OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARININ SOSYAL BECERİLERİNİN DİJİTAL OYUN OYNAMA ÖZELLİKLERİNE GÖRE İNCELENMESİ

Betül ŞAHİN
201197105

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Temel Eğitim Anabilim Dalı
Okul Öncesi Eğitimi Tezli Yüksek Lisans Programı
Dr.Öğr.Üyesi Handan DOĞAN

İstanbul
T.C. Maltepe Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Eylül, 2022

OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARININ SOSYAL BECERİLERİNİN DİJİTAL OYUN OYNAMA ÖZELLİKLERİNE GÖRE İNCELENMESİ

Betül ŞAHİN
201197105
Orcid: 0000-0002-8914-3598

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Temel Eğitim Anabilim Dalı
Okul Öncesi Eğitimi Tezli Yüksek Lisans Programı
Dr.Öğr.Üyesi Handan DOĞAN

İstanbul
T.C. Maltepe Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Eylül, 2022



JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Bu belge, Yükseköğretim Kurulu tarafından 19.01.2021 tarihli "Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge" ile bildirilen 6689 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında gizlenmiştir.

ETİK İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI

Bu belge, Yükseköğretim Kurulu tarafından 19.01.2021 tarihli "Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge" ile bildirilen 6689 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında gizlenmiştir.

TEŞEKKÜR

Lisans ve yüksek lisans eğitim hayatım boyunca akademik bilgi ve tecrübeleriyle bana yol gösteren çok değerli danışman hocam Dr.Öğrt.Üyesi Handan DOĞAN'a teşekkür ve saygılarımı sunarım.

Tez çalışmamda hem öneri ve tavsiyeleriyle hem istatistik kısmında çok yardımcı olan Arş.Gör.Dr.Levent ERTUNAYA'ya teşekkür ederim.

Tez sürecim boyunca bana her türlü desteğini veren arkadaşım Özge İNCE'ye sonsuz teşekkür ederim.

Yüksek lisans eğitimim boyunca beni gayretlendiren, zor zamanımda her zaman tüm yardımlarıyla yanımda olan, ellerinden geleni sonuna kadar yapan çok değerli biricik ablam Pınar EMİRAHMETOĞLU'na ve çok değerli biricik kardeşim Alper KISA'ya tüm kalbimle teşekkür ederim.

Yaşamım boyunca her zaman yanımda olan, elimi tutan, en büyük destekçim, canımın içi annem Ferda KISA'ya ve beni her zaman destekleyip yüreklendiren, bu noktaya gelmem için tüm imkanlarını bana sunan kıymetli babam Hasan KISA'ya tüm kalbimle teşekkür ederim.

İyi günde ve kötü günde yanımda olan, sabrıyla beni hep destekleyen, huzur kaynağım canım eşim Ahmet Hüdai ŞAHİN'e tüm kalbimle teşekkür ederim.

Betül ŞAHİN

Eylül, 2022

ÖZ

OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARININ SOSYAL BECERİLERİNİN DİJİTAL OYUN OYNAMA ÖZELLİKLERİNE GÖRE İNCELENMESİ

Betül Şahin

Yüksek Lisans Tezi

Temel Eğitim Anabilim Dalı

Okul Öncesi Eğitimi Tezli Yüksek Lisans Programı

Dr.Öğr.Üyesi Handan Doğan

Maltepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, 2022

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte tüm bireylerin olduğu gibi çocukların da günlük rutinleri değişmiş ve daha küçük yaşlarda aslında hem geleneksel hem de modern yöntemlerle gelişimlerini devam ettirmektedirler. Üstelik artık çocukların hayatında olan teknolojilerin de kendi aralarında geleneksel ve modern olarak ayrıldığı bir dönemde bulunmaktayız. Televizyon gibi araçlar geleneksel teknoloji olarak kalmaktayken, tabletler akıllı telefonlar ise modern teknolojik aletler olarak nitelenmektedir. Oyun, bireyin her yaşında hayatında doğal olarak bulunan bir kavramdır ve bahsedilen modern teknolojik aletler vasıtasıyla artık form değiştirmiştir. Özellikle okul öncesi dönemde son derece önemli bir kavram olan oyun, artık çocuklar tarafından bir araya gelinerek fiziken gerçekleştirilen bir eylem olmaktan neredeyse tamamen çıkmış ve dijital platformlara taşınmıştır. Ancak bu şekilde gerçekleştirilen oyun oynama aktivitesi çocukların fiziken daha pasif bir konumda olmaları nedeniyle iskelet-kas sistemi rahatsızlıkları gibi fiziksel hasarların yanı sıra aynı zamanda iletişim becerilerinde zayıflama gibi bir takım sosyal becerilerinde de geriye düşmelerine sebep olabilmektedir. Bu nedenle dijital oyun süreçlerinin ebeveynler ve çocukların bakımını üstlenen kişiler tarafından doğru bir şekilde yönetilmesi ve kontrol edilmesi gerekmektedir.

Bu çalışmada okul öncesi dönem çocuklarının sosyal becerilerinin dijital oyun oynama özelliklerine göre incelenmesi amaçlanmıştır ve bu amaç doğrultusunda çalışma iki ana bölüme ayrılmıştır. İlk bölümde konuya ilişkin teorik çerçeve sunulmuş ve ardından saha çalışmasına geçilmiştir. Saha çalışması İstanbul ilinde yaşayan 5 ve 6 yaşlarındaki, 58 kız ve 52 erkek olmak üzere toplamda 110 çocuk ile ilişkisel tarama yöntemiyle gerçekleştirilmiştir. Toplamda sekiz araştırma problemine yanıt aranan çalışmada elde edilen veriler SPSS paket programı yardımıyla istatiksel olarak analiz edilmiş ve buna ek olarak nicel değerlendirme de yapılmıştır. Araştırmada bulunan sonuçlardan bazıları şunlardır; oyun oynama durumunu cinsiyet dışında bir başka bağımsız değişken etkilememektedir, oyun oynama sıklığı düzeyi herhangi bir bağımsız değişkenden etkilenmemektedir ve anne çalışma durumu, okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun oynama sürelerini etkilemektedir.

Anahtar Sözcükler: Dijital Oyun, Okul Öncesi Dönem, Teknoloji, Sosyal Beceri

ABSTRACT

INVESTIGATION OF THE SOCIAL SKILLS OF PRESCHOOL CHILDREN ACCORDING TO THE DIGITAL GAME PLAYING CHARACTERISTICS

Betül Şahin

Master Thesis

Primary Education Department

Pre-School Education

Dr. Öğr. Üyesi Handan Doğan

Maltepe University Graduate School, 2022

With the development of technology, children's daily routines have changed as well as all individuals, and they continue their development with both traditional and modern methods at younger ages. Moreover, we are now in a period where the technologies in children's lives are separated into traditional and modern ones. While devices such as televisions remain as traditional technology, tablets and smartphones are described as modern technological devices. The game is a concept that is naturally found in the life of an individual at every age, and it has now changed form thanks to the mentioned modern technological tools. The game, which is an extremely important concept especially in the pre-school period, has almost completely ceased to be an action performed physically by children coming together and has been moved to digital platforms. However, playing activities performed in this way can cause children to fall behind in some social skills such as weakening in communication skills, as well as physical damage such as skeletal-muscular system disorders, due to the fact that children are in a more passive position physically. For this reason, digital game processes need to be properly managed and controlled by parents and caregivers.

In this study, it was aimed to examine the social skills of preschool children according to their digital game playing characteristics, and for this purpose, the study was divided into two main parts. In the first part, the theoretical framework on the subject was presented and then the fieldwork was started. The fieldwork was carried out with the relational screening method with a total of 110 children aged 5 and 6 years old, 58 girls and 52 boys, living in İstanbul. The data obtained in the study, which sought answers to eight research problems in total, were analyzed statistically with the help of the SPSS package program, and in addition, a quantitative evaluation was made. Some of the results found in the research are as follows; status of playing video games is not affected by any other independent variable other than gender, the frequency of playing games is not affected by any independent variable and the working status of the mother affects the video game playing time of preschool children.

Keywords: Digital Game, Preschool Period, Technology, Social Skills

İÇİNDEKİLER

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI ii
ETİK İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI iii
TEŞEKKÜR iv
ÖZ v
ABSTRACT vi
İÇİNDEKİLER vii
TABLOLAR LİSTESİ ix
KISALTMALAR xii
1. GİRİŞ 1
1.1 Problem 2
1.2 Amaç 2
1.3 Önem 4
1.4 Varsayımlar 5
1.5 Sınırlıklar 5
1.6 Tanımlar 5
2. GENEL BİLGİLER 7
2.1 Oyun Teorileri 7
2.2 Okul Öncesi Eğitimde Oyun 10
2.3 Oyunun Gelişim Alanlarına Etkisi 11
2.4 Oyunun Çocuk Üzerindeki Etkisi 13
2.5 Okul Öncesi Dönemde Oyun Türleri 15
2.6 Okul Öncesi Dönemde Dijital Oyun 17
2.7 Dijital Oyunun Olumlu ve Olumsuz Tarafları 18

2.8 Dijital Oyunun Gelişim Alanlarına Etkisi 21
2.9 Çocuklarda Okul Öncesi Dönemde Sosyal Gelişim 23
2.10 Okul Öncesi Dönemde Sosyal Becerilerin Önemi 25
2.11 Sosyal Beceriyle Diğer Gelişim Alanlarının İlgisi 27
3. YÖNTEM 29
3.1 Araştırma Modeli 29
3.2 Evren ve Örneklem .....**Hata! Yer işareti tanımlanmamış.**
3.3 Veriler ve Toplanması 31
3.4 Verilerin Çözümlenmesi ve Yorumlanması 33
4. BULGULAR VE TARTIŞMA 35
4.1 Bulgular 35
4.2 Tartışma 69
5. SONUÇ ve ÖNERİLER 80
5.1 Özet 82
5.2 Yargı 82
5.3 Öneriler 83
KAYNAKLAR 84
EKLER 93
ÖZGEÇMİŞ 103

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1. Çocuklara İlişkin Demografik Özellikleri 30
Tablo 2. Dijital Oyun Oynama Durumunun Değişkenlere Göre Karşılaştırılması 35
Tablo 3. Dijital Oyun Oynama Sıklığının Değişkenlere Göre Karşılaştırılması 36
Tablo 4. Dijital Oyun Oynama Süresi Değişkenlere Göre Karşılaştırılması 38
Tablo 5. Dijital Aksiyon Oyunları Oynama Durumunun Değişkenlere Göre Karşılaştırılması 39
Tablo 6. Dijital Macera Oyunları Oynama Durumunun Değişkenlere Göre Karşılaştırılması 40
Tablo 7. Dijital Dövüş Oyunları Oynama Durumunun Değişkenlere Göre Karşılaştırılması 41
Tablo 8. Dijital Platform Oyunları Oynama Durumunun Değişkenlere Göre Karşılaştırılması 42
Tablo 9. Dijital Bilmece Oyunları Oynama Durumunun Değişkenlere Göre Karşılaştırılması 43
Tablo 10. Dijital Bulmaca/Zeka Oyunları Oynama Durumunun Değişkenlere Göre Karşılaştırılması 44
Tablo 11. Dijital Simülasyon Oyunları Oynama Durumunun Değişkenlere Göre Karşılaştırılması 45
Tablo 12. Dijital Spor Oyunları Oynama Durumunun Değişkenlere Göre Karşılaştırılması 46
Tablo 13. Dijital Strateji Oyunları Oynama Durumunun Değişkenlere Göre Karşılaştırılması 47
Tablo 14. Dijital Mantıksal Oyunları Oynama Durumunun Değişkenlere Göre Karşılaştırılması 48
Tablo 15. Dijital Çevrimiçi Oyunları Oynama Durumunun Değişkenlere Göre Karşılaştırılması 49
Tablo 16. Dijital Matematik Oyunları Oynama Durumunun Değişkenlere Göre Karşılaştırılması 50

Tablo 17. Dijital Eğitsel Oyunları Oynama Durumunun Değişkenlere Göre Karşılaştırılması 51
Tablo 18. Okul Öncesi Dönem Çocukların Sosyal Beceri Düzeylerine İlişkin Betimsel İstatistikler 52
Tablo 19. Sosyal Beceri Düzeylerinin Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması 53
Tablo 20. Sosyal Beceri Düzeylerinin Cinsiyete Göre Karşılaştırılması 53
Tablo 21. Sosyal Beceri Düzeylerinin Kardeş Sayısına Göre Karşılaştırılması 54
Tablo 22. Sosyal Beceri Düzeylerinin Anne Eğitim Düzeyine Göre Karşılaştırılması . 55
Tablo 23. Sosyal Beceri Düzeylerinin Anne Çalışma Durumuna Göre Karşılaştırılması 56
Tablo 24. Sosyal Beceri Düzeylerinin Çocuğa Bakım Veren Kişiye Göre Karşılaştırılması 56
Tablo 25. Sosyal Beceri Düzeylerinin Ebeveyn Çalışma Süresi Göre Karşılaştırılması57
Tablo 26. Sosyal Beceri Düzeylerinin Okul Öncesi Eğitim Alma Süresine Göre Karşılaştırılması 58
Tablo 27. Sosyal Beceri Düzeylerinin Öğretmeninin Eğitim Düzeyine Göre Karşılaştırılması 59
Tablo 28. Sosyal Beceri Düzeylerinin Okul Öncesi Eğitimde Sosyal Beceri Konulu Bir Eğitime Katılma Durumuna Göre Karşılaştırılması 59
Tablo 29. Sosyal Beceri Düzeylerinin Dijital Oyun Oynama Durumuna Göre Karşılaştırılması 60
Tablo 30. Sosyal Beceri Düzeylerinin Dijital Oyun Oynama Sıklığına Göre Karşılaştırılması 61
Tablo 31. Sosyal Beceri Düzeylerinin Dijital Oyun Oynama Süresine Göre Karşılaştırılması 61
Tablo 32. Sosyal Beceri Düzeylerinin Dijital Aksiyon Oyunlarını Tercih Etme Durumuna Göre Karşılaştırılması 62
Tablo 33. Sosyal Beceri Düzeylerinin Dijital Macera Oyunlarını Tercih Etme Durumuna Göre Karşılaştırılması 62
Tablo 34. Sosyal Beceri Düzeylerinin Dijital Dövüş Oyunlarını Tercih Etme Durumuna Göre Karşılaştırılması 63

Tablo 35. Sosyal Beceri Düzeylerinin Dijital Platform Oyunlarını Tercih Etme Durumuna Göre Karşılaştırılması 64
Tablo 36. Sosyal Beceri Düzeylerinin Dijital Bilmece Oyunlarını Tercih Etme Durumuna Göre Karşılaştırılması 64
Tablo 37. Sosyal Beceri Düzeylerinin Dijital Bulmaca/ Zeka Oyunlarını Tercih Etme Durumuna Göre Karşılaştırılması 65
Tablo 38. Sosyal Beceri Düzeylerinin Dijital Simülasyon Oyunlarını Tercih Etme Durumuna Göre Karşılaştırılması 65
Tablo 39. Sosyal Beceri Düzeylerinin Dijital Spor Oyunlarını Tercih Etme Durumuna Göre Karşılaştırılması 66
Tablo 40. Sosyal Beceri Düzeylerinin Dijital Strateji Oyunlarını Tercih Etme Durumuna Göre Karşılaştırılması 66
Tablo 41. Sosyal Beceri Düzeylerinin Mantıksal Oyunları Tercih Etme Durumuna Göre Karşılaştırılması 67
Tablo 42. Sosyal Beceri Düzeylerinin Dijital Çevrimiçi Oyunları Tercih Etme Durumuna Göre Karşılaştırılması 68
Tablo 43. Sosyal Beceri Düzeylerinin Dijital Matematik Oyunları Tercih Etme Durumuna Göre Karşılaştırılması 68
Tablo 44. Sosyal Beceri Düzeylerinin Dijital Eğitsel Oyunları Tercih Etme Durumuna Göre Karşılaştırılması 69

KISALTMALAR

MEB **:** Milli Eğitim Bakanlığı

OSBED **:** Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği

1. GİRİŞ

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte dünyada yaşanan dönüşüm, okul öncesi dönemdeki çocuklar açısından gelişimin ve oyunun farklı şekillerde ele alınmasına neden olmuştur. Çocukların gelişimi üzerinde hangi unsurların etkili olduğu çeşitli bakımlardan araştırılmış, sonucunda da oyunun evrensel bir gelişim aracı olduğu fikri kabul edilmiştir. Oyun, okul öncesi dönemdeki bir çocuk için boş zaman etkinliği olmaktan ziyade, ciddi bir iş olarak nitelendirilmiştir.

Bu bağlamda oyun, yapılan çalışmaların gösterdiği üzere eğitimin önemli bir parçası olarak görülmekte, çocuk gelişimindeki öneminin anlaşılmasıyla geliştirilmektedir. Başka bir ifadeyle, oyun okul öncesi dönemdeki çocukların eğitiminde önemli bir katkı sağlayan unsurdur, bu durum oyun kavramının farklı bir biçimde değerlendirilip geliştirilmesini sağlamaktadır.

Oyun, çocuğu hem eğlendiren hem zevk verici bir aktivite olmasının yanında bedensel, bilişsel, dil, sosyal ve duygusal gelişimine önemli yararlar sağlamaktadır (Yavuzer, 2001).

Okul öncesi dönemdeki çocukların gelişimi, bütüncül bir süreç ile gerçekleşmektedir. Her bir alan, birbiriyle etkileşim içindedir. Oyunun öneminin anlaşılmasıyla, çocuklar açısından oyunun ne anlama geldiğine dair yapılan değerlendirmeler, çocukların gelişimi konusunda oyunun her alana katkı sağladığını göstermektedir. Oyun, çocuğun yetişkinlik döneminde toplum içindeki konumunu göstermesi bakımından bir erken deneyim alanıdır. Günümüzde ise teknolojiyle birlikte sık sık kullanılan dijital oyun, diğer oyun türlerinden farklı olarak kontrol edilmediği takdirde çocuk açısından yıkıcı etkiler bırakabilen ve gelişimi olumsuz etkileme potansiyeline sahip önemli bir kavramdır.

Oyun, çocuğa birçok katkı sağlamakla beraber en başta araştırma, gözlem yapma, genel becerilerini geliştirme, keşifte bulunma ve yaşam becerilerini deneyimleme olanağı yaşatmaktadır. Çocuk, yaşıtlarıyla oyunlarında paylaşma duygusunu, yardımlaşmayı, iş birliği içerisinde olmayı, etrafına karşı daha hassas olmayı, sorumluluk alma becerisini,

başka kişilerin haklarına saygı duymayı ve çevresiyle iletişimini kuvvetlendirerek sosyal becerisini de geliştirir (Mangır ve Aktaş, 1993).

Teknolojinin hayatımızdan çıkarılması söz konusu değildir, aksine teknoloji hayatımızda her geçen gün daha fazla yer kaplamaktadır. Bu durum, ebeveynlerin çocuklar için rol model oldukları düşünüldüğünde her şeyden önce kendilerini kontrol etmeleri gerektiğini göstermektedir. Çünkü erken dönemdeki çocuklar, büyük çoğunlukla en yakın ilişki kurduğu insanlardan etkilenmekte ve onları taklit etmektedir. Her ne kadar oyun alanlarının az olması, güvenlik endişeleri ve zaman gibi nedenlerden dolayı dijital oyunlar daha çok tercih edilse de bunun kontrol altında gerçekleştirilmesi çocuğun gelişimi açısından vazgeçilmez bir unsurdur. Çünkü yapılan araştırmalara göre dijital oyunlar sürekli olarak artmaktadır ve dijital oyunlara erişimi olan çocuk sayısı da buna paralel olarak artış göstermektedir. Böyle bir durumda, geleceğe ilişkin olası toplumsal sorunların yaşanmaması için konu hakkında araştırmalar yapılmaktadır.

Sosyal ve bilişsel gelişimin, kazanılan davranışların ve sağlıklı bir birey olabilmek için gerekli tüm unsurların sağlıklı bir şekilde gerçekleşmesi için ebeveynlere, eğitimcilere ve uzmanlara önemli sorumluluklar düşmektedir. Oyun olgusunun bile karmaşık yapısı düşünüldüğünde, bu dönemin çocuk açısından takip edilmesi gereken bir dönem olduğu söylenebilir. Okul öncesi dönem, bireyin yaşamının temelini oluşturmaktadır. Bu bağlamda bireyin sağlam temellere dayanan bir gelişim göstermesi, gelecekteki yaşamını da derinden etkilemektedir.

1.1 Problem

Bu araştırmada, okul öncesi dönem çocuklarının sosyal becerilerinin dijital oyun oynama özelliklerine göre incelenmesidir.

1.2 Amaç

Günümüzde bireylerin hayatları pek çok alanda farklı şekillenmeye başlamakla kalmamış çocukların ihtiyaç duyduğu oyunları da etkilemekte ve oyun yönlerinde fark yaratmaktadır. Bu araştırma bu farklılaşmanın çocukların sosyal becerilerini nasıl ve ne düzeyde etkilediğinin incelenmesidir.

Okul öncesi dönem çocuklarının sosyal becerilerinin çocuğun dijital oyun oynaması ve dijital oyunun içerdiği özelliklere göre farklılaşmakta mıdır?

Bu problem dışında şu sorulara yanıt aranacaktır:

1. Okul öncesi dönem çocukların dijital oyun oynama durumları nedir? Oyun oynama durumları çocukların yaş grubuna, cinsiyete, kardeş sayısına, anne eğitim düzeyine, anne çalışma durumuna, çocuğa bakım veren kişiye, ebeveynlerin günlük çalışma süresine ve okul öncesi eğitimi alma süresine göre istatistiksel olarak farklılık göstermekte midir?
2. Okul öncesi dönem çocukların dijital oyun oynama sıklığı ne düzeydedir? Oyun oynama sıklık düzeyleri çocukların yaş grubuna, cinsiyete, kardeş sayısına, anne eğitim düzeyine, anne çalışma durumuna, çocuğa bakım veren kişiye, ebeveynlerin günlük çalışma süresine ve okul öncesi eğitimi alma süresine göre istatistiksel olarak farklılık göstermekte midir?
3. Okul öncesi dönem çocukların dijital oyun oynama süreleri ne düzeydedir? Oyun oynama süreleri çocukların yaş grubuna, cinsiyete, kardeş sayısına, anne eğitim düzeyine, anne çalışma durumuna, çocuğa bakım veren kişiye, ebeveynlerin günlük çalışma süresine ve okul öncesi eğitimi alma süresine göre istatistiksel olarak farklılık göstermekte midir?
4. Okul öncesi dönem çocukların dijital oyun türü tercihleri nelerdir? tercih ettikleri dijital oyun türleri çocukların yaş grubuna, cinsiyete, kardeş sayısına, anne eğitim düzeyine, anne çalışma durumuna, çocuğa bakım veren kişiye, ebeveynlerin günlük çalışma süresine ve okul öncesi eğitimi alma süresine göre istatistiksel olarak farklılık göstermekte midir?
5. Okul öncesi dönem çocukların sosyal becerileri (başlangıç becerileri, akademik destek becerileri, arkadaşlık becerileri, duyguları yönetme becerileri) ne düzeydedir?
6. Okul öncesi dönem çocukların sosyal becerileri (başlangıç becerileri, akademik destek becerileri, arkadaşlık becerileri, duyguları yönetme becerileri) düzeyleri çocukların yaş grubuna, cinsiyete, kardeş sayısına, anne eğitim düzeyine, anne çalışma durumuna, çocuğa bakım veren kişiye, ebeveynlerin günlük çalışma

süresine ve okul öncesi eğitimi alma süresine göre istatistiksel olarak farklılık göstermekte midir?

7. Okul öncesi dönem çocukların sosyal becerileri (başlangıç becerileri, akademik destek becerileri, arkadaşlık becerileri, duyguları yönetme becerileri) düzeyleri öğretmenin eğitim düzeyine ve okul öncesi eğitimde sosyal beceri konulu bir eğitime katılma durumuna göre istatistiksel olarak farklılık göstermekte midir?
8. Okul öncesi dönem çocukların sosyal becerileri (başlangıç becerileri, akademik destek becerileri, arkadaşlık becerileri, duyguları yönetme becerileri) düzeyleri çocukların dijital oyun oynama durumuna, dijital oyun oynama sıklığına, dijital oyun oynama sürelerine ve tercih edilen dijital oyun türlerine göre istatistiksel olarak farklılık göstermekte midir?

1.3 Önem

Okul öncesi dönem gelişimin en hızlı olduğu dönemdir. Okul öncesi dönem, gelişimsel olarak çocukluk dönemi kapsamında yer alan ve pek çok gelişimsel deneyimin ve becerinin kazanıldığı dönemdir (UNICEF, 2004). Bu dönemde çocuklar birçok beceri kazanmaktadır. Bu becerileri kazanmadaki en önemli araçlardan bir tanesi oyundur. Oyun çocukların eğlenmesi ile birlikte öğrenmenin de kolaylaştırıcı bir yoludur. Geçmişten günümüze kadar baktığımızda oyun türlerinde ve çocukların oyun seçimlerinde farklılaşma olmaktadır. Bunun ana nedenlerinden birinin teknolojinin gelişmesi olduğu düşünülmektedir.

Teknolojinin gelişmesiyle beraber yirmi birinci yüzyılda yeni bir kavram ortaya çıkmıştır. Bu kavram ‘‘dijital oyun’’ kavramıdır.

Alanyazın tarandığı zaman dijital oyunların çocukların hayatında önemli bir yere sahip olduğu görülmektedir. Ayrıca son yıllarda yapılan araştırmalara bakıldığında “dijital oyun” alanına yoğunlaşma görülmektedir.

Okul öncesi dönemin en önemli gelişim türlerinden biride sosyal gelişimdir. Sosyal gelişim doğumla beraber başlar ve yaşadığımız süre boyunca devam eder. Yaşamın ilk yıllarını oluşturan okul öncesi dönemde sosyal becerilerin kazandırılması son derece önemlidir. Bu bağlamda alanyazın tekrar incelendiğinde ise; araştırmalar arasında hem

okul öncesi dönem hem de sosyal gelişimin birlikte olduğu bir dijital oyun çalışmasına henüz rastlanmamıştır.

Okul öncesi dönem çocuklarının sosyal becerileri ile ilgili yapılmış olan akademik çalışmalarına bakıldığında ise bu çalışmaların sınırlı olduğu görülmektedir.

Dijital oyunların oynanma yaşı gün geçtikçe düştüğü varsayıldığından bu dönemdeki araştırmalarında yapılmasının önemli olduğu düşünülmektedir.

Bu araştırma çocukların oynadıkları dijital oyun tercihleri ile çocukların sosyal becerileri arasındaki ilişkiyi incelemesi açısından ve alanyazında da çok fazla rastlanamaması nedeniyle alan yazına önemli katkılar sağlayacağı düşünülmektedir. Bu nedenle bu araştırma önemlidir.

1.4 Varsayımlar

Ebeveynlerin demografik bilgi formlarını ve dijital oyun oynama anketini, öğretmenlerin ise Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği-Öğretmen Formu'nu yansız doldurduğu varsayılmaktadır.

1.5 Sınırlıklar

Bu araştırma;

1. 2021-2022 eğitim ve öğretim yılı ile
2. Araştırmada kullanılan veri toplama aracının ölçtüğü özellikler ile
3. Araştırmanın yapıldığı dönem COVİD-19 pandemi dönemi olmasından dolayı ortaya çıkardığı şartlarla sınırlıdır.

1.6 Tanımlar

Oyun: Milli Eğitim Bakanlığı Okul Öncesi Eğitim Programı'na (2013, s. 15) göre "*Çocuk oyun aracılığıyla öğrenir, kendini ve içinde yaşadığı dünyayı oyunla tanır ve kendini en iyi oyun sırasında ifade eder, kritik düşünme becerilerini oyun içinde kazanır. Oyun çocuğun dilidir. Programda kazanım ve göstergeler ele alınırken oyunun bir*

yöntem ve/veya etkinlik olarak kullanılması özellikle önerilmektedir. Oyun aracılığıyla öğrenme bu programın ve okul öncesi eğitiminin ayrılmaz parçası olarak görülmektedir."

Dijital oyun: Dijital oyunlardan bir insan ile bir bilgisayarın, eğitim ya da eğlence amacıyla, elektronik bir ortamda bir dizi açık ya da örtük kurallara göre etkileşime girmesine olanak tanıyan sistemler olarak söz edilmektedir (Digital Games, 2015).

Sosyal beceri: Kişinin kendisinin ve diğerlerinin duygularını ve davranışlarını anlayarak buna uygun şekilde davranmasını içermek olarak tanımlamıştır (Marlowe, 1986; akt. Karateke, 2016).

2. GENEL BİLGİLER

2.1 Oyun Teorileri

Oyunun öneminin anlaşılmasının ardından, oyun teorilerine ilişkin çalışmalar önem kazanmıştır. Eğitimin merkezinde görülen oyun hakkında geliştirilen teoriler; oyun ve okul öncesi dönemdeki çocuklara ilişkin kapsamlı bir açıklama sunması bakımından önemli kabul edilmektedirler.

Gelişim ve eğitimin, okul öncesi dönemdeki çocuklar açısından merkezinde bulunan oyuna ilişkin psikanalitik kuram, Sigmund Freud tarafından açıklanmaktadır. Oyunun duygusal gelişim açısından önemine vurgu yapan Freud, çocukların oyun sayesinde kendilerine doyum sağlaması yapabildiklerini ve böylece mutluluk oluşturabildiklerini savunmuştur. Bu bağlamda oyun; çocukların kendilerini ifade edebilmeleri için uygun bir ortam, baş edemedikleri olayların çözümünü buldukları katartik bir davranış olarak nitelendirilmektedir (Yıldız, 1992). Yetişkin bireylerin hak ve özgürlüklerine sahip olamayan çocuklar, oyun aracılığıyla kendilerine yetişkin rolleri atfetmekte, dolayısıyla kendilerini hem daha iyi ifade edebilmekte hem de gerçek yaşamda üstesinden gelemedikleri olayların üstesinden gelebilmektedirler (Güçlü, 2016).

Freud'a göre her davranışın belli bir sebebi bulunduğu için çocukların kurdukları oyunların da rastgele seçilmediği ifade edilebilir (Özşahin, 2019). Dolayısıyla oyun, çocuklar için farkında olmasalar dâhi duygu, düşünce ve hislerini ortaya çıkardıkları bir alandır. Her ne kadar gerçek dünya ile oyunda oluşturulan ortam arasındaki fark çocuk tarafından anlaşılsa da kurgulanan oyunlar, duyguların dengelenmesinde büyük önem taşımaktadır. Bunun temel sebebi ise Kıldan'a (2001) göre Freud'un dikkatini çeken ve oyuna ilişkin olan kötü deneyimlerdir. Buna göre çocuk, kurguladığı oyunlarda, gerçek yaşamda kendisini rahatsız eden her türlü duruma karşı üstün gelmektedir. Bu açıdan ele alındığında, oyunun çocuk için anlamı; kendisinde olumsuz etki yapan tecrübelere hâkim olabildiği bir alan olarak görülmektedir.

Stanly Hall ise tekrarlama teorisi olarak adlandırılan yaklaşımında, çocukların kurdukları oyunların, geçmişten itibaren insanlığın geçtiği aşamaları gösterdiğini savunmuştur. Bu kuramda kalıtımsal unsurlar da dikkate alınmaktadır. Oyun sırasında ırksal özellikler,

ilkel davranışlardan sosyal davranışlara doğru geçiş yapmaktadır. Dolayısıyla çocuk, oyun döneminin başlarında bireysel oyunlar kurmaktayken, daha sonraki dönemlerde diğer çocuklarla da oyun kurmayı öğrenmektedir (Bozoklu, 1994).

Oyunu yetişkinlik yaşamına bir hazırlık olarak nitelendiren Karl Groos, oyun için; çocukluğun sonunda ulaşılan ön deneme tanımlamasını yapmıştır. Altınköprü'ye (1999) göre yetişkinlik yaşamına hazırlık teorisi olarak adlandırılan bu yaklaşım, oyunun çocuk için hem biyolojik hem de psişik açıdan fayda sağlamaktadır. Ayrıca insan dışındaki diğer memeli canlıların yavrularında da yetişkinlik yaşamına hazırlık açısından oyun kurulduğu bilinmektedir. Örneğin yavru köpeklerin gelecek dönemde karşılaşabilecekleri olası saldırgan davranışlar ile baş edebilmek için diğer yavrularla oyun amaçlı boğuşmaları; bu kuramın savunduğu yaklaşımla örtüşmektedir. İnsanlar açısından bakıldığında ise çocuk, kurduğu oyun ile kendisine yetişkinlere özgü olan anne, baba, öğretmen ve benzeri roller vermekte; gelecekteki yaşamına kendisini hazırlamaktadır.

