öğretmenler *“bağımlılık, kontrol sorunu, saldırganlık, iletişimin azalması, ailenin bilinçlendirilmesi, uzun süre kullanılması, doğru kullanılmaması/ kontrolsüz kullanım, aile gözetimi, 1-2 saat kullanım, yasak koymak, sorgulamayı öğretmesi ve olumsuz etkiler”* kodlarını oluşturmuşlardır.

İlgili alanyazın incelendiğinde, erken dönem çocuklarında teknolojik cihazların kullanım durumunun zaman ilerledikçe yoğunluk gösterdiği, çocukların bu etkileşim nedeniyle kimi iletişim sorunları yaşayabildiklerini göstermektedir.

Çalışmanın beşinci teması, beşinci araştırma sorusuna yanıt bulmaya dönüktür ve okulöncesi öğretmenlerinin, dijital araçları yoğun bir biçimde kullanan çocuklar hakkındaki görüşlerini belirlemeye yöneliktir. Bu konuda ulaşılan sonuçlar incelendiğinde, 3-6 yaş çocukları arasında dijital araçları yoğun bir biçimde kullananlar ile ilgili olarak öğretmenlerin genel olarak olumsuz düşüncelere sahip oldukları gözlenmiştir. Öğretmenler bu konuda *“nedensiz öfke, düşünme yetileri gelişmiyor, hipnotize, iletişim bozukluğu, şiddet/agresiflik, huzursuzluk, taklit etme / yerine koyma / gerçeklikten uzaklaşma, tutarsız rol model, ısrar, memnuniyetsizlik ve inat”* kodlarını oluşturmuşlardır.

3-6 yaş grubu çocuklar dijital araçların olumsuz etkilerinden korunmalıdır. İlgili literatür bu konuda çeşitli öneriler getirmektedir. Çocuklar, dijital ürünlerden olan internet mecralarıyla yeni arkadaşlıklar ve dostluklar kurabilmektedir, birbirleri ile toplumsal yaşantılarını paylaşabilmektedir, pek çok hadiseye ilişkin sohbet ederek yorumlar yapabilmektedir ve iletişimlerini bu biçimde sürdürebilmektedir. Bundan dolayı, internet, çocuğun toplumsallaşma sürecinde kendi değer ve yargıları etrafında sorunlarını çözmesini sağlayan, kendi doğru ve yanlışlarını, kural ve değerlerini belirleyen bir vasıta haline gelmektedir. Ama bilgisayar ve interneti çok fazla kullanmak bilhassa psikolojik ve toplumsal gelişime negatif bir biçimde yansımaktadır. Çocuğun sağlıklı bir biçimde gelişmesi için gereken okul, aile, arkadaş ve toplumsal etkileşimler çocuk için önemsiz bir hale gelmektedir. Bu da çocukların toplumsal yaşamda başarısız olmasına yol açmakta ve depresyona yakalanma ihtimalini arttırmaktadır (Karayağız-Muslu ve Bolışık, 2009). Dijital ürünleri kullanmak yalnızlık ve depresyon düzeyini artırmaktadır (Shields ve Behrman, 2000). Anılan yazarların belirttikleri iletişim sorunlarının bir bölümü bu çalışmaya katılan okulöncesi öğretmenleri tarafından da vurgulanmaktadır. O nedenle çalışmada ulaşılan bulguların alanyazınla tutarlı olduğu söylenebilir.

Çalışmanın altıncı teması, altıncı araştırma sorusuna yanıt bulmaya dönüktür ve okulöncesi öğretmenlerinin, dijital araç kullanımının 3-6 yaş grubu çocuklarının sosyal gelişimleri üzerindeki etkileri konusundaki görüşlerini belirlemeye yöneliktir. Bu konuda elde edilen sonuçlar incelendiğinde, okulöncesi öğretmenlerinin, 3-6 yaş çocuklarının dijital araç kullanmayla birlikte kimi sosyal gelişim sorunları yaşadıklarını düşündükleri görülmektedir. Öğretmenlere göre dijital araç kullanmanın sosyal gelişim konusunda yalnızca “birey olma çabası” içine girmede çocukları desteklediği diğer taraftan birçok sosyal sorunu beraberinde getirdiği söylenebilir. Öğretmenler, dijital araç kullanmanın sosyal gelişim üzerindeki olumsuz etkileri konusunda “*iletişim, sorumluluk, asosyal gelişim, arkadaş edinememe, hareketsizlik, duruş bozukluğu, obezite, mutsuzluk, odaklanma sorunu, içekapanıklık / çekingenlik, kendini ifade edememe, şiddet ve hayal kurmada zorluk*” kodlarını oluşturmuşlardır.

Ögel’e (2012) göre, erken çocukluk dönemindeki bireyler, etraflarındaki bireyler ile kurduğu ilişkide dijital ürünleri kullanmaya dayalı olarak bazı sorunlar

yaşayabilmektedir. Dijital ürünleri uzun süre kullanan çocukların günlük yaşamın ilişkiler ağına bağlanmakta zorluk yaşadığı, kendilerini mutsuz ve yalnız hissettiği saptanmıştır. Dijital ürünleri çok kullanmak, kişilerarası ilişkileri de etkilemektedir. Bağımlılık oluşturmaktadır. Araştırmaya katılan öğretmenlerin verdikleri örnekler, Arriaga ve arkadaşlarının (2006) çalışmasında da örneklendirilmektedir: Bu çerçevede, çocuklar, yalnızlaştıkça hızlı ve şiddete dayalı tepkiler vermekte bu da onların daha saldırganlaşmasına yol açmaktadır. Özellikle, savaş oyunu oynayan çocuklarda bu çok fazla görülmektedir. Saldırganlık hususunda gerçekleştirilen çalışmalarda, bilgisayar oyunlarındaki şiddetin tesirlerinin, “pasif görsel medya”daki şiddetin tesirleri gibi önemlidir.

Çalışmanın yedinci teması, yedinci araştırma sorusuna yanıt bulmaya dönüktür ve okulöncesi öğretmenlerinin, dijital araç kullanımının 3-6 yaş grubu çocuklarının bilişsel gelişimleri üzerindeki etkileri konusundaki görüşlerini belirlemeye yöneliktir. Bu konuda elde edilen sonuçlar incelendiğinde, okulöncesi öğretmenlerinin, 3-6 yaş çocuklarının dijital araç kullanmayla birlikte kimi bilişsel gelişim sorunları yaşadıklarını düşündükleri görülmektedir. Öğretmenlere göre dijital araç kullanmanın bilişsel gelişim konusunda hem olumlu hem de olumsuz etkileri olmakla birlikte, olumsuz etkilerinin daha olumsuz daha fazladır. Olumsuz etkiler konusunda okulöncesi öğretmenleri “*geç öğrenme, hayal gücünde daralma, yaratıcılığın azalması, aktivitelerden uzak kalmak, kendini ifade etmede güçlük yaşama, teknoloji bağımlılığı, şiddet, bencillik, güvensizlik, dikkat bozukluğu, gerçek hayattan uzaklaşma ve problem çözme yetisinde körelme*” kodlarını üretirken, olumlu etkiler bağlamında da “*öğrenmeye destek, okuma-yazmaya katkı ve konuşma sürecine katkı*” kodlarını oluşturmuşlardır.

Çalışmanın sekizinci teması, sekizinci araştırma sorusuna yanıt bulmaya dönüktür ve okulöncesi öğretmenlerinin, dijital araç kullanımının 3-6 yaş grubu çocuklarının psikomotor gelişimleri üzerindeki etkileri konusundaki görüşlerini belirlemeye yöneliktir. Bu konuda ulaşılan sonuçlar incelendiğinde, okulöncesi öğretmenlerinin, 3-6 yaş çocuklarının dijital araç kullanmayla birlikte kimi psikomotor gelişim sorunları yaşadıklarını düşündükleri görülmektedir. Öğretmenlere göre dijital araç kullanmanın psikomotor gelişim konusunda yalnızca “koordinasyon” konusunda çocukları desteklediği diğer taraftan birçok

psikomotor gelişim sorununu tetiklediği söylenebilir. Öğretmenler, dijital araç kullanmanın psikomotor gelişim üzerindeki olumsuz etkileri konusunda “*erken yaşta davranış problemleri, kas iskelet sorunları, uyku problemleri, gelişim geriliği, hareketsizlik, dikkat dağınıklığı, odaklanamama, tek başına iş yapamama, dil gelişimi, fiziksel gelişim ve tembellik*” kodlarını oluşturmuşlardır.

Çalışmanın dokuzuncu teması, dokuzuncu araştırma sorusuna yanıt bulmaya dönüktür ve okulöncesi öğretmenlerinin, çocuklar için dijital araç kullanmada ideal süre hakkındaki görüşlerini belirlemeye yöneliktir. Bu konuda elde edilen sonuçlar incelendiğinde, okulöncesi öğretmenlerinin 3-6 yaş çocuklarının gün içerisinde dijital araç kullanımına bir sınırlama getirilmesini istedikleri söylenebilir. Öğretmenler getirilecek sınırlama konusunda “*15dk, 20dk, 25 dk, yarım saati geçmemeli, 1 saati geçmemeli ve 1-2 saat arası olmalı, 2 saat olmalı*” gibi kodlar oluşturmuşlardır. Bu konuda öğretmenlerin genel görüşlerinin dijital araç kullanımına sınırlama getirilmesi yönünde olması nedeniyle “*Neden sınırlama getirilmeli?*” biçiminde bir soru yöneltilmiştir. Öğretmenlerin bu konuda verdikleri yanıtlar genel olarak “*gelişimini tamamlamak için, sıkılmaması, huzursuz olmaması ve yeni bilgiler öğrenmesi için, bağımlı olmaması için, zararlı / sakıncalı olduğu için, vücut sağlığı için ve dikkat dağınıklığı yaptığı için*” gibi nedenler etrafında kümelenmiştir.

Çalışmanın onuncu teması, onuncu araştırma sorusuna yanıt bulmaya dönüktür ve okulöncesi öğretmenlerinin, dijital araç kullanmanın çocuklar üzerinde hangi olumlu etkileri yaptığına ilişkin görüşlerini belirlemeye yöneliktir. Bu konuda elde edilen sonuçlar incelendiğinde, okulöncesi öğretmenlerinin dijital araçları kullanmanın, okulöncesi çocukları üzerinde kimi olumlu etkilerinin de bulunduğunu düşündükleri görülmektedir. Öğretmenler bu konuda “*zihinsel beceri gelişimi, öğrenmeyi öğrenmek, yaratıcılık, kendini ifade etme, okula yardımcı olma, hayal gücünün gelişmesi, analitik düşünme becerisi, muhakeme becerisi, yeni bilgiler edinme, çağa uyum sağlama, sakinleşmek, kavrama yeteneğinin gelişmesi, el ve göz koordinasyonunun gelişmesi, sorumluluk bilinci oluşturma*” gibi kodlar oluşturmuşlardır.

İlgili alanyazın incelendiğinde dijital araçların çocukların bilişsel gelişimlerine olumlu etkilerinin de bulunduğu görülmektedir. Ferguson’ a (2007) göre, Dijital ürünler, çocukların bilişsel gelişiminde olumlu etkiler yaratmaktadır. Doğru

ürünler, çocuklardaki bilişsel süreci harekete geçirip stres altındaki çocuğun soğukkanlı olmasını ve dikkatini uzun süre kullanmasını sağlamaktadır. Bilhassa, hiperaktif çocukların sabırsızlık ve acelecilik vb. niteliklerini törpülemek, onlara vazgeçmemeyi öğretmek üzere bu tip ürünler önerilmektedir. Bunun yanı sıra, dijital ürünler, sözel bilgi işlemekten ziyade görselliği vurguladığından çocukların görsel zekâsını da geliştirmektedir. Benzer şekilde Schaffer (2006) de, dijital ürünlerin algı, dikkat, öğrenme, sorun çözme vb. bilişsel fonksiyonları geliştirdiğine dair delillerin fazlalığına vurgu yapmaktadır. Dijital ürünler, özellikle oyunlar, görsel-uzaysal algıyı geliştirmektedir. Çocuklara, gerçek dünya deneyimleriyle öğrenmenin beraberinde gelebilecek riskler ve tehlikeler olmadan öğrenme imkânı vermesi ve kimi oyunlarda sorunun çözülebilmesi için oyuncuyu araştırmaya, iş birliğine özendirme ve deneme-yanılma imkanı sunması sağlaması dijital ürünlerin pozitif yanlarından. Bu çalışmada öğretmenlerin dijital araçların bilişsel gelişime etkileri konusunda vurguladıkları örnekler de ilgili alanyazınla uyumludur.