Lazarus tarafından ortaya atılan, daha sonra Patrick tarafından desteklenen dinlenme teorisinde ise çocuğun oyun aracılığıyla enerjisini yenilediği, tükenen enerjisini yeniden topladığı savunulmaktadır. Buna göre çocuk, oyunu; içinde mevcut olan bitkinliği gidermeye yönelik bir aktivite olarak değerlendirmekte, enerjisini yeniden toplamak için verimli bir alan olarak görmektedir (Ahioğlu-Lindberg, 2011). Bu teori ele alındığında, çocuk için oyunun aslında bir ihtiyaç olduğu belirtilebilir. Amaç, tükenen enerjinin yeniden toplanmasıdır ve bu durum, dinlenme ihtiyacından kaynaklanmaktadır. Dolayısıyla enerjinin yeniden toplanma alanı olarak değerlendirilen oyunun önemli özelliklerinden birisi de ihtiyaç gidermeye yönelik bir araç olmasıdır.

Herbert Spencer ve Friedrich Schiller tarafından ortaya koyulan fazla enerji teorisi ise, dinlenme teorisinden farklı bir bakış açısı sunmaktadır. Bu yaklaşımda çocuk, biriken fazla enerjisini oyun aracılığıyla dışarı atabilme imkânına sahip olmaktadır. Toplanan fazla enerjinin zamanla baskılanması veya dışarı atılması gerekmektedir. Yetişkinler açısından biriken enerjinin baskılanması veya dışarı atılması konusunda seçenekler fazladır ancak çocuk açısından oyun, biriken enerjinin dışarı atılması için en önemli alan olarak değerlendirilmektedir (Demir, 2010). Ancak burada belirtilmesi gereken husus,

biriken enerjinin çocuk tarafından baskıya yol açmadan atılabilmesi için oyunun belirli bir kurallar biçiminde kurgulanması gerekliliğidir.

Bilişsel yönden değerlendirilen oyun için Jean Piaget, gelişimin önemli bir dinamiği olduğunu vurgulamıştır. Piaget'e göre oyun, çocuğun deneyimleri, bilgileri ve anlayışı birleştirilerek kontrol edilen bir alandır. Başka bir ifadeyle, çocuk; oyun sırasında deneyimini, bilgilerini ve anlayışını birleştirmek suretiyle davranış geliştirmektedir (Nicolopoulou, 2004). Buna göre bilişsel gelişime bağlı olarak çocuk, oyunlarını zaman geçtikçe basitten karmaşığa doğru aşama hâlinde ilerletmektedir. Oyun sırasında yeni kazanılan deneyim, bilgi ve anlayış ise çocuğun bilişsel gelişimine etki etmektedir.

Oyun, çocuğun sosyalleşebildiği bir alan olarak değerlendirilebilir. Dolayısıyla sosyal bir yanı da bulunmaktadır. Bu bağlamda, Güler'in (2010) aktardığına göre sosyal gelişim kuramını oluşturan Vygotsky (1978), "Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes" isimli çalışmasında oyunu yalnızca bir eğlence olarak tanımlamamakta, oyunun aynı zamanda toplumsal bir etkinlik alanı olduğunu ifade etmiştir. Oyunun her zaman bir eğlence olmaması, bazen oyunlarda çocuk açısından istenmeyen sonuçlar yaşanması ile açıklanmaktadır. Örneğin oyun sırasında arkadaşının zorbalığına maruz kalan çocuk için istenmeyen bir durum söz konusudur.

Oyun teorileri, yukarıda bazı örneklerde olduğu gibi oyun ve çocuk ilişkisini çeşitli açılardan değerlendirmişlerdir. Oyunun çocuk açısından önemi anlaşıldıktan sonra oyuna ilişkin içerikler, çocuğa ilişkin davranış ve gelişim sürecinin sonuçlarının ortaya çıkarılmasına ihtiyaç duyulmuştur. Dolayısıyla her oyun teorisinin, çocuk açısından bir yaşama biçimi ve çok yönlü etkinlik olduğu ifade edilebilir ki oyun teorilerinde; oyunun yalnızca bir eğlence aracı olarak görülmemesi gerektiği sık sık açıklanmaktadır. Çünkü oyunun yalnızca bir eğlence aracı olarak algılanması, çocuk açısından gelişimin öneminin gözden kaçmasına neden olabilmektedir.

Görüldüğü üzere okul öncesi dönemdeki çocukların oyun sırasında gösterdiği davranışlar, hem mevcut gelişimleri açısından bilgiler sunarken hem de geleceğe ilişkin çıkarımlar yapılmasına imkân sağlamaktadır. Bu açıdan teoriler büyük önem taşımaktadır.

2.2 Okul Öncesi Eğitimde Oyun

Oyunun ne olduğuna ve işlevlerine ilişkin görüşler, oyunun önemi ve öğretimdeki yeri üzerinde şekillenmiştir. Oyun, her şeyden önce ciddi bir uğraş olarak nitelendirilmektedir. Akyüz'ün (1992) ifadesine göre Montaigne, geleneksel eğitim kurumlarının çocuklar açısından hapishaneden farklı olmadığını savunmuştur (Köşker, 2019). Dolayısıyla geleneksel eğitim yöntemleri ve disiplin kuralları ile çocukların yaratıcılıkları ve becerileri boşa harcanmaktadır. Bunun yanında, okul olarak nitelendirilmesi gereken şey gerçek dünyanın kendisidir; oyun ise gerçek dünyanın çocuklar için uygulama yeridir.

Gazali de Montaigne'e benzer olarak oyunun çocuk için önemli bir yeri olduğunu vurgulamıştır. Oyun, çocuğun zihninin temizlenmesine imkân sağlayan, öğrenmesini kolaylaştıran ve dinlenmeye yardımcı olan önemli bir etkinliktir. Oyun sayesinde dinç ve zinde kalmak, belleği tazelemek mümkündür (Akandere, 2003). Comenius ise oyunun çocuk gelişimi açısından önemini açıklamıştır. Oyun, önemli bir öğrenme amacıdır ancak öğrenme birden çok alanı kapsamaktadır. Disiplinin ve düzenin; kazanmanın ve kaybetmenin; işbirliği geliştirme ve rekabet etmenin oyun ile mümkün olduğu görüşüyle çocuk, hem kişiliğini geliştirmekte hem öğrenmekte hem de sosyal düzeni kavramaktadır. Bunun yanında, çocuğun özgür bir oyun ortamında yaratıcılık özelliklerine katkı yapması da gerçekleşmektedir (Sevinç, 2004).

Froebel, çocuğun kendini ifade edebilmesinin önemli olduğunu ancak kendini ifade ederken bunu en doğal hâliyle yapabilmesinin daha önemli olduğunu vurgulamıştır. Bu bağlamda oyun, çocuk için kendisini en doğal hâliyle ifade edebileceği alan olarak nitelendirilmektedir. Oyun, bir ayna görevi görmekte, çocuğun kişilik, düşünce ve becerilerine dair birçok özelliği yansıtmaktadır (Akandere, 2003).

Çocuğun en önemli işinin oyun olduğunu vurgulayan Montessori de oyun hakkında Montaigne ile benzer yaklaşımı savunmuştur. Oyunun çocuk açısından önemli bir iş olarak görülmesi, temelde oyunun; taşıdığı bütün nitelikleri ve işlevleriyle tüm toplumlar açısından gelişme dinamiği olduğu söylenebilir. Okul öncesi dönemde oyun, hem öğrenmeyi hem de disiplini çağrıştırmaktadır. Bu da geleneksel okul ve eğitim göz önüne alındığında, okul ve eğitime dair temel hazırlık sürecidir. Oyunun bu nitelikleri dikkate

alındığında, hayali oyunlardan ziyade belirli bir amaca yönelik oyunların daha işlevsel olduğu belirtilmiştir (Sevinç, 2004).

Jersild de oyunun çocuk için önemli ve ciddi bir iş olduğunu vurgulamıştır. Oyun içinde çocuk, tıpkı yetişkinler gibi kendi becerilerini sergilemektedirler. Okul öncesi dönemdeki çocuklar oyun ile kıskançlıklarını, mutluluklarını, üzüntülerini ve iç dünyalarını yansıtabilmeleri için en doğru araçlardan biridir (Kamaraj, 1996).

Oyun, evrensel bir etkinlik olarak kabul edilmektedir ve çocuk açısından tüm gelişim aşamalarında etkili olduğu bilinmektedir. Oyun hakkı da uluslararası sözleşmeler ile güvence altına alınmıştır. Birleşmiş Milletler Genel Kurulu'nun 20 Kasım 1989'da sunduğu "Çocuk Haklarına Dair Sözleşme", üye devletler tarafından kabul edilmiştir (Birleşmiş Milletler, 1989).

2.3 Oyunun Gelişim Alanlarına Etkisi

Gelişim, en genel ifade ile herhangi bir özelliğin ilerleyebilmesidir. Aydın (2005), gelişimin karmaşık, dengeli ve dinamik bir olgu olduğunu ifade etmiştir. Buna göre çocuk açısından bedensel, duygusal ve zihinsel özellikler birbirleriyle etkileşim göstererek değişmektedirler. Vücut ölçüsü artmakta, zihinsel fonksiyonlar çeşitlenmekte ve yeni duygular kazanılmaktadır. Ayrıca çocuk, yetişkinlere kıyasla gelişimini çok daha hızlı bir şekilde gerçekleştirmektedir. Bu bağlamda çocuk için yetişkinlerin öğretemeyeceği birçok davranış oyun aracılığıyla öğrenilmektedir. Bu durum, oyunun en temel işlevidir. Yavuzer'e (1998) göre oyunun psikologlar tarafından tedavi aracı olarak kullanılması da çocuk için oyunun önemini gösteren önemli bir ölçüt olarak değerlendirilmektedir. Zihinsel, bedensel, sosyal ve duygusal olarak çocuğun gelişimine önemli katkılar yapan oyun; temelde çocuğun bütüncül olarak gelişimine katkı sağlamaktadır.

Büyüme konusunda yapılan araştırmalarda, çocuklarda dört belirgin büyüme dönemi olduğu ortaya konulmuştur. İki yavaş ve iki hızlı dönem olarak ayrılan bu süreçte, birinci yaştan itibaren yaklaşık on yıl süren yavaş ancak düzenli büyüme gerçekleşmektedir (Tüfekçioğlu, 2008). Oyunun çocuk açısından bedensel gelişime katkıları da fiziksel hareketler ile açıklanmaktadır. Örneğin koşma, atlama, zıplama, sürünme gibi oyun sırasında sergilenen birçok hareket; çocuğun solunum, dolaşım, sindirim sistemleri gibi

birçok vücut etkinliğini düzenlemektedir. Bunun yanında, oyun sırasında tekrarlanan birçok hareket de kas gelişimini olumlu yönde etkilemektedir (Gül, 2006).

Oyunun duygusal ve sosyal gelişim anlamında çocuk gelişimine etkileri konusunda da çeşitli araştırmalar gerçekleştirilmiştir. Başarısızlık, korku, nefret gibi bazı duyguların çocukta nasıl yaşandığı üzerinde durulan bu araştırmalarda, oyunun çocuk açısından duygusal ilişki başlatabilmesi için en uygun ortamlardan biri olduğu ifade edilmiştir. Freud, çocukların oyunlarda bilinç dışı durumlarla ve çeşitli duygusal zorluklarla karşılaştığını belirtmiştir. Bu düşüncesini yetişkinler üzerinden örnekle açıklamıştır. Yetişkinlerin karşılaştıkları olumsuz durumlar karşısında, bir sonuca varana kadar konuşmaları ve bunun üzerinde düşünmeleri, çocuklar açısından bakıldığında oyun vasıtası ile gerçekleşmektedir. Çocuk, oyun sırasında duyguları tekrar tekrar yaşamakta ve anlamaya çalışmaktadır (Özdoğan, 2000).

Oyunun kazanılması veya kaybedilmesi, oyun sırasında gerçekleşen bazı durumlar çocuk için sevinç, üzüntü, mutluluk, korku, saygı, acıma ve dostluk gibi birçok tepki geliştirilmesi anlamına gelmektedir. Çocuk, oyun sırasında bu duygularla karşılaşıp öğrenirken, aynı zamanda bazı duygusal tepkilerini de kontrol altında tutmaya çalışmaktadır. Bu açıdan bakıldığında, oyunun hem duygusal bazı tepkilerin öğrenilmesi hem de duyguların denetim altına alınması gibi iki önemli özelliği bulunmaktadır. Duygusal gelişim, oyun gibi bir süreç olarak ele alındığında, oyunun duygusal gelişime olan etkisi ortaya çıkmaktadır (Sel, 1984).

Çocuk, oyun sırasında sevdiği ve benimsediği davranışları sergilemektedir. Özgür olduğu için buna uygun hareket ederek duygusal yönden de rahatlamaktadır. Ayrıca oyun sırasında çocuk, toplum içinde sergilemesi gereken saygı davranışını öğrenmektedir. Sıra beklemek ve adil olmak bu anlamda önemli örneklerdir. Dostluk kurmak, iş birliği gerçekleştirmek, çabuk karar verebilmek, disiplinli olmak gibi toplumsal alışkanlıklar da duygusal gelişimle ilgilidir. Seyrek ve Sun (2005), oyunun çocuk açısından en önemli sosyalleşme alanı olduğunu ifade etmişlerdir.

Aynı ortamda bulunan çocuklar açısından arzu edilen en temel faaliyet, oyun oynamaktır. İsimlerini bilmeden ve birbirlerini daha önce hiç tanımadan bir araya gelebilen çocuklar,

yetişkinlere göre daha kolay sosyalleşmektedir. Dolayısıyla çocuklar arasında gerçekleştirilen oyun faaliyeti, paylaşmayı öğrenmek demektir.

Charles (2003), çocukların iletişim konusunda yetişkinlerden ayrıldığını ifade etmiştir. Çocuklar, iletişim amacıyla konuştuklarında diğerlerini doğru anlama konusunda zorluk yaşamaktadırlar. Benzer şekilde hafızaları da yetişkinlere göre daha güçsüzdür. Kelimeleri kullanmaya başladıklarında, zihinlerinde oluşturdukları düşünceleri konuşmaları ile yansıtmaktadırlar. Anlayamadıkları yapay kelimeleri hep daha fazla kullanma eğilimindedirler. Bu bağlamda oyun, çocukların hem birbirlerinden yeni kelimeler öğrenebilecekleri bir ortam hem de kendilerini daha fazla ifade edebilecekleri önemli bir alandır. Oyun sırasında bir araya gelen çocuklar, grup içinde kendilerini ifade etme becerisi kazanmaktadırlar.

Oyun sırasında sembolleştirme ve yerine koyma davranışları, çocuk için dilsel gelişim açısından olumlu etkiler yapmaktadır. Çocuk, oyun sırasında etrafındaki nesnelerin isimlerini ve çevresinde sıklıkla kullanılan durumlara ilişkin kelimeleri öğrenmektedir.

Çocuk açısından ele alındığında oyun, kendisinin farkında olmadan birçok konuda gelişimine katkı sağlayan faaliyettir. Bu anlamda çocuğun motor gelişimleri de önemli bir örnek olarak gösterilmektedir. Çocuk, oyunla hem duygularını hem zihnini hem de fiziğini geliştirmektedir. Oyun sırasında dengede durma, ağırlık taşıma, sıçrama, tutma ve atma gibi eylemlerin yapılması, çocuk açısından farkında olmadan kazanılan psikomotor gelişim olarak ifade edilebilir. Oyun sırasında beden ve zihin kullanılmaktadır, böylece dikkat, koordinasyon ve esneklik yetenekleri geliştirilmektedir. Bu durum, Öztürk'e (2001) göre sağlıklı bir psikomotor gelişimi anlamına gelmektedir.

2.4 Oyunun Çocuk Üzerindeki Etkisi

Oyun, çocuk açısından beslenmek ve uyumak gibi temel bir ihtiyaç olarak değerlendirilmektedir. Bunun sebebi, oyunun çocuk üzerinde fiziksel, sosyal, zihinsel ve duygusal gelişimlere olan etkisidir. Kilvington ve Wood (2010), oyunun niteliğinin ve işlevlerinin evrensel olduğunu belirtmişlerdir. Bu düşünceye göre, oyun için ayrılabilecek süre ya da kaynaklar farklı olsa da dünyanın her yerinde çocuklar, içsel motivasyonları dolayısıyla farklı biçimlerde oyun etkinliklerine dâhil olmaktadırlar.

Oyunun çocuk üzerindeki etkileri ve bu etkilerin önemi anlaşıldıktan sonra oyun, bütüncül bir yaklaşımla değerlendirilmektedir. Dolayısıyla çocukların oyunlarını anlamak, desteklemek ve geliştirmek konusunda hem yetişkinlere hem de eğitimcilere önemli görevler düşmektedir. Oyun her ne kadar yetişkinlik döneminde de görülen bir olgu olsa da büyük çoğunlukla çocukluk dönemine özgü olarak nitelendirilmektedir. Elkind'e (2007) göre oyun çocuk açısından tartışılmaz bir yere sahiptir ancak yetişkinler, oyunun çocuk üzerindeki etkilerini çoğu zaman hafife almaktadırlar. Oyun, yalnızca boş zaman etkinliği veya eğlence aracı değildir, aynı zamanda çocuk açısından birçok olumlu etki sunan önemli bir alandır.

Cohen (1993), erken çocukluk dönemindeki çocuklarla çalışan eğitimcilerin oyun hakkında bazı yanlışları olduğunu vurgulamıştır. Yoğun bir çalışma programına oyunun dâhil edilmemesi veya oyuna yeterince süre ayrılmaması, çocukların oyunlarına bazı akademik endişelerle müdahâle edilmesi; okul öncesi dönemdeki çocuğun potansiyellerinin keşfedilmesinin önündeki büyük bir engeldir. Eğitim açısından ele alındığında oyun, okul öncesi dönemdeki çocuğun tanınması, değerlendirilmesi ve keşfedilmesi için oldukça önemli bir eğitim aracıdır. Dolayısıyla oyunun ihmâl edilmesi veya oyunlara gereğinden fazla müdahâle edilmesinden ziyade oyunların çocukların gelişimini destekleyecek şekilde tasarlanması ve geliştirilmesi gerekmektedir.

Çocuğun keşfedilmesi konusunda oyunun önemli bir işlevi Dönmez (1992) tarafından da ifade edilmiştir. Oyun, çocuk açısından gizli yeteneklerin keşfedilmesi bakımından hem eğitimciler hem de aileler için önemli bir araçtır. Ayrıca oyun sırasında çocuğun öğrenmesi de kendiliğinden gelişmektedir. Dolayısıyla belirli bir sistematik eğitim ile yeni şeyler öğrenmektense, çocuk açısından keyif aldığı bir ortamda, farkında olsun ya da olmasın, bir şeyler öğrenmesi hem daha kolaydır hem de öğrendikleri daha kalıcı olmaktadır.

Aral'ın (2000) da belirttiği gibi oyunla eğitim, aktif ve yaşayarak öğrenme anlamına gelmektedir. Çünkü çocuk, oyun sırasında kendisini özgür bir şekilde ifade edebilmektedir. Hem kendisini hem de çevresini tanımaktadır ve bunları gerçekleştirirken bağımsızdır, sıkılmamaktadır. Okul öncesi dönemde gelişim potansiyeli düşünüldüğünde, eğitim hedeflerinin gerçekleştirilebilmesi için çocuğun öğrendiklerini

davranışa dönüştürebilmesinin oyun yoluyla kolay biçimde yapabileceği söylenebilir. Buradaki önemli olan unsur, çocuğun kendisini kısıtlanmış hissetmemesidir. Oyunun çocuk üzerindeki etkileri, çoğu zaman çocuk bunların farkında olmaması ile gerçekleşmektedir. Carrier (1985) de buna uygun olarak, eğitimciler açısından oyunu, çocuğu resmi bir ortamdan uzak hissettirdiği için önemli bir eğitim aracı olduğunu vurgulamıştır.

2.5 Okul Öncesi Dönemde Oyun Türleri

Oyun, birçok alana etki eden ve karmaşık yapıları bulunan olgu olması bakımından oyun türleri de oldukça çeşitlidir. Oyun bir süreç olarak ele alındığı için oyunun sınıflandırılması konusunda eğitimciler ve psikologlar farklı düşünceler öne sürmekte, her biri oyunun farklı bir özelliğini değerlendirmektedir. Böylece oyun olgusu, bütüncül bir yapı olarak araştırılmaktadır.

Oyunların türlerine göre ayrılması konusundaki ayrım, konunun karmaşık yapısını göstermektedir. Gelişimsel, psikolojik ve eğitici oyun gibi birçok oyun türü, farklı kuramcılar tarafından açıklanmıştır.

Hayali oyun, çocuğun hayal gücünün ve gözlem becerilerinin geliştirilmesi açısından üç yaşına kadar çocuğun kendisinin oynadığı, sonrasında ise grup içinde oynadığı oyunlar olarak nitelendirilmektedir. Genel olarak bir nesnenin başka bir nesne gibi hayal edilerek oyun kurulmasını ifade etmektedir (Çoban ve Nacar, 2008). Dolayısıyla hayali oyun, sosyal olmayan ve kuralsız bir oyun olarak nitelendirilebileceği gibi, sosyal ve kurallı bir oyun olarak da nitelendirilebilmektedir. Çocuk, hayali oyun ile kendi hayal dünyasından faydalanarak gerçek boyuta geçiş yapmaktadır. Gerçek, çocuk tarafından düzenlenmektedir ve bu durum çocuğun daha özgür bir alan oluşturması anlamına gelmektedir.

Kurallı oyunlar da çocuk için disiplin ve toplum içinde davranışların öğrenilmesi ve benimsenmesine yardımcı olan oyun türleridir. Kurallı oyunlar için en az iki oyuncu olması gereklidir, kurallara karşı duyarlı olmak ve iş birliği geliştirmek, adil olmak, rekabete girmek gibi birçok davranışın geliştirilmesine katkı sağlamaktadır. Öztürk (2001), bu tür oyunların önceden belirlenmiş bir içeriğe sahip olduğunu ve sıralı bir

faaliyet gerçekleştirilmesi gerektiğini ifade etmiştir. Kurallar, oyuna katılan her çocuk için aynı şekilde uygulanmaktadır ve yalnızca oyun süresince geçerlidir. Dolayısıyla çocuğun oyundan zevk alabilmesi için kurallara uyması gerekmektedir.

Oynandığı yere göre, oynanan araçlara göre değişen oyun türleri de bulunmakla birlikte genel anlamda oyun türleri, konunun hangi yönünden ele alındığı ile ilgilidir. Ancak temelde çocuk açısından sosyal oyunlar ve sosyal olmayan oyunlar olarak değerlendirilebilecek olan bu türlerde, sosyalleşmenin çocuk gelişimi açısından önemi vurgulanmaktadır. Sosyal oyunların diğer oyun türlerinden farklı olan en belirgin özelliği, etkileşimli ve iletişimli bir yapıda olmasıdır. Sosyal oyunlarda çocuk, motive olmakta, duygularını düzenlemekte ve yeni şeyler öğrenmektedir. Bunları gerçekleştirirken hem kendisini ifade edebilmekte hem de diğer çocukların davranışlarını gözlemlemekte, söylediklerini dinlemektedir. Bu açıdan değerlendirildiğinde sosyal oyunlar, sosyal yeterlilik ve sosyal yapılar ile ilgilidir. Çocuğun etkileşim başlatması, uzlaşması, kabul etmesi, kendisini ifade edebilmesi, iş birliği gerçekleştirmesi ve başarılı olmak için zihnini ve yeteneklerini kullanması açısından sosyal oyunlar oldukça önemli kabul edilmektedir (Coplan vd., 2006).

Sosyal olmayan oyun türlerinde ise çocuk açısından geliştirilmesi gereken bazı özellikler ortaya çıkmaktadır. Sosyal olmayan oyunların çocuk tarafından tercih edilmesi utangaçlık, çekingenlik, sosyal yeterliliğin gelişmemesi gibi çeşitli sebeplerden dolayı gerçekleşebilmektedir ancak bu durumun ortaya çıkarılmasında farklı oyun türlerinin çocuk için kullanılması oldukça önemlidir. Başka bir ifadeyle, çocuğun sosyal olmayan oyun türlerini sürekli tercih etmesinin altında yatan nedeni bulabilmek için farklı oyun türlerine katılım düzeyi gözlemlenmelidir. Bu noktada hayali oyunlar, sosyal ve sosyal olmayan oyun türü olarak nitelendirilebildiği ve daha çok, erken dönemde görüldüğü için farklı açıdan değerlendirilebilir (Akpakır, 2021).

Görüldüğü üzere, oyun türleri oldukça karmaşık bir yapıdadır. Sosyal, sosyal olmayan, kurallı, kuralsız oyun türleri gibi birçok şekilde nitelendirilmektedirler. Dahası, araştırmalar arttıkça oyun türleri de çeşitlilik göstermektedir. Örneğin belirtilen oyun türlerinin yanında eğitici ve eğitici olmayan oyunlar, teknolojiyle birlikte dijital oyun

türleri de araştırmalara konu olmuşlardır. Dolayısıyla değerlendirilen bir oyun türü, aynı anda birden fazla oyun türü ile ilişkilendirilebilmektedir (Demirbaş, 2015).

Birbirleriyle etkileşim içinde olan çocukların gelişim açısından, etkileşim içinde olmayan çocuklara göre daha avantajlı olduğu belirtilebilir. Okul öncesi dönemde oyun, bu anlamda yetişkinlik dönemine önemli bir hazırlık sürecidir. Dolayısıyla türleri de bu anlamda önemli çıkarımlar yapılabilmesi için ayrıca ele alınmaktadır.

2.6 Okul Öncesi Dönemde Dijital Oyun

Son yıllarda teknolojinin gelişmesiyle birlikte erken dönemdeki çocuklar açısından oyun çeşitleri de artış göstermiştir. Günümüzde dijital oyun, bunun en net örneğini oluşturmaktadır. Okul öncesi dönemdeki çocukların oyun tercihleri konusunda da tıpkı dijital oyunlar konusunda olduğu gibi çalışmalar artmıştır. Ebeveynlerin dijital teknoloji kullanmasına paralel olarak çocukların da dijital oyunlara yöneldikleri belirtilmektedir (Tuğrul vd., 2014).

Çocuk açısından dijital oyun konusu, yalnızca çocuk ve dijital oyun açısından değil, aynı zamanda ebeveynler açısından da değerlendirilmesi gereken ve önemi son yıllarda oldukça artan bir konudur. Çünkü dijital oyun, faydaları olabileceği gibi bağımlılık sorununa da yol açabilmektedir. Bir diğer konu da ebeveynlerin dijital teknolojiye çok fazla zaman ayırmaları, çocuk ile ilgilenmeleri gerektiğinde dijital oyuna yönlendirmeleri oldukça ciddi sonuçları olabilecek eylemlerdir.

Teknoloji, çocuk için önemli bir oyun alanı hâline dönüşmüş, dijital oyunlar da çeşitli pazarlama teknikleriyle oyuncak bir ürünmüş gibi satılmaya başlamıştır (Kuşay ve Akbayır, 2015). Günümüzde okul öncesi dönemdeki çocukların içinde bulundukları ortam düşünüldüğünde, teknolojiye ve bu doğrultuda dijital oyunlara yabancı olmamaları doğal karşılanmaktadır. Goodwin (2018), dijital oyunları teknolojinin oyun ile bütünleşmesi olarak tanımlamıştır. Dolayısıyla okul öncesi dönemdeki çocuk açısından bilgisayar, tablet, cep telefonu başta olmak üzere aracı olan unsurlar, önemli bir oyun alanıdır ve dijital oyun pazarı her geçen gün büyümektedir.

Dijital oyun konusunda bir diğer önemli konu, teknolojinin hızlı bir gelişme içine girmesiyle ulaşım maliyetlerinin azalmasıdır. Dijital araç çeşitliliği artmakta, internet

kullanımı yaygınlaşmakta ve dijital araçlar çeşitliliği genişlemektedir (Dijital Oyun Raporu, 2019). Dijital oyunlar eğlencelidir, ilgi çekicidir ve görsellik açısından okul öncesi çocukta merak uyandırmaktadır. Bu durum, dijital oyunların tercih edilmesindeki önemli sebepler olarak gösterilebilir.

Dijital oyunların tarihi oldukça yeni olmasına karşın herhangi bir tarih aralığı verilmesi oldukça zordur. Çünkü dijital oyunlar tek yönlü değildir, teknoloji ile birlikte var olmuşlardır. Bu da yalnızca teknolojik gelişmelerin değerlendirilmesi ile dijital oyunların tarihinin açıklanmasını yetersiz kılmaktadır (Sezen ve Sezen, 2011). Günümüzde dijital oyunlar gerek çevrimiçi gerekse çevrimdışı şekilde oynanabilmekte, yalnızca bir arayüz ile etkileşime girmeye imkân vermesi bakımından oldukça popülerdirler. Yalnız veya bir grup ile birlikte, zaman ve mekân fark etmeksizin her yerde oynanabilen dijital oyunlar, zaman içinde geliştirilerek hikayelerle süslenmişlerdir. Bu durum, oyunu oynayan kişinin oyunun içinde kalması amacıyla yapılmaktadır.

Oyunun okul öncesi dönemdeki çocuklar üzerindeki etkileri, dijital oyunlara kadar olumlu olduğu yönünde ifade edilmiştir. Ancak dijital oyunlar konusunda yapılan çalışmalar, eğitimsel içeriği olmayan oyunların, çocuklar üzerinde olumsuz etkileri olduğunu ortaya koymuştur (Bluemke vd., 2010). Bu tür oyunlar, çocuklar için hedeflenen öğrenme gelişme imkânı sunmamaktadır. Başta şiddet ögeleri olmak üzere oyunun içinde gerçekleştirilen birçok eylem, duygu yönünden çocuk üzerindeki gelişimi olumsuz etkilemektedir.

Dijital oyunlar, teknolojiye erişim imkânı olan çocuklar tarafından oynanmakta ve bu çocukların sayısı artmaktadır. Bunun çeşitli sebepleri bulunmakla birlikte; dijital oyunların okul öncesi dönemdeki çocuklar üzerindeki olumsuz etkilerinin giderilebilmesi için ebeveynler başta olmak üzere eğitimcilere ve uzmanlara önemli görevler düşmektedir. Çünkü çocukların gelişimlerinin olumsuz etkilenmesi bireysel bir durum değil, aynı zamanda toplum sorunu hâline gelebilecek potansiyel taşımaktadır.

2.7 Dijital Oyunun Olumlu ve Olumsuz Tarafları

Dijital oyunları her yaş grubundan bireyler kullanmaktadır, son dönemlerde okul öncesi dönemdeki çocukların da yaygın bir şekilde kullandıkları bilinmektedir. Okul öncesi

dönemdeki çocuklar için dijital oyunların olumlu yanları olduğu gibi, olumsuz yanları da bulunmaktadır (Ataman-Yengin, 2019).

Teknolojinin gündelik yaşamda her geçen gün daha fazla yer kaplaması ile birlikte, dijital oyunların okul öncesi dönemdeki çocuklara ilişkin olumsuz tarafları, risk bağlamında değerlendirilmektedir.

- Geleneksel gelişim sürecinin zarar görme riski: Gelişim, biyolojik olarak ele alındığında, dijital oyunların dikkat çekici nitelikleri dolayısıyla beyinde bir bölümü harekete geçirdiği belirtilmektedir. Ancak dikkatin uyarıcı tarafından değil de istemli bir şekilde bir şeye yöneltilmesiyle, bellek ve dürtü kontrolü güçlendirilmektedir. Okul öncesi dönemdeki çocukların beyin gelişimi devam etmektedir, bu durum dikkatlerini yönetebilmelerini sağlayan dürtü kontrolüne tam olarak sahip olmadıklarını göstermektedir. Dolayısıyla çocuğun dijital oyunlara maruz kalması, beyin gelişiminin seyrinin potansiyel olarak değişmesi anlamına gelmektedir (Goodwin, 2018).
- Temel gelişim tecrübelerinin değişme riski: Okul öncesi dönemdeki çocukların başta parklar olmak üzere açık alanda oyunlara katılmalarının yerine dijital oyunları tercih etmeleri, uyku düzenlerinin değişmesi gibi birçok temel ihtiyaçlarının değişmesine neden olmaktadır (Paavonen vd., 2006).
- Zararlı içerikle karşılaşma riski: Dijital oyunlara maruz kalan okul öncesi dönemdeki çocuk, gelişim özelliklerine istinaden savunmasız olarak nitelendirilmektedir. Hayal ile gerçeğin, sanal ortam ile gerçek ortamın ayrımının yapılabilmesi bu dönem için kolay değildir. Dolayısıyla dijital oyunda gördüğü bir karakterin veya olayın taklit edilmesi veya rol model olarak benimsenmesi ciddi bir tehlikedir (Akçay ve Emiroğlu, 2016). Bunun yanı sıra istenmeyen bir içerikle karşılaşması, gelişimine olumsuz etki etmektedir.
- Sağlık konusunda oluşabilecek riskler: Dijital oyunlar ile aşırı ve kontrolsüz biçimde vakit geçirilmesi, bu dönemdeki çocuklar açısından obezite, uyku bozukluğu, odaklanma ve dikkat problemi başta olmak üzere birçok soruna neden olabilmektedir. Ayrıca, şiddet içerikli oyunlar, fiziksel zararların yanında depresyon başta olmak üzere birçok ruhsal soruna da neden olabilmektedir (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Dijital oyunlar, aşırı kullanılmaları durumunda

okul öncesi dönemdeki çocukları birbirinden uzaklaştırmaktadır. Oyunların hikâyelerinin olması, işitsel ve görsel özelliklerinin çekici olması çocukları çeken önemli özelliklerdir. Bu durumda çocuk açısından zaman ve mekân algısı değişmektedir.