Çalışmanın on birinci teması, on birinci araştırma sorusuna yanıt bulmaya dönüktür ve okulöncesi öğretmenlerinin, 3-6 yaş grubu çocukların dijital araç kullanımına yönelik önerilerini belirlemeye yöneliktir. Bu konuda elde edilen sonuçlar incelendiğinde, okulöncesi öğretmenlerinin okulöncesi çocukların dijital araçları kullanmalarına yönelik kimi öneriler getirdikleri görülmektedir. Öğretmenlerin getirdikleri öneriler “ebeveynler, aile gözetimi / kontrollü kullanım, kısıtlı süre, eğitsel amaç, çocuğa tablet alınmamalı, yaşına uygun programlar izlenmeli, dil öğrenimi ve yaratıcılığı artırmaya dönük olmalı” konularına odaklanmaktadır.

Çalışmada ulaşılan tüm bulgular bir arada değerlendirildiğinde, İstanbul ilinde görev yapan, okulöncesi ve çocuk gelişimi öğretmenliği kökenli katılımcıların, 3-6 yaş grubu çocukların, içinde yaşanılan çağın gereklerine uygun bir biçimde fiziksel, bilişsel, duyuşsal gelişim davranışları gösterdikleri, dijital araçlarla zaman geçirme süreleri arttıkça çocuklarda istenmeyen kimi davranış farklılıkları gözlemlendiği, dijital araç kullanım sürelerinin belli bir sınırdan tutulduğunda ise çocukların bilişsel ve duyuşsal gelişimlerine katkı sunabileceğini düşündükleri söylenebilir. Çalışma bir bütün olarak değerlendirildiğinde, erken dönem çocukları bir bütün olarak ele alması ve dijital araç kullanımına ilişkin detaylı

sonuçlara ulaşması nedeniyle araştırmanın ilgili alanyazına katkı sunduğu, bu nedenle önemli olduğu düşünülmektedir.

4.2 Öneriler

Çalışmada ulaşılan sonuçlar incelendiğinde ilgili alanyazın için önemli sayılabilecek katkılar sunabileceği değerlendirilmiştir. Araştırmada ulaşılan sonuçlar bağlamında karar alıcılara ve ileri araştırmalara dönük öneriler getirilmiştir.

Karar alıcılara yönelik öneriler:

- Okulöncesi öğretmenlerinin, erken çocukluk döneminde dijital araç kullanma ve dijital bağımlılık konusundaki farkındalık düzeylerini artırmaya dönük hizmet-içi eğitimler, kurslar, çalıştaylar düzenlenebilir.
- Basın yayın yoluyla ebeveynlerin, 3-6 yaş dönemi çocuklarda dijital araçları yoğun kullanma durumunda yaşanacak gelişim sorunlarına ilişkin farkındalık düzeylerini artırıcı yayınlar yapılması ve gerekli diğer önlemler alınmalı, ebeveynlere yönelik sosyal kanalların etkin bir biçimde çalışması sağlanabilir.
- Okullarda 3-6 yaş grubu çocukların dijital araçlarla temas süresini kısaltmaya dönük eğitimler yürütülebilir.
- Erken dönem çocukların bilişsel, duyuşsal, psikomotor gelişim özelliklerini 21. Yüzyıl becerileri bağlamında öğretmenlere tanıtacak etkinlikler yürütülebilir.

İleri araştırmalara dönük öneriler:

- 3-6 yaş dönemi çocuklarda dijital araç kullanımına ilişkin ideal süreleri belirlemeye dönük deneysel çalışmaları içeren, bilimsel araştırma projeleri gibi geniş kapsamlı yerel ve ulusal araştırma projeleri hazırlanabilir.
- Erken çocukluk döneminde çocukların bilişsel, duyuşsal, psikomotor ve diğer gelişim özellikleri üzerinde etkili olabilecek faktörleri ve bunların etki düzeylerini belirlemeye dönük araştırmalar yürütülebilir.

KAYNAKLAR

- Alan, İ.** (2009). Sevgi içerikli çizgi filmlerin İlköğretim 5.sınıftaki çocukların görselsanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim İş Eğitimi Anabilim Dalı, Ankara
- Alpöge G.** (2011). Okul Öncesi Çocuk Edebiyatı Kitap Kataloğu. EĞİTİM SEN. Ankara:Hermes Matbaa
- Alptekin Z.D.** (2018). 3- 6 Yaş Grubu Çocuklara Yönelik Yayımlanan Resimli Hikâye Kitaplarının Temel Fen Kavramları Açısından İncelenmesi. Uluslararası Çocuk Edebiyatı ve Eğitim Araştırmaları Dergisi, 2(1), s. 76-86
- Altıncı G.,** (2013). Dil Edinimi Ve Dil Öğrenimi Olgusuna Beyin Ve Dil Gelişimi Açısından Bir Bakış.Ege Eğitim Dergisi, s.41–62. Erişim: 05.10.2020.<https://Dergipark.Org.Tr/Tr/Download/Article-File/56992>
- Aral, N.** (2000). Okul öncesi eğitim ve ana sınıfı programları. İstanbul: Ya-Pa.
- Arısoy, Ö.** (2009). İnternet bağımlılığı ve tedavisi, Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar Dergisi, 1(1), (s. 55 – 67).
- ARRIAGA, P., ESTEVES, F., CARNEIRO, P., MONTEIRO, M.B.,** (2006) Violent Computer Games and Their Effects on State Hostility and Physiological Arousal. Aggressive Behavior, 32: 358-371.
- Arslan, A., Kırık, A. M., Karaman, M. ve Çetinkaya, A.** (2015). Lise ve üniversite öğrencilerinde dijital bağımlılık, UHİVE: Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi, Yaz, (s. 34 – 58).
- Aydiner, S.** (2017). Ortaokul kademesindeki öğrencilerin bilgisayar bağımlılıkları ile benlik saygıları arasındaki ilişkinin incelenmesi, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Aytürk, A.** (2015). Örgütsel ve yönetsel davranış. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Aziz, A.** (2012). İletişime giriş. İstanbul: Hiperlink Yayınları.
- Bahar, E.** (2012). İletişim. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Balta, Ç. Ö. ve Horzum, M. B.** (2008). The factors that affect internet addiction of students in a web basal learning environment, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 41(1), (pp. 187 – 205).
- Başaran, i. E.** (2000). Eğitim yönetiminin nitelikli okul. Ankara: Feryal Yayınevi.
- Başköy, N.** (2013). Ortaöğretim öğrencilerinin internet bağımlılık, siber zorbalık ve bilgisayara karşı tutumlarının farklı değişkenler açısından incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kırşehir.
- Başlar, G.** (2013), “Yeni Medyanın Gelişimi ve Dijitalleşen Kapitalizm”, http://www.sosyalarastirmalar.com/cilt8/sayi36_pdf/7isletme_iktisat_iletisim_mu/aydin_ozturk_tugba_ve_digerleripdf (10.05.2020).
- Bayhan, Ş.** (2011). Dünyada internetin güvenli kullanımına yönelik uygulama örnekleri ve Türkiye’de bilinçlendirme faaliyetlerinin incelenmesi ve Türkiye için öneriler, Ankara: Bilgi ve İletim Teknolojileri Kurumu.