Konu hakkında yapılan araştırmalar arttıkça, yeni bulguların ortaya çıkması kaçınılmazdır. Ancak dijital oyunların olumsuz taraflarının yanı sıra faydalarının olduğu da yapılan araştırmalarla ortaya koyulmuştur. Dolayısıyla konunun özünü oluşturan temel unsur, okul öncesi dönemdeki çocuk ile dijital oyun arasındaki ilişkinin kontrol edilebilmesidir. Çünkü uygun ve akıllıca bir teknoloji kullanımı yetişkinlerin hayatlarını kolaylaştırdığı gibi, dijital oyunlar da okul öncesi dönemdeki çocukların gelişimine destek sağlayabilecek potansiyel taşımaktadır. Bu dönemde öğrenme ve gelişme potansiyelini destekleyen dijital oyunlar, her şeyden önce çocuk açısından çevresi ile iletişimini düzenleyebilmektedir.

- Görsel destek sağlaması: Dijital oyunlardan ziyade dijital araçların önemli bir faydası olarak değerlendirilen bu durum, ayrıntılar ve yaşanan anın kalıcı olması üzerine açıklanmıştır (Goodwin, 2018). Dijital oyun açısından ele alındığında da oyunun interaktif yapısı, benzer şekilde çocuk açısından ayrıntıların fark edilmesine destek sağlamaktadır.

- Yeni becerilerin dengelenmesi: Okul öncesi dönemdeki çocuklar, dijital oyun oynayabilmek için kullandıkları araçlar hakkında ilk başlarda yardım almak durumunda kalsalar da zaman içinde teknolojik araçları ihtiyaçları doğrultusunda kullanmayı öğrenmektedirler.

- Tercih imkânı sağlaması: Dijital oyunlar oldukça çeşitli olması bakımından çocuklar için birçok seçenek sunmaktadır. Dolayısıyla çocuk, istediği oyunu tercih etme imkânı bulmaktadır. Benzer olarak oyunun içeriğinin de tercih yapmaya müsait olması durumunda çocuk açısından tercih yapma ve karar alma becerileri gelişmektedir.

- Keşif yapma olanağı sunması: Okul öncesi dönemdeki çocuk, zaman içinde teknolojik araçları kullanmayı öğrenmektedir. Böylece yeni oyunlar

arayabilmek için bir çaba içine girmektedir. Dijital oyunları kendileri arayabilmekte, teknolojik araçlara yükleyebilmekte, istemediklerinde kaldırabilmektedirler (Brito, 2016).

- Disiplin sağlaması: Dijital oyunlar, içerdikleri hikâyeler ile ilerlemek için belirli kurallar getirmektedir. Oyunda yer alan komutların sırasıyla takip edilmesi, çocuk açısından mantık yürütmeyi gerektirmektedir. Analiz gerçekleştirmek, karar verebilmek ve oyunun vermiş olduğu komutları takip edebilmek bir disiplin gerektirmektedir. Bu da okul öncesi dönemdeki çocuk için bilişsel becerinin gelişmesi anlamına gelmektedir (Kim ve Smith, 2017).

- Olumlu davranış geliştirebilme imkânı sağlaması: Dijital oyunlarda bulunan olumlu karakterler, çocukların özdeşim kurmaları açısından önemli bir özelliktir. Oyun sırasında olumlu davranışlar sergileyen oyun karakterinin okul öncesi dönemde çocuk tarafından benimsenmesi, taklit edilmesi ve rol model olarak alınması sonucunda çocuğun sosyal becerileri geliştirilmektedir (Lawrence, 2018).

- Dil gelişimi imkânı: Dijital oyunda çıkarılan seslerin çocuk tarafından taklit edilmesi veya sayı, renk gibi kavramların yabancı dilde söylenmeleri; çocuk açısından hem dil gelişimini desteklemektedir hem de küçük yaştan itibaren yabancı bir dile aşinalık kazandırmaktadır.

- Koordinasyon ve motor becerilerin geliştirilmesi imkânı: Çocukların dijital oyunlarda gerek telefon gerekse tablet üzerinde gerçekleştirmeleri gereken el ve göz hareketleri, koordinasyon ve motor becerilerinin gelişimine olumlu etki sunmaktadır. Ayrıca dijital oyunlar, duygusal rahatlama sağlamaktadır.

2.8 Dijital Oyunun Gelişim Alanlarına Etkisi

Dijital oyunun yaygınlaşmasına paralel olarak dünya genelinde daha fazla kullanılacağı tahmin edilmektedir. Bu durum, dijital oyun kavramının özellikle okul öncesi dönemdeki çocuklar açısından farklı şekillerde ele alınmasını gerektirmektedir. Çünkü bu dönemde gelişim hızla devam etmektedir ve bu dönemde edinilen sosyal, zihinsel ve duygusal kazanımlar, büyük oranda çocuklar için yetişkinlik dönemlerini de etkilemektedir. Benzer

şekilde, erken çocukluk dönemindeki olumsuz gelişmeler de yetişkinlik dönemlerinde etkilerini göstermektedir.

Belirtmek gerekir ki dijital oyun da oyun olgusunun bir parçasıdır ve okul öncesi dönemdeki çocukların gelişimine etkileri, ele alış biçimleri farklı olsa da oyun ile ilişkilendirilmektedir. Ancak dijital oyun, kendisinden önceki oyun türlerinden farklı olarak bağımlılık etkisi ile ön plana çıkmaktadır. Bu anlamda yapılan çalışmalar, bağımlılık sonucunda oluşan gelişim bozukluklarının çocuklar açısından önemli etkilerinin olduğunu ortaya koymaktadır (Hazar ve Hazar, 2017).

Geleneksel anlamda oyun, sınırlandırılması itibariyle kontrol edilebilir bir alanı işaret etmektedir. Ancak dijital oyun için herhangi bir sınırlandırma yapmak söz konusu değildir. Teknolojik araçların birçoğunda olan ve zaman, mekân fark etmeksizin her alanı kapsamaktadır. Bu açıdan ele alındığında, dijital oyun; tanımlaması oldukça zor olan bir etkinlik olarak görülmekte ve zaman zaman geleneksel oyun türlerinin karşısında konumlandırılmaktadır (Mustola vd., 2018).

Erken çocukluk döneminde, dijital oyunların en önemli konularından birisi ebeveyn rehberliği olmuştur. Dijital oyunun olumlu ve olumsuz tarafları üzerine birçok araştırma gerçekleştirilmiştir ve kesin olarak olumlu mu yoksa olumsuz mu etki ettiği konusunda net bir çıkarımda bulunmak söz konusu değildir. Dolayısıyla erken çocukluk dönemi döneminde tercih edilen dijital oyunların niteliği ve oyunda geçirilen süre, gelişime olan etkisini de ortaya çıkarmaktadır (Johnson, 2015).

Dijital oyun konusunda önemli bir konuyu da mecburiyet kavramı oluşturmaktadır. Zaman ve enerjinin sınırlı olması, çocuklar için oyun alanlarının yetersizliği, güvenlik konusundaki endişeler gibi birçok sebepten dolayı ebeveynler çocukları dijital oyunlar ile "oyalama" eğilimindedir. Wartella vd. (2014), dijital oyunların çocukları sakinleştirmesi için ebeveynler tarafından sık sık başvurulan bir yöntem olduğunu ifade etmişlerdir. Buna göre, restoranlarda, hastanelerde veya çocuğa yemek yedirme esnasında çocukları sakinleştirebilmek için ebeveynler dijital oyunu bir kurtarıcı olarak görmektedirler. Ancak oyunun içeriği veya oyunda geçirilen süre dikkatle takip edilmediği takdirde çocuğun gelişiminin olumsuz etkileneceği, bu durumda göz ardı edilmektedir.

Çocukların gelişim ve öğrenmelerinin desteklenmesi açısından oyun oynamaları ebeveynler tarafından desteklenmektedir. Ancak teknolojiyle birlikte oyun alanı, aynı zamanda tehlikeli bir ortam durumuna dönüşmüştür. Dolayısıyla yetişkinlerin dijital oyun konusunda rehberlik etmek gibi önemli bir sorumlulukları bulunmaktadır. Özellikle son yıllarda yapılan araştırmalar, dijital oyun konusundaki bağımlılıkların görülme yaşının düştüğünü göstermektedir. Bu durum, ciddi duygusal ve fiziksel problemlere yol açmaktadır. Okul öncesi dönemdeki çocukların gelişimleri göz önünde bulundurulduğunda, bağımlılığın etkilerinin yetişkinlere nazaran daha etkileyici olabileceği söylenebilir.

Temelinde hayatı kolaylaştırması niteliği bulunan teknoloji, uygun kullanılmadığı takdirde zarar vermektedir. Bu bağlamda dijital oyun bağımlılığı, okul öncesi dönemdeki çocuklar için ciddi bir tehlike potansiyeli barındırmaktadır. Yetişkin bireylerde kontrol kendilerindeyken, çocuklarda böyle bir durum söz konusu değildir. Şirin'in (2019) ifadesiyle, bağımlılık bir ortam meselesidir ve çocuk, dijital oyun konusunda kontrol edilmediği takdirde gelişimi olumsuz etkilenebilmektedir. Görüldüğü üzere, dijital oyun da tıpkı diğer oyun türleri gibi gelişim anlamında katkılar sağlayabilmektedir ancak konunun temel dinamiğini kontrolsüz kullanım oluşturmaktadır.

2.9 Çocuklarda Okul Öncesi Dönemde Sosyal Gelişim

Çocuk, dünyaya geldiğinde sosyalleşmenin ne olduğunu bilmediği için sosyalleşme süreci boyunca içinde bulunduğu toplumun veya grubun kurallarını sonradan öğrenmektedir. Bu bir süreçtir ve çocuğun doğumundan itibaren tüm ömrü boyunca devam etmektedir. Dolayısıyla çocuk açısından diğer insanlarla etkileşimi ve çevresel faktörler, sosyal gelişim üzerinde etkili unsurlardır (Başal, 2003).

Bayhan ve Artan (2004), duygusal ve sosyal gelişimin birbirlerinden ayrılamayacak kadar iç içe geçtiklerini ifade etmişlerdir. Çünkü duygu gelişimini etkileyen en önemli unsurların başında, çocuğun diğer insanlarla gerçekleştirdiği etkileşim bulunmaktadır. Bu da sosyal gelişim anlamına gelmektedir. Bu iki gelişim bakımından ele alındığında, birbirlerini besleyip, birbirlerinden etkilenen yapılar oldukları görülmektedir. Sosyal gelişim, duygusal gelişimi etkilediği gibi, duygusal gelişim de sosyal bağların

oluşmasında önemli bir rol oynamaktadır. Bu bağlamda sosyal gelişim kavramı, temelde "sosyal-duygusal" olarak da ifade edilmektedir.

Sosyal gelişim, bireyin tüm yaşamında devam eden bir süreç olduğu için yalnızca okul öncesi dönemdeki çocuklar açısından değil, aynı zamanda yetişkinler için de önemli bir kavramdır. Çünkü insan, yapısı ve özellikleri itibarıyla toplumsal bir varlıktır ve toplum ile sağlıklı iletişim ve etkileşim gerçekleştirebilmesi için sosyal gelişiminin de sağlıklı bir şekilde gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Gander ve Gardiner (1998), sosyal gelişimin temelde uyumla ilgili olduğunu ifade etmişlerdir. Bu tanımlamaya göre, birey içinde yaşadığı toplumsal uyaranlar ve toplumsal yaşamın dinamiklerine karşı duyarlılık geliştirmekte; içinde bulunduğu toplumun diğer üyeleriyle uyum içinde olmaya çalışmaktadır. Okul öncesi dönemdeki çocuk açısından sosyal gelişimin önemi bu noktada ortaya çıkmaktadır. Çünkü sağlıklı bir toplum, sağlıklı sosyal gelişim süreci geçiren bireylerle mümkündür. Bu da toplumun geleceği olan çocuklar için sosyal gelişimin önemini göstermektedir.

Başal (1998), bir insanın sosyalleşmesinin üç toplumsal ilkeye dayandığını vurgulamıştır. Buna göre insan, sosyal davranışları toplumun diğer üyeleriyle etkileşim içine girerek öğrenmektedir. Ne öğreneceğini belirleyen ise içinde bulunduğu toplumun kültür ve değerleridir. Son olarak, öğrenim sürecinin başlaması veya devam etmesi, insanın toplumsal yaşama etkin bir biçimde katılmasıyla gerçekleşmektedir. Belirtilen bu üç ilke, okul öncesi dönemdeki çocuk açısından sosyal gelişimin erken başlaması gerektiğini göstermektedir. Erken yaşta sosyal yaşama etkin bir şekilde katılım gerçekleştirmek, kendini daha iyi ifade edebilmek ve özgüven kazanmak gibi sosyal ve kişisel beceriler başta olmak üzere birçok fayda sağlamaktadır.

Okul öncesi dönem, gelişimin en hızlı gerçekleştiği ve kişilik özelliklerinin oluştuğu dönem olarak ifade edilmektedir. Bu dönemde çocuk, yakın çevresinden çok fazla etkilenmektedir, her türlü öğrenmeye açık durumdadır ve bu dönem; çocuk açısından yaşamındaki en önemli dönemlerden biridir. Çocuk gelişiminde en önemli süreçlerden biri olan sosyal gelişim de sosyalleşme ile açıklanmaktadır. Sosyalleşme ile çocuk, bir grubun etkin bir üyesi hâline gelmektedir.

Sosyal gelişim süreci, okul öncesi dönemdeki çocuk açısından toplumu tanıması kadar, kendisini tanıması için de oldukça işlevseldir. Zembat ve Unutkan'a (2001) göre bu dönemde anne ve babalar, çocuğun cinsiyet rollerinin gelişmesi açısından model durumundadırlar. Ebeveynlerin davranışları, saygı ve güvenlik hissini geliştirmektedir, çocuk da bu süreçte kendi cinsiyetini öğrenmektedir. Ayrıca ebeveynlerin beklentilerini de öğrenmesi ile kurallara uygun davranmayı öğrenmesi, çocuğun kendisini kontrol altında tutabilmesi ve davranışlarını şekillendirebilmesi adına önemli bir araçtır.

Okul öncesi dönem, çocuk için sosyal çevresinin genişlediği bir alandır. Bu dönemde çocuk, daha fazla bağımsız hissedebilmekte ve zaman zaman başkalarının haklarına saygılı davranmama eğilimi gösterebilmektedir. Dolayısıyla çocuk açısından sosyal gelişim sürecinin sağlıklı ilerlemesi, hem topluma uyum sağlaması bakımından hem de kendisine olan öz saygısını kazanması bakımından bir ihtiyaçtır. Bu dönemde çocuğa verilecek aile, uzman ve eğitimci desteği ile sosyal gelişimin sağlıklı bir şekilde gerçekleşmesi sağlanabilir.

Atay'a (2005) göre bu dönemde önemli unsurlardan birisi, çocuğun empati duygusunun geliştirebilmesidir. Empatinin gelişimi ise toplumdaki diğer üyelerin bakış açılarının öğrenilmesiyle sağlanmaktadır. Paylaşma, uzlaşma, iş birliği gerçekleştirme ve dayanışma için gerekli olan empati, okul öncesi dönemde çocukların benimsediği takdirde yetişkinliklerinde de fayda görecekleri önemli bir sosyal gelişim unsurudur.

2.10 Okul Öncesi Dönemde Sosyal Becerilerin Önemi

Sosyal beceri, en genel ifade ile insanlar arasındaki etkileşimde bilgi, çözümleme ve anlama; bunlar neticesinde çıkan sonuca uygun davranma olarak belirtilebilir. Şahin (2004), başkalarının olumlu tepkiler vermesini sağlayacak, olumsuz tepkiler vermesini önleyecek ve sosyal bağlamda kabul edilebilir davranışlar olarak tanımladığı sosyal becerileri, öğrenilebilir davranışlar olarak nitelendirmiştir.

Diğer insanlarla etkileşimi kolaylaştırması bakımından sosyal beceriler hem birey hem de toplum açısından oldukça önemlidir. İnsanların toplumsal bir varlık olmaları, hem insani bir özellik hem de zorunluluktur. Bir arada yaşamanın gereği olarak insanlar birbirleri ile etkileşime geçmektedirler. Dolayısıyla oluşan toplumsal kurallar, toplumun

tüm üyelerini kapsamaktadır. Sosyal beceriler, bu anlamda topluma uyum sağlayabilmek için duygu ve düşüncelerini sağlıklı bir şekilde iletmek, doğru davranışlar sergilemek için kazanılan her türlü beceri olarak tanımlanabilir.

Sosyal beceriler, sosyal ortamlarda sosyal olarak kabul edilen yollarla etkileşimde bulunma olarak nitelendirildiği için, okul öncesi dönemde çocuğun sosyal becerileri edinmesi, tüm yaşamını etkilemektedir. Avcıoğlu'nun (2005) aktardığına göre sosyal beceriler konusunda Callderalla ve Merrel, okul öncesi dönemde sosyal beceriler ile ilgili beş boyut olduğunu ifade etmişlerdir ve bu beş boyut aynı zamanda sosyal becerilerin önemini ortaya koymaktadır. Buna göre;

- Akranlarla ilişki: Okul öncesi dönemdeki çocuk açısından arkadaşlarını takdir etmesi, ihtiyaç duyması durumunda arkadaşlarından yardım istemesi; topluma kolay uyum sağlayabilmesi, empati geliştirmesi ve kendisini ifade edebilmesi açısından oldukça önemlidir. Dolayısıyla sosyal beceriler, okul öncesi dönemdeki çocuklar için kendi yaşıtları ile her türlü iletişimin kapısını açmaktadır.
- Kendini kontrol edebilme: Sosyal becerileri gelişmiş bir çocuk, saldırganlığını ve öfkesini kontrol etmeyi başarabilmektedir. Ayrıca, kurallara uymak, sorunlar karşısında sakin kalabilmek, uzlaşma yeteneğini geliştirebilmek ve eleştiriler karşısında hoşgörülü davranabilmek, sosyal becerileri gelişmiş bir çocuk tarafından önemli kazanımlar olarak değerlendirilmektedir.
- Akademik gelişim: Okul öncesi dönemdeki çocuklar, bu dönemde büyük çoğunlukla başkalarına bağımlı kalmak durumundadırlar. Sosyal becerilerin sağlıklı bir şekilde kazanılması ile grup içinde çalışırken uyumlu olma ve gerektiğinde bağımsız olarak çalışabilmek, verilen kurallara uygun bir şekilde ilerlemek ve ihtiyaç olması durumunda yardım isteyebilmek; sosyal becerilerin okul öncesi dönemdeki çocukla açısından eğitim anlamında önemini ortaya koymaktadır.
- Uyum: Kurallara uyma, disiplinli olma ve sorumlulukları yerine getirme; toplum içinde yaşamanın temel gereksinimlerinden bazılarıdır. Dolayısıyla bireyin toplum içinde kabul görebilmesi için uyum sağlaması, vazgeçilmez bir unsur olarak nitelendirilmektedir. Sosyal beceriler, topluma uyum sağlamak açısından

gerekli olan davranışları kazandırmaktadır. Okul öncesi dönemde bu davranışları kazanan çocuk, topluma erken uyum sağlayabilmektedir.

- Etkinlik: Toplum içinde kendini ifade edebilmek önemli bir sosyal beceridir. Okul öncesi dönemdeki çocuk için oyuna katılmak, oyun kurmak ve arkadaşlarını oyuna davet etmek, yeni insanlara karşı kendisini tanıtmak ve duygularını, taleplerini etkili bir biçimde ifade edebilmek, sosyal beceriler sayesinde kazanılmaktadır.

Görüldüğü üzere, sosyal becerilerin okul öncesi dönemdeki önemi, aslında sosyal becerilerin tanımında yer almaktadır. Küçük yaşlarda sosyal becerilerin kazanılması, sosyal gelişim başta olmak üzere bireyin tüm gelişim alanlarına önemli katkılar sağlamaktadır. Toplumda herkesin sosyal becerileri aynı değildir. Bazı insanlar toplumdaki diğer insanlarla kolay iletişim kurabilmekte, toplumsal kurallara daha hızlı bir biçimde uyum sağlayabilmektedir. Ancak aksine, bazı insanların ise toplumda kurallara uymaması, kendisini ifade edememesi gibi durumlar yaşanabilmektedir. Dolayısıyla sosyal becerilerin özellikle okul öncesi dönemde kazanılması, bireyin tüm yaşamı boyunca sağlıklı bir gelişim sergilemesine imkân sağlamaktadır, bu da sosyal becerilerin önemini ortaya koymaktadır.

2.11 Sosyal Beceriyle Diğer Gelişim Alanlarının İlgisi

Çocuklar açısından değerlendirildiğinde, gelişim alanlarının birbirinden farklı değerlendirilmesi mümkün değildir. Çünkü gelişim alanlarının her biri ayrılmaz bir bütün olarak devam etmektedir. Başka bir ifadeyle, gelişim bir süreç içinde ve bütüncül bir yapıda gerçekleşen dinamik bir olgudur. Sosyal beceriler de sağlıklı bir gelişimin önemli bir unsuru olarak okul öncesi dönemdeki çocuklar açısından bir ihtiyaçtır.

Erken çocukluk dönemindeki tecrübeler, çocuk açısından dil gelişimi başta olmak üzere birçok bilişsel gelişimi ve sosyal gelişimi etkilemektedir. Kendini ifade edebilmesi, kendine saygı duyabilmesi, kurallara uygun davranması, disiplinli olması, sorumluluklarını yerine getirmesi, problem çözebilmesi gibi sayılabilecek birçok özellik; erken çocukluk döneminde kazanıldığı zaman yetişkinlik döneminde de fayda sağlamaktadır. Ayrıca belirtilen bu özelliklerin hepsi hem birbirleriyle ilişkilidir hem de gelişim alanlarının tamamıyla ilişkilidir. Örneğin sorumluluk sahibi olmak, akademik

açıdan başarı sağlayan önemli bir beceridir, aynı zamanda toplumsal uyum açısından önemli bir gerekliliktir. Görüldüğü üzere, her bir özellik, birden fazla gelişim alanı ile açıklanmaktadır (Önalan, 2006).

Okul öncesi dönemde edinilen her tecrübe, yetişkinlik dönemine etki etmektedir. Dolayısıyla sosyal becerilerin bu dönemde kazanılması, algılama, öğrenme, bellek ve düşünme gibi bilişsel gelişimi; bunların düzenlenmesiyle sosyal gelişimi etkilemektedir. Bu tecrübeler, çocuğun kendi karakterini, başarısını etkilerken, bir yandan da toplumun ortak değerlerini benimsemelerini sağlamaktadır. Böylece hem çocuk toplumu olumlu etkilemektedir hem de toplumsal uyumu sebebiyle toplumdan olumsuz etkilenmenin önüne geçebilmektedir (Uysal ve Balkan, 2015).

Gelişim alanlarının tamamı birbiriyle etkileşim içindedir. Gelişimin de dinamik bir süreç olduğu göz önünde bulundurulduğunda, okul öncesi dönemde sosyal becerilerin diğer gelişim alanları ile ilgisi ortaya çıkmaktadır. Bu noktada belirtilmesi gereken husus, sosyal becerilerin ve gelişim alanlarının bir bütün hâlinde değerlendirilmesi gerekliliğidir.

3. YÖNTEM

Bu bölümde araştırma modeli, çalışma grubu, veriler ve toplanması ve son olarak veri analizi başlıkları detaylı bir biçimde açıklanmıştır.

3.1 Araştırma Modeli

Bu araştırma ilişkisel tarama yöntemlerinden karşılaştırmalı araştırma modeli kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Karasar (2022) göre ilişkisel tarama modeli, iki ya da ikiden fazla değişkenin arasında olan değişimin varlığını ya da derecesini bulmaya yarayan bir araştırma modeli olarak tanımlamaktadır. Karşılaştırmalı araştırmalar ele alınan durumlar ayrıntılı olarak betimlendikten sonra ortak ölçütler doğrultusunda karşılaştırılır. Deneme modelleri dışında kullanılabilecek bir alternatif modeldir (Karasar, 2022). Bu çalışma kapsamında okul öncesi dönem çocuklarının sosyal becerilerinin dijital oyun oynama değişkenlerine göre karşılaştırılması söz konusu olduğundan bu model kullanılmıştır.

3.2 Evren ve Örneklem

Araştırmanın çalışma grubunu 2021-2022 eğitim-öğretim yılı içerisinde İstanbul Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı resmi okul öncesi eğitim kurumlarında eğitim görmekte olan 110 okul öncesi çocuğudur. Bu çalışma grubunun seçiminde olasılığa olmayan örnekleme belirleme yöntemlerinden uygun örnekleme ile seçilmiştir. Seçkisiz olmayan örnekleme yöntemleri (Non- random sampling), örnekleme alınacak birimlerin seçkisizlik ilkesine bağlı olmaksızın belirlenmesi (Büyüköztürk ve diğerleri, 2016). Uygun örnekleme yöntemi zaman, maliyet ve iş gücü kısıtlamalarının olduğu durumlarda hızlı biçimde araştırma birimlerine ulaşmaya imkân veren bir yöntemdir (Büyüköztürk ve diğerleri, 2016).

Çalışma grubunda yer alan öğrencilerin demografik özellikleri için frekans ve yüzdeleri hesaplanmış olup bu değerler Tablo 1'de sunulmuştur.

Tablo 1. Çocuklara İlişkin Demografik Özellikleri

Değişken	Kategori	Frekans (n)	Yüzde (%)
Yaş	5	52	47,3
	6	58	52,7
Cinsiyet	Kız	58	52,7
	Erkek	52	47,3
Kardeş Sayısı	0	29	26,4
	1	44	40,0
	2	24	21,8
	3	11	10,0
	4	2	1,8
Anne Eğitim Düzeyi	İlkokul	12	10,9
	Ortaokul	9	8,2
	Lise	34	30,9
	Üniversite	50	45,5
	Yüksek Lisans ve Doktora	5	4,5
Anne Çalışma Durumu	Evet	46	41,8
	Hayır	64	58,2
Bakım Yapan Kişi	Yalnızca Anne	65	59,1
	Yalnızca Büyükanne	5	4,5
	Yalnızca Bakıcı	5	4,5
	Anne ve Baba	27	24,5
	Bunlardan en az ikisi	8	7,3
Okul Öncesi Öğrenim Süresi	6 aydan az	19	17,3
	6-12 ay arası	70	63,6
	12 aydan fazla	21	19,1

Tablo 1 incelendiğinde çalışma grubundaki çocukların %47.3'ü beş yaş grubunda iken %52.7'si 6 yaş grubundadır. Çocukların %52,7'si kız iken %47,3'ü erkektir. Bu yandan çalışma grubundaki öğrencilerin cinsiyete göre dağılımları birbirine yakın düzeydedir. Çocukların %26,4'ünün kardeşi yokken, %40'ı bir kardeşe sahiptir. Bu yüzde ile bir kardeşe sahip olanlar çoğunluktadır. Çocukların anne eğitim düzeyi açısından incelendiğinde annesi üniversite (%45,5) ve lise (%30,9) mezunu olanlar çoğunluktadır. Çocukların annelerinin yarısından biraz fazlası (%58,2) çalışmaktadır. Yalnızca anneleri tarafından bakım verilen çocuklar incelenen grubun yarısından fazlasını (%59,1) oluşturmaktadır. Son olarak çocukların %63,6'sı 6-12 ay arası okul öncesi eğitim almıştır.

3.3 Veriler ve Toplanması

Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak "Demografik Bilgi Formu" (EK-1), "Dijital Oyun Oynama Bilgi Formu" (EK-2), "Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği (OSBED)-Öğretmen Formu" (EK-3) kullanılmıştır.

Demografik Bilgi Formu

Araştırmaya katılan çocukların kendileri ve ebeveynleri ile ilgili demografik bilgilerini belirlemek amacıyla ilgili form araştırmacı tarafından oluşturulmuştur. Form içerisinde çocuğun doğum tarihi, cinsiyeti, kardeş sayısı, okul öncesi eğitime gitme süresi, anne eğitim durumu, anne çalışma durumu, çocuğa bakım veren kişi ya da kişiler ile ebeveynlerin günlük çalışma süresini ölçen maddeler bulunmaktadır. İlgili form çocuğun velisi tarafından doldurulmuştur. Bunun yanında Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği (OSBED)-Öğretmen Formunun giriş kısmında öğretmenler için öğretmenin eğitim durumunu ve daha önce okul öncesi eğitimde sosyal beceri konulu bir eğitime katılma durumunu ölçen iki maddelik bir bölüm yer almaktadır.

Dijital Oyun Oynama Bilgi Formu

Araştırma kapsamında yer alan çocukların dijital oyun oynama özelliklerini belirlemek amacıyla araştırmacı ve danışmanı tarafından oluşturulan form kullanılmıştır. Form çocuğun dijital oyun oynama durumu, oyun oynadığı araç türü, oyun oynama sıklığı ve süresi, tercih ettiği oyun türleri ile bu oyunların çocuğu olumlu etkileme durumunu ölçen maddelerden oluşmaktadır. İlgili form çocuğun velisi tarafından doldurulmuştur.

Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği (OSBED)-Öğretmen Bilgi Formu

Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği (OSBED)-Öğretmen Formu Ömeroğlu ve diğerleri (2014) tarafından 36-72 ay arası çocukların sosyal becerilerinin öğretmen tarafından değerlendirilmesi amacıyla geliştirilmiştir. OSBED toplam 49 madde ve dört faktörden oluşmaktadır. Ölçeğin faktörleri sırasıyla başlangıç becerileri (12 Madde), akademik destek becerileri (12 Madde), arkadaşlık becerileri (13 Madde) ve duygularını yönetme becerileri (12 madde)'dir. Ölçekteki maddeler beşli Likert (Hemen Hemen hiç-

1, Nadiren-2, Bazen-3, Çoğu Zaman-4, Hemen Hemen Her Zaman-5) olarak yapılandırılmıştır. Ölçekte ters puanlanan madde yoktur. Her faktör kendi içinde madde puanları toplanarak puanlanmaktadır. Bununla birlikte faktör puanları toplanarak toplam sosyal beceri puanı elde edilebilmektedir. Başlangıç becerileri, akademik destek becerileri ve duyguları yönetme becerileri için alınabilecek puanlar 12-60 aralığındadır. Arkadaşlık becerileri içinse 13- 65 puan arasındadır. Toplam sosyal beceri puanı 49 ile 245 arsında değişmektedir. Ömeroğlu ve diğerleri (2014) tarafından gerçekleştirilen ölçek geliştirme çalışması sırasında doğrulayıcı faktör analizi yapılmış olup ölçeğin kuramsal olarak desteklenen 5 faktörlü yerine 4 faktörlü yapısının kullanılması uygun görülmüştür. Yapılan güvenirlik analizi sonucunda Cronbach Alfa değeri boyutlar için sırasıyla 0,89, 0,88, 0,92 ve 0,92 olarak hesaplanmıştır. Bu çalışma kapsamında da ölçeğin güvenirliği iç tutarlılık yöntemine bağlı olarak incelenmiştir. Yapılan analiz sonucunda Cronbach Alfa değeri başlangıç becerileri için 0,96, akademik destek becerileri için 0,95, arkadaşlık becerileri için 0,97, duyguları yönetme becerileri için 0,97 ve ölçeğin tamamı için ise 0,99 olarak hesap edilmiştir. Büyüköztürk (2021) bilişsel ve duyuşsal özellikleri ölçmek amacıyla kullanılan ölçme araçları için 0,70 üzerinde hesap edilen güvenirlik kat sayısının uygun olduğunu belirtmiştir. Buna göre çalışma kapsamında kullanılan bu ölçekten elde edilen puanların güvenirliklerinin yeterli olduğu söylenebilir.

Veri Toplama Süreci

Araştırmanın etik kurul izni Maltepe Üniversitesine bağlı Lisansüstü Eğitim Enstitüsünün 18.11.2021 tarih, 176136 sayısı belgesi ile alınmıştır (Ek-4). Etik kurul izni ardından uygulama izni İstanbul Valiliği, İstanbul İl Milli Eğitim Müdürlüğünden 03.12.2021 tarihinde E-59090411-20-38241002 sayı nolu belgesi ile alınmıştır.

Etik kurul ve uygulama izinlerinin ardından araştırmanın verileri 11.02.2022-15.04.2022 tarihleri arasında araştırmacı tarafından toplanmıştır. Bu aşamada araştırmacının öğretmenler aracılığıyla ulaştığı çocukların ebeveynleri araştırmanın amacı ve kapsamı konusunda bilgilendirilmiştir. Çalışmaya katılım konusunda gönüllü olan ve bu konuda onam veren ebeveynlere ölçme araçları ulaştırılmış ve ardından toplanmıştır. Ölçme araçlarını çocukların annesi ve öğretmeni doldurmuştur. Geri dönüş sağlayan ebeveynlerin çocukları ile ilgili öğretmenlerden Okul Öncesi Sosyal Beceri

Değerlendirme Ölçeği (OSBED)-Öğretmen Bilgi Formunun doldurulması istenmiştir. Ebeveyn ve öğretmen tarafından çocuk için doldurulan veriler eşleştirilmiştir. Çalışmanın yapıldığı dönem COVİD-19 pandemi dönemi olmasından dolayı yeterli örnekleme ulaşılmakta zorluk çekilmiştir. Bu süreç içerisinde toplamda 129 çocuk için veri toplanmış fakat yapılan görüşmelerde onam verdiği halde geri dönüş yapmayan 13 çocuk velisi(annesi) ve ailenin geri dönüş sağladığı halde öğretmen tarafından formu doldurulmayan 6 çocuk verisi araştırmaya dâhil edilmemiştir. Bunlar dışında kalan 110 veri ile araştırma yürütülmüştür.