- Bayzan, Ş.** (2011). Dünyada internetin güvenli kullanımına yönelik uygulama örnekleri ve Türkiye için öneriler. Ankara: Bilgi ve İletişim Teknolojileri Kurumu.
- Beyatlı, Ö.** (2012). Orta öğretim kademesindeki öğrencilerin internet bağımlılığı düzeylerinin belirlenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Yakındoğu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, KKTC.
- Bıçakçı M. Er S. Aral N.,** (2018). Etkileşimli Öykü Kitabı Okuma Sürecinin Çocukların Dil Gelişimi Üzerine Etkisi. Kastamonu Eğitim Dergisi, 26(1), s. 201-208.
- Bilgin, H. C.** (2015). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki. Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Binbaşoğlu C.** (1992). Eğitim psikolojisi. Ankara: (Yayınevi yok).
- Büyükoztürk, Ş.** (2009). Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı. Ankara: PegemA Yayıncılık.
- Çakıcı, G.** (2018). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Öfkeyi İdare etme Biçimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Haliç Üniversitesi.
- Çakır – Balta, Ö. ve Horzum, M. B.** (2008). Web tabanlı öğretim ortamındaki öğrencilerin internet bağımlılığını etkileyen faktörler, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 41(1), (s. 187 – 205).
- Çam, E.** (2012). Öğretmen adaylarının eğitsel ve genel amaçlı facebook kullanımları ve facebook bağımlılıkları: SAÜ Eğitim Fakültesi örneği. Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Can, H.** (1992). Organizasyon ve yönetim. Ankara: Adım Yayıncılık.
- Caplan, S. E.** (2002). Problematic internet use and psychosocial wellbeing: Development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument. Computer in Human Behavior, 18, 553-575.
- Çavuşoğlu, F.** (2009). Sağlık yüksekokulu öğrencilerinin madde kullanımına etki eden etmenler ve aileden aldıkları sosyal desteğin etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Samsun.
- Çelik, E.** (2018). Öğretmenlerin internet, sosyal medya bağımlılıkları ile evlilikte uyum ve aile işlevleri arasındaki ilişki, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Cemiloğlu – Altunay, M.** (2010). Gündelik yaşam ve sosyal paylaşım ağları: Twitter ya da –pıt pıt net, Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi, 12, (s. 31 – 56).
- Cereci, S.** (2002). İletişim kurmak insan olmaktır. İstanbul: Metropol Yayınları.
- Çevik, B. G. ve Çelikkaleli, Ö.** (2010). Ergenlerin arkadaşlık bağımlılığı ve internet bağımlılığının cinsiyet, ebeveyn tutumu ve anne – baba eğitim düzeylerine göre incelenmesi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 19(3), (s. 225 – 240).
- Ceyhan, E.** (2008). Ergen ruh sağlığı açısından bir risk faktörü: İnternet bağımlılığı, Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi, 15(2), (s. 109 – 116).
- Çubukçu İ.** (1999), “Küreselleşme Süreci İçinde Tüketim Toplumu ve Tüketim Kültürü (Tüketim Toplumu ve Tüketim Kültürü ile İlgili Erzurum’daki Tüketiciler Üzerine Bir Saha Araştırması)”, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi
- Çubukçu, A. ve Bayzan, Ş.** (2013). Türkiye’de dijital vatandaşlık algısı ve bu algıyı internetin bilinçli, güvenli ve etkin kullanımı ile artırma yöntemleri, Middle Eastern & African Journal of Educational Research, 5, (s.148 – 174).

- Çukurluöz, Ö.** (2016). Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının incelenmesi: Ankara ili Çankaya örneği, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Ankara
- Çukurluöz, Ö.** (2016). Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılıklarının İncelenmesi: Ankara İli Çankaya İlçesi Örneği (Yüksek Lisans Tezi), Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü
- Davis, R. A.** (2001). A cognitive – behavioral model of pathological internet use, *Computers in Human Behavior*, 17, (pp. 187 – 195).
- Değirmencioğlu, G.** (2016), “Dijitalleşme Çağında Gazeteciliğin Geleceği ve İnovasyon Haberciliği”, TRT Akademi, Cilt 1, No 2, ss. 590-606.
- Dilci, T., Arslan, A., Ersoy, M.** (2019), 0-12 yaş aralığındaki çocukların dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre belirlenmesi, *Tarih Okulu Dergisi*, 12, 122-142.
- Dinç, M.** (2015). Teknoloji bağımlılığı ve gençlik, *Gençlik Araştırmaları Dergisi* 3 (3), 31-65.
- Dinçer, Çağlayan** (2011). Okul öncesi dönemde sosyal beceri eğitimi. *Eğitimci Öğretmen Dergisi*, 5, 6-11.
- Dolgun, U.** (2005). Enformasyon toplumundan gözetim toplumuna, Bursa: Ekin.
- Doucet, M.** (2007). Library and archives canada: A case study of a national library, archives, and museum merger, *RBM: A Journal of Rare Books, Manuscripts, and Cultural Heritage*, 8, (pp. 61 – 66).
- Erdoğan S.** (2010). Erken Çocukluk Döneminde Televizyonun Sosyal Gelişime ve Değerler Eğitime Etkisi. *International Conference on New Trends in Education and Their Implications*. s. 764-767.
- Erdoğan S., Bekir H., Aras S.,** (2005). Alt Sosyoekonomik Bölgelerde Ana Sınıfına Devam Eden 5-6 Yaş Grubundaki Çocukların Dil Gelişim Düzeylerine Bazı Faktörlerin Etkisinin İncelenmesi. s. 231-246. Erişim: 5.10.2020. <https://Dergipark.Org.Tr/Tr/Download/Article-File/50201>
- Eren, E.** (2015). Örgütsel davranış ve yönetim psikolojisi. İstanbul: Beta Yayıncılık.
- Ergun, T & Polatoğlu, A.** (1984). Kamu yönetimine giriş. Ankara: Todaie Yayıncılık.
- Ersoy, E.G., Köşger, F.** (2016). Empati Tanımı ve Önemi,. *Osmangazi Tıp Dergisi*, 38 (2), s. 9-17.
- Ertürk, M.** (2013). İşletmelerde yönetim ve organizasyon. İstanbul: Beta Yayıncılık.
- Eşgi, N.** (2013). Dijital yerli çocukların ve dijital göçmen ebeveynlerinin internet bağımlılığına ilişkin algılarının karşılaştırılması, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28(3), (s. 181 – 194).
- FERGUSON, C.J.** (2007) The Good, The Bad and The Ugly: A Meta-analytic Review of Positive and Negative Effects of Violent Video Games. *Psychiatr Q*, 78: 309-316.
- Genç, Şengül** (2004). Okulöncesi dönemde gelişim alanları. (Editör: Mustafa Sağlam). Özel Öğretim Yöntemleri. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları, 19-48.
- Gençer, S. L.** (2011). Ortaöğretim öğrencilerinin internet bağımlılık durumlarının internet kullanım profilleri ve demografik özelliklere göre farklılıklarının incelenmesi, Yüksek Lisans Tezi. Süleyman Demirel Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Isparta.
- Gökner, Ö.** (2004). Okulda ruh sağlığı. ISBN:9789755094076 s. 42. Ankara: Arkadaş Yayınları.

- Göksu, S.** (2004). Altı yaş çocuklarında televizyon izleme ve zihinsel gelişim arasındaki ilişki. *Kastamonu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 12 (1), 121-132.
- Griffiths, M. D.** (1999). Internet addiction: fact or fiction?, *The Psychologist*, 12(5), (pp. 246 – 250).
- Gülner, B. & Balcı, Ş.** (2011). Yeni medya ve kültürleşen toplum, Konya: Literatürk
- Gülner, B. ve Balcı, Ş.** (2011). Yeni medya ve kültürleşen toplum, Konya: Literatürk
- Günüç, S. & Kayri, M.** (2010). Türkiye’de internet bağımlılık profili ve internet bağımlılık ölçeğinin geliştirilmesi: geçerlik güvenirlik çalışması, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39, 220 – 232.
- Günüç, S.** (2009). İnternet bağımlılık ölçeğinin geliştirilmesi ve bazı demografik değişkenler ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkilerin incelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Van.*
- Günüç, S. ve Kayri, M.** (2010). Türkiye’de internet bağımlılık profili ve internet bağımlılık ölçeğinin geliştirilmesi: geçerlik güvenirlik çalışması, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39, (s. 220 – 232).
- Gürses, Y.** (2006). Eğitim örgütlerinde yöneticilerin etkili iletişim kurma becerilerinin belirlenmesine yönelik bir araştırma (Kütahya merkez ilçe örneği) (Yüksek lisans tezi), *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.*
- Gürüz, D. & Temel Eğinli, A.** (2015). Kişilerarası iletişim bilgileri, etkiler, engeller. Ankara: Nobel Akademik.
- Hamamcı, Z., Hamamcı, E.** (2015). Çocuk Gelişimi Kuramları Ve Dil Öğretmenleri İçeri Yansımaları, *Eğitim Ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*. 4(1), s. 125-134.
- Hazar Z.** (2016). Fiziksel hareketlilik içeren oyunların 11-14 yaş grubu ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisi, *Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi Ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı, Ankara.*
- Horzum, M. B.** (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi, *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 36(159), (s. 56 – 68).
- Horzum, M. B., Ayas, T. & Çakır, Ö. B.** (2008). Çocuklar için bilgisayar oyunu bağımlılığı, *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 30, 76 – 88.
- İnceoğlu, M.** (2010). Tutum algı iletişim. İstanbul: Beykent Üniversitesi.
- Irak, D. ve Yazıcıoğlu, O.** (2012). Türkiye ve sosyal medya, İstanbul: Okyanus.
- Işık, U.** (2007). Medya bağımlılığı teorisi doğrultusunda internet kullanımının etkileri ve internet bağımlılığı, *Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.*
- İspir, B.** (2013). Yeni İletişim Teknolojilerinin Gelişimi. Öztürk, M. C. (Ed.), *Dijital Medya içinde* (s. 2-25), Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Jans, K. S., Hwang, S. Y. & Choi, J. Y.** (2008). Internet addiction and psychaitric symptoms among Korean adolescents, *Journal of School Health*, 78(3), (pp. 165 – 171).
- Jarvis, J.,** (2012). E-Sosyal toplum. İstanbul: MediaCat Kitapları.
- Kandell, J. J.** (1998). Internet addiction onf campus: the vulnerability of college students, *Cyberpsychology and Behavior*, 1, (pp. 11 – 17).
- Kandır A., Alpan Y.** (2008). Okul Öncesi Dönemde Sosyal-Duygusal Gelişime Anne Baba Davranışlarının Etkisi, *Aile ve Toplum*, 10 (4), s. 35.
- Karabulut, B.** (2019). Ortaöğretim Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Şiddet Eğilimi İlişkisi. *Hasan Kalyoncu Üniversitesi.*