3.4 Verilerin Çözümlenmesi ve Yorumlanması

Veriler basılı materyal şeklinde toplanmış olup araştırmacı tarafından dijital ortama aktarılmıştır. Veriler kayıp veri ve dikkatsiz cevaplama açısından incelenmiştir. İnceleme sonucunda kayıp veriye rastlanmamıştır. Birinci, ikinci, üçüncü ve dördüncü araştırma problemleri kapsamında okul öncesi dönem çocukların dijital oyun oynama ile ilgili değişkenlere verdikleri yanıtları betimlemek amacıyla frekans ve yüzde değerleri hesaplanmıştır. Bununla birlikte ilgili değişkenlerin bağımsız değişkenlere göre farklılaşma durumu Ki-Kare testi kullanılarak incelenmiştir. Ki-Kare analizi temelde gözlenen ve beklenen frekans değerlerini karşılaştırmaya dayalı bir istatistiksel yöntemdir. Ki-kare analizinde ele alınan gözlem hücrelerinde beklenen değerin %20'den fazlasında 5'den az olması durumlarda ise Fisher Kesin (Fisher Exact) testi kullanılmıştır (Büyüköztürk, 2021).

Beşinci araştırma problemi kapsamında sosyal beceriye ait faktörler ve toplam puanları betimlemek amacıyla sırasıyla aritmetik ortalama, standart sapma, minimum ve maksimum ile medyan değerleri hesaplanmıştır.

Altıncı, yedinci ve sekizinci problemler kapsamında ise sosyal beceriye ait faktörler ve toplam puanlarının sırasıyla demografik, öğretmene ait ve dijital oyun oynama ile ilgili bağımsız değişkenlere göre istatistiksel farklılaşma durumu ortalamaları karşılaştırmaya yarayan testler kullanılarak incelenmiştir. Bu testler uygulanmadan önce bu testlere ait varsayımlarından biri olan normallik varsayımı Shapiro-Wilk normallik testleri ile sınanmıştır. Normallik varsayımı karşılaştırma testlerin incelenecek bağımsız değişkenin her bir kategorisinde normal dağılması gerektiğini varsaymaktadır. Normallik testlerinde

ise anlamlı sonuç çıkması ($p < 0,05$) verilerin normal olmadığının göstergesi iken anlamlı olmayan sonuçlar ($p > 0,05$) normalliğin göstergesidir (Büyüköztürk, 2021). Bu doğrultuda yapılan Shapiro-Wilk normallik test sonuçları Ek 7'de sunulmuştur. Yapılan inceleme sonucunda ilgili faktör ve toplam puanlarının en az bir kategorisinde verilerin normal dağılmadığı görülmüştür. Bu ise normallik varsayımın ihlal edildiği anlamına gelmektedir. Bundan dolayı verilerin karşılaştırılması amacıyla parametrik olmayan yöntemlerden faydalanılmıştır. İki alt kategoriden oluşan değişkenleri karşılaştırmak amacıyla Mann-Whitney U testi, ikiden fazla alt kategoriden oluşan değişkenleri karşılaştırmak için Kruskall-Wallis testi kullanılmıştır. Kruskall-Wallis testi sonucunda anlamlı çıkan sonuçları karşılaştırmak amacıyla ise çoklu karşılaştırma testlerinden faydalanılmıştır.

Çalışma kapsamında yapılan testlerde istatistiksel anlamlılık düzeyi 0,05 olarak kabul edilmiş olup. Çalışmadaki tüm analizler IBM SPSS (Versiyon 24) programı ile gerçekleştirilmiştir.

4. BULGULAR VE TARTIŞMA

Çalışmanın bu kısmında araştırma problemleri ve bu problemlere ait alt problemler sunulmuştur.

4.1 Bulgular

Birinci Araştırma Problemine İlişkin Bulgular

"Okul öncesi dönem çocukların dijital oyun oynama durumları nedir? Oyun oynama durumları çocukların yaş grubuna, cinsiyete, kardeş sayısına, anne eğitim düzeyine, anne çalışma durumuna, çocuğa bakım veren kişiye, ebeveynlerin günlük çalışma süresine ve okul öncesi eğitimi alma süresine göre istatistiksel olarak farklılık göstermekte midir?" sorularına ilişkin betimsel istatistikler ile testler yapılmış ve sırasıyla sunulmuştur.

Okul öncesi dönem çocukların dijital oyun oynama durumlarına ilişkin betimsel istatistikler hesaplanmış ve Ki-kare testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 2'de sunulmuştur.

Tablo 2. Dijital Oyun Oynama Durumunun Değişkenlere Göre Karşılaştırılması

	Alt Kategori	Dijital Oyun Oynama							
		Evet		Hayır		Toplam			
		f	%	f	%	f	%	Ki-Kare	*p*
	Toplam	90	81,82	20	18,18	110	100,00		
Yaş G.	5	39	35,45	13	11,82	52	47,27	2,274	0,132
	6	51	46,36	7	6,36	58	52,73		
Cins	Kız	41	37,27	17	15,45	58	52,73	8,693	0,003*
	Erkek	49	44,55	3	2,73	52	47,27		
Kardeş Sayısı	0	24	21,82	5	4,55	29	26,36	2,431	0,475
	1	33	30,00	11	10,00	44	40,00		
	2	21	19,09	3	2,73	24	21,82		
	3 ve üzeri	12	10,91	1	0,91	13	11,82		
Anne Eğt. Düzeyi	İlkokul	11	10,00	1	0,91	12	10,91	2,277	0,706
	Ortaokul	8	7,27	1	0,91	9	8,18		
	Lise	28	25,45	6	5,45	34	30,91		
	Üniversite	38	34,55	12	10,91	50	45,45		
	Y.L /Dok.	5	4,55	0	0,00	5	4,55		
Çal. D.	Evet	38	34,55	8	7,27	46	41,82	0,033	0,855
	Hayır	52	47,27	12	10,91	64	58,18		
Bakım Veren Kişi	Yln. Anne	55	50,00	10	9,09	65	59,09	6,089	0,147
	Yln. B.anne	2	1,82	3	2,73	5	4,55		
	Yln. Bakıcı	5	4,55	0	0,00	5	4,55		
	Anne -Baba	21	19,09	6	5,45	27	24,55		
	En az ikisi	7	6,36	1	0,91	8	7,27		

Çalış. Süresi	1-3 saat a.	6	5,45	0	0,00	6	5,45	2,854	0,409
	3-6 saat a.	7	6,36	2	1,82	9	8,18		
	6-9 saat a.	55	50,00	10	9,09	65	59,09		
	9 saatten f.	22	20,00	8	7,27	30	27,27		
Eğitim Süresi	6 aydan az	15	13,64	4	3,64	19	17,27	0,357	0,881
	6-12 ay ara.	58	52,73	12	10,91	70	63,64		
	12 aydan fa.	17	15,45	4	3,64	21	19,09		

*$p < 0,05$ düzeyinde istatistiksel anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Tablo 2'e göre okul öncesi dönem çocukların çoğunluğu (%81,82) dijital oyun oynamaktadır. Dijital oyun oynama durumu çocukların cinsiyeti dışında hiçbir değişken için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$). Cinsiyetteki anlamlı farklılık ($\chi^2_{(1)} = 8,693$; $p < 0,05$) incelendiğinde kız çocuklarının erkeklerden daha fazla oyun oynadığını göstermektedir.

İkinci Araştırma Problemine İlişkin Bulgular

"Okul öncesi dönem çocukların dijital oyun oynama sıklığı ne düzeydedir? Oyun oynama sıklık düzeyleri çocukların yaş grubuna, cinsiyete, kardeş sayısına, anne eğitim düzeyine, anne çalışma durumuna, çocuğa bakım veren kişiye, ebeveynlerin günlük çalışma süresine ve okul öncesi eğitimi alma süresine göre istatistiksel olarak farklılık göstermekte midir?" sorularına ilişkin betimsel istatistikler ile testler yapılmış ve sırasıyla sunulmuştur.

Okul öncesi dönem çocukların dijital oyun oynama sıklığına ilişkin betimsel istatistikler hesaplanmış ve Ki-kare testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 3'de sunulmuştur.

Tablo 3. Dijital Oyun Oynama Sıklığının Değişkenlere Göre Karşılaştırılması

		Dijital Oyun Oynama Sıklığı									
	Alt Kategori	Haft. 1		Haft. 1-3		Haft. 3 f.		Toplam			
		f	%	f	%	f	%	f	%	Ki-Kare	*p*
	Toplam	19	21,11	24	26,67	47	52,22	90	100		
Yaş G.	5	9	10,00	10	11,11	20	22,22	39	43,33	0,165	0,921
	6	10	11,11	14	15,56	27	30,00	51	56,67		
Cins	Kız	10	11,11	11	12,22	20	22,22	41	45,56	0,554	0,758
	Erkek	9	10,00	13	14,44	27	30,00	49	54,44		
Kardeş Sayısı	0	6	6,67	8	8,89	10	11,11	24	26,67	6,744	0,343
	1	8	8,89	9	10,00	16	17,78	33	36,67		
	2	2	2,22	3	3,33	16	17,78	21	23,33		
	3 ve üzeri	3	3,33	4	4,44	5	5,56	12	13,33		
Anne Eğt.	İlkokul	4	4,44	1	1,11	6	6,67	11	12,22	9,956	0,228
	Ortaokul	0	0,00	4	4,44	4	4,44	8	8,89		

Düzeyi	Lise	4	4,44	7	7,78	17	18,89	28	31,11		
	Üniversite	10	11,11	9	10,00	19	21,11	38	42,22		
	Y.L /Dok.	1	1,11	3	3,33	1	1,11	5	5,56		
Çal. D.	Evet	8	8,89	9	10,00	21	23,33	38	42,22	0,371	0,946
	Hayır	11	12,22	15	16,67	26	28,89	52	57,78		
Bakım Veren Kişi	Yln. Anne	12	13,33	15	16,67	28	31,11	55	61,11	0,338	0,845
	Yln. B.anne	1	1,11	0	0,00	1	1,11	2	2,22		
	Yln. Bakıcı	2	2,22	0	0,00	3	3,33	5	5,56		
	Anne -Baba	4	4,44	6	6,67	11	12,22	21	23,33		
	En az ikisi	0	0,00	3	3,33	4	4,44	7	7,78		
Çalış. Süresi	1-3 saat a.	2	2,22	3	3,33	1	1,11	6	6,67	5,508	0,672
	3-6 saat a.	0	0,00	2	2,22	5	5,56	7	7,78		
	6-9 saat a.	12	13,33	16	17,78	27	30,00	55	61,11		
	9 saatten f.	5	5,56	3	3,33	14	15,56	22	24,44		
Eğitim Süresi	6 aydan az	5	5,56	1	1,11	9	10,00	15	16,67	7,430	0,243
	6-12 ay ara.	11	12,22	19	21,11	28	31,11	58	64,44		
	12 aydan fa.	3	3,33	4	4,44	10	11,11	17	18,89		

Tablo 3'e göre dijital oyun oynama sıklıkları incelendiğinde okul öncesi dönem çocukların yarıdan fazlası (%52,22) haftada 3 günden fazla sıklıkta dijital oyun oynamaktadır. Dijital oyun oynama sıklıkları hiçbir değişken için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$).

Üçüncü Araştırma Problemine İlişkin Bulgular

"Okul öncesi dönem çocukların dijital oyun oynama süreleri ne düzeydedir? Oyun oynama süreleri çocukların yaş grubuna, cinsiyete, kardeş sayısına, anne eğitim düzeyine, anne çalışma durumuna, çocuğa bakım veren kişiye, ebeveynlerin günlük çalışma süresine ve okul öncesi eğitimi alma süresine göre istatistiksel olarak farklılık göstermekte midir?" sorularına ilişkin betimsel istatistikler ile testler yapılmış ve sırasıyla sunulmuştur.

Okul öncesi dönem çocukların dijital oyun oynama sürelerine ilişkin betimsel istatistikler hesaplanmış ve Ki-kare testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 4'de sunulmuştur.

Tablo 4. Dijital Oyun Oynama Süresi Değişkenlere Göre Karşılaştırılması

	Alt Kategori	Dijital Oyun Oynama Süresi									
		1 s. az		1-3 s.		3 s. fazla		Toplam			
		f	%	f	%	f	%	f	%	Ki-Kare	*p*
	Toplam	37	41,11	38	42,22	15	16,67	90	100		
Yaş G.	5	18	20,00	18	20,00	3	3,33	39	43,33	4,310	0,116
	6	19	21,11	20	22,22	12	13,33	51	56,67		
Cins	Kız	20	22,22	13	14,44	8	8,89	41	45,56	3,453	0,178
	Erkek	17	18,89	25	27,78	7	7,78	49	54,44		
Kardeş Sayısı	0	10	11,11	10	11,11	4	4,44	24	26,67	2,144	0,924
	1	11	12,22	16	17,78	6	6,67	33	36,67		
	2	11	12,22	7	7,78	3	3,33	21	23,33		
	3 ve üzeri	5	5,56	5	5,56	2	2,22	12	13,33		
Anne Eğt. Düzeyi	İlkokul	6	6,67	2	2,22	3	3,33	11	12,22	12,743	0,086
	Ortaokul	3	3,33	4	4,44	1	1,11	8	8,89		
	Lise	7	7,78	13	14,44	8	8,89	28	31,11		
	Üniversite	18	20,00	18	20,00	2	2,22	38	42,22		
	Y.L /Dok.	3	3,33	1	1,11	1	1,11	5	5,56		
Çal. D.	Evet	21	23,33	14	15,56	3	3,33	38	42,22	6,936	0,040*
	Hayır	16	17,78	24	26,67	12	13,33	52	57,78		
Bakım Veren Kişi	Yln. Anne	21	23,33	25	27,78	9	10,00	55	61,11	4,566	0,848
	Yln. B.anne	1	1,11	1	1,11	0	0,00	2	2,22		
	Yln. Bakıcı	2	2,22	3	3,33	0	0,00	5	5,56		
	Anne -Baba	11	12,22	6	6,67	4	4,44	21	23,33		
	En az ikisi	2	2,22	3	3,33	2	2,22	7	7,78		
Çalış. Süresi	1-3 saat a.	2	2,22	4	4,44	0	0,00	6	6,67	6,172	0,372
	3-6 saat a.	3	3,33	3	3,33	1	1,11	7	7,78		
	6-9 saat a.	21	23,33	26	28,89	8	8,89	55	61,11		
	9 saatten f.	11	12,22	5	5,56	6	6,67	22	24,44		
Eğitim Süresi	6 aydan az	5	5,56	7	7,78	3	3,33	15	16,67	3,249	0,527
	6-12 ay ara.	22	24,44	25	27,78	11	12,22	58	64,44		
	12 aydan fa.	10	11,11	6	6,67	1	1,11	17	18,89		

*$p < 0,05$ düzeyinde istatistiksel anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Tablo 4'e göre dijital oyun oynama süreleri incelendiğinde okul öncesi dönemi çocukları en fazla 1 saatten az (%41,11) ve 1-3 saat arasında (%42,22) dijital oyun oynamaktadır. Dijital oyun oynama süreleri çocukların anne çalışma durumu dışında hiçbir değişken için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$). Anne çalışma durumundaki anlamlı farklılık ($\chi^2_{(2)} = 6,936$; $p < 0,05$) incelendiğinde annesi çalışmayan çocukların dijital oyun oynama süreleri "1-3 saat" ve "3 saatten fazla" seçeneklerinde annesi çalışan çocuklardan daha fazladır.

Dördüncü Araştırma Problemine İlişkin Bulgular

"Okul öncesi dönem çocukların dijital oyun türü tercihleri nelerdir? Tercih ettikleri dijital oyun türleri çocukların yaş grubuna, cinsiyete, kardeş sayısına, anne eğitim düzeyine,

anne çalışma durumuna, çocuğa bakım veren kişiye, ebeveynlerin günlük çalışma süresine ve okul öncesi eğitimi alma süresine göre istatistiksel olarak farklılık göstermekte midir?" sorularına ilişkin betimsel istatistikler ile testler yapılmış ve sırasıyla sunulmuştur.

Okul öncesi dönem çocukların dijital aksiyon oyunlarını oynama durumlarına ilişkin betimsel istatistikler hesaplanmış ve Ki-kare testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 5'de sunulmuştur.

Tablo 5. Dijital Aksiyon Oyunları Oynama Durumunun Değişkenlere Göre Karşılaştırılması

	Alt Kategori	Dijital Aksiyon Oyun Oynama							
		Hayır		Evet		Toplam			
		f	%	f	%	f	%	Ki-Kare	*p*
	Toplam	81	73,64	29	26,36	110	100,00		
Yaş G.	5	41	37,27	11	10,00	52	47,27	0,917	0,338
	6	40	36,36	18	16,36	58	52,73		
Cins	Kız	51	46,36	7	6,36	58	52,73	11,404	0,001*
	Erkek	30	27,27	22	20,00	52	47,27		
Kardeş Sayısı	0	22	20,00	7	6,36	29	26,36	3,616	0,306
	1	35	31,82	9	8,18	44	40,00		
	2	14	12,73	10	9,09	24	21,82		
	3 ve üzeri	10	9,09	3	2,73	13	11,82		
Anne Eğt. Düzeyi	İlkokul	9	8,18	3	2,73	12	10,91	2,397	0,686
	Ortaokul	8	7,27	1	0,91	9	8,18		
	Lise	23	20,91	11	10,00	34	30,91		
	Üniversite	38	34,55	12	10,91	50	45,45		
	Y.L /Dok.	3	2,73	2	1,82	5	4,55		
Çal. D.	Evet	37	33,64	9	8,18	46	41,82	1,329	0,249
	Hayır	44	40,00	20	18,18	64	58,18		
Bakım Veren Kişi	Yln. Anne	46	41,82	19	17,27	65	59,09	6,386	0,140
	Yln. B.anne	5	4,55	0	0,00	5	4,55		
	Yln. Bakıcı	3	2,73	2	1,82	5	4,55		
	Anne -Baba	23	20,91	4	3,64	27	24,55		
	En az ikisi	4	3,64	4	3,64	8	7,27		
Çalış. Süresi	1-3 saat a.	2	1,82	4	3,64	6	5,45	5,275	0,133
	3-6 saat a.	6	5,45	3	2,73	9	8,18		
	6-9 saat a.	50	45,45	15	13,64	65	59,09		
	9 saatten f.	23	20,91	7	6,36	30	27,27		
Eğitim Süresi	6 aydan az	15	13,64	4	3,64	19	17,27	0,363	0,834
	6-12 ay ara.	51	46,36	19	17,27	70	63,64		
	12 aydan fa.	15	13,64	6	5,45	21	19,09		

*$p < 0,05$ düzeyinde istatistiksel anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Tablo 5'e göre okul öncesi dönem çocukların çoğunluğu (%73,64) dijital aksiyon oyunları oynamamaktadır. Dijital aksiyon oyunları oynama durumu çocukların cinsiyeti dışında hiçbir değişken için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$).

Cinsiyetteki anlamlı farklılık ($\chi^2_{(1)}$ = 11,404; p < 0,05) incelendiğinde kız çocuklarının erkeklerden daha fazla dijital aksiyon oyunları oynamadıkları tespit edilmiştir.

Okul öncesi dönem çocukların dijital macera oyunlarını oynama durumlarına ilişkin betimsel istatistikler hesaplanmış ve Ki-kare testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 6'da sunulmuştur.

Tablo 6. Dijital Macera Oyunları Oynama Durumunun Değişkenlere Göre Karşılaştırılması

		Dijital Macera Oyun Oynama							
	Alt Kategori	Hayır		Evet		Toplam			
		f	%	f	%	f	%	Ki-Kare	*p*
	Toplam	75	68,18	35	31,82	110	100,00		
Yaş G.	5	37	33,64	15	13,64	52	47,27	0,184	0,668
	6	38	34,55	20	18,18	58	52,73		
Cins	Kız	44	40,00	14	12,73	58	52,73	2,629	0,105
	Erkek	31	28,18	21	19,09	52	47,27		
Kardeş Sayısı	0	21	19,09	8	7,27	29	26,36	4,136	0,247
	1	30	27,27	14	12,73	44	40,00		
	2	13	11,82	11	10,00	24	21,82		
	3 ve üzeri	11	10,00	2	1,82	13	11,82		
Anne Eğt. Düzeyi	İlkokul	8	7,27	4	3,64	12	10,91	3,656	0,461
	Ortaokul	7	6,36	2	1,82	9	8,18		
	Lise	19	17,27	15	13,64	34	30,91		
	Üniversite	37	33,64	13	11,82	50	45,45		
	Y.L /Dok.	4	3,64	1	0,91	5	4,55		
Çal. D.	Evet	34	30,91	12	10,91	46	41,82	1,786	0,375
	Hayır	41	37,27	23	20,91	64	58,18		
Bakım Veren Kişi	Yln. Anne	43	39,09	22	20,00	65	59,09	2,280	0,746
	Yln. B.anne	4	3,64	1	0,91	5	4,55		
	Yln. Bakıcı	4	3,64	1	0,91	5	4,55		
	Anne -Baba	20	18,18	7	6,36	27	24,55		
	En az ikisi	4	3,64	4	3,64	8	7,27		
Çalış. Süresi	1-3 saat a.	2	1,82	4	3,64	6	5,45	3,761	0,280
	3-6 saat a.	7	6,36	2	1,82	9	8,18		
	6-9 saat a.	44	40,00	21	19,09	65	59,09		
	9 saatten f.	22	20,00	8	7,27	30	27,27		
Eğitim Süresi	6 aydan az	14	12,73	5	4,55	19	17,27	2,504	0,471
	6-12 ay ara.	49	44,55	21	19,09	70	63,64		
	12 aydan fa.	12	10,91	9	8,18	21	19,09		

*p < 0,05 düzeyinde istatistiksel anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Tablo 6'e göre okul öncesi dönem çocukların çoğunluğu (%68,18) dijital macera oyunları oynamamaktadır. Dijital macera oyunları oynama durumu hiçbir değişken için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir (p > 0,05).

Okul öncesi dönem çocukların dijital dövüş oyunlarını oynama durumlarına ilişkin betimsel istatistikler hesaplanmış ve Ki-kare testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 7'de sunulmuştur.

Tablo 7. Dijital Dövüş Oyunları Oynama Durumunun Değişkenlere Göre Karşılaştırılması

	Alt Kategori	Dijital Dövüş Oyun Oynama							
		Hayır		Evet		Toplam			
		f	%	f	%	f	%	Ki-Kare	*p*
	Toplam	95	86,36	15	13,64	110	100,00		
Yaş G.	5	46	41,82	6	5,45	52	47,27	0,108	0,742
	6	49	44,55	9	8,18	58	52,73		
Cins	Kız	55	50,00	3	2,73	58	52,73	6,020	0,014*
	Erkek	40	36,36	12	10,91	52	47,27		
Kardeş Sayısı	0	27	24,55	2	1,82	29	26,36	2,346	0,523
	1	38	34,55	6	5,45	44	40,00		
	2	19	17,27	5	4,55	24	21,82		
	3 ve üzeri	11	10,00	2	1,82	13	11,82		
Anne Eğt. Düzeyi	İlkokul	9	8,18	3	2,73	12	10,91	3,219	0,478
	Ortaokul	9	8,18	0	0,00	9	8,18		
	Lise	28	25,45	6	5,45	34	30,91		
	Üniversite	44	40,00	6	5,45	50	45,45		
	Y.L /Dok.	5	4,55	0	0,00	5	4,55		
Çal. D.	Evet	42	38,18	4	3,64	46	41,82	0,997	0,318
	Hayır	53	48,18	11	10,00	64	58,18		
Bakım Veren Kişi	Yln. Anne	57	51,82	8	7,27	65	59,09	5,459	0,160
	Yln. B.anne	4	3,64	1	0,91	5	4,55		
	Yln. Bakıcı	3	2,73	2	1,82	5	4,55		
	Anne -Baba	25	22,73	2	1,82	27	24,55		
	En az ikisi	6	5,45	2	1,82	8	7,27		
Çalış. Süresi	1-3 saat a.	4	3,64	2	1,82	6	5,45	2,452	0,438
	3-6 saat a.	8	7,27	1	0,91	9	8,18		
	6-9 saat a.	56	50,91	9	8,18	65	59,09		
	9 saatten f.	27	24,55	3	2,73	30	27,27		
Eğitim Süresi	6 aydan az	17	15,45	2	1,82	19	17,27	0,200	1,000
	6-12 ay ara.	60	54,55	10	9,09	70	63,64		
	12 aydan fa.	18	16,36	3	2,73	21	19,09		

*$p < 0,05$ düzeyinde istatistiksel anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Tablo 7'e göre okul öncesi dönem çocukların çoğunluğu (%86,36) dijital dövüş oyunları oynamamaktadır. Dijital dövüş oyunları oynama durumu çocukların cinsiyeti dışında hiçbir değişken için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$). Cinsiyetteki anlamlı farklılık ($\chi^2_{(1)} = 6,020$; $p < 0,05$) incelendiğinde kız çocuklarının erkeklerden daha fazla dijital dövüş oyunları oynamadıkları tespit edilmiştir.

Okul öncesi dönem çocukların dijital platform oyunlarını oynama durumlarına ilişkin betimsel istatistikler hesaplanmış ve Ki-kare testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 8'de sunulmuştur.

Tablo 8. Dijital Platform Oyunları Oynama Durumunun Değişkenlere Göre Karşılaştırılması

	Alt Kategori	Dijital Platform Oyun Oynama							
		Hayır		Evet		Toplam			
		f	%	f	%	f	%	Ki-Kare	*p*
	Toplam	77	70,00	33	30,00	110	100,00		
Yaş G.	5	38	34,55	14	12,73	52	47,27	0,210	0,647
	6	39	35,45	19	17,27	58	52,73		
Cins	Kız	46	41,82	12	10,91	58	52,73	4,170	0,041*
	Erkek	31	28,18	21	19,09	52	47,27		
Kardeş Sayısı	0	21	19,09	8	7,27	29	26,36	0,788	0,552
	1	32	29,09	12	10,91	44	40,00		
	2	16	14,55	8	7,27	24	21,82		
	3 ve üzeri	8	7,27	5	4,55	13	11,82		
Anne Eğt. Düzeyi	İlkokul	9	8,18	3	2,73	12	10,91	5,694	0,209
	Ortaokul	9	8,18	0	0,00	9	8,18		
	Lise	21	19,09	13	11,82	34	30,91		
	Üniversite	35	31,82	15	13,64	50	45,45		
	Y.L /Dok.	3	2,73	2	1,82	5	4,55		
Çal. D.	Evet	34	30,91	12	10,91	46	41,82	0,301	0,583
	Hayır	43	39,09	21	19,09	64	58,18		
Bakım Veren Kişi	Yln. Anne	46	41,82	19	17,27	65	59,09	4,599	0,312
	Yln. B.anne	5	4,55	0	0,00	5	4,55		
	Yln. Bakıcı	3	2,73	2	1,82	5	4,55		
	Anne -Baba	16	14,55	11	10,00	27	24,55		
	En az ikisi	7	6,36	1	0,91	8	7,27		
Çalış. Süresi	1-3 saat a.	4	3,64	2	1,82	6	5,45	2,168	0,544
	3-6 saat a.	6	5,45	3	2,73	9	8,18		
	6-9 saat a.	43	39,09	22	20,00	65	59,09		
	9 saatten f.	24	21,82	6	5,45	30	27,27		
Eğitim Süresi	6 aydan az	15	13,64	4	3,64	19	17,27	1,017	0,601
	6-12 ay ara.	47	42,73	23	20,91	70	63,64		
	12 aydan fa.	15	13,64	6	5,45	21	19,09		

*$p < 0,05$ düzeyinde istatistiksel anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Tablo 8'e göre okul öncesi dönem çocukların çoğunluğu (%70,00) dijital platform oyunları oynamamaktadır. Dijital platform oyunları oynama durumu çocukların cinsiyeti dışında hiçbir değişken için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$). Cinsiyetteki anlamlı farklılık ($\chi^2_{(1)} = 4,170$; $p < 0,05$) incelendiğinde kız çocuklarının erkeklerden daha fazla dijital platform oyunları oynamadıkları tespit edilmiştir.

Okul öncesi dönem çocukların dijital bilmece oyunlarını oynama durumlarına ilişkin betimsel istatistikler hesaplanmış ve Ki-kare testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 9'de sunulmuştur.

Tablo 9. Dijital Bilmece Oyunları Oynama Durumunun Değişkenlere Göre Karşılaştırılması

	Alt Kategori	Dijital Bilmece Oyun Oynama							
		Hayır		Evet		Toplam			
		f	%	f	%	f	%	Ki-Kare	*p*
	Toplam	92	83,64	18	16,36	110	100,00		
Yaş G.	5	43	39,09	9	8,18	52	47,27	0,064	0,800
	6	49	44,55	9	8,18	58	52,73		
Cins	Kız	46	41,82	12	10,91	58	52,73	1,076	0,300
	Erkek	46	41,82	6	5,45	52	47,27		
Kardeş Sayısı	0	23	20,91	6	5,45	29	26,36	0,805	0,903
	1	38	34,55	6	5,45	44	40,00		
	2	20	18,18	4	3,64	24	21,82		
	3 ve üzeri	11	10,00	2	1,82	13	11,82		
Anne Eğt. Düzeyi	İlkokul	11	10,00	1	0,91	12	10,91	1,414	0,855
	Ortaokul	8	7,27	1	0,91	9	8,18		
	Lise	27	24,55	7	6,36	34	30,91		
	Üniversite	41	37,27	9	8,18	50	45,45		
	Y.L /Dok.	5	4,55	0	0,00	5	4,55		
Çal. D.	Evet	39	35,45	7	6,36	46	41,82	0,076	0,873
	Hayır	53	48,18	11	10,00	64	58,18		
Bakım Veren Kişi	Yln. Anne	56	50,91	9	8,18	65	59,09	3,776	0,354
	Yln. B.anne	5	4,55	0	0,00	5	4,55		
	Yln. Bakıcı	4	3,64	1	0,91	5	4,55		
	Anne -Baba	22	20,00	5	4,55	27	24,55		
	En az ikisi	5	4,55	3	2,73	8	7,27		
Çalış. Süresi	1-3 saat a.	4	3,64	2	1,82	6	5,45	8,923	0,021*
	3-6 saat a.	9	8,18	0	0,00	9	8,18		
	6-9 saat a.	50	45,45	15	13,64	65	59,09		
	9 saatten f.	29	26,36	1	0,91	30	27,27		
Eğitim Süresi	6 aydan az	14	12,73	5	4,55	19	17,27	1,728	0,454
	6-12 ay ara.	60	54,55	10	9,09	70	63,64		
	12 aydan fa.	18	16,36	3	2,73	21	19,09		

*$p < 0,05$ düzeyinde istatistiksel anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Tablo 9'a göre okul öncesi dönem çocukların çoğunluğu (%83,64) dijital bilmece oyunları oynamamaktadır. Dijital bilmece oyunları oynama durumu çocukların ebeveyn çalışma süresi dışında hiçbir değişken için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$). Ebeveyn çalışma süresindeki anlamlı farklılık ($\chi^2_{(1)} = 8,923$; $p < 0,05$) incelendiğinde çalışma süresi "6-9 saat" (%45,45) ve "9 saatten fazla" (%26,36) olan çocukların daha fazla dijital bilmece oyunları oynamadıkları tespit edilmiştir.

Okul öncesi dönem çocukların dijital bulmaca/zeka oyunlarını oynama durumlarına ilişkin betimsel istatistikler hesaplanmış ve Ki-kare testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 10'da sunulmuştur.