- Karagülle, A. E. ve Çaycı, B.** (2014). Ağ toplumunda sosyalleşme ve yabancılaşma, The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication (TOJDAC), 4(1), (s.1 – 9).
- Karayağız Muslu, G. & Bolışık, B.** (2009). Çocuk ve gençlerde internet kullanımı. TAF Preventive Medicine Bullatin, 8(5), 445-451.
- Kaya Z.** (2010),“Kültürel Değişmeler ve Medya”, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, Erzurum.
- Kaya, A. B.** (2013). Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.
- Kelekçi Olgun M.** (2018) Okul Öncesi Sanat Eğitimi İçin Geliştirilen Grafik Aplikas Öğrenme Modeli. (Yayımlanmamış Doktora Tezi).Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.
- Kelleci, M., Güler, N., Sezer, H. ve Gölbaşı Z.** (2009). Lise öğrencilerinde internet kullanma süresinin cinsiyet ve psikiyatrik belirtiler ile ilişkisi, TAF Preventive Medicine Bulletin, 8(3), (s. 223 – 230).
- Kılıççı, Y.** (2000). Okulda ruh sağlığı. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Kızıl, N.** (1998). İletişim özgürlüğü ve medyada oto kontrol, İstanbul: Beta.
- Koçak N., Pınarcık Ö., Ergin B.** (2015). Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Bilişsel Gelişim Özellikleri İle Sosyal Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi(Konya Örneği). Asya Öğretim Dergisi, 3, s. 21-29.
- Koçak, S.** (2010). Kurumsal iletişim çalışmalarının itibar yönetimine katkısı (Yüksek lisans tezi), Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Koçyiğit, S.** (2012). Okul Öncesi Eğitime Giriş, Okul Öncesi Eğitim Kurumlarında Personel. Düzenleyen Gülden Uyanık Balat. Ankara: Pegem Akademi.
- Köknel, Ö.** (1998). Bağımlılık: Alkol ve Madde Bağımlılığı. İstanbul: Altın Kitaplar.
- Köknel, Ö.** (1998). Bağımlılık: Alkol ve Madde Bağımlılığı. İstanbul: Altın Kitaplar.
- Köksal, B.** (2015). Ortaöğretim kurumlarında okuyan öğrencilerde dijital oyun bağımlılık düzeyleri, internet bağımlılık düzeyleri ile bağlanma stilleri arasındaki ilişkinin incelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Köksal, B.** (2015). Ortaöğretim kurumlarında okuyan öğrencilerde dijital oyun bağımlılık düzeyleri, internet bağımlılık düzeyleri ile bağlanma stilleri arasındaki ilişkinin incelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kol, S.** (2011). Erken Çocuklukta Bilişsel Gelişim ve Dil Gelişimi. Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi,21,s. 1-21.
- Köroğlu, G., Öztürk, Ö., Tellioğlu, N., Genç, Y., Mırsal, H. ve Beyazyürek, M.** (2006).Problemlili internet kullanımıyla başvuran iki uçlu bir hasta nedeniyle psikiyatrik ek tanı tartışması: Olgu sunumu, Bağımlılık Dergisi, 7, (s. 150 – 154).
- Kürkçüoğlu, B.Ü.,** (2010).Erken Çocukluk Eğitimi,Ankara;Pegem Akademi Yayıncılık.
- Lam, L. T., Peng, Z. & Mai, J.** (2009). The association between internet addiction and self – injurious behaviour among adolescents, Injury Prevention, 15, (pp. 403 408).
- Laura, A. N. & Richard, N.** (2004). Development of a psychometrically sound internet addiction scale: a preliminary step, Psychology of Addictive Behaviors, 18(4), (pp. 381 – 384).

- Lin, S. S. J. & Tsai, C. C.** (2002). Sensation seeking and internet dependence of Taiwanese high school adolescents, *Computers In Human Behavior*, 18(4), (pp. 411 – 426).
- Lundby, K. & Ronning, H.** (2014). Medya – kültür – iletişim.
- McIlwraith, R., Jacobvitz, R. S., Kubey, R., & Alexander, A.** (1991). Television addiction: Theories and data behind the ubiquitous metaphor. *American Behavioral Scientist*, 35(2), 104-121.
- McMillan, J. H.** (2000). Educational research: fundamentals for consumer. New York: Longman
- MEB (Millî Eğitim Bakanlığı).** (2013). 0-36 Ay Çocukları İçin Eğitim Programı ile Bütünleştirilmiş Aile Destek Eğitim Rehberi (EBADER) Eğitimci Kitabı. Ankara: MEB.
- Mossbarger, B.** (2008). Is internet addiction addressed in the classroom? A survey of textbooks, *Computers in Human Behavior*, 24, (pp. 468 – 474).
- Musluoğlu, M.** (2016). 15-19 Yaş Arası Öğrencilerden Oluşan Bir Lise Örneğinde Bağlanma Stilleri İle İnternet Ve Dijital Oyun Bağımlılığının İlişkisinin İncelenmesi. Beykent Üniversitesi.
- Nalçaoğlu, H.** (2003). Medya ve toplum. S Alankuş (Ed.), *Medya ve toplum ilişkisini anlamak üzere bir çerçeve* (s. 43-57). İstanbul: İletişim Vakfı.
- Nalwa, K. & Anand, A. P.** (2003). Internet addiction in students: A cause of concern, *Cyber Psychology & Behavior*, 6(6), (pp. 653 – 656).
- Ocak, M. A.** (2013). Aile ve iletişim, Ankara: T.C. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı.
- Ögel, K.** (2012). İnternet bağımlılığı-İnternetin psikolojisini anlamak ve bağımlılıkla başa çıkmak. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Oktay, A.,** (1999). Yaşamın Sihirli Yılları: Okul Öncesi Dönem. İstanbul: Epsilon Yayınları.
- Oktay, Ayla** (2000). Okulöncesi dönem çocuğunun gereksinimleri ve okulöncesi eğitimin temel ilkeleri. (Editör: Şefik Yaşar). *Okul Öncesi Eğitimin İlke ve Yöntemleri*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları, 45-58.
- Ömeroğlu, E., Vd.** (2004). Ağaç Yaşken Eğiliyor, Okul Öncesi Eğitim. *Görüş Dergisi* (Tüsiad Yayınları): s. 74-80.
- Onarman, B.** (2020). Sosyal Medya Kullanım Nedenlerinin İletişim Becerilerine Etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Oral, A. H.** (2018). İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Aydın Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.
- Ormanlı, O.** (2012), “Dijitalleşme ve Türk Sineması”, *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC*, Cilt 2, No 2, ss. 32-38.
- Özdemir O., Güzel Özdemir P., Kadak M. T., Nasıroğlu S.** (2012). Kişilik Gelişimi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 4(4), s. 566-589
- Özkaşıkçı, I.** (2012). Sosyal medya pazarla(ma)!. İstanbul: Le Color Baskı.
- Papert, S.** (1980). *Mindstorms: Children, microcomputers and powerful ideas*. New York: Basic Books.
- Park, S. K., Kim, J. Y. & Cho, C. B.** (2008). Prevalence of internet addiction and correlations with family factors among south korean adolescents, *Adolescence*, 4(172), (pp. 895 – 909).
- Sabuncuoğlu, Z. & Gümüş, M.** (2008). Örgütlerde iletişim. İstanbul: Arıkan Basım.
- Şahin H.** (2011), “Kitle İletişim Araçlarında Aile ve Ataerkinin Yeniden Üretimi (Örnek Olaylar: Zuhale Topal’la İzdivaç Programı ve Geniş Aile Dizisi)”,

- Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Kütahya
- Şahin, F.** (2007). İnternet ve çocuk istismarı, Sosyal Pediatri Günleri – Basın Yayında Çocuk Sağlığı Sempozyumu Bildiriler Kitabı, Ankara: Radyo ve Televizyon Üs Kurulu (RTÜK).
- Şahin, F.** (2007). İnternet ve çocuk istismarı, Sosyal Pediatri Günleri – Basın Yayında Çocuk Sağlığı Sempozyumu Bildiriler Kitabı, Ankara: Radyo ve Televizyon Üst Kurulu (RTÜK).
- Şahin, M. C.** (2009). Yeni binyılın öğrencileri“nin özellikleri, Anadolu University Journal Of Social Sciences, 9(2), 155–172.
- San, P., Arı, M.,** (1988). Anaokuluna Giden Beş -Altı Yaş Çocuklarında Sayı ve Miktar Korunumunun Kazandırılmasında Bilgisayarla Yapılan Eğitim Etkisinin İncelenmesi. Çocuk Sağlığı ve E itimi Dergisi, (3); 27-34.
- Sanlav, Ü.,** (2014). Sosyal medya savaşları. İstanbul: Hayat Yayıncılık.
- SCHAFFER, D. W.** (2006) How Computer Games Help Children Learn. Newyork: Palgrave MacMillan.
- Selimbocaoğlu, A.** (2004). İletişim ve sınıf içi iletişimin önemi. XIII. Ulusal Eğitim Bilimleri Kurultayı, Malatya.
- Semiz, Ö.** (2015). Teknolojik gelişmeler, bilgiye erişim ve telif hakları: Fırsatlar ve tereddütler, Ankara Barosu Fikri Mülkiyet ve Rekabet Hukuku Dergisi (FMR), 1, (s. 63 – 70).
- Şenormancı, Ö., Konkan, R. ve Sungur, M. Z.** (2010). İnternet bağımlılığı ve bilişsel davranışçı terapisi, Anadolu Psikiyatri Dergisi, 11, (s. 261 – 268).
- Sevgi, L.** (2013). Teknoloji, toplum ve sağlık: cep telefonları ve elektromanyetik kirlilik tartışmaları, http://www.emo.org.tr/ekler/e73a9a0d37efb96_ek.pdf sayfasından erişilmiştir.
- Sevinç, S.,** (2013). Pazarlama iletişiminde sosyal medya. 2.Basım. İstanbul: Optimist Yayınları.
- Shaffer, H. J., Hall, M. N., & Bilt, J. V.** (2000). Computer addiction: A critical consideration. American Journal of Orthopsychiatry, 70(2), 162-168.
- Shields, M.K. ve Behrman, R.E.,** (2000), “Children and Computer Technology: Analysis and Recommendations”, Future of Children, c. 10, S. 2, s. 4-30. <https://www.learntechlib.org/p/90168/>. (Erişim Tarihi 22.05.2020).
- Şişman, Y. T.** (2014). Sağlık meslek lisesi öğrencilerinde sosyal medya bağımlılık durumu ile bağlanma stilleri benlik saygıları yalnızlık algıları ve sosyal beceriler arasındaki ilişki, Yüksek Lisans Tezi. Ege Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Soule, L. C., Shell, L. W. & Kleen, B. A.** (2003). Exploring internet addiction: Demographic characteristics and stereotypes of heavy internet addiction, The Journal of Computer Information Systems, 44(1), (pp. 64 – 73).
- Sunal, G.** (2016), “Sanal Gerçeklik Ve Dijital Sinemanın Olanakları”, İnönü Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, Cilt 1, Sayı 2, ss. 294-309.
- Sütçü, C.** (2012). Sosyal medyaya girmeden önce bilinmesi gerekenler – Yeni medya ve..., İstanbul: Anahtar.
- Sütçü, C.** (2012). Sosyal medyaya girmeden önce bilinmesi gerekenler – Yeni medya ve..., İstanbul: Anahtar.
- Tamer, S. L. ve Koç, M.** (2010). Bilgisayar laboratuvarlarının fiziksel ergonomik kriterler açısından değerlendirilmesi: Süleyman Demirel Üniversitesi örneği, Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi, 7(1), (s. 720 – 747).