Tablo 10. Dijital Bulmaca/Zeka Oyunları Oynama Durumunun Değişkenlere Göre Karşılaştırılması

		Dijital Bulmac/Zeka Oyun Oynama							
	Alt Kategori	Hayır		Evet		Toplam			
		f	%	f	%	f	%	Ki-Kare	*p*
	Toplam	72	65,45	38	34,55	110	100,00		
Yaş G.	5	32	29,09	20	18,18	52	47,27	0,381	0,537
	6	40	36,36	18	16,36	58	52,73		
Cins	Kız	37	33,64	21	19,09	58	52,73	0,035	0,852
	Erkek	35	31,82	17	15,45	52	47,27		
Kardeş Sayısı	0	17	15,45	12	10,91	29	26,36	0,992	0,803
	1	29	26,36	15	13,64	44	40,00		
	2	17	15,45	7	6,36	24	21,82		
	3 ve üzeri	9	8,18	4	3,64	13	11,82		
Anne Eğt. Düzeyi	İlkokul	10	9,09	2	1,82	12	10,91	2,136	0,745
	Ortaokul	6	5,45	3	2,73	9	8,18		
	Lise	22	20,00	12	10,91	34	30,91		
	Üniversite	31	28,18	19	17,27	50	45,45		
	Y.L /Dok.	3	2,73	2	1,82	5	4,55		
Çal. D.	Evet	30	27,27	16	14,55	46	41,82	0,002	0,965
	Hayır	42	38,18	22	20,00	64	58,18		
Bakım Veren Kişi	Yln. Anne	44	40,00	21	19,09	65	59,09	1,772	0,820
	Yln. B.anne	4	3,64	1	0,91	5	4,55		
	Yln. Bakıcı	3	2,73	2	1,82	5	4,55		
	Anne -Baba	17	15,45	10	9,09	27	24,55		
	En az ikisi	4	3,64	4	3,64	8	7,27		
Çalış. Süresi	1-3 saat a.	4	3,64	2	1,82	6	5,45	5,727	0,118
	3-6 saat a.	8	7,27	1	0,91	9	8,18		
	6-9 saat a.	37	33,64	28	25,45	65	59,09		
	9 saatten f.	23	20,91	7	6,36	30	27,27		
Eğitim Süresi	6 aydan az	12	10,91	7	6,36	19	17,27	2,777	0,249
	6-12 ay ara.	43	39,09	27	24,55	70	63,64		
	12 aydan fa.	17	15,45	4	3,64	21	19,09		

Tablo 10'a göre okul öncesi dönem çocukların çoğunluğu (%65,45) dijital bulmaca/zeka oyunları oynamamaktadır. Dijital bulmaca/zeka oyunları oynama durumu hiçbir değişken için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$).

Okul öncesi dönem çocukların dijital simülasyon oyunlarını oynama durumlarına ilişkin betimsel istatistikler hesaplanmış ve Ki-kare testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 11'de sunulmuştur.

Tablo 11. Dijital Simülasyon Oyunları Oynama Durumunun Değişkenlere Göre Karşılaştırılması

	Alt Kategori	Dijital Simülasyon Oyun Oynama							
		Hayır		Evet		Toplam			
		f	%	f	%	f	%	Ki-Kare	*p*
	Toplam	86	78,18	24	21,82	110	100,00		
Yaş G.	5	43	39,09	9	8,18	52	47,27	0,728	0,393
	6	43	39,09	15	13,64	58	52,73		
Cins	Kız	54	49,09	4	3,64	58	52,73	14,218	0,000*
	Erkek	32	29,09	20	18,18	52	47,27		
Kardeş Sayısı	0	23	20,91	6	5,45	29	26,36	3,176	0,365
	1	37	33,64	7	6,36	44	40,00		
	2	18	16,36	6	5,45	24	21,82		
	3 ve üzeri	8	7,27	5	4,55	13	11,82		
Anne Eğt. Düzeyi	İlkokul	6	5,45	6	5,45	12	10,91	6,563	0,129
	Ortaokul	8	7,27	1	0,91	9	8,18		
	Lise	26	23,64	8	7,27	34	30,91		
	Üniversite	41	37,27	9	8,18	50	45,45		
	Y.L /Dok.	5	4,55	0	0,00	5	4,55		
Çal. D.	Evet	36	32,73	10	9,09	46	41,82	0,000	1,000
	Hayır	50	45,45	14	12,73	64	58,18		
Bakım Veren Kişi	Yln. Anne	53	48,18	12	10,91	65	59,09	2,358	0,685
	Yln. B.anne	4	3,64	1	0,91	5	4,55		
	Yln. Bakıcı	3	2,73	2	1,82	5	4,55		
	Anne -Baba	20	18,18	7	6,36	27	24,55		
	En az ikisi	6	5,45	2	1,82	8	7,27		
Çalış. Süresi	1-3 saat a.	5	4,55	1	0,91	6	5,45	0,292	0,975
	3-6 saat a.	7	6,36	2	1,82	9	8,18		
	6-9 saat a.	50	45,45	15	13,64	65	59,09		
	9 saatten f.	24	21,82	6	5,45	30	27,27		
Eğitim Süresi	6 aydan az	15	13,64	4	3,64	19	17,27	6,445	0,036*
	6-12 ay ara.	59	53,64	11	10,00	70	63,64		
	12 aydan fa.	12	10,91	9	8,18	21	19,09		

*$p < 0,05$ düzeyinde istatistiksel anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Tablo 11'e göre okul öncesi dönem çocukların çoğunluğu (%78,18) dijital simülasyon oyunları oynamamaktadır. Dijital simülasyon oyunları oynama durumu çocukların cinsiyeti ve okul öncesi eğitim süresi dışında hiçbir değişken için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$). Cinsiyetteki anlamlı farklılık ($\chi^2_{(1)} = 14,218$; $p < 0,05$) incelendiğinde kız çocuklarının bu oyun türünü daha az oynadığı göstermektedir. Okul öncesi eğitim süresindeki anlamlı farklılık ($\chi^2_{(1)} = 6,445$; $p < 0,05$) incelendiğinde okul öncesi eğitim süresi "6-12 ay arası" (%53,64) olan çocukların daha fazla dijital simülasyon oyunları oynamadıkları tespit edilmiştir.

Okul öncesi dönem çocukların dijital spor oyunlarını oynama durumlarına ilişkin betimsel istatistikler hesaplanmış ve Ki-kare testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 12'de sunulmuştur.

Tablo 12. Dijital Spor Oyunları Oynama Durumunun Değişkenlere Göre Karşılaştırılması

		Dijital Spor Oyun Oynama							
	Alt Kategori	Hayır		Evet		Toplam			
		f	%	f	%	f	%	Ki-Kare	*p*
	Toplam	97	88,18	13	11,82	110	100,00		
Yaş G.	5	46	41,82	6	5,45	52	47,27	0,007	0,931
	6	51	46,36	7	6,36	58	52,73		
Cins	Kız	53	48,18	5	4,55	58	52,73	0,642	0,423
	Erkek	44	40,00	8	7,27	52	47,27		
Kardeş Sayısı	0	26	23,64	3	2,73	29	26,36	0,808	0,902
	1	38	34,55	6	5,45	44	40,00		
	2	22	20,00	2	1,82	24	21,82		
	3 ve üzeri	11	10,00	2	1,82	13	11,82		
Anne Eğt. Düzeyi	İlkokul	10	9,09	2	1,82	12	10,91	5,749	0,150
	Ortaokul	6	5,45	3	2,73	9	8,18		
	Lise	31	28,18	3	2,73	34	30,91		
	Üniversite	46	41,82	4	3,64	50	45,45		
	Y.L /Dok.	4	3,64	1	0,91	5	4,55		
Çal. D.	Evet	43	39,09	3	2,73	46	41,82	1,344	0,246
	Hayır	54	49,09	10	9,09	64	58,18		
Bakım Veren Kişi	Yln. Anne	54	49,09	11	10,00	65	59,09	4,448	0,288
	Yln. B.anne	5	4,55	0	0,00	5	4,55		
	Yln. Bakıcı	4	3,64	1	0,91	5	4,55		
	Anne -Baba	26	23,64	1	0,91	27	24,55		
	En az ikisi	8	7,27	0	0,00	8	7,27		
Çalış. Süresi	1-3 saat a.	6	5,45	0	0,00	6	5,45	0,523	1,000
	3-6 saat a.	8	7,27	1	0,91	9	8,18		
	6-9 saat a.	57	51,82	8	7,27	65	59,09		
	9 saatten f.	26	23,64	4	3,64	30	27,27		
Eğitim Süresi	6 aydan az	18	16,36	1	0,91	19	17,27	2,159	0,351
	6-12 ay ara.	59	53,64	11	10,00	70	63,64		
	12 aydan fa.	20	18,18	1	0,91	21	19,09		

Tablo 12'e göre okul öncesi dönem çocukların çoğunluğu (%88,18) dijital spor oyunları oynamamaktadır. Dijital spor oyunları oynama durumu hiçbir değişken için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$).

Okul öncesi dönem çocukların dijital strateji oyunlarını oynama durumlarına ilişkin betimsel istatistikler hesaplanmış ve Ki-kare testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 13'de sunulmuştur.

Tablo 13. Dijital Strateji Oyunları Oynama Durumunun Değişkenlere Göre Karşılaştırılması

	Alt Kategori	Dijital Strateji Oyun Oynama							
		Hayır		Evet		Toplam			
		f	%	f	%	f	%	Ki-Kare	*p*
	Toplam	104	94,55	6	5,45	110	100,00		
Yaş G.	5	50	45,45	2	1,82	52	47,27	0,080	0,777
	6	54	49,09	4	3,64	58	52,73		
Cins	Kız	55	50,00	3	2,73	58	52,73	0,019	0,891
	Erkek	49	44,55	3	2,73	52	47,27		
Kardeş Sayısı	0	27	24,55	2	1,82	29	26,36	0,805	1,000
	1	41	37,27	3	2,73	44	40,00		
	2	23	20,91	1	0,91	24	21,82		
	3 ve üzeri	13	11,82	0	0,00	13	11,82		
Anne Eğt. Düzeyi	İlkokul	12	10,91	0	0,00	12	10,91	3,482	0,395
	Ortaokul	9	8,18	0	0,00	9	8,18		
	Lise	33	30,00	1	0,91	34	30,91		
	Üniversite	46	41,82	4	3,64	50	45,45		
	Y.L /Dok.	4	3,64	1	0,91	5	4,55		
Çal. D.	Evet	42	38,18	4	3,64	46	41,82	1,610	0,204
	Hayır	62	56,36	2	1,82	64	58,18		
Bakım Veren Kişi	Yln. Anne	63	57,27	2	1,82	65	59,09	5,030	0,193
	Yln. B.anne	4	3,64	1	0,91	5	4,55		
	Yln. Bakıcı	5	4,55	0	0,00	5	4,55		
	Anne -Baba	25	22,73	2	1,82	27	24,55		
	En az ikisi	7	6,36	1	0,91	8	7,27		
Çalış. Süresi	1-3 saat a.	5	4,55	1	0,91	6	5,45	4,049	0,197
	3-6 saat a.	9	8,18	0	0,00	9	8,18		
	6-9 saat a.	60	54,55	5	4,55	65	59,09		
	9 saatten f.	30	27,27	0	0,00	30	27,27		
Eğitim Süresi	6 aydan az	19	17,27	0	0,00	19	17,27	0,980	0,829
	6-12 ay ara.	65	59,09	5	4,55	70	63,64		
	12 aydan fa.	20	18,18	1	0,91	21	19,09		

Tablo 13'e göre okul öncesi dönem çocukların tamamına yakını (%94,55) dijital strateji oyunları oynamamaktadır. Dijital strateji oyunları oynama durumu hiçbir değişken için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$).

Okul öncesi dönem çocukların dijital mantıksal oyunlarını oynama durumlarına ilişkin betimsel istatistikler hesaplanmış ve Ki-kare testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 14'de sunulmuştur.

Tablo 14. Dijital Mantıksal Oyunları Oynama Durumunun Değişkenlere Göre Karşılaştırılması

	Alt Kategori	Dijital Mantıksal Oyun Oynama							
		Hayır		Evet		Toplam			
		f	%	f	%	f	%	Ki-Kare	*p*
	Toplam	92	83,64	18	16,36	110	100,00		
Yaş G.	5	45	40,91	7	6,36	52	47,27	0,271	0,602
	6	47	42,73	11	10,00	58	52,73		
Cins	Kız	47	42,73	11	10,00	58	52,73	0,271	0,602
	Erkek	45	40,91	7	6,36	52	47,27		
Kardeş Sayısı	0	23	20,91	6	5,45	29	26,36	4,851	0,176
	1	34	30,91	10	9,09	44	40,00		
	2	23	20,91	1	0,91	24	21,82		
	3 ve üzeri	12	10,91	1	0,91	13	11,82		
Anne Eğt. Düzeyi	İlkokul	11	10,00	1	0,91	12	10,91	3,544	0,435
	Ortaokul	7	6,36	2	1,82	9	8,18		
	Lise	30	27,27	4	3,64	34	30,91		
	Üniversite	41	37,27	9	8,18	50	45,45		
	Y.L /Dok.	3	2,73	2	1,82	5	4,55		
Çal. D.	Evet	32	29,09	14	12,73	46	41,82	9,739	0,002*
	Hayır	60	54,55	4	3,64	64	58,18		
Bakım Veren Kişi	Yln. Anne	59	53,64	6	5,45	65	59,09	7,679	0,062
	Yln. B.anne	4	3,64	1	0,91	5	4,55		
	Yln. Bakıcı	4	3,64	1	0,91	5	4,55		
	Anne -Baba	20	18,18	7	6,36	27	24,55		
	En az ikisi	5	4,55	3	2,73	8	7,27		
Çalış. Süresi	1-3 saat a.	4	3,64	2	1,82	6	5,45	2,882	0,364
	3-6 saat a.	9	8,18	0	0,00	9	8,18		
	6-9 saat a.	54	49,09	11	10,00	65	59,09		
	9 saatten f.	25	22,73	5	4,55	30	27,27		
Eğitim Süresi	6 aydan az	16	14,55	3	2,73	19	17,27	0,119	1,000
	6-12 ay ara.	58	52,73	12	10,91	70	63,64		
	12 aydan fa.	18	16,36	3	2,73	21	19,09		

*$p < 0,05$ düzeyinde istatistiksel anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Tablo 14'e göre okul öncesi dönem çocukların çoğunluğu (%83,64) dijital mantıksal oyunları oynamamaktadır. Dijital mantıksal oyunları oynama durumu çocukların anne çalışma durumu dışında hiçbir değişken için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$). Anne çalışma durumundaki anlamlı farklılık ($\chi^2_{(1)} = 9,739$; $p < 0,05$) incelendiğinde annesi çalışmayan çocuklarının bu oyun türünü daha az oynadığı göstermektedir.

Okul öncesi dönem çocukların dijital çevrimiçi oyunlarını oynama durumlarına ilişkin betimsel istatistikler hesaplanmış ve Ki-kare testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 15'de sunulmuştur.

Tablo 15. Dijital Çevrimiçi Oyunları Oynama Durumunun Değişkenlere Göre Karşılaştırılması

	Alt Kategori	Dijital Çevrimiçi Oyun Oynama							
		Hayır		Evet		Toplam			
		f	%	f	%	f	%	Ki-Kare	*p*
	Toplam	104	94,55	6	5,45	110	100,00		
Yaş G.	5	51	46,36	1	0,91	52	47,27	2,385	0,123
	6	53	48,18	5	4,55	58	52,73		
Cins	Kız	55	50,00	3	2,73	58	52,73	0,019	0,891
	Erkek	49	44,55	3	2,73	52	47,27		
Kardeş Sayısı	0	25	22,73	4	3,64	29	26,36	6,765	0,033*
	1	44	40,00	0	0,00	44	40,00		
	2	22	20,00	2	1,82	24	21,82		
	3 ve üzeri	13	11,82	0	0,00	13	11,82		
Anne Eğt. Düzeyi	İlkokul	12	10,91	0	0,00	12	10,91	2,738	0,527
	Ortaokul	9	8,18	0	0,00	9	8,18		
	Lise	30	27,27	4	3,64	34	30,91		
	Üniversite	48	43,64	2	1,82	50	45,45		
	Y.L /Dok.	5	4,55	0	0,00	5	4,55		
Çal. D.	Evet	46	41,82	0	0,00	46	41,82	2,925	0,087
	Hayır	58	52,73	6	5,45	64	58,18		
Bakım Veren Kişi	Yln. Anne	59	53,64	6	5,45	65	59,09	2,951	0,514
	Yln. B.anne	5	4,55	0	0,00	5	4,55		
	Yln. Bakıcı	5	4,55	0	0,00	5	4,55		
	Anne -Baba	27	24,55	0	0,00	27	24,55		
	En az ikisi	8	7,27	0	0,00	8	7,27		
Çalış. Süresi	1-3 saat a.	5	4,55	1	0,91	6	5,45	4,005	0,220
	3-6 saat a.	9	8,18	0	0,00	9	8,18		
	6-9 saat a.	63	57,27	2	1,82	65	59,09		
	9 saatten f.	27	24,55	3	2,73	30	27,27		
Eğitim Süresi	6 aydan az	19	17,27	0	0,00	19	17,27	1,535	0,409
	6-12 ay ara.	66	60,00	4	3,64	70	63,64		
	12 aydan fa.	19	17,27	2	1,82	21	19,09		

*$p < 0,05$ düzeyinde istatistiksel anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Tablo 15'e göre okul öncesi dönem çocukların tamamına yakını (%94,55) dijital çevrimiçi oyunları oynamamaktadır. Dijital çevrimiçi oyunları oynama durumu çocukların kardeş sayısı dışında hiçbir değişken için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$). Kardeş sayısındaki anlamlı farklılık ($\chi^2_{(1)} = 6,765$; $p < 0,05$) incelendiğinde bir kardeşi olan çocukların bu oyun türünü daha az oynadığı göstermektedir.

Okul öncesi dönem çocukların dijital matematik oyunlarını oynama durumlarına ilişkin betimsel istatistikler hesaplanmış ve Ki-kare testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 16'de sunulmuştur.

Tablo 16. Dijital Matematik Oyunları Oynama Durumunun Değişkenlere Göre Karşılaştırılması

	Alt Kategori	Dijital Matematik Oyun Oynama							
		Hayır		Evet		Toplam			
		f	%	f	%	f	%	Ki-Kare	*p*
	Toplam	97	88,18	13	11,82	110	100,00		
Yaş G.	5	47	42,73	5	4,55	52	47,27	0,146	0,703
	6	50	45,45	8	7,27	58	52,73		
Cins	Kız	50	45,45	8	7,27	58	52,73	0,146	0,703
	Erkek	47	42,73	5	4,55	52	47,27		
Kardeş Sayısı	0	24	21,82	5	4,55	29	26,36	7,354	0,048*
	1	36	32,73	8	7,27	44	40,00		
	2	24	21,82	0	0,00	24	21,82		
	3 ve üzeri	13	11,82	0	0,00	13	11,82		
Anne Eğt. Düzeyi	İlkokul	11	10,00	1	0,91	12	10,91	1,509	0,867
	Ortaokul	8	7,27	1	0,91	9	8,18		
	Lise	29	26,36	5	4,55	34	30,91		
	Üniversite	45	40,91	5	4,55	50	45,45		
	Y.L /Dok.	4	3,64	1	0,91	5	4,55		
Çal. D.	Evet	38	34,55	8	7,27	46	41,82	1,527	0,217
	Hayır	59	53,64	5	4,55	64	58,18		
Bakım Veren Kişi	Yln. Anne	62	56,36	3	2,73	65	59,09	11,423	0,011*
	Yln. B.anne	5	4,55	0	0,00	5	4,55		
	Yln. Bakıcı	3	2,73	2	1,82	5	4,55		
	Anne -Baba	21	19,09	6	5,45	27	24,55		
	En az ikisi	6	5,45	2	1,82	8	7,27		
Çalış. Süresi	1-3 saat a.	5	4,55	1	0,91	6	5,45	4,613	0,138
	3-6 saat a.	9	8,18	0	0,00	9	8,18		
	6-9 saat a.	54	49,09	11	10,00	65	59,09		
	9 saatten f.	29	26,36	1	0,91	30	27,27		
Eğitim Süresi	6 aydan az	16	14,55	3	2,73	19	17,27	0,560	0,831
	6-12 ay ara.	62	56,36	8	7,27	70	63,64		
	12 aydan fa.	19	17,27	2	1,82	21	19,09		

*$p < 0,05$ düzeyinde istatistiksel anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Tablo 16'e göre okul öncesi dönem çocukların çoğunluğu (%88,18) dijital matematik oyunları oynamamaktadır. Dijital matematik oyunları oynama durumu çocukların kardeş sayısı ve çocuklara bakım veren kişi dışında hiçbir değişken için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$). Kardeş sayısındaki anlamlı farklılık ($\chi^2_{(1)} = 7,354$; $p < 0,05$) incelendiğinde bir kardeşi olan çocukların bu oyun türünü daha az oynadığını göstermektedir. Çocuklara bakım veren kişideki anlamlı farklılık ($\chi^2_{(1)} = 11,423$; $p < 0,05$) incelendiğinde yalnız annesinin bakım verdiği çocukların (%56,36) daha fazla dijital matematik oyunları oynamadıkları tespit edilmiştir.

Okul öncesi dönem çocukların dijital eğitsel oyunlarını oynama durumlarına ilişkin betimsel istatistikler hesaplanmış ve Ki-kare testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 17'de sunulmuştur.

Tablo 17. Dijital Eğitsel Oyunları Oynama Durumunun Değişkenlere Göre Karşılaştırılması

	Alt Kategori	Dijital Eğitsel Oyun Oynama							
		Hayır		Evet		Toplam			
		f	%	f	%	f	%	Ki-Kare	*p*
	Toplam	64	58,18	46	41,82	110	100,00		
Yaş G.	5	29	26,36	23	20,91	52	47,27	0,085	0,770
	6	35	31,82	23	20,91	58	52,73		
Cins	Kız	26	23,64	32	29,09	58	52,73	7,868	0,005*
	Erkek	38	34,55	14	12,73	52	47,27		
Kardeş Sayısı	0	14	12,73	15	13,64	29	26,36	2,531	0,740
	1	28	25,45	16	14,55	44	40,00		
	2	13	11,82	11	10,00	24	21,82		
	3 ve üzeri	9	8,18	4	3,64	13	11,82		
Anne Eğt. Düzeyi	İlkokul	9	8,18	3	2,73	12	10,91	2,714	0,616
	Ortaokul	6	5,45	3	2,73	9	8,18		
	Lise	18	16,36	16	14,55	34	30,91		
	Üniversite	29	26,36	21	19,09	50	45,45		
	Y.L /Dok.	2	1,82	3	2,73	5	4,55		
Çal. D.	Evet	24	21,82	22	20,00	46	41,82	0,787	0,375
	Hayır	40	36,36	24	21,82	64	58,18		
Bakım Veren Kişi	Yln. Anne	35	31,82	30	27,27	65	59,09	4,333	0,376
	Yln. B.anne	4	3,64	1	0,91	5	4,55		
	Yln. Bakıcı	4	3,64	1	0,91	5	4,55		
	Anne -Baba	18	16,36	9	8,18	27	24,55		
	En az ikisi	3	2,73	5	4,55	8	7,27		
Çalış. Süresi	1-3 saat a.	4	3,64	2	1,82	6	5,45	1,750	0,672
	3-6 saat a.	7	6,36	2	1,82	9	8,18		
	6-9 saat a.	36	32,73	29	26,36	65	59,09		
	9 saatten f.	17	15,45	13	11,82	30	27,27		
Eğitim Süresi	6 aydan az	13	11,82	6	5,45	19	17,27	3,645	0,162
	6-12 ay ara.	36	32,73	34	30,91	70	63,64		
	12 aydan fa.	15	13,64	6	5,45	21	19,09		

*$p < 0,05$ düzeyinde istatistiksel anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Tablo 17'e göre okul öncesi dönem çocukların yarıdan biraz fazlası(%58,18) dijital eğitsel oyunları oynamamaktadır. Dijital eğitsel oyunları oynama durumu çocukların cinsiyeti dışında hiçbir değişken için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$). Cinsiyetteki anlamlı farklılık ($\chi^2_{(1)} = 7,868$; $p < 0,05$) incelendiğinde erkek çocuklarının bu oyun türünü daha az oynadığı göstermektedir.

Beşinci Araştırma Problemine İlişkin Bulgular

"Okul öncesi dönem çocukların sosyal becerileri (başlangıç becerileri, akademik destek becerileri, arkadaşlık becerileri, duyguları yönetme becerileri) ne düzeydedir?" sorusuna ilişkin betimsel istatistikler yapılmış ve Tablo 18'de sunulmuştur.

Tablo 18. Okul Öncesi Dönem Çocukların Sosyal Beceri Düzeylerine İlişkin Betimsel İstatistikler

Beceriler	Art. Ort.	Std. Sapma	Min	Max	Medyan
Başlangıç Becerileri	48,32	10,21	14,00	60,00	50,00
Akademik Destek B.	48,02	9,44	16,00	60,00	50,00
Arkadaşlık Becerileri	51,55	10,98	14,00	65,00	53,00
Duyguları Yönetme B.	43,34	12,00	12,00	60,00	43,00
Toplam	191,23	39,75	65,00	245,00	195,50

Tablo 18 incelendiğinde faktörlere göre aritmetik ortalamalar başlangıç becerileri için 48,32, akademik destek becerileri için 48,02, arkadaşlık becerleri için 51,55, duyguları yönetme becerileri için 43,34 ve toplam sosyal beceriler için 191,23 şeklindedir. Aritmetik ortalamalar faktör madde sayısına bölünerek standartlaştırılmış aritmetik ortalamalar hesaplanmıştır. Buna göre en yüksekten en düşüğe sırasıyla başlangış becerileri (4,03), akademik destek becerileri (4,00), arkadaşlık becerileri (3,97) ve duyguları yönetme becerileri (3,61)'dir. Yapılan karşılaştırmada çocukların en yüksek başlangıç becerilerine en düşük duyguları yönetme becerisine sahip olduğu görülmüştür.

Altıncı Araştırma Problemine İlişkin Bulgular

"Okul öncesi dönem çocukların sosyal becerileri (başlangıç becerileri, akademik destek becerileri, arkadaşlık becerileri, duyguları yönetme becerileri) düzeyleri çocukların yaş grubuna, cinsiyete, kardeş sayısına, anne eğitim düzeyine, anne çalışma durumuna, çocuğa bakım veren kişiye, ebeveynlerin günlük çalışma süresine ve okul öncesi eğitimi alma süresine göre istatistiksel olarak farklılık göstermekte midir?" sorularına ilişkin testler yapılmış ve sırasıyla sunulmuştur.

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri yaş grubuna göre Mann-Whitney U testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 19'de sunulmuştur.

Tablo 19. Sosyal Beceri Düzeylerinin Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması

Beceriler	Yaş G.	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	*p*
Başlangıç Becerileri	5	52	47,93	2492,50	1114,500	0,018*
	6	58	62,28	3612,50		
Akademik Destek B.	5	52	48,95	2545,50	1167,500	0,041*
	6	58	61,37	3559,50		
Arkadaşlık Becerileri	5	52	50,23	2612,00	1234,000	0,100
	6	58	60,22	3493,00		
Duyguları Yönetme Becerileri	5	52	50,06	2603,00	1225,000	0,090
	6	58	60,38	3502,00		
Toplam	5	52	48,73	2534,00	1156,000	0,035*
	6	58	61,57	3571,00		

*$p < 0,05$ düzeyinde istatistiksel anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri yaş grubuna göre arkadaşlık becerileri ve duyguları yönetme becerileri faktörlerinde istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$). Başlangıç becerileri faktöründe istatistiksel olarak anlamlı farklılaşma (U = 1114,500; $p < 0,05$) bulunmaktadır. Sıra ortalamaları karşılaştırıldığında 6 yaş grubunun (62,28) sıra ortalaması 5 yaş grubundan (47,93) büyüktür ve bu nedenle farklılaşma 6 yaş grubu lehinedir. Akademik destek becerileri faktöründe istatistiksel olarak anlamlı farklılaşma (U = 1167,500; $p < 0,05$) bulunmaktadır. Sıra ortalamaları karşılaştırıldığında 6 yaş grubunun (61,37) sıra ortalaması 5 yaş grubundan (48,95) büyüktür ve bu nedenle farklılaşma 6 yaş grubu lehinedir. Toplam sosyal becerilerinde istatistiksel olarak anlamlı farklılaşma (U = 1156,000; $p < 0,05$) bulunmaktadır. Sıra ortalamaları karşılaştırıldığında 6 yaş grubunun (61,57) sıra ortalaması 5 yaş grubundan (48,73) büyüktür ve bu nedenle farklılaşma 6 yaş grubu lehinedir.

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri cinsiyete göre Mann-Whitney U testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 20'de sunulmuştur.

Tablo 20. Sosyal Beceri Düzeylerinin Cinsiyete Göre Karşılaştırılması

Beceriler	Cins.	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	*p*
Başlangıç Becerileri	Kız	58	53,33	3093,00	1382,000	0,449
	Erkek	52	57,92	3012,00		
Akademik Destek B.	Kız	58	55,08	3194,50	1483,500	0,883
	Erkek	52	55,97	2910,50		

Arkadaşlık Becerileri	Kız	58	53,53	3105,00	1394,000	0,493
	Erkek	52	57,69	3000,00		
Duyguları Yönetme Becerileri	Kız	58	53,45	3100,00	1389,000	0,475
	Erkek	52	57,79	3005,00		
Toplam	Kız	58	53,56	3106,50	1395,500	0,500
	Erkek	52	57,66	2998,50		

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri cinsiyete göre hiç bir faktör ve toplam için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$).

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri kardeş sayısına göre Kruskal Wallis testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 21'te sunulmuştur.

Tablo 21. Sosyal Beceri Düzeylerinin Kardeş Sayısına Göre Karşılaştırılması

Beceri	Kardeş Sayısı	N	Sıra Ortalaması	s.d.	$\chi 2$	p	Fark
Başlangıç Becerileri	0	29	43,67	3	6,572	0,087	-
	1	44	56,47				
	2	24	64,90				
	3 ve üzeri	13	61,27				
Akademik Destek B.	0	29	37,84	3	18,294	0,000*	2 Kardeş,3 kardeş ve üzeri > Kardeş yok
	1	44	53,84				
	2	24	72,48				
	3 ve üzeri	13	69,15				
Arkadaşlık Becerileri	0	29	41,12	3	11,649	0,009*	2 Kardeş> Kardeş Yok
	1	44	54,51				
	2	24	68,00				
	3 ve üzeri	13	67,85				
Duyguları Yönetme Becerileri	0	29	44,41	3	10,012	0,018*	2 Kardeş> Kardeş Yok
	1	44	52,13				
	2	24	66,92				
	3 ve üzeri	13	70,58				
Toplam	0	29	40,97	3	12,528	0,006*	2 Kardeş> Kardeş Yok
	1	44	53,94				
	2	24	68,88				
	3 ve üzeri	13	68,50				

*$p < 0,05$ düzeyinde istatistiksel anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Okul öncesi dönem çocuklarının sosyal beceri düzeyleri kardeş sayısına göre başlangıç becerileri faktöründe istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$). Akademik destek faktöründe istatistiksel olarak anlamlı farklılaşma ($\chi^2_{(3)} = 18,294$, $p < 0,05$) bulunmuştur. Bu farklılaşma 2 kardeşi olan ile kardeşi olmayan ve 3 ve üzeri kardeşi

olan ile kardeşi olmayanlar arasında olup her iki durum için kardeşi olmayanlar aleyhinedir. Arkadaşlık becerileri faktöründe istatistiksel olarak anlamlı farklılaşma ($\chi^2_{(3)}$ = 11,649, p < 0,05) bulunmuştur. Bu farklılaşma 2 kardeşi olan ile kardeşi olmayanlar arasında olup 2 kardeşi olanlar lehinedir. Duyguları yönetme becerileri faktöründe istatistiksel olarak anlamlı farklılaşma ($\chi^2_{(3)}$ = 10,012, p < 0,05) bulunmuştur. Bu farklılaşma 2 kardeşi olan ile kardeşi olmayanlar arasında olup 2 kardeşi olanlar lehinedir. Toplam sosyal beceriler için istatistiksel olarak anlamlı farklılaşma ($\chi^2_{(3)}$ = 12,528, p < 0,05) bulunmuştur. Bu farklılaşma 2 kardeşi olan ile kardeşi olmayanlar arasında olup 2 kardeşi olanlar lehinedir.

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri anne eğitim düzeyine göre Kruskal Wallis testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 22'te sunulmuştur.

Tablo 22. Sosyal Beceri Düzeylerinin Anne Eğitim Düzeyine Göre Karşılaştırılması

Beceri	Anne Eğt. Düzeyi	N	Sıra Ortalaması	s.d.	χ2	p	Fark
Başlangıç Becerileri	İlkokul	12	42,13	4	4,027	0,402	-
	Ortaokul	9	57,11				
	Lise	34	51,66				
	Üniversite	50	60,37				
	Y.L /Dok.	5	62,10				
Akademik Destek B.	İlkokul	12	42,58	4	5,080	0,279	-
	Ortaokul	9	60,94				
	Lise	34	50,40				
	Üniversite	50	59,57				
	Y.L /Dok.	5	70,70				
Arkadaşlık Becerileri	İlkokul	12	46,58	4	4,514	0,341	-
	Ortaokul	9	55,33				
	Lise	34	49,24				
	Üniversite	50	60,50				
	Y.L /Dok.	5	69,80				
Duyguları Yönetme Becerileri	İlkokul	12	45,38	4	5,268	0,261	-
	Ortaokul	9	65,28				
	Lise	34	48,46				
	Üniversite	50	59,85				
	Y.L /Dok.	5	66,60				
Toplam	İlkokul	12	43,79	4	4,712	0,318	-
	Ortaokul	9	59,83				
	Lise	34	49,76				
	Üniversite	50	60,21				

	Y.L /Dok.	5	67,70

Okul öncesi dönem çocuklarının sosyal beceri düzeyleri anne eğitim durumuna göre hiç bir faktörde ve toplamda istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$).

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri anne çalışma durumuna göre Mann-Whitney U testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 23'de sunulmuştur.

Tablo 23. Sosyal Beceri Düzeylerinin Anne Çalışma Durumuna Göre Karşılaştırılması

Beceriler	Çal. D.	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	*p*
Başlangıç Becerileri	Evet	46	59,02	2715,00	1310,000	0,325
	Hayır	64	52,97	3390,00		
Akademik Destek B.	Evet	46	58,35	2684,00	1341,000	0,426
	Hayır	64	53,45	3421,00		
Arkadaşlık Becerileri	Evet	46	57,45	2642,50	1382,500	0,586
	Hayır	64	54,10	3462,50		
Duyguları Yönetme Becerileri	Evet	46	59,32	2728,50	1296,500	0,287
	Hayır	64	52,76	3376,50		
Toplam	Evet	46	58,85	2707,00	1318,000	0,350
	Hayır	64	53,09	3398,00		

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri anne çalışma durumuna göre hiç bir faktör ve toplam için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$).

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri çocuğa bakım veren kişiye göre Kruskal Wallis testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 24'te sunulmuştur.

Tablo 24. Sosyal Beceri Düzeylerinin Çocuğa Bakım Veren Kişiye Göre Karşılaştırılması

Beceri	Bakım Veren Kişi	N	Sıra Ortalaması	s.d.	$\chi 2$	p	Fark
Başlangıç Becerileri	Yln. Anne	65	55,34	4	2,618	0,624	-
	Yln. B.anne	5	37,00				
	Yln. Bakıcı	5	68,70				
	Anne -Baba	27	57,02				
	En az ikisi	8	55,00				
Akademik Destek B.	Yln. Anne	65	54,11	4	4,908	0,297	-
	Yln. B.anne	5	38,20				
	Yln. Bakıcı	5	80,10				
	Anne -Baba	27	58,44				
	En az ikisi	8	52,31				

Arkadaşlık Becerileri	Yln. Anne	65	55,04	4	1,079	0,898	-
	Yln. B.anne	5	49,00				
	Yln. Bakıcı	5	68,60				
	Anne -Baba	27	55,17				
	En az ikisi	8	56,25				
Duyguları Yönetme Becerileri	Yln. Anne	65	54,16	4	4,330	0,363	-
	Yln. B.anne	5	36,30				
	Yln. Bakıcı	5	74,30				
	Anne -Baba	27	59,96				
	En az ikisi	8	51,56				
Toplam	Yln. Anne	65	54,48	4	3,782	0,436	-
	Yln. B.anne	5	38,90				
	Yln. Bakıcı	5	76,40				
	Anne -Baba	27	57,93				
	En az ikisi	8	52,94				

Okul öncesi dönem çocuklarının sosyal beceri düzeyleri çocuğa bakım veren kişiye göre hiç bir faktörde ve toplamda istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$). Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri ebeveyn çalışma süresine göre Kruskal Wallis testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 25'te sunulmuştur.

Tablo 25. Sosyal Beceri Düzeylerinin Ebeveyn Çalışma Süresi Göre Karşılaştırılması

Beceri	Çalışma Süresi	N	Sıra Ortalaması	s.d.	$\chi 2$	p	Fark
Başlangıç Becerileri	1-3 saat a.	6	56,42	3	0,215	0,975	-
	3-6 saat a.	9	53,56				
	6-9 saat	65	56,55				
	9 saatten f.	30	53,62				
Akademik Destek B.	1-3 saat a.	6	51,67	3	2,483	0,478	-
	3-6 saat a.	9	61,44				
	6-9 saat	65	58,37				
	9 saatten f.	30	48,27				
Arkadaşlık Becerileri	1-3 saat a.	6	49,58	3	2,546	0,467	-
	3-6 saat a.	9	62,94				
	6-9 saat	65	58,17				
	9 saatten f.	30	48,67				
Duyguları Yönetme Becerileri	1-3 saat a.	6	50,00	3	3,183	0,364	-
	3-6 saat a.	9	67,39				
	6-9 saat	65	57,61				
	9 saatten f.	30	48,47				
Toplam	1-3 saat a.	6	49,58	3	2,028	0,567	-
	3-6 saat a.	9	62,44				

	6-9 saat	65	57,83
	9 saatten f.	30	49,55

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri ebeveyn çalışma süresine göre hiç bir faktör ve toplam için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$).

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri okul öncesi eğitim alma süresine göre Kruskal Wallis testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 26'da sunulmuştur.

Tablo 26. Sosyal Beceri Düzeylerinin Okul Öncesi Eğitim Alma Süresine Göre Karşılaştırılması

Beceri	Eğitim Süresi	N	Sıra Ortalaması	s.d.	$\chi 2$	p	Fark
Başlangıç Becerileri	6 aydan az	19	50,63	2	0,655	0,721	-
	6-12 ay ara.	70	55,89				
	12 aydan fa.	21	58,60				
Akademik Destek B.	6 aydan az	19	42,16	2	4,105	0,128	-
	6-12 ay ara.	70	57,83				
	12 aydan fa.	21	59,81				
Arkadaşlık Becerileri	6 aydan az	19	39,89	2	5,710	0,058	-
	6-12 ay ara.	70	59,52				
	12 aydan fa.	21	56,21				
Duyguları Yönetme Becerileri	6 aydan az	19	41,61	2	4,401	0,111	-
	6-12 ay ara.	70	58,10				
	12 aydan fa.	21	59,40				
Toplam	6 aydan az	19	42,03	2	4,169	0,124	-
	6-12 ay ara.	70	57,85				
	12 aydan fa.	21	59,86				

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri ebeveyn çalışma süresine göre hiç bir faktör ve toplam için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$).

Yedinci Araştırma Problemine İlişkin Bulgular

"Okul öncesi dönem çocukların sosyal becerileri (başlangıç becerileri, akademik destek becerileri, arkadaşlık becerileri, duyguları yönetme becerileri) düzeyleri öğretmenin eğitim düzeyine ve okul öncesi eğitimde sosyal beceri konulu bir eğitime katılma durumuna göre istatistiksel olarak farklılık göstermekte midir?"sorularına ilişkin testler yapılmış ve sırasıyla sunulmuştur.

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri öğretmeninin eğitim düzeyine göre Kruskal Wallis testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 27'te sunulmuştur.

Tablo 27. Sosyal Beceri Düzeylerinin Öğretmeninin Eğitim Düzeyine Göre Karşılaştırılması

Beceri	Öğrt. Eğitim Düzeyi	N	Sıra Ortalaması	s.d.	χ2	p	Fark
Başlangıç Becerileri	Önlisans	9	59,44	2	3,375	0,185	-
	Lisans	83	57,80				
	Yük.Lisans	18	42,94				
Akademik Destek B.	Önlisans	9	46,61	2	0,863	0,649	-
	Lisans	83	55,83				
	Yük.Lisans	18	58,42				
Arkadaşlık Becerileri	Önlisans	9	48,28	2	0,683	0,711	-
	Lisans	83	55,52				
	Yük.Lisans	18	59,00				
Duyguları Yönetme Becerileri	Önlisans	9	54,50	2	0,273	0,872	-
	Lisans	83	54,83				
	Yük.Lisans	18	59,08				
Toplam	Önlisans	9	53,39	2	0,048	0,976	-
	Lisans	83	55,80				
	Yük.Lisans	18	55,19				

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri öğretmeninin eğitim seviyesine göre hiç bir faktör ve toplam için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$).

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri öğretmeninin okul öncesi eğitimde sosyal beceri konulu bir eğitime katılma durumuna göre Mann-Whitney U testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 28'de sunulmuştur.

Tablo 28. Sosyal Beceri Düzeylerinin Okul Öncesi Eğitimde Sosyal Beceri Konulu Bir Eğitime Katılma Durumuna Göre Karşılaştırılması

Beceriler	Eğt. Alma	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	*p*
Başlangıç Becerileri	Evet	20	54,43	1088,50	878,500	0,867
	Hayır	90	55,74	5016,50		
Akademik Destek B.	Evet	20	53,20	1064,00	854,000	0,721
	Hayır	90	56,01	5041,00		
Arkadaşlık Becerileri	Evet	20	52,75	1055,00	845,000	0,669
	Hayır	90	56,11	5050,00		
	Evet	20	56,28	1125,50	884,500	0,904

Duyguları Yönetme Becerileri	Hayır	90	55,33	4979,50		
Toplam	Evet	20	54,25	1085,00	875,000	0,846
	Hayır	90	55,78	5020,00		

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri öğretmeninin okul öncesi eğitimde sosyal beceri konulu bir eğitime katılma durumuna göre hiç bir faktör ve toplam için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$).

Sekizinci Araştırma Problemine İlişkin Bulgular

"Okul öncesi dönem çocukların sosyal becerileri (başlangıç becerileri, akademik destek becerileri, arkadaşlık becerileri, duyguları yönetme becerileri) düzeyleri çocukların dijital oyun oynama durumuna, dijital oyun oynama sıklığına, dijital oyun oynama sürelerine ve tercih edilen dijital oyun türlerine göre istatistiksel olarak farklılık göstermekte midir?"sorularına ilişkin testler yapılmış ve sırasıyla sunulmuştur.

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital oyun oynama durumuna göre Mann-Whitney U testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 29'da sunulmuştur.

Tablo 29. Sosyal Beceri Düzeylerinin Dijital Oyun Oynama Durumuna Göre Karşılaştırılması

Beceriler	Dijital O. Oynama	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	*p*
Başlangıç Becerileri	Evet	90	54,78	4930,00	835,000	0,613
	Hayır	20	58,75	1175,00		
Akademik Destek B.	Evet	90	55,99	5039,00	856,000	0,732
	Hayır	20	53,30	1066,00		
Arkadaşlık Becerileri	Evet	90	55,06	4955,00	860,000	0,756
	Hayır	20	57,50	1150,00		
Duyguları Yönetme Becerileri	Evet	90	55,05	4954,50	859,500	0,753
	Hayır	20	57,53	1150,50		
Toplam	Evet	90	55,20	4968,00	873,000	0,834
	Hayır	20	56,85	1137,00		

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital oyun oynama durumuna göre hiç bir faktör ve toplam için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$).

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital oyun oynama sıklığına göre Kruskal Wallis testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 30'da sunulmuştur.

Tablo 30. Sosyal Beceri Düzeylerinin Dijital Oyun Oynama Sıklığına Göre Karşılaştırılması

Beceri	Oynama Sıklığı	N	Sıra Ortalaması	s.d.	$\chi 2$	p	Fark
Başlangıç Becerileri	Haftada 1	19	42,24	2	0,689	0,709	-
	Haftada 1-3	24	43,96				
	Hafta. 3 ten f.	47	47,61				
Akademik Destek B.	Haftada 1	19	40,21	2	1,124	0,570	-
	Haftada 1-3	24	48,48				
	Hafta. 3 ten f.	47	46,12				
Arkadaşlık Becerileri	Oynamıyor	19	39,53	2	1,751	0,417	-
	Haftada 1	24	50,10				
	Haftada 1-3	47	45,56				
Duyguları Yönetme Becerileri	Oynamıyor	19	38,74	2	3,091	0,213	-
	Haftada 1	24	52,56				
	Haftada 1-3	47	44,63				
Toplam	Oynamıyor	19	40,08	2	1,232	0,540	-
	Haftada 1	24	48,85				
	Haftada 1-3	47	45,98				

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital oyun oynama sıklığına göre hiç bir faktör ve toplam için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$).

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital oyun oynama süresine göre Kruskal Wallis testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 31'de sunulmuştur.

Tablo 31. Sosyal Beceri Düzeylerinin Dijital Oyun Oynama Süresine Göre Karşılaştırılması

Beceri	Oynama Süresi	N	Sıra Ortalaması	s.d.	$\chi 2$	p	Fark
Başlangıç Becerileri	1 saatten az	37	46,55	2	4,392	0,111	-
	1-3 saat arası	38	49,42				
	3 saatten faz.	15	32,97				
Akademik Destek B.	1 saatten az	37	49,55	2	2,760	0,252	-
	1-3 saat arası	38	45,17				
	3 saatten faz.	15	36,33				
Arkadaşlık Becerileri	1 saatten az	37	48,31	2	1,869	0,393	-
	1-3 saat arası	38	45,93				
	3 saatten faz.	15	37,47				

Duyguları Yönetme Becerileri	1 saatten az	37	47,54	2	1,910	0,385	-
	1-3 saat arası	38	46,86				
	3 saatten faz.	15	37,03				
Toplam	1 saatten az	37	48,38	2	2,596	0,273	-
	1-3 saat arası	38	46,54				
	3 saatten faz.	15	35,77				

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital oyun oynama süresine göre hiç bir faktör ve toplam için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$).

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital aksiyon oyunlarını tercih etme durumuna göre Mann-Whitney U testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 32'de sunulmuştur.

Tablo 32. Sosyal Beceri Düzeylerinin Dijital Aksiyon Oyunlarını Tercih Etme Durumuna Göre Karşılaştırılması

Beceriler	Aksiyon O. Oyn.	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	*p*
Başlangıç Becerileri	Hayır	81	55,91	4528,50	1141,500	0,822
	Evet	29	54,36	1576,50		
Akademik Destek B.	Hayır	81	55,37	4485,00	1164,000	0,943
	Evet	29	55,86	1620,00		
Arkadaşlık Becerileri	Hayır	81	54,33	4401,00	1080,000	0,520
	Evet	29	58,76	1704,00		
Duyguları Yönetme Becerileri	Hayır	81	54,86	4444,00	1123,000	0,726
	Evet	29	57,28	1661,00		
Toplam	Hayır	81	54,93	4449,50	1128,500	0,755
	Evet	29	57,09	1655,50		

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital aksiyon oyunlarını tercih etme durumuna göre hiç bir faktör ve toplam için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$).

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital macera oyunlarını tercih etme durumuna göre Mann-Whitney U testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 33'de sunulmuştur.

Tablo 33. Sosyal Beceri Düzeylerinin Dijital Macera Oyunlarını Tercih Etme Durumuna Göre Karşılaştırılması

Beceriler	Macera O. Oyn.	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	*p*

Başlangıç Becerileri	Hayır	75	58,35	4376,50	1098,500	0,168
	Evet	35	49,39	1728,50		
Akademik Destek B.	Hayır	75	57,80	4335,00	1140,000	0,267
	Evet	35	50,57	1770,00		
Arkadaşlık Becerileri	Hayır	75	58,13	4360,00	1115,000	0,203
	Evet	35	49,86	1745,00		
Duyguları Yönetme Becerileri	Hayır	75	58,09	4357,00	1118,000	0,211
	Evet	35	49,94	1748,00		
Toplam	Hayır	75	58,35	4376,00	1099,000	0,170
	Evet	35	49,40	1729,00		

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital macera oyunlarını tercih etme durumuna göre hiç bir faktör ve toplam için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$).

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital dövüş oyunlarını tercih etme durumuna göre Mann-Whitney U testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 34'de sunulmuştur.

Tablo 34. Sosyal Beceri Düzeylerinin Dijital Dövüş Oyunlarını Tercih Etme Durumuna Göre Karşılaştırılması

Beceriler	Dövüş O. Oyn.	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	*p*
Başlangıç Becerileri	Hayır	95	55,72	5293,00	692,000	0,858
	Evet	15	54,13	812,00		
Akademik Destek B.	Hayır	95	55,17	5241,00	681,000	0,783
	Evet	15	57,60	864,00		
Arkadaşlık Becerileri	Hayır	95	54,01	5130,50	570,500	0,215
	Evet	15	64,97	974,50		
Duyguları Yönetme Becerileri	Hayır	95	54,05	5135,00	575,000	0,230
	Evet	15	64,67	970,00		
Toplam	Hayır	95	54,58	5185,50	625,500	0,448
	Evet	95	55,72	5293,00		

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital dövüş oyunlarını tercih etme durumuna göre hiç bir faktör ve toplam için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$).

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital platform oyunlarını tercih etme durumuna göre Mann-Whitney U testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 35'de sunulmuştur.

Tablo 35. Sosyal Beceri Düzeylerinin Dijital Platform Oyunlarını Tercih Etme Durumuna Göre Karşılaştırılması

Beceriler	Platform O. Oyn.	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	*p*
Başlangıç Becerileri	Hayır	77	57,31	4412,50	1131,500	0,363
	Evet	33	51,29	1692,50		
Akademik Destek B.	Hayır	77	55,84	4300,00	1244,000	0,862
	Evet	33	54,70	1805,00		
Arkadaşlık Becerileri	Hayır	77	56,06	4316,50	1227,500	0,778
	Evet	33	54,20	1788,50		
Duyguları Yönetme Becerileri	Hayır	77	55,95	4308,00	1236,000	0,822
	Evet	33	54,45	1797,00		
Toplam	Hayır	77	56,47	4348,00	1196,000	0,627
	Evet	33	53,24	1757,00		

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital platform oyunlarını tercih etme durumuna göre hiç bir faktör ve toplam için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$).

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital bilmece oyunlarını tercih etme durumuna göre Mann-Whitney U testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 36'da sunulmuştur.

Tablo 36. Sosyal Beceri Düzeylerinin Dijital Bilmece Oyunlarını Tercih Etme Durumuna Göre Karşılaştırılması

Beceriler	Bilmece O. Oyn.	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	*p*
Başlangıç Becerileri	Hayır	92	53,90	4958,50	680,500	0,232
	Evet	18	63,69	1146,50		
Akademik Destek B.	Hayır	92	54,16	4983,00	705,000	0,319
	Evet	18	62,33	1122,00		
Arkadaşlık Becerileri	Hayır	92	54,35	5000,50	722,500	0,392
	Evet	18	61,36	1104,50		
Duyguları Yönetme Becerileri	Hayır	92	54,35	5000,50	722,500	0,393
	Evet	18	61,36	1104,50		
Toplam	Hayır	92	54,00	4968,00	690,000	0,264
	Evet	18	63,17	1137,00		

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital bilmece oyunlarını tercih etme durumuna göre hiç bir faktör ve toplam için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$).

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital bulmaca/ zeka oyunlarını tercih etme durumuna göre Mann-Whitney U testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 37'de sunulmuştur.

Tablo 37. Sosyal Beceri Düzeylerinin Dijital Bulmaca/ Zeka Oyunlarını Tercih Etme Durumuna Göre Karşılaştırılması

Beceriler	Bul./Zeka O. Oyn.	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	*p*
Başlangıç Becerileri	Hayır	72	51,53	3710,00	1082,000	0,071
	Evet	38	63,03	2395,00		
Akademik Destek B.	Hayır	72	52,66	3791,50	1163,500	0,197
	Evet	38	60,88	2313,50		
Arkadaşlık Becerileri	Hayır	72	52,58	3786,00	1158,000	0,185
	Evet	38	61,03	2319,00		
Duyguları Yönetme Becerileri	Hayır	72	53,03	3818,50	1190,500	0,264
	Evet	38	60,17	2286,50		
Toplam	Hayır	72	52,18	3757,00	1129,000	0,133
	Evet	38	61,79	2348,00		

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital bulmaca/zeka oyunlarını tercih etme durumuna göre hiç bir faktör ve toplam için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$).

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital simülasyon oyunlarını tercih etme durumuna göre Mann-Whitney U testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 38'de sunulmuştur.

Tablo 38. Sosyal Beceri Düzeylerinin Dijital Simülasyon Oyunlarını Tercih Etme Durumuna Göre Karşılaştırılması

Beceriler	Simülasyon O. Oyn.	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	*p*
Başlangıç Becerileri	Hayır	86	56,52	4861,00	944,000	0,523
	Evet	24	51,83	1244,00		
Akademik Destek B.	Hayır	86	57,65	4957,50	847,500	0,180
	Evet	24	47,81	1147,50		
Arkadaşlık Becerileri	Hayır	86	56,65	4872,00	933,000	0,472

	Evet	24	51,38	1233,00		
Duyguları Yönetme Becerileri	Hayır	86	56,72	4877,50	927,500	0,449
	Evet	24	51,15	1227,50		
Toplam	Hayır	86	56,73	4879,00	926,000	0,443
	Evet	24	51,08	1226,00		

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital simülasyon oyunlarını tercih etme durumuna göre hiç bir faktör ve toplam için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$).

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital spor oyunlarını tercih etme durumuna göre Mann-Whitney U testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 39'da sunulmuştur.

Tablo 39. Sosyal Beceri Düzeylerinin Dijital Spor Oyunlarını Tercih Etme Durumuna Göre Karşılaştırılması

Beceriler	Spor O. Oyn.	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	*p*
Başlangıç Becerileri	Hayır	97	53,57	5196,50	443,500	0,082
	Evet	13	69,88	908,50		
Akademik Destek B.	Hayır	97	54,14	5252,00	499,000	0,222
	Evet	13	65,62	853,00		
Arkadaşlık Becerileri	Hayır	97	53,70	5209,00	456,000	0,105
	Evet	13	68,92	896,00		
Duyguları Yönetme Becerileri	Hayır	97	53,94	5232,00	479,000	0,160
	Evet	13	67,15	873,00		
Toplam	Hayır	97	53,69	5208,00	455,000	0,104
	Evet	13	69,00	897,00		

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital spor oyunlarını tercih etme durumuna göre hiç bir faktör ve toplam için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$).

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital strateji oyunlarını tercih etme durumuna göre Mann-Whitney U testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 40'da sunulmuştur.

Tablo 40. Sosyal Beceri Düzeylerinin Dijital Strateji Oyunlarını Tercih Etme Durumuna Göre Karşılaştırılması

Beceriler	Strateji O. Oyn.	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	*p*
Başlangıç Becerileri	Hayır	104	54,47	5664,50	443,500	0,082
	Evet	6	73,42	440,50		
Akademik Destek B.	Hayır	104	54,69	5687,50	499,000	0,222
	Evet	6	69,58	417,50		
Arkadaşlık Becerileri	Hayır	104	54,71	5689,50	456,000	0,105
	Evet	6	69,25	415,50		
Duyguları Yönetme Becerileri	Hayır	104	54,62	5680,00	479,000	0,160
	Evet	6	70,83	425,00		
Toplam	Hayır	104	54,47	5664,50	455,000	0,104
	Evet	6	73,42	440,50		

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital strateji oyunlarını tercih etme durumuna göre hiç bir faktör ve toplam için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$).

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital mantıksal oyunlarını tercih etme durumuna göre Mann-Whitney U testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 41'de sunulmuştur.

Tablo 41. Sosyal Beceri Düzeylerinin Mantıksal Oyunları Tercih Etme Durumuna Göre Karşılaştırılması

Beceriler	Mantıksal O. Oyn.	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	*p*
Başlangıç Becerileri	Hayır	92	52,26	4808,00	530,000	0,016*
	Evet	18	72,06	1297,00		
Akademik Destek B.	Hayır	92	53,11	4886,50	608,500	0,075
	Evet	18	67,69	1218,50		
Arkadaşlık Becerileri	Hayır	92	53,92	4960,50	682,500	0,238
	Evet	18	63,58	1144,50		
Duyguları Yönetme Becerileri	Hayır	92	53,29	4902,50	624,500	0,099
	Evet	18	66,81	1202,50		
Toplam	Hayır	92	52,96	4872,50	594,500	0,059
	Evet	18	68,47	1232,50		

*$p < 0,05$ düzeyinde istatistiksel anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital mantıksal oyunları tercih etme durumuna göre başlangıç becerileri dışında hiç bir faktör ve toplam için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$). Başlangıç becerileri faktöründe istatistiksel olarak anlamlı farklılaşma ($U = 530,000$; $p < 0,05$) bulunmaktadır. Sıra

ortalamaları karşılaştırıldığında mantıksal oyun oynayanların (72,06) sıra ortalaması oynamayanlardan (52,26) büyüktür ve bu nedenle farklılaşma mantıksal oyun oynayanlar lehinedir.

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital çevrimiçi oyunları tercih etme durumuna göre Mann-Whitney U testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 42'de sunulmuştur.

Tablo 42. Sosyal Beceri Düzeylerinin Dijital Çevrimiçi Oyunları Tercih Etme Durumuna Göre Karşılaştırılması

Beceriler	Çevrimiçi O. Oyn.	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	*p*
Başlangıç Becerileri	Hayır	104	56,18	5842,50	241,500	0,352
	Evet	6	43,75	262,50		
Akademik Destek B.	Hayır	104	56,22	5846,50	237,500	0,325
	Evet	6	43,08	258,50		
Arkadaşlık Becerileri	Hayır	104	56,42	5868,00	216,000	0,205
	Evet	6	39,50	237,00		
Duyguları Yönetme Becerileri	Hayır	104	56,24	5848,50	235,500	0,313
	Evet	6	42,75	256,50		
Toplam	Hayır	104	56,19	5843,50	240,500	0,346
	Evet	6	43,58	261,50		

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital çevrimiçi oyunlarını tercih etme durumuna göre hiç bir faktör ve toplam için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$).

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital matematik oyunları tercih etme durumuna göre Mann-Whitney U testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 43'de sunulmuştur.

Tablo 43. Sosyal Beceri Düzeylerinin Dijital Matematik Oyunları Tercih Etme Durumuna Göre Karşılaştırılması

Beceriler	Matematik O. Oyn.	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	*p*
Başlangıç Becerileri	Hayır	97	53,88	5226,00	473,000	0,144
	Evet	13	67,62	879,00		
Akademik Destek B.	Hayır	97	53,72	5210,50	457,500	0,108
	Evet	13	68,81	894,50		
Arkadaşlık Becerileri	Hayır	97	54,08	5245,50	492,500	0,200

	Evet	13	66,12	859,50		
Duyguları Yönetme Becerileri	Hayır	97	54,05	5242,50	489,500	0,191
	Evet	13	66,35	862,50		
Toplam	Hayır	97	53,84	5222,00	469,000	0,134
	Evet	13	67,92	883,00		

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital matematik oyunlarını tercih etme durumuna göre hiç bir faktör ve toplam için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$).

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital eğitsel oyunları tercih etme durumuna göre Mann-Whitney U testi kullanılarak karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 44'de sunulmuştur.

Tablo 44. Sosyal Beceri Düzeylerinin Dijital Eğitsel Oyunları Tercih Etme Durumuna Göre Karşılaştırılması

Beceriler	Eğitsel O. Oyn.	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	*p*
Başlangıç Becerileri	Hayır	64	52,71	3373,50	1293,500	0,278
	Evet	46	59,38	2731,50		
Akademik Destek B.	Hayır	64	53,58	3429,00	1349,000	0,455
	Evet	46	58,17	2676,00		
Arkadaşlık Becerileri	Hayır	64	54,72	3502,00	1422,000	0,761
	Evet	46	56,59	2603,00		
Duyguları Yönetme Becerileri	Hayır	64	55,73	3566,50	1457,500	0,930
	Evet	46	55,18	2538,50		
Toplam	Hayır	64	54,31	3476,00	1396,000	0,645
	Evet	46	57,15	2629,00		

Okul öncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri dijital eğitsel oyunlarını tercih etme durumuna göre hiç bir faktör ve toplam için istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemiştir ($p > 0,05$).

4.2 Tartışma

Okul öncesi dönem çocuklarında sosyal becerilerinin dijital oyun oynama özelliklerine göre incelendiği bu çalışmada toplanan veriler sonucunda farklı değişkenlerin süreç üzerinde etkili olduğu sonucuna varılmıştır. Araştırma problemlerinden birincisinde okul öncesi dönemde çocukların dijital oynama durumlarının irdelenmesi amaçlanmıştır. Oyun oynama durumlarının daha önceden belirlenmiş olan demografik değişkenlere göre

değişip değişmediği tespit edilmeye çalışılmıştır. Bu demografik değişkenler; yaş grubu, cinsiyet, kardeş sayısı, anne eğitim düzeyi ve çalışma durumu, çocuğa bakım veren kişi, ebeveynlerin günlük çalışma süresi ve okul öncesi eğitim alıp almama durumu olarak belirlenmiştir. Soru üzerinde yapılan ki-kare testine göre dijital oyun oynamayı etkileyen tek bağımsız değişkenin cinsiyet olduğu sonucuna varılmış ($p<0,05$), diğer değişkenlerin ise anlamlı bir farklılık meydana getirmediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir.

Mustafaoğlu ve Yasacı (2018), dijital oyun oynamanın çocuklar üzerindeki olumsuz etkilerini incelediği çalışmasında, kız çocuklarının daha erken yaşta dijital oyun oynamaya başladıkları ve cinsiyete göre oyun oynama sürecinde anlamlı farklılıklar meydana geldiğini tespit etmiştir ve bu bizim çalışmamızı destekler nitelikte bir sonuçtur. Ayrıca Ünsal (2019) ve Güzen (2021), çalışmalarında yaş grubu değişkeninin çocukların dijital oyun oynama süreçlerinde etkin bir faktör olmadığını tespit etmişlerdir. Aydoğdu (2018) ise, dijital oyun bağımlılıklarını çeşitli değişkenler açısından değerlendirdiği çalışmasında dijital oyun oynama düzeyinin cinsiyet, yaş grubu, kardeş sayısı, annenin öğrenim durumu değişkenlerine göre değişip değişmediğini incelemiş ve yalnızca yaş grubu değişkenine göre anlamlı bir farklılık oluştuğu sonucuna varmıştır. Bu çalışmada farklı bir sonuca varılmış olmasının nedeninin çalışılan yaş grubunun büyük olmasından kaynaklandığı düşünülmektedir. Cinsiyet konusunda anlamlı farklılıkların ortaya çıkmasının bir nedeni olarak toplumsal cinsiyet kavramının da değerlendirilebileceği göz önüne alınmalıdır. Erkek çocuklarının küçük yaşlardan itibaren daha fazla ev dışında bulunabilme özgürlüklerinin oluşu toplumumuzda kız çocuklarının çoğunlukla evde vakit geçirmelerine ve bu nedenle de kendileri için yeni oyun oynama alanlarını keşfetmelerine ve dijital oyunlarda daha fazla zaman geçirmelerine sebep olmaktadır şeklinde bir çıkarımın yapılması mümkündür. Çalışmanın başında diğer demografik değişkenlerin de çocukların oyun oynama durumları üzerinde etkili olacağı beklenmekteydi. Güzen (2021), Covid-19 döneminde 4-6 yaş aralığındaki çocukların dijital oyun bağımlılıklarını incelediği çalışmasında annenin çalışma durumunun çocukların dijital oyun oynama eğilimlerini etkilediğini bildirmiştir. Bu çalışmada farklı bir sonuç alınmasının nedeninin örneklemin kısıtlı olmasından kaynaklandığı tahmin edilmektedir. Daha güvenilir sonuçların elde edilebilmesi adına konu hakkında daha fazla saha çalışmasının yapılması çalışmanın önerileri arasında yer alacaktır.

Araştırmanın ikinci probleminde, okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun oynama sıklığı düzeyi ve yine ilk araştırma probleminde belirtilen demografik değişkenlere göre değişip değişmediğinin belirlenmesi hedeflenmiştir. Elde edilen verilere göre çocukların oyun oynama sıklığının herhangi bir bağımsız değişkenden istatiksel açıdan etkilenmediği saptanmıştır. Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun oynama sıklıklarının ise yarısından fazlasında haftada üç gün olduğu tespit edilmiştir.

Akçay ve Özcebe (2012), okul öncesi dönem çocuk ve ailelerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarını değerlendirdikleri çalışmalarında, çocuklardan %44,1'inin hafta içi ortalama 0,53, hafta sonu ise 1,62 saat oyun oynadıklarını tespit etmişlerdir. Anne öğrenim durumunun ise oyun oynama durumu üzerinde herhangi anlamlı bir etkisinin olmadığı tespit edilmiştir. Araştırmacıların elde ettiği oyun oynama süresi saat bazında olduğu için bizim çalışmamızda kıyaslanamamaktadır ancak demografik değişkenlerden anne eğitim durumunun süreci etkilememesi çalışmamızla paralel bir sonuç vermektedir. Bu araştırma probleminde de literatürde konuya ilişkin yer alan diğer çalışma verileriyle uyumlu bir şekilde anne eğitim düzeyi, çocuğa bakım veren kişi ve ebeveynlerin çalışma sürelerinin çocukların oyun oynama düzeylerinde etkili olması gerektiği beklentisi oluşmuştur. Bu şekilde bir beklentinin oluşmasının nedeninin eğitim düzeyi düşük olan ebeveynlerin dijital oyun konusunda yeterli bilgi sahibi olmadıklarının gözlemlenmesi ve bu nedenle de süreci nasıl denetleyecekleri ve yönetecekleri hakkında fikir sahibi olmadıklarının düşünülmesinden ileri gelmektedir. Nitekim Hazar ve ark. (2016) ile Toran ve ark. (2016) çalışmalarında ebeveyn eğitim durumunun çocukların dijital oyun oynama aktiviteleri üzerinde etkin olduğunu bildirmişlerdir. Ayrıca Yiğit (2019), çalışmasında cinsiyetin de çocukların dijital oyun oynama durumları üzerinde etkili olan bir faktör olduğunu tespit etmiştir. Buna karşılık Talan ve Kalınkara (2020) çalışmalarında cinsiyet değişkeni açısından anlamlı bir farklılığa rastlamamışlardır. Görüldüğü üzere literatürde yer alan çalışma sonuçları arasında bir görüş birliği bulunmamaktadır ve bunun nedeninin örneklemlerin diğer demografik ve çevresel değişkenlerden etkilenmiş olabilecekleri olduğu düşünülmektedir.