- Tansel, B.** (2006). Üniversite öğrencilerinin bağımlılık yapıcı madde kullanan bireylere yönelik tutumlarının incelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Mersin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin.
- Taş, İ., Eker, H. ve Anlı, G.** (2014). Orta Öğretim Öğrencilerinin İnternet Ve Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying, 1(2), 37–57.
- Taşkın, Ümmügülsüm** (2012). İletişim Becerisinin Çatışma Eğilimi ve Algılanan Ana Baba Tutumları ile İlişkisi, Yüksek Lisans Tezi, AHİ EVRAN ÜNİVERSİTESİ Sosyal Bilimler Enstitüsü: Kırşehir.
- Taşpınar Erarslan Ş.** (2019). Görsellerle Kurulan İlişki: Dijital Çağda Görsel Okuryazarlık. 3 Sanat ve Tasarım Eğitimi Sempozyumu, Dijital Çağda Sanat ve Tasarım. Başkent Üniversitesi. s. 175-184.
- Tayfun, R.** (2011). Etkili iletişim ve beden dili. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Taylan, H. H. ve Işık, M.** (2015). Sakarya’da ortaokul ve lise öğrencilerinde internet bağımlılığı, Turkish Studies – International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic, 10(6), Spring, (s. 855 – 874).
- TDK.** (2019). Türk Dil Kurumu Sözlüğü. <https://sozluk.gov.tr/?kelime=> (Erişim tarihi: 23 Mayıs 2020).
- Thombs, D. L.** (1994). Introduction to addictive behaviors. New York: Guilford Press.
- Thombs, D. L.** (1994). Introduction to addictive behaviors. New York: Guilford Press.
- Tonta, Y.** (2009). Dijital yerliler, sosyal ağlar ve kütüphanelerin geleceği, Türk Kütüphaneciliği, 23(4), (s. 742 – 768).
- Toprak, A., Yıldırım, A., Aygül, E. Binark, M., Börekçi, S. ve Çomu, T.** (2009). Toplumsal paylaşım ağı Facebook, İstanbul: Kalkedon.
- Tsai, C. C., Lin, S. S. J. & Tsai, M. J.** (2001). Analysis of attitudes toward computer networks and internet addiction of Taiwanese adolescents, Cyberpsychology & Behavior, 4(3), (pp. 373 – 376).
- Tunç, M.** (2006), “Sanat Eğitiminde Kitle İletişim Araçlarının Rolü ve Önemi”, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara,
- Ulutaş, A.** (2017). Okul Öncesi Dönem Çocuk Kitaplarındaki Resimlerin Çocuğa Göreliliğinin Öğretmen Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi, Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 61, S.603) Erişim: 5.12.2019.
- Vardarlier, P.,** (2016). Sosyal medya stratejisi. İstanbul: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Vural E. D.,** (2006). Okul Öncesi Eğitim Programındaki Duyuşsal ve Sosyal Becerilere Yönelik Hedeflere Uygun Olarak Hazırlanan Aile Katılımlı Sosyal Beceri Eğitimi Programının Çocuklarda Sosyal Becerilerin Gelişimine Etkisi.(yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi) Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Yavuzer, H.** (1997). Çocuğun ilk 6 yılı. İstanbul: Remzi.
- Yavuzer, H.** (2000).Eğitim ve gelişim özellikleriyle okul çağı çocuğu. (5.Basım), İstanbul: Remzi.
- Yavuzer, H.** (1990).Çocuk psikolojisi. İstanbul: Remzi.
- Yayla, O.T.** (2015), “Dijitalleşme Çağında Eşitsizlik ve Ayrımcılık”, Liberal Düşünce, Sayı 79, ss. 43-53.
- Yaylagül, L. ve Korkmaz, M.** (2006). Bağımlılık kuramları çerçevesinde küreselleşme ve iletişim, Kitle İletişimin Ekonomi Politikası, Derleyen: Yaylagül, L.
- Yılmaz, B.** (2019). Ortaöğretim Kurumlarındakı Öğretmen Ve Yöneticilerin Dijital Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi: Ankara İli Çankaya İlçesi Örneği, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü

- Yılmaz, E., Şahin, Y. L., Haseski, H. İ. ve Erol, O.** (2014). Lise öğrencilerinin internet bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi: Balıkesir İli örneği, Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi, 4(1), (s. 133 – 144).
- Young, K. S** (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. Cyber-Psychology & Behavior, 1, 237-244.





EKLER

Ek 1: Görüşmü Formu





GÖRÜŞME FORMU

A Dijital bağımlılık tezi öğretmen görüşme soruları

1. Genel olarak öğrencilerinizin sosyal davranış özelliklerini nasıl betimlersiniz?
2. Genel olarak öğrencilerinizin bilişsel davranış özelliklerini nasıl betimlersiniz?
3. Genel olarak öğrencilerinizin psikomotor davranış özelliklerini nasıl betimlersiniz?
4. Öğrencilerinizin dijital araç kullanımı (tablet, pc, telefon vb) kullanımı konusundaki gözlemleriniz nedir?
5. Dijital araç kullanımının yoğun olduğunu gözlemlediğiniz / düşündüğünüz öğrencilerin huzursuzlukları, kızgınlıkları konusunda dikkatinizi çeken konular oldu mu?
6. Sizce bu yaş grubu (3-6 yaş) çocukların dijital araçları kullanması onların sosyal gelişimleri üzerinde ne gibi etkiler yapmaktadır?
7. Sizce bu yaş grubu (3-6 yaş) çocukların dijital araçları kullanması onların bilişsel gelişimleri üzerinde ne gibi etkiler yapmaktadır?
8. Sizce bu yaş grubu (3-6 yaş) çocukların dijital araçları kullanması onların psikomotor gelişimleri üzerinde ne gibi etkiler yapmaktadır?
9. Size göre bu yaş grubu çocuklarının dijital araç kullanımında ideal süre ne olmalıdır? Neden?
10. Size göre dijital araçların öğrencilere ne gibi faydaları vardır?
11. Bu yaş grubu çocukların dijital araçları kullanmaları konusundaki önerileriniz nedir?



ÖZGEÇMİŞ

Adı: : Ayşe

Soyadı : Kanter

EĞİTİM DURUMU:

Lisans : Necmettin Erbakan Üniversitesi Okul Öncesi Öğretmenliği

Yüksek Lisans : İstanbul Aydın Üniversitesi Okul Öncesi Eğitimi Anabilim
Dalı, Okul Öncesi Eğitim Programı