Üçüncü araştırma problemi okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun oynama süreleri düzeyi ve bu düzeyin belirtilen demografik değişkenlere göre değişip değişmediğinin belirlenmesi üzerinedir. Araştırmada elde edilen bulgulara göre okul öncesi dönem

çocuklarının dijital oyun oynama sürelerinin %41,11 oranında bir saatten az olduğu sonucuna varılmış ve bu süre üzerinde etkili olan bağımsız değişkenin de çocukların anne çalışma durumu olduğu tespit edilmiştir.

Çocukların anne çalışma durumlarına bağlı olarak dijital oyun oynama sürelerinin etkilenmesi son derece makul ve beklenir bir sonuçtur. Anneleri ile yeterince vakit geçiremeyen çocuklara başkaları tarafından bakım verilirken daha çok dijital oyunlarda vakit geçirmelerine müsaade edilmektedir. Talan ve Kalınkara (2021) yaptıkları çalışmada haftalık oyun oynama süresinin en fazla 1-5 saat aralığında olduğunu tespit etmişlerdir. Buna ek olarak Işıkoğlu ve ark. (2021) dijital ve dijital olmayan oyun davranışlarını inceledikleri bir çalışmada yaşları 58-64 ay aralığında olan çocukların dijital oyun sürelerinin günlük ortalama 24-29 dakika aralığında olduğunu tespit etmişlerdir. Bu çalışmada bir önceki araştırma problemi sonuçları ile birleştirildiğinde çocukların oyun sürelerinin haftalık üç gün ve bir saatten az olduğu düşünüldüğünde elde edilen bulguların literatür verileriyle uyum sağladığı görülmektedir.

Araştırmada dördüncü probleme gelindiğinde okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun tercihlerinin irdelendiği görülmektedir. Yine belirtilen demografik bilgilerin oyun tercihlerini etkileyip etkilemediği de araştırılmıştır. Araştırma sorusunda dijital oyunlar kendi aralarında alt kategorilere ayrılarak değerlendirilmiş ve bu kategoriler; aksiyon, macera, dövüş, platform, bilmece, bulmaca-zekâ, simülasyon, spor, strateji, mantıksal, çevrimiçi, matematiksel, eğitsel olarak belirlenmiştir. Yapılan ki-kare testi sonucunda elde edilen sonuçlara göre dijital aksiyon oyunu oynama durumunun yalnızca cinsiyet değişkeninden anlamlı derecede etkilendiği görülmüştür. Okul öncesi dönem çocuklarından %26,36'sının dijital aksiyon oyunları oynadıkları ve bu durumun yalnızca cinsiyet faktörüne bağlı olarak değişiklik gösterdiği belirlenmiştir. Cinsiyet farklılıklarına bakıldığında ise erkek çocuklarının kız çocuklarına kıyasla daha fazla dijital aksiyon oyunu tercih ettikleri görülmüştür. Macera oyunu oynama durumlarına ilişkin verilere bakıldığında ise herhangi bir bağımsız değişkenin durum üzerinde etkili olmadığı ve okul öncesi dönem çocuklarında çoğunluk olarak macera oyunu oynamadığı (%68,18) tespit edilmiştir. Dijital dövüş oyunları oynama durumunda ise çocukların %86,36'sının dijital dövüş oyunu oynamadığı ve oynama durumunun da cinsiyete bağlı olarak değişiklik gösterdiği ($p<0,05$), erkek çocuklarının daha fazla dijital dövüş oyunu oynadıkları

belirlenmiştir. Platform oyunu oynama durumları irdelendiğinde yine cinsiyetin anlamlı bir farklılık meydana getirdiği ($p<0,05$) ve çocukların çoğunluk olarak dijital platform oyunlarını oynamadıkları (%70), oynayanların ise çoğunlukla erkek çocukları olduğu belirlenmiştir. Bilmece oyunu oynama durumlarına ilişkin hesaplanan betimsel istatistik sonuçlarına göre ise okul öncesi dönem çocuklarının %83,64'ünün dijital bilmece oyunu oynamadıkları ve bu durumun yalnızca ebeveyn çalışma süresine bağlı olarak anlamlı değişiklik gösterdiği ($p<0,05$) tespit edilmiştir. Bulmaca-zekâ oyunu oynama durumları incelenen çocukların çoğunluk olarak yine (%65,45) bu oyunları tercih etmedikleri ve bağımsız değişkenlerden hiçbirinin bu durumu etkilemediği belirlenmiştir. Simülasyon kategorisinde ise çocuklar yine çoğunluk olarak bu kategori oyunları tercih etmemektedirler (%78,18) ve cinsiyet ile okul öncesi eğitim alma faktörlerinde anlamlı farklılık meydana gelmektedir ($p<0,05$). Kız çocuklarının ve okul öncesi eğitim süresi 6-12 ay aralığında olan çocukların ise bu oyun türünü daha az tercih ettikleri belirlenmiştir. Okul öncesi dönemde çocukların oynadıkları bir diğer oyun türü spordur ve çocukların %88,18 oranında bu oyun türünü oynamadıkları ve diğer bağımsız değişkenlerden etkilenmedikleri belirlenmiştir. Strateji oyun türünün ise yine tercih edilmediği (%94,55) ve değişkenlerden etkilenmediği belirlenmiştir. Mantıksal oyun türünün ise %83,64 oranında tercih edilmediği ve bağımsız değişkenlerden yalnızca anne çalışma durumunda etkilendiği belirlenmiştir ($p<0,05$). Çevrimiçi oyunların ise neredeyse çocukların tamamına yakını tarafından oynanmadığı ancak bu durumun kardeş sayısına bağlı olarak değişim gösterdiği, bir kardeşe sahip olan çocukların çevrimiçi oyunları daha az tercihe ettikleri belirlenmiştir. Matematiksel olan dijital oyunlar zaten 5-6 yaş grubundaki çocuklar için pek uygun değildir ve sonuçlara göre de çocukların %88,18'inin tercih etmediği açığa çıkmıştır. Bu oyun türünü tercih etme durumunun kardeş sayısı ile bakım veren kişi değişkenlerinden etkilendiği belirlenmiştir ($p<0,05$). Bir kardeşe sahip olan çocukların ve sadece anneleri tarafından bakılan çocukların bu oyun türünü daha az tercih ettikleri belirlenmiştir. Eğitsel oyun oynama durumlarına bakıldığında diğer oyun türlerinin ardından daha fazla tercih edildiği görülmüş ve çocukların yalnızca %58,18'inin eğitsel oyunları tercih etmedikleri görülmüştür. Ayrıca bu oyunu oynama durumunun cinsiyet faktöründen etkilendiği de belirlenmiştir. Kız çocuklarının eğitsel oyunları daha fazla tercih ettikleri açığa çıkarılmıştır.

Elde edilen sonuçlara göre çocukların yalnızca eğitsel türü oyunları oynamayı tercih ettikleri görülmektedir. Bu durumun nedeninin 4-6 yaş grubu çocuklarının eğitsel oyun türüne daha kolay uyum sağlamaları ve dikkatlerini çekmesi olarak ya da aile yönlendirmesi olarak açıklamamız mümkündür. Erkek çocukların aksiyon, dövüş, simülasyon ve platform türündeki oyunlarda cinsiyet açısından anlamlı bir farklılık meydana getirmelerinin temel nedeninin diğer yapılan araştırmalar tarafından da bu tür oyun türlerinin erkek egemen bir tür olduklarını açıklamalarıyla bu çalışma sonuçları da desteklenmiş olmaktadır (Horzum, 2011; Hazar ve ark., 2020). Elbette yine bunun üzerinde toplumsal cinsiyet rollerinin etkili olduğunu söyleyebiliriz. Doğdukları günden itibaren daha mücadeleci ve kavgacı yetiştirilen erkek çocuklarının onların oyun tercihlerini de etkilemiş olabileceği düşünülmektedir. Nitekim elde edilen sonuçlara bakıldığında kız çocuklarının eğitsel oyunları daha fazla tercih ettikleri görülmektedir. Bu da bazı ebeveynlerin kız çocuklarına daha çok destekleyici davranmalarının sonucu olduğu düşünülebilir. Aktaş ve Bostancı (2021), yaptıkları çalışmada Covid-19 pandemisi sürecinde bu sürecin dijital oyun oynama durumuna etkisini araştırmışlar ve yine cinsiyet faktörünün oyun türü üzerinde anlamlı bir farklılığa yol açtığını bildirmişlerdir. Bu çalışma, diğer pek çok oyun türünün çocuklar tarafından tercih edilmeme nedeni çocukların henüz el-kol koordinasyonlarını tam olarak sağlayamamaları ve zihinsel olarak strateji gibi oyunlara yetersiz kalmaları olduğu tahmin edilmektedir. Yıldız (2019), demografik özelliklerin dijital oyun türü tercihi üzerindeki etkisini incelediği çalışmasında bireylerin oyun tercihlerinde cinsiyet değişkeninin etkili olduğunu, yaş ve eğitim düzeyi değişkenlerinin ise herhangi bir anlamlı farklılığa yol açmadığını bildirmiştir. Çalışmada elde edilen bir kardeşe sahip olan ve yalnızca anneleri tarafından bakımları üstlenen çocukların matematiksel oyunları daha az tercih etmelerindeki nedenin, okul öncesi dönemde zaten matematiksel işlemlerin çocuklar tarafından çok fazla yapılmaması ve okul öncesi çocuk bakımı ile kardeş sorumluluğunu tek başına alan annelerin çocuklarına matematik anlamında herhangi bir eğitim verememeleri dolayısıyla çocuklarının bu oyun türüne daha az ilgi duymaları şeklinde açıklanabilir. Ayrıca literatürde yer alan çalışmalara bakıldığında yaş grubu ne olursa olsun dijital oyun türleri arasında en fazla aksiyon olduğu göze çarpmaktadır (Phan ve ark., 2012; Salmon ve ark., 2017). Üstündağ (2019), çalışmasında 4-6 yaş aralığındaki çocukların dijital oyun

tercihlerini araştırmış ve bu yaş grubunun daha fazla yarış, hayvanların yer aldığı aksiyon oyunlarına eğilimli olduklarını tespit etmiştir.

Çalışmada beşinci araştırma probleminde okul öncesi dönem çocuklarında sosyal becerilerin ne düzeyde olduğunun ölçümlenmesi sağlanmıştır. Sosyal beceriler kendi aralarında; başlangıç becerileri, akademik destek becerileri, arkadaşlık becerileri ve duyguları yönetme becerileri olarak kategorilendirilmiştir. Yapılan betimsel istatistik hesaplamaları sonucunda okul öncesi dönemde çocukların en fazla başlangıç becerilerinde en az ise duyguları yönetme becerilerinde yetkinlik gösterdikleri saptanmıştır. Genel olarak çocukların sosyal becerileri ortalamanın üstündedir.

Bu araştırma probleminde çocukların dijital oyun durumundan bağımsız olarak sosyal becerilerinin ne düzeyde olduğu ölçülmeye çalışılmıştır. Erten (2012), çalışmasında 5-6 yaş grubu çocuklarında sosyal becerilerini araştırmış ve sosyal beceri yeteneğinin okul öncesi eğitimle birlikte arttığını tespit etmiştir. Gültekin Akduman ve ark. (2015), okul öncesi dönem çocuklarında sosyal beceri düzeyleri ile davranış problemleri arasındaki ilişkiyi incelediği çalışmalarında toplam sosyal beceri puanı belirlemişler ve 48-60 ay arasındaki çocukların toplam puanlarının bu çalışmada belirlenenden daha yüksek olduğu görülmüştür. Çocukların sosyal becerilerini etkileyen birden fazla faktör bulunmaktadır. Kişisel, çevresel faktörler oldukça fazla gelişim döneminde ön plana çıkmaktadır. Literatürde yer alan çalışmalarda zaten bu anlamda bir bütünlüğe rastlanmamasının temel nedeni farklı örneklemler ile çalışmaların yapılıyor olmasıdır. Ogelman (2014), okul öncesi dönemde sosyal becerileri irdelediği çalışmasında 2000-2013 yılları arasında yazılmış olan tezleri incelemiş ve okul öncesi dönem çocuklarının sosyal becerileri arasında yaşanılan bölgeden bölgeye, ebeveynlerle olan ilişkiye ve daha pek çok nedene bağlı olarak değişim gösterdiğini bildirmiştir. Bu çalışmada elde edilen sonuçlara göre çalışılan çocukların en fazla başlangıç becerilerinin yüksek olduğu en az ise duygularını gösterme becerisi gösterdikleri tespit edilmiş ve bu veriler bir sonraki araştırma sorusunda kullanılmıştır.

Altıncı araştırma probleminde altıncı problemde sorgulanan sosyal becerilerin belirlenen demografik değişkenlere göre farklılık gösterip göstermediği belirlenmeye çalışılmıştır. Yapılan istatiksel analizlerin sonucunda yaş grubu değişkenine göre çocukların

arkadaşlık ve duyguları yönetme becerilerinin anlamlı bir farklılık gösterdiği ($p<0,05$) belirlenmiştir. Buna ek olarak başlangıç becerileri, akademik destek becerileri ve toplam sosyal becerileri yaş gruplarına göre farklılaşmıştır ve farklılıkların 6 yaş grubu lehine olduğu tespit edilmiştir. Sosyal beceri düzeylerinin ise cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermediği belirlenmiştir. Kardeş sayısına göre sosyal beceri düzeyleri incelenmiş ve akademik destek, duyguları yönetme, toplam sosyal beceriler ile arkadaşlık becerilerinde anlamlı bir farklılık meydana geldiği görülmüştür. Anne eğitim durumunun sosyal beceriler üzerindeki etkisine bakıldığında ise bu bağımsız değişkenin anlamlı herhangi bir farklılık meydana getirmediği tespit edilmiştir ($p>0,05$). Buna ek olarak anne çalışma durumuna, çocuğa bakım veren kişiye, ebeveyn çalışma süresine ve okul öncesi eğitim alma süresine ilişkin analiz yapıldığında ise istatistiksel açıdan herhangi bir anlamlı farklılığın meydana gelmediği de tespit edilmiştir ($p>0,05$).

Yine bu araştırma sorusunda da dijital oyun oynama durumundan bağımsız olarak bir tespit gerçekleştirilmiştir. Çocukların sosyal becerilerinin hangi demografik değişkenlere bağlı olarak değişiklik gösterdiği tespit edilmeye çalışılmış elde edilen sonuçların yedinci ve sekizinci araştırma problemleri için bir zemin hazırlaması planlanmıştır. Kardeş sayısına göre sosyal becerilerden akademik destek, duyguları yönetme, toplam sosyal beceri ve arkadaşlık becerilerinde istatiksel açıdan anlamlı bir farklılığın meydana gelmesinin nedeni genel olarak bir kardeşle büyüyen çocukların okul öncesi eğitim alana kadar geçirdikleri süre zarfında bir başka çocukla ilişki kurmayı bilmeleridir. Temel ve Türkoğlu (2019) yaptıkları çalışmada yerleşim yerine göre okul öncesi çocuklardaki sosyal becerileri incelemiş ve kent merkezinde yaşayan çocuklarda kardeşe sahip olma durumunun sosyal becerileri etkilerken, kırsal kesimlerde bu durumun anlamlı bir farklılığa neden olmadığını belirlemişlerdir. Buna karşın Atmaca ve ark. (2020), yaptıkları çalışmada okul öncesi dönem çocuklarının sosyal beceri düzeylerini bazı demografik değişkenlere göre incelemiş ve kardeş sayısının akademik destek ve başlangıç becerileri üzerinde herhangi anlamlı bir farklılığa neden olmadığı tespit edilmiştir. Yine Bilek (2011) tarafından yapılan çalışmada da çocukların sosyal becerilerine cinsiyet, kardeş sayısı, ebeveyn eğitim durumu gibi değişkenlerin etkisinin olmadığı tespit edilmiştir. Yani literatürde sonuçlar açısından bir çeşitlilik mevcuttur. Temel ve Türkoğlu'nun çalışmasında da bildirildiği üzere yaşanılan yerleşim yeri gibi farklı pek

çok çevresel özellik çocukların sosyal becerilerinde değişik tutumlar sergilemelerine yol açabilmektedir.

Araştırmanın yedinci probleminde alt kategorileri belirlenen sosyal becerilerin, öğretmenlerin eğitim düzeylerine ve konuya ilişkin bir eğitime katılıp katılmama durumlarına göre değişiklik gösterip göstermediği araştırılmıştır. Yapılan istatistiksel analizlerin ardından okul öncesi dönem çocuklarının öğretmenlerin eğitim düzeylerine ve konuyla ilgili eğitim alıp almadıklarına göre değişiklik göstermediği, anlamlı bir farklılık bulunmadığı tespit edilmiştir ($p>0,05$).

Okul öncesi eğitim alan çocuklarda sosyal becerilerin kazanıldığı ikinci yer olan okulda çocukların gelişiminde etkisi olan hemen hemen en önemli faktör öğretmenleridir. Bu nedenle öğretmenlerin çocuklara karşı olan bireysel ve sınıf içi tutumları son derece önemlidir. Öğretmenlerin göstermiş oldukları tutumları geliştirebilmeleri ise büyük oranda mesleklerindeki deneyime ve aldıkları eğitime bağlı olarak değişkenlik göstermektedir. Bu çalışmada okul öncesi çağındaki çocukların sergilemiş oldukları sosyal becerilerin öğretmenlerin eğitim seviyesi ya da konuya ilişkin ek bir eğitim alıp almadıklarına göre değişiklik göstermediği tespit edilmiştir. Ceylan (2014), yaptığı çalışmada okul öncesi çocuklarının sosyal becerilerinin desteklenmesinde öğretmen görüşlerine yer vermiş ve öğretmenlerin bu konuda herhangi bir hizmet içi eğitim almadıklarını şayet almaları hâlinde özellikle okul öncesi dönemde daha faydalı olabileceklerini düşündüklerini bildirdikleri görülmektedir. Öyle ki, Tanrıöğen (2014) çalışmasında okul öncesi dönem çocuklarının sosyal becerilerinin öğretmen özelliklerinin çocuklar üzerinde etkili olduğunu tespit etmiştir. Bu çalışmada öğretmenlerin sahip olduğu özelliklerin önemli olmayışının nedeni olarak yine literatürde yer alan çeşitlilikte olduğu üzere farklı özelliklere sahip örneklem gruplarıyla çalışılması olarak açıklanabilmektedir. Ancak birebir bu çalışmayla kıyaslanacak şekilde öğretmenlerin eğitim düzeyleri ile okul öncesi dönemi çocuklarının sosyal beceri ilişkisini konu alan bir çalışmaya rastlanmadığı için sonuçlar üzerindeki çıkarımlar yoruma dayalı olarak gerçekleştirilmiş olmaktadır.

Araştırma sekizinci probleminde çocukların sosyal becerilerinin dijital oyun oynama durumu, sıklığı, süresi ve tercih edilen oyun türüne göre farklılık gösterip göstermediği

araştırılmıştır. Yapılan analiz sonuçlarına göre çocukların dijital oyun oynama durumlarından, dijital oyun oynama sıklıklarından, oyun oynama sürelerinden, aksiyon, macera, dövüş, platform, bilmece, bulmaca/zekâ, simülasyon, spor, strateji, mantıksal, strateji, çevrimiçi, matematik ve eğitsel oyunlarını tercih etme durumlarından sosyal becerilerinin etkilenmediği; mantıksal oyunları tercih etme durumunun başlangıç becerileri faktöründe istatiksel olarak farklılaşma meydana getirdiği belirlenmiştir.

Araştırmanın son probleminde çalışmanın asıl konusu olan sosyal becerilerin dijital oyun oynama durumu ve bu duruma ilişkin özelliklerden etkilenip etkilenmediği irdelenmiştir. Bu çalışmada dijital oyun oynama süreci ve elemanlarını sosyal beceriler üzerinde etkili olmadığı sonucuna varılmış olsa da literatürde yer alan pek çok çalışmada bunun aksine sonuçlara ulaşıldığı görülmektedir. Jafari (2021), çalışmasında erken çocukluk döneminde dijital araçların kullanımının çocukların zekâ düzeyleri ve sosyal becerilerini nasıl etkilediğini araştırmış ve çocuklardan teknolojik araçları (akıllı telefon, tablet, oyun araçları) haftada birkaç kez kullanan çocukların, ayda bir kez kullanan çocuklara göre sosyal zekâ düzeyleri ve becerilerinin anlamlı derecede düşük olduğunu tespit etmiştir. Atak (2020), daha büyük bir yaş grubuyla çalışmış olduğu çalışmasında dijital oyun bağımlılığı ile sosyal beceriler arasındaki ilişkiyi incelemiş ve 10-14 yaş grubu çocuklarında dijital oyun oynama düzeyinin artmasıyla birlikte sosyal beceri düzeyinin düştüğü sonucuna varılmıştır. Yine daha büyük bir yaş grubu ile gerçekleştirilen çalışmada ergenlik dönemindeki (13-17 yaş) çocuklarında dijital oyun oynama süresi arttıkça çocukların sosyal becerilerinde negatif gelişmelerin meydana geldiği tespit edilmiştir (Aslan ve ark., 2022). Demir (2021), yedinci sınıf öğrencilerinin sosyal becerileri ile teknolojik araçları kullanma- dijital oyun bağımlılıkları arasındaki ilişkiyi incelediği çalışmasında sosyal becerilerin çocukların internet ve teknolojik ürün kullanma sıklığı arasında negatif bir ilişkinin olduğunu belirlemiş ve sosyal beceri skorlarının cinsiyet, sınıf seviyesi, anne eğitim düzeyi, evde internet erişiminin olmasının hem sosyal becerileri hem de teknolojik bağımlılık skorlarında anlamlı farklılık yarattığını belirlemiştir. Bu araştırma problemi hazırlanırken sonuçların bu çalışmalarla benzer olacağı tahmin edilmekteydi. Çünkü dijital ortamlarda yoğun olarak vakit geçiren çocukların zamanla akranlarından ve sosyal çevrelerinden uzaklaşarak sosyal becerilerinde gerilemenin görülmesinin ya da daha küçük yaş gruplarında sosyal gelişimde aksamaların yaşanması kaçınılmaz olacaktır. Çocuklar çok fazla vakit

geçirmeleri hâlinde kendilerine sanal olarak bir dünya yaratmaya ve gerçeklikten uzaklaşmaya, artık sosyal ilişkilere ihtiyaç duymamaya başlayabilirler. Aslında bu çalışmada negatif bir etkinin gözlenmemesinin nedeninin çocukların henüz dijital oyunlar ile çok yoğun vakit geçirmiyor oluşlarıdır. Çünkü sonuçlara bakıldığında geçirilen toplam sürenin bir saatten az olduğu görülmektedir. Bu nedenle örneklem olarak seçilen okul öncesi dönemi çocuklarının diğer vakitlerini kendi akranları ve çevrelerinde yer alan büyükleriyle geçiriyor oldukları ve böylece sosyal anlamda bir kayıp yaşamıyor oldukları tahmin edilebilir.

Dijital oyunların bu yaş grubunda sosyal becerilere bir etkisinin bulunmadığının belirlenmesinin bir diğer nedeni de bu yaş grubunun teknolojik araçları daha çok oyun oynamak amacıyla değil de video izlemek için kullanmaları olabileceği tahmin edilmektedir. Bu yaş grubundaki kız çocukları genel olarak müzik-dans, eğitici videoları izlemeyi tercih ederlerken, erkek çocukları ise çizgi film, oyun, hayvan -belgesel videolarını sıklıkla takip etmektedirler. Çelebioğlu (2022), çalışmasında 48-72 ay yaş grubu aralığındaki çocukların dijital içerik tercihlerini ve sosyal davranışlarını incelemiştir. Çalışmanın sonucunda çocukların sosyal davranışları üzerinde izlemiş oldukları sosyal medya içerikli videoların olumsuz etkiler yaratabildiği gözlemlenmiş ve kullandıkları dijital araçlardan ziyade ebeveyn tutumlarının sosyal becerilerinde daha etkili olduğu sonucuna varılmıştır. Bunun yanı sıra aslında çocukların doğru yönlendirilmeleri hâlinde teknolojik araçlardan fayda sağlayabilecekleri de düşünülmektedir. Çocukların gelişimine katkıda bulunması için geliştirilen dijital oyun sayısı da gün geçtikçe artmaktadır. Bu nedenle hem okul öncesi eğitimde hem de evde çocukların seçilmiş oyunlarla ilgilenmeleri sağlanarak, sosyal becerilerinde kaybın ya da negatif gelişmelerin yerine pozitif etkilerin olması da sağlanabilir. Hâlihazırda ilerleyen yaş gruplarında okulda verilen eğitimlerin daha kalıcı olması amacıyla eğitsel oyunların kullanıldığı bilinmektedir.

5. SONUÇ ve ÖNERİLER

Bu çalışmada okul öncesi dönem çocuklarının sosyal becerilerinin dijital oyun oynama özelliklerine göre incelenmesi amaçlanmış ve bu amaçla çalışma iki ana bölüme ayrılmıştır. İlk bölümde çalışmanın teorik altyapısını oluşturacak olan kavramsal çerçeve verilmiştir. Bu çerçevede oyun, dijital oyun ve çocuk dünyasını oyunların nasıl etkilediğine dair bilgiler paylaşılmıştır. Çalışmanın ikinci bölümünde ise saha çalışması yapılarak somut verilerle teorik veriler desteklenmiştir. Araştırmada elde edilen sonuçlar aşağıdaki gibi sıralanabilmektedir;

- Oyun oynama durumunu cinsiyet dışında bir başka bağımsız değişken etkilememektedir,
- Oyun oynama sıklığı düzeyi herhangi bir bağımsız değişkenden etkilenmemektedir,
- Üzerinde çalışılan örneklemde okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun oynama süreleri %41,11 oranında bir saatten az olarak belirlenmiştir,
- Anne çalışma durumu, okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun oynama sürelerini etkilemektedir,
- Cinsiyet bağımsız değişkeninin oynama durumunu anlamlı derece etkileyen oyun türleri; aksiyon, dövüş, platform, simülasyon, eğitsel oyun olarak belirlenmiştir,
- Ebeveyn çalışma süresi bağımsız değişkeninin oynama durumunu anlamlı derecede etkilediği oyun türü; bilmece olarak belirlenmiştir,
- Okul öncesi eğitim alma bağımsız değişkeninin oynama durumunu anlamlı derecede etkilediği oyun türü; simülasyon oyun olarak belirlenmiştir,
- Anne çalışma durumu bağımsız değişkeninin oynama durumunu anlamlı derecede etkilediği oyun türü; mantıksal oyun olarak belirlenmiştir,
- Kardeş sayısı bağımsız değişkeninin oyun oynama durumunu anlamlı derecede etkilediği oyun türleri; çevrimiçi oyun ve matematiksel oyun olarak belirlenmiştir,
- Bakım veren kişi bağımsız değişkeninin oyun oynama durumunu anlamlı derecede etkilediği oyun türü; matematiksel oyun olarak belirlenmiştir,

- Sosyal becerilerin etkilendiği bağımsız değişkenlerden yaş grubu değişkeni; arkadaşlık becerileri ile duyguları yönetme becerilerini etkilemektedir,
- Başlangıç becerileri, akademik destek becerileri ve toplam sosyal becerileri yaş gruplarına göre farklılaşmıştır ve farklılıkların 6 yaş grubu lehine olduğu tespit edilmiştir,
- Kardeş sayısına göre sosyal beceri düzeyleri incelenmiş ve akademik destek, duyguları yönetme, toplam sosyal beceriler ile arkadaşlık becerilerinde anlamlı bir farklılık meydana geldiği görülmüştür,

Teknolojik gelişmelerin dışında kalarak bir yaşam sürdürmek ya da bu şekilde bir yaşam sürdürmeye çalışmak içerisinde bulunduğumuz süreçte doğru bir yaklaşım olmayacaktır. Ebeveynlerin çocukları için de çağa uygun olmayan şekilde kısıtlamalar getirmeleri çocukların akranlarından ve genel olarak sosyal yaşamdan uzak kalmalarına neden olabilecektir. Bu nedenle gösterilmesi gereken doğru yaklaşım kontrollü ve denetimli şekilde çocukların teknolojiden faydalanmasının sağlanmasıdır. Bu nedenle çocukların oynadıkları oyunların yaş gruplarına göre seçilmesi ve bilişsel-duyuşsal gelişimlerini olumsuz yönde etkileyecek nitelikte olmaması sağlanmalıdır. Bu çalışmada elde edilen sonuçlarda da görüldüğü üzere dijital oyunların çocukların sosyal becerileri üzerinde negatif bir etkisine rastlanmamıştır. Bu nedenle üzerinde durulması gereken konunun kontrollü olmak ve denetlemek olduğu söylenebilir. Buna ek olarak çocukların dijital oyun oynamaları sonucunda fiziksel aktivitelerden uzak kalacakları düşünülürse, ilerleyen çalışmalarda çocukların sağlık durumlarının değerlendirilmesi bu çalışmanın önerileri arasında olacaktır. Lemmens ve arkadaşları tarafından 12-18 yaş arasındaki çocuklarla yapılan araştırmada katılımcıların oyun oynama sürelerinin çocukların oyun bağımlılıklarının artışında temel etken olduğu ortaya konulmuştur. Aynı çalışmada oyun bağımlılığının, çocukların sosyal becerilerini olumsuz etkilediği, yalnızlık ve saldırganlık gibi yıkıcı psikososyal sorunlara yol açabildiği vurgulanmaktadır. Bu çalışma da göstermektedir ki anne-babaların bu konu hakkında bilgilendirilmesi daha elzem ve önemlidir.

5.1 Özet

Bu çalışmada okul öncesi dönem çocuklarının sosyal becerilerinin dijital oyun oynama özelliklerine göre incelenmesi amaçlanmıştır ve bu amaç doğrultusunda çalışma iki ana bölüme ayrılmıştır. İlk bölümde konuya ilişkin teorik çerçeve sunulmuş ve ardından saha çalışmasına geçilmiştir. Saha çalışması İstanbul ilinde yaşayan 5 ve 6 yaşlarındaki, 58 kız ve 52 erkek olmak üzere toplamda 110 çocuk ile ilişkisel tarama yöntemiyle gerçekleştirilmiştir. Toplamda sekiz araştırma problemine yanıt aranan çalışmada elde edilen veriler SPSS paket programı yardımıyla istatiksel olarak analiz edilmiş ve buna ek olarak nicel değerlendirme de yapılmıştır.

5.2 Yargı

Teknolojinin kazanmış olduğu hız ile günümüzde bireylerin hayatları pek çok alanda değişmeye başlamıştır. Bu değişim çocukların ihtiyaç duyduğu oyunları da etkilemekte ve oyun yönlerinde fark yaratmaktadır. Tabletler ve akıllı telefonlar, çocukları erken yaşlardan itibaren dijital oyun ile tanıştırmaktadır. Bebeklerin altı aylıktan itibaren dijital araçlarla etkileşime girmesi dahi artık günümüzde olağan olarak karşılanmaktadır. Okul öncesi dönemde çocukların birçoğu dijital oyunlar oynamaya başlamaktadırlar. Öyle ki okul öncesi dönemdeki çocuklar ebeveynlerinin cep telefonları ve tabletleri ile arabalarda, restoranlarda ve spor etkinliklerinde bile çevrelerinden ziyade dijital oyunlara odaklanmaktadırlar.

Çocuklar dijital oyunlarla çok yoğun oynadıkları için sosyal alanda arkadaşları ile ilişkilerinde yetersizlik durumu ortaya çıkarmaktadır. Dijital oyunları kontrolsüzce oynayan çocuklar ve oynamayan çocuklar arasında sosyal becerileri kıyaslandığında farklılıklar olmaktadır.

Sosyokültürel hipoteze göre, küçük çocuklar başkalarıyla etkileşimler ve dijital cihazlar gibi kültürel araçlar yoluyla bir takım sosyal becerileri kazanmaktadırlar. Sosyal bilişsel kurama göre öğrenme ve davranış, gözlem ya da direkt olarak uygulama yoluyla gerçekleşmektedir. Başka bir deyişle, ebeveynler, kardeşler ve akranlar çocuk için rol model olarak görülebilmektedir. Bu nedenle çocukların sahip oldukları demografik ve çevresel özelliklerin dijital oyun sürecini son derece etkilediği sonucuna varılmaktadır.

5.3 Öneriler

Araştırma sonucunda elde edilen sonuçlara göre öneriler aşağıda sunulmuştur:

Eğitimcilere yönelik öneriler;

- Okullarda sınıf içi ve sınıf dışı çocukları daha fazla fiziksel aktivitelere yönlendirmeleri sağlanabilir.
- Sınıfta etkinlik bitimlerinde çocuklara etkinliği değerlendirmeleri için daha çok söz hakkı verilebilir.
- Çocuklar birbiriyle oyun oynadıkları zaman öğretmen daha çok dışarıdan gözlemci olarak oyuna katılması sağlanabilir.
- Öğretmenlerin anne-babalara okul öncesi dönemde dijital oyunların olumlu ve olumsuz yönleri, dijital oyunlar ve sosyal beceriler arasındaki ilişkiler ve ergenlik dönemindeki ilişkiler açısından bilgilendirilmeleri için seminer vermeleri sağlanabilir.
- Öğretmenlerin anne-babalara okul öncesi dönemde dijital oyunların çocukların arkadaşlık becerileri ve duygu düzenleme becerileri üzerine etkileri hakkında seminer vermeleri sağlanabilir.

Araştırmacılara yönelik öneriler;

- Çocukların dijital oyun oynama sürelerinin sağlık durumlarına etkisinin ilişkisi incelenebilir.
- Daha büyük yaş gruplarıyla ve daha büyük bir çalışma grubuyla çocukların sosyal becerileri dijital oyun oynama özelliklerine göre incelenebilir.
- Anne çalışma durumunun çocukların dijital oyun oynama eğilimlerini ne derece etkilediği daha büyük bir çalışma grubuyla tekrarlanabilir.

KAYNAKLAR

Ahioğlu-Lindberg, E. N. (2011). Piaget ve ergenlikte bilişsel gelişim. *Kastamonu Eğitim Dergisi, 19*(1), 1-10.

Akandere, M. (2003). *Eğitici Okul Oyunları*, Ankara: Nobel Yayınları.

Akçay, D. & Emiroğlu, O. N. (2016). Medya etkileşimine bağlı okul öncesi dönemdeki çocukta saldırganlık davranışı. *Türkiye Klinikleri J Public Health Nurs- Special Topics, 2*(1), 116-120.

Akçay, D., & Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi, 12*(2), 66-71.

Akpakır, Z. (2021). Çocukluk Döneminde Hayali Arkadaşlıklar ve Hayali Arkadaşların Çocuğun Gelişimindeki Yeri. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 13(4), 820-830.

Aktaş, B., & Bostancı, N. (2021). Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun bağımlılığı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, *22*(2), 129-138.

Akyüz, Y. (1992). *Eğitimde Çocuk-Doğa ve Çevre Korunması İlişkileri,* Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 12 (1), 85-96.

Altınköprü, T. (1999). *Çocuğun Başarısı Nasıl Sağlanır,* Ankara: Hayat Yayıncılık.

Aral, N. (2000). Çocuk gelişiminde oyunun önemi. *Çağdaş Eğitim*, *25*(265), 15-17.

Aslan, H., Başcıllar, M., & Karataş, K. (2022). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ile Sosyal Beceriler Arasındaki İlişki. *Bağımlılık Dergisi*, *23*(3), 1-1.

Atak, F. (2020). *10-14 yaş arasındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı ile sosyal becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Master's thesis, Eğitim Bilimleri Enstitüsü).

Ataman-Yengin, D. (2019). Dijital oyun bağımlılığı. G.H. Karadağ (Ed.), *Dijital hastalıklar içinde* (117-135). İstanbul: Der Yayınları.

Atay, M. (2005). Çocukluk Döneminde Gelişim. Ankara: Kök Yayıncılık.

Atmaca, R. N., Akduman, G. G., & Sarıbaş, M. Ş. (2020). Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Sosyal Beceri Düzeylerinin Bazı Demografik Özelliklere Göre İncelenmesi. *Uluslararası Eğitim Bilim ve Teknoloji Dergisi*, *6*(2), 157-173.

Avcıoğlu, H. (2005). *Etkinliklerle Sosyal Beceri Öğretimi*. Ankara: Kök Yayıncılık.

Aydın, B. (2005). *Gelişim ve Öğrenme,* Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Aydoğdu, F. (2018). Dijital Oyun Oynayan Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, *6*(31), 1-18.

Başal, H. A. (1998). *Okul Öncesi Egitime Giriş*. Bursa: Uludağ Üniversitesi Basımevi.

Başal, H. A. (2003). *Gelisim ve Psikoloji (Nasıl Mutlu Bir Çocuk Yetistirebilirim?).* İstanbul: Morpa Yayıncılık.

Bayhan, S. P. & Artan, İ. (2004). *Çocuk Gelisimi ve Egitimi*. İstanbul: Morpa Yayıncılık.

Bilek, M. H. (2011). *Okul öncesi dönem çocuklarının ev ile okul ortamındaki sosyal becerilerinin karşılaştırılması* (Master's thesis, Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü).

Birleşmiş Milletler (1989). Çocuk haklarına dair sözleşme. https://www.unicef.org/turkey/crc/cr23e.html, (Erişim Tarihi: 02.04.2022).

Birol, S. Ş. (2021). Dijital Oyun Kullanımının Bireyler Üzerindeki Olumsuz Etkileri. *Social and Education,* 369.

Bluemke, M., Friedrich, M., & Zumbach, J. (2010). The influence of violent and nonviolent computer games on implicit measures of aggressiveness. *Aggressive*

Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression, *36*(1), 1-13.

Bodrova, E., & Leong, D. J. (2010). Zihnin araçları: erken çocukluk eğitiminde vygotsky yaklaşımı (Tools of the mind: the Vygotskian approach to early childhood education). *G. Haktanır (Çev. Ed.) Ankara: Anı Yayıncılık*.

Bozoklu, F. (1994). *Okul öncesi çağındaki dört, beş ve altı yaş grubu çocukların tercih ettikleri oyun köşeleri ile yaratıcılık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Çocuk Sağlığı ve Eğitimi Programı Ankara.

Brito, R. (2016). "Who taught you how to play?", "I dıd!" Dıgıtal practices and skills of children under 6. *Media Education, 7*(2), 281-302.

Carrier, M .(1985). *Take 5 Games And Activities For Language Learner*, Nelson, Hong Kong.

Ceylan, Ş. (2014). Okul öncesi çocuklarda sosyal becerilerin desteklenmesi konusunda öğretmen ve veli görüşlerinin belirlenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, *35*(35), 99-114.

Charles, C. M. (2003). *Öğretmenler için Piaget ilkeleri* (çev: G. Ülgen). Nobel Yayın Dağıtım, 4.

Cohen, D. (1993). *The development of play*. New York: Routledge.

Coplan, R. J., Rubin, K. H., & Findlay, L. C. (2006). Social and nonsocial play. *Play from birth to twelve: Contexts, perspectives, and meanings*, *3*, 97-106.

Çelebioğlu, Ş. (2022). 48-72 aylık çocukların dijital içerik tercihlerinin ve farklı değişkenlere göre sosyal davranışlarının incelenmesi.

Çoban, B. & Nacar, E. (2008). *Beden Eğitimi Öğretmenleri, Stajyer Öğrenciler Sınıf Öğretmenleri ve Öğretim Elemanları için İlköğretim 1. Kademe Eğitsel Oyunlar*. Ankara: Nobel Yayıncılık.

Demir, F. (2010). *Enerji Oyunu*, İstanbul: Ayrım Yayınları.

Demir, A. Ö. (2021). *Altıncı ve yedinci sınıf ortaokul öğrencilerinin sosyal becerileri ile teknoloji bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Doctoral dissertation, Bursa Uludag University (Turkey)).

Demirbaş, K. (2015). Dijital Oyunlara "Oyun Türü" Yaklaşımlarının Sorunları: "Platform Oyunları" Türü Örneği. *Selçuk İletişim,* 9(1), 363-387.

Dijital Oyun Raporu (2019). Dijital Oyun Raporu-Güvenli İnternet Merkezi. https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARy.pdf, (Erişim Tarihi: 02.04.2022).

Dönmez, N. B. (1992). *Oyun kitabı*. İstanbul: Esin Yayınları.

Elkind, D. (2007). *The power of play: How spontaneous, imaginative activities lead to happier, healthier children*. Da Capo Lifelong Books.

Erten, H. (2012). *Okul öncesi eğitime devam eden 5-6 yaş çocuklarının sosyal beceri, akran ilişkileri ve okula uyum düzeyleri arasındaki ilişkilerin izlenmesi* (Master's thesis).

Gander, M. J., & Gardiner, H. W. (1998). *Çocuk ve ergen gelişimi* (B. Onur, Çev.). Ankara: İmge Kitabevi.

Goodwin, K. (2018). *Dijital dünyada çocuk büyütmek- teknolojiyi doğru kullanmanın yolları.* (çev. T. Er). İstanbul: Aganta Kitap Yayınevi.

Güçlü, S. (2016). Çocukluk ve Çocukluğun Sosyolojisi Bağlamında Çocuk Hakları. *Sosyoloji Dergisi*, (1ozel), 1-22.

Gül, M. (2006). *Anasınıfına devam eden alt sosyo-ekonomik düzeydeki 61-72 ay arası çocuklara sembolik oyun eğitiminin genel gelişim durumlarına etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Gazi Üniversitesi, Ankara.

Güler, T. (2010). Erken çocukluk döneminde "Oyun Planlama" modeli. *Eğitim ve Bilim*, 32(143).

Gültekin Akduman, G., Günindi, Y., & Türkoğlu, D. (2015). Okul Öncesi Dönem Çocukların Sosyal Beceri Düzeyleri ile Davranış Problemleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Journal of International Social Research, 8*(37).

Güzen, M. (2021). *Covid-19 pandemi öncesi ve pandemi sürecinde 4-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve ebeveyn rehberlik stratejilerinde görülen farklılıkların incelenmesi* (Master's thesis, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü).

Hazar, Z., Hazar, M., & Altun, M. (2016). 6-14 Yaş Çocukların Dijital Oyun Oynamalarına İlişkin Ebeveyn Görüşleri (Nitel Bir Araştırma). Opınıon For Parents Of Chıldren Ages 6-14 Dıgıtal Play Game.

Hazar, Z., & Hazar, M. (2017). Digital Game Addiction Scale for Children Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 203-216.

Hazar, K., Özpolat, Z., & Hazar, Z. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi (Niğde İli Örneği). *SPORMETRE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, *18*(1), 225-234.

Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, *36*(159).

Işıkoğlu, N., Bayraktaroğlu, E., & Dülger, D. N. A. (2021). Çocukların Dijital veya Dijital Olmayan Oyun Tercihleri ve Davranışları. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*.

Jafari, K. K. (2021). *Erken çocukluk dönemindeki çocukların zekâ düzeyleri ve sosyal becerileri ile ailelerin ebeveynlik ve dijital ebeveynlik tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Doctoral dissertation, Bursa Uludag University).

Johnson, J. E. (2015). Play development from ages four to eight years. In *Play from birth to twelve* (pp. 33-42). Routledge.

Kamaraj, I. (1996). *Annelerin, okul öncesi eğitim yönetici ve öğretmenlerinin oyuncak seçimleri,* Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Kıldan, A. O. (2001). *Oyunun çocukların gelişim özelliklerine etkisi.* Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

Kilvington, J., & Wood, A. (2010). *Reflective Playwork*. New York: Continuum International Publishing Group.

Kim, Y., & Smith, D. (2017). Pedagogical and technological augmentation of mobile learning for young children interactive learning environments. *Interactive Learning Environments*, *25*(1), 4-16.

Köşker, N. (2019). Okulöncesi Çocuklarında Doğa Algısı. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi,* 19(1), 294-308.

Kuşay, Y., & Akbayır, Z. (2015). Dijital Oyunlar ile Tüketime Yolculuk "Öğrenme Yaklaşımı Açısından Çocuk Kullanıcılara Yönelik Bir Araştırma". *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (23), 135-154.

Lawrence, S. M. (2018). Preschool children and ipads: observations of social ınteractions during digital play. *Early Education and Development, 29*(2), 207-228.

Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J. Development and validation of a game addiction scale for adolescents. Media Psychol 2009; 12(1): 77-95.

Mustafaoğlu, R., & Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, *19*(3), 51-58.

Mustola, M., Koivula, M., Turja, L., & Laakso, M. L. (2018). Reconsidering passivity and activity in children's digital play. *New Media & Society*, *20*(1), 237-254.

Nicolopoulou, A. (2004). Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky ve Sonrası Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, yıl: 2004, cilt: 37, sayı: 2, 137-169 Çev: Dr. *Melike Türkân Bağlı*.

Ogelman, H. G. (2014). Türkiye'deki okul öncesi dönem sosyal beceri araştırmaları: 2000-2013 yılları arasındaki tezlerin incelenmesi. *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, *11*(2), 41-65.

Önalan, F. A. (2006). Sosyal yeterlilik, sosyal beceri ve yaratıcı drama. *Yaratıcı Drama Dergisi, 1*(1), 39-58.

Özdogan, B. (2000). Çocuk ve Oyun (3. Baskı). *Ankara: Anı Yayıncılık.*

Özşahin, S. (2019). Bir Freud Masalı: Çocuk Masumluğu. *Yaşam Becerileri Psikoloji Dergisi,* 3(6), 129-137.

Öztürk, A. (2001). *Okul Öncesi Eğitimde Oyun*, İstanbul: Esin Yayınevi.

Paavonen, E. J., Pennonen, M., Roine, M., Valkonen, S., & Lahikainen, A. R. (2006). TV exposure associated with sleep disturbances in 5-to 6-year-old children. *Journal of sleep research, 15*(2), 154-161.

Phan, M. H., Jardina, J. R., & Hoyle, W. S. (2012). Video games: Males prefer violence while females prefer social. *Usability News, 14*(1), 1-6.

Salmon, J. P., Dolan, S. M., Drake, R. S., Wilson, G. C., Klein, R. M., & Eskes, G. A. (2017). A survey of video game preferences in adults: Building better games for older adults. *Entertainment computing*, *21*, 45-64.

Sel, R. (1984). *Okulöncesi cocuklarina oyunlar-rondlar*. Ya-Pa yayinlari.

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

Seyrek, H., & Sun, M. (2005). *Okul öncesi eğitiminde oyun*. İzmir: Müzik Eserleri Yayınları.

Sezen, T. İ. & Sezen, D. (2011). Dijital oyun tarihinin dönüm noktaları: oyunlar, yorumlar, teknolojik ve toplumsal gelişmeler. G. Terek Ünal ve U. Batı(ed.), *Dijital oyunlar içinde* (2. baskı: 249-284). İstanbul: Derin Yayınları.

Şahin, T. S., (2004). *Anne-Babaların Okul Öncesi Eğitim Programına Katılımlarına İlişkin Görüşlerinin İncelenmesi.* I. Uluslararası Okul Öncesi Eğitim Kongresi Bildiri Özetleri Kitabı. Ankara: Ya-pa yayınları.

Şirin, S. (2019). *Yetişin çocuklar bebeklikten ergenliğe çocuk yetiştirme kılavuzu.* İstanbul: Doğan Kitap.

Talan, T., & Kalınkara, Y. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi: Malatya ili örneği. *Journal of Instructional Technologies and Teacher Education, 9*(1), 1-13.

Tanrıöğen, Y. (2014). *Okul öncesi dönemi çocukların yaşadıkları sosyo kültürel ortamların sosyal beceri ile olan ilişkisinin değerlendirilmesi* (Master's thesis, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü).

Temel, D., & Türkoğlu, B. (2019). Yerleşim yerlerine göre anne baba tutumlarının okul öncesi çocukların sosyal becerilerine etkisi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi, 39*(2), 843-871.

Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T., & Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi, 24*(5), 2263-2278.

Tuğrul, B., Ertürk, H. G., Özen Altınkaynak, Ş., & Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies, 27,* 1-16.

Tüfekçioğlu, E. (2008). Okul Öncesi 4-6 Yaş Çocuklarında Algısal Motor Gelişim Programlarının Denge ve Çabukluk Üzerine Etkisi, Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi.

Uysal, A., & Balkan, İ. K. (2015). Sosyal beceri eğitimi alan ve almayan okul öncesi çocukların, sosyal beceri ve benlik kavramı düzeyleri açısından karşılaştırılması. *Psikoloji Çalışmaları, 35*(1), 27-56.

Ünsal, A. (2019). *Okul öncesi dönem çocuklarının duygusal zekâsı ve dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesi* (Master's thesis, Eğitim Bilimleri Enstitüsü).

Üstündağ, A. (2019). 4-6 yaş arası çocuklar tarafından tercih edilen dijital oyunlar. *Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, *10*(2), 1-19.

Vygotsky, L.S. (1978). Mind *in Society: The development of higher psychological processes.* Cambridge, MA: Harvard University Press.

Wartella, E., Rideout, V., Lauricella, A. R., & Connell, S. (2014). Revised parenting in the age of digital technology: A national survey. *Report of the Center on Media and Human Development, School of Communication, Northwestern University*.

Yavuzer, H. (1998). *Çocuk Psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Yıldız, V. (1992). *İzmir il merkezindeki okul öncesi eğitim kurumlarında oyunun yeri.* Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

Yıldız, M. (2019). *Kişilik özellikleri, cinsiyet, yaş ve eğitim düzeyi ile dijital oyun türü tercihleri arasındaki ilişki* (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).

Yiğit, N. (2019). Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin anne/baba görüş ve uygulamaları (Master's thesis, Eğitim Bilimleri Enstitüsü).

Zembat, R. & Unutkan P. Ö. (2001). Okul Öncesi Dönemde Çocuğun Sosyalleşmesinde Ailenin Yeri (Aile Katılım Programı Uygulama Örnekleriyle). İstanbul: Ya-pa.

EKLER

EK-1. DEMOGRAFİK BİLGİ FORMU

Sayın ebeveynler,

Yapılan bu çalışma, Maltepe Üniversitesi, Temel Eğitim Anabilim Dalı, Okul Öncesi Eğitimi Yüksek Lisans Programı öğrencisi Betül Şahin tarafından Dr. Öğrt. Üyesi Handan Doğan danışmanlığında yürütülen bir tez çalışmasıdır. Çalışmanın amacı; Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Sosyal Becerilerinin Dijital Oyun Oynama Özelliklerine Göre İncelenmesidir. Araştırmaya katılım gönüllülük esaslıdır. Bu bilgiler başka yerde kullanılmayacaktır.

DEMOGRAFİK ÖZELLİKLER

Çocuğun Doğum Tarihi (gün / ay / yıl) :

Çocuğun Cinsiyeti :

Çocuğun kardeş sayısı? :

Çocuğun Okul Öncesine Gitme Süresi: 6 Aydan az ☐ 6-12 Ay arası ☐ 12 Aydan fazla ☐

Anne Eğitim Durumu: ☒ ilkokul ☐ Ortaokul ☐ Lise ☐ Üniversite ☐ Yüksek Lisans/ Doktora

Anne Çalışma Durumu: Evet ☐ Hayır ☐

Çocuğa Bakım Veren Kişi: Anne ☐ Baba ☐ Büyükanne/Büyükbaba ☒ Bakıcı ☐

Ebeveynlerin Günlük Çalışma Süresi	1-3 saat arası	3-6 saat arası	6-9 saat arası	9 saatten fazla

EK-2. DİJİTAL OYUN OYNAMA BİLGİ FORMU

Sayın Veli,

Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Sosyal Becerilerinin Dijital Oyun Oynama Özelliklerine Göre İncelenmesini araştıran yüksek lisans tez çalışmama katıldığınız için teşekkür ederim. Bu bilgiler başka bir yerde kullanılmayacaktır.

Dijital Oyun Oynuyor Mu?: Evet ☐ Hayır ☐

Dijital Oyunu Oynadığı Araç Türü: Telefon ☐ Tablet ☐ Bilgisayar ☐

Dijital Oyun Oynuyor ise aşağıdaki tabloyu doldurunuz.

	Oyun Oynama Süresi		
Oyun Oynama Sıklığı	1 saatten az	1-3 saat arası	3 saatten fazla
Haftada 1			
Haftada 1-3			
Haftada 3 günden fazla			

Dijital Oyunlarda Tercih Ettiği Oyun Türlerini İşaretleyiniz(birden çok oyunu işaretleyebilirsiniz)

1- Aksiyon Oyunları (hareket hız içeren oyunlar)
2- Macera Oyunları (araştırma, keşif oyunları)
3- Dövüş Oyunları
4- Platform Oyunları (kahramanın engeller üzerinden geçtiği oyun türü)
5- Bilmece Oyunları
6- Bulmaca/Zekâ Oyunları
7- Simülasyon Oyunları (gerçeğe yakın oyunlar, araba sürme)
8- Spor Oyunları (futbol, basketbol, ralli)
9- Strateji Oyunları
10- Mantıksal Oyunlar
11- Çevrimiçi Oyunlar
12- Matematik Oyunları
13- Eğitsel Oyunlar

Sizce dijital oyunlar çocuğunuzun gelişimini olumlu etkiliyor mu? Evet/Hayır

EK-3. ANKET VE ARAŞTIRMA İZNİ

Bu belge, Yükseköğretim Kurulu tarafından 19.01.2021 tarihli "Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge" ile bildirilen 6689 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında gizlenmiştir.

EK-4. ETİK KURULU KARARI

Bu belge, Yükseköğretim Kurulu tarafından 19.01.2021 tarihli "Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge" ile bildirilen 6689 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında gizlenmiştir.

EK-5. ÖLÇEK İZİN FORMU

Bu belge, Yükseköğretim Kurulu tarafından 19.01.2021 tarihli "Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge" ile bildirilen 6689 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında gizlenmiştir.

EK-6. ANKET VE ARAŞTIRMA İZNİ

Bu belge, Yükseköğretim Kurulu tarafından 19.01.2021 tarihli "Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge" ile bildirilen 6689 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında gizlenmiştir.

EK - 7.a. Çocukların Sosyal Beceri Faktör ve Toplam Puanlarının Ebeveyn ve Çocukla İlgili Bağımsız Değişkenler Bakımından Normallik Dağılım Sonuçları

Değişken	Başlangıç Becerileri			Akademik Destek B.			Arkadaşlık Becerileri			Duygu.Yönt. Becerileri			Toplam		
	İst.	s.d	*p*	İst.	s.d	*p*	İst.	s.d	*p*	İst.	s.d	*p*	İst.	s.d	*p*
Yaş Grubu															
5	0,927	52	0,004	0,956	52	0,050	0,906	52	0,001	0,938	52	0,010	0,914	52	0,001
6	0,850	58	0,000	0,898	58	0,000	0,903	58	0,000	0,928	58	0,002	0,914	58	0,001
Cinsiyet															
Kız	0,910	58	0,000	0,932	58	0,003	0,919	58	0,001	0,948	58	0,015	0,951	58	0,020
Erkek	0,874	52	0,000	0,937	52	0,009	0,907	52	0,001	0,935	52	0,007	0,916	52	0,001
Kardeş Sayısı															
0	0,913	29	0,021	0,955	29	0,253	0,950	29	0,178	0,933	29	0,066	0,961	29	0,340
1	0,942	44	0,027	0,957	44	0,102	0,934	44	0,015	0,969	44	0,273	0,958	44	0,108
2	0,818	24	0,001	0,826	24	0,001	0,824	24	0,001	0,887	24	0,011	0,840	24	0,001
3 ve üzeri	0,877	13	0,064	0,860	13	0,039	0,862	13	0,041	0,828	13	0,015	0,892	13	0,104
Anne Eğitim Düzeyi															
İlkokul	0,930	12	0,379	0,885	12	0,101	0,867	12	0,059	0,905	12	0,184	0,864	12	0,055
Ortaokul	0,802	9	0,021	0,844	9	0,065	0,890	9	0,199	0,857	9	0,089	0,837	9	0,053
Lise	0,938	34	0,053	0,950	34	0,121	0,951	34	0,133	0,972	34	0,509	0,970	34	0,458
Üniversite	0,851	50	0,000	0,938	50	0,011	0,915	50	0,002	0,940	50	0,013	0,936	50	0,009
Y.L /Dok.	0,902	5	0,421	0,883	5	0,321	0,819	5	0,114	0,881	5	0,313	0,869	5	0,261
Çalışma Durumu															
Evet	0,862	46	0,000	0,926	46	0,006	0,921	46	0,004	0,932	46	0,010	0,934	46	0,012
Hayır	0,923	64	0,001	0,939	64	0,004	0,909	64	0,000	0,944	64	0,006	0,943	64	0,005
Bakım Veren Kişi															
Yalnızca Anne	0,909	65	0,000	0,942	65	0,004	0,906	65	0,000	0,937	65	0,002	0,932	65	0,001
Yalnızca Büyükanne	0,828	5	0,134	0,978	5	0,923	0,923	5	0,551	0,923	5	0,551	0,945	5	0,704
Yalnızca Bakıcı	0,938	5	0,654	0,806	5	0,090	0,868	5	0,259	0,927	5	0,573	0,982	5	0,947
Anne-Baba	0,887	27	0,007	0,896	27	0,011	0,887	27	0,007	0,891	27	0,008	0,872	27	0,003
En az ikisi	0,841	8	0,078	0,816	8	0,043	0,845	8	0,085	0,868	8	0,145	0,814	8	0,041
Ebeveyn Çalışma Süresi															
1-3 saat a.	0,809	6	0,071	0,841	6	0,133	0,915	6	0,471	0,908	6	0,426	0,957	6	0,799
3-6 saat a.	0,880	9	0,159	0,844	9	0,063	0,800	9	0,021	0,830	9	0,045	0,843	9	0,062
6-9 saat	0,905	65	0,000	0,919	65	0,000	0,884	65	0,000	0,936	65	0,002	0,919	65	0,000
9 saatten f.	0,925	30	0,037	0,964	30	0,380	0,954	30	0,211	0,962	30	0,353	0,978	30	0,774
Eğitim Alma Süresi															
6 aydan az	0,906	19	0,062	0,937	19	0,230	0,877	19	0,019	0,914	19	0,087	0,928	19	0,158
6-12 ay ara.	0,903	70	0,000	0,937	70	0,002	0,921	70	0,000	0,948	70	0,006	0,947	70	0,005
12 aydan fa.	0,813	21	0,001	0,869	21	0,009	0,901	21	0,037	0,922	21	0,095	0,869	21	0,009

EK - 7.b. Çocukların Sosyal Beceri Faktör ve Toplam Puanlarının Öğretmenler ile İlgili Bağımsız Değişkenler Bakımından Normallik Dağılım Sonuçları

Değişken	Başlangıç Becerileri			Akademik Destek B.			Arkadaşlık Becerileri			Duygu.Yönt. Becerileri			Toplam		
	İst.	s.d	*p*	İst.	s.d	*p*	İst.	s.d	*p*	İst.	s.d	*p*	İst.	s.d	*p*
Öğretmen Eğitim Düzeyi															
Önlisans	0,933	9	0,511	0,923	9	0,414	0,932	9	0,496	0,959	9	0,789	0,920	9	0,391
Lisans	0,874	83	0,000	0,925	83	0,000	0,913	83	0,000	0,936	83	0,000	0,932	83	0,000
Yüksek Lisans	0,913	18	0,099	0,911	18	0,089	0,869	18	0,017	0,922	18	0,138	0,940	18	0,285
Sosyal Beceri Eğitimi Alma															
Evet	0,916	20	0,084	0,946	20	0,310	0,913	20	0,071	0,904	20	0,050	0,954	20	0,439
Hayır	0,894	90	0,000	0,929	90	0,000	0,913	90	0,000	0,941	90	0,000	0,933	90	0,000

EK - 7.c. Çocukların Sosyal Beceri Faktör ve Toplam Puanlarının Dijital Oyun Oynama ile İlgili Bağımsız Değişkenler Bakımından Normallik Dağılım Sonuçları

	Başlangıç Becerileri			Akademik Destek B.			Arkadaşlık Becerileri			Duygu.Yönt. Becerileri			Toplam		
	İst.	s.d	*p*	İst.	s.d	*p*	İst.	s.d	*p*	İst.	s.d	*p*	İst.	s.d	*p*
Dijital Oyun Oynama															
Evet	0,913	90	0,000	0,934	90	0,000	0,915	90	0,000	0,949	90	0,001	0,940	90	0,000
Hayır	0,839	20	0,004	0,915	20	0,080	0,887	20	0,024	0,915	20	0,079	0,913	20	0,073
Oyun Oynama Sıklığı															
Haftada 1	0,932	19	0,191	0,916	19	0,094	0,920	19	0,111	0,936	19	0,227	0,932	19	0,187
Haftada 1-3	0,882	24	0,009	0,899	24	0,020	0,832	24	0,001	0,875	24	0,007	0,898	24	0,020
Hafta. 3 ten fazla	0,916	47	0,002	0,945	47	0,028	0,943	47	0,023	0,961	47	0,115	0,957	47	0,086
Oyun Oynama Süresi															
1 saatten az	0,906	37	0,004	0,917	37	0,009	0,901	37	0,003	0,946	37	0,070	0,913	37	0,007
1-3 saat arası	0,869	38	0,000	0,918	38	0,009	0,889	38	0,001	0,925	38	0,014	0,910	38	0,005
3 saatten fazla	0,900	15	0,097	0,922	15	0,206	0,913	15	0,152	0,969	15	0,840	0,951	15	0,537
Aksiyon Oyunları															
Hayır	0,902	81	0,000	0,926	81	0,000	0,902	81	0,000	0,935	81	0,000	0,924	81	0,000
Evet	0,882	29	0,004	0,913	29	0,020	0,919	29	0,029	0,952	29	0,207	0,942	29	0,115
Macera Oyunları															
Hayır	0,878	75	0,000	0,911	75	0,000	0,879	75	0,000	0,916	75	0,000	0,904	75	0,000
Evet	0,897	35	0,003	0,924	35	0,018	0,933	35	0,035	0,973	35	0,524	0,931	35	0,031
Dövüş Oyunları															
Hayır	0,910	95	0,000	0,932	95	0,000	0,914	95	0,000	0,940	95	0,000	0,932	95	0,000
Evet	0,859	15	0,023	0,865	15	0,029	0,902	15	0,101	0,944	15	0,431	0,901	15	0,099
Platform Oyunları															
Hayır	0,876	77	0,000	0,937	77	0,001	0,913	77	0,000	0,938	77	0,001	0,935	77	0,001
Evet	0,949	33	0,122	0,915	33	0,013	0,904	33	0,007	0,956	33	0,205	0,929	33	0,034
Bilmece Oyunları															
Hayır	0,918	92	0,000	0,939	92	0,000	0,915	92	0,000	0,943	92	0,001	0,936	92	0,000
Evet	0,797	18	0,001	0,919	18	0,126	0,911	18	0,091	0,932	18	0,209	0,924	18	0,152
Bulmaca/Zeka Oyunları															
Hayır	0,921	72	0,000	0,936	72	0,001	0,915	72	0,000	0,937	72	0,001	0,932	72	0,001
Evet	0,838	38	0,000	0,915	38	0,007	0,896	38	0,002	0,942	38	0,049	0,940	38	0,042
Simülasyon Oyunları															
Hayır	0,897	86	0,000	0,926	86	0,000	0,920	86	0,000	0,943	86	0,001	0,942	86	0,001
Evet	0,905	24	0,027	0,962	24	0,480	0,901	24	0,022	0,934	24	0,122	0,936	24	0,134
Spor Oyunları															
Hayır	0,906	97	0,000	0,939	97	0,000	0,927	97	0,000	0,951	97	0,001	0,944	97	0,000
Evet	0,847	13	0,026	0,852	13	0,030	0,777	13	0,004	0,859	13	0,038	0,828	13	0,015
Strateji Oyunları															
Hayır	0,905	104	0,000	0,938	104	0,000	0,917	104	0,000	0,944	104	0,000	0,941	104	0,000

Evet	0,881	6	0,274	0,963	6	0,843	0,923	6	0,526	0,940	6	0,660	0,992	6	0,993
Mantıksal Oyunlar															
Hayır	0,911	92	0,000	0,942	92	0,000	0,916	92	0,000	0,945	92	0,001	0,942	92	0,000
Evet	0,838	18	0,005	0,938	18	0,267	0,896	18	0,049	0,904	18	0,067	0,930	18	0,192
Çevrimiçi Oyunlar															
Hayır	0,895	104	0,000	0,931	104	0,000	0,907	104	0,000	0,939	104	0,000	0,932	104	0,000
Evet	0,894	6	0,338	0,747	6	0,018	0,888	6	0,308	0,942	6	0,679	0,805	6	0,065
Matematik Oyunları															
Hayır	0,919	97	0,000	0,942	97	0,000	0,918	97	0,000	0,944	97	0,000	0,940	97	0,000
Evet	0,754	13	0,002	0,884	13	0,080	0,883	13	0,077	0,925	13	0,289	0,913	13	0,201
Eğitsel Oyunlar															
Hayır	0,905	64	0,000	0,924	64	0,001	0,899	64	0,000	0,925	64	0,001	0,922	64	0,001
Evet	0,871	46	0,000	0,925	46	0,006	0,948	46	0,040	0,962	46	0,139	0,957	46	0,089

ÖZGEÇMİŞ

Betül ŞAHİN

Eğitim

Yüksek Lisans: 2019-2022 Maltepe Üniversitesi/Temel Eğitim Anabilim Dalı/Okul Öncesi Eğitim

Lisans: 2014-2018 Maltepe Üniversitesi/Temel Eğitim Anabilim Dalı/Okul Öncesi Öğretmenliği

İş/İstihdam

2018-2019 Zehra Ülker İlkokulu- Okul Öncesi Öğretmenliği (ücretli öğretmenlik)

2019 Asuman Mustafa Karakoyunlu Anaokulu- Okul Öncesi Öğretmenliği