





**T.C.**  
**ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ**  
**LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**  
**EĞİTİM BİLİMLERİ BÖLÜMÜ**  
**EĞİTİM PROGRAMLARI VE ÖĞRETİMİ BİLİM DALI**

**DİJİTAL OYUN OYNAYAN OKUL ÖNCESİ ÖĞRENCİLERİN**  
**ŞİDDET EĞİLİMLERİNİN İNCELENMESİ**

**Dönem Projesi**

**FİLİZ ÖZEREN AKSU**

**Danışman**  
**Doç. Dr. Bayram ÖZER**

**SAMSUN**  
**2023**

## BEYAN

Prof. Dr. Bayram ÖZER danışmanlığında “Dijital oyun oynayan Okul Öncesi öğrencilerin şiddet eğilimlerinin incelenme” konulu nitel çalışmamın bütün aşamalarında bilimsel etiğe ve akademik kurallara riayet ettiğimi, çalışmada doğrudan veya dolaylı olarak kullandığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin Kaynaklar’ da gösterilenlerden oluştuğunu, her unsurun enstitü yazım kılavuzuna uygun yazıldığını ve TÜBİTAK Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu Yönetmeliği’nin 3. bölüm 9. maddesinde belirtilen durumlara aykırı davranılmadığını taahhüt ve beyan ederim.

11/06/2023

Öğrenci Adı Soyadı  
Filiz ÖZEREN AKSU

## TEŐEKKÜR

Tezsiz yüksek lisans eđitimim süresince beni geliőtiren hocalarıma ve bu araőtırmayı yaparken desteđini benden esirgemeyen aileme, her daim kolayca ulaőtıp fikirlerine danıőtıđım, bana bu süreçte yardımlarını esirgemeyen danıőtmanım Prof. Dr. Bayram ÖZER hocama çok teőtekkür ederim.

Saygılarımla...

Filiz ÖZEREN AKSU

## ÖZET

### **Dijital Oyun Oynayan Okul Öncesi Öğrencilerin Şiddet Eğilimlerinin İncelenmesi**

**Filiz ÖZEREN AKSU**

**Ondokuz Mayıs Üniversitesi**

**Lisansüstü Eğitim Enstitüsü**

**Eğitim Programları ve Öğretim Ana Bilim Dalı**

**Dönem Projesi, Haziran/2023**

**Danışman: Prof. Dr. Bayram ÖZER**

Çalışmanın amacı, dijital oyun oynayan Okul Öncesi öğrencilerin şiddet eğilimlerinin incelenmesidir. Bu çalışmada nitel betimsel araştırma modeli kullanılmıştır. Araştırmanın evrenini 2022-2023 eğitim-öğretim yılında Atakum ilçesindeki bir devlet Anaokulunda eğitim gören 60 öğrenci, örneklemini ise uygun amaçlı örneklem yoluyla seçilen dijital oyun oynayan 31 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmadaki verilere, görüşme soruları ve gözlem formu uygulanarak ulaşılmıştır. Görüşme formu iki bölümden oluşmuştur. İlk bölümde katılımcılara cinsiyetleri ve öğrenim durumları sorulmuştur. İkinci bölümde ise görüşme sorularından oluşan 4 soru sorulmuştur. Gözlem formu iki bölümden oluşmaktadır, ilk bölümde öğrencilerin demografik bilgileri yer almakta, ikinci bölüm ise dijital oyun oynayan öğrencilerin sınıftaki davranışlarını betimleyen 12 sorudan oluşmaktadır. Verilerin analizinde, nitel araştırma yöntemlerinden betimleme tekniği kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarından elde edilen verilere göre veliler okul öncesi dönemdeki çocuklarının dijital oyun oynadıkları, dijital oyun oynayan erkek öğrencilerin, kız öğrencilerden fazla olduğu, çocukların oynama sürelerine göre normalden farklı davranış gösterdikleri, diğer aktivitelerinin etkilendiği sonucuna varılmıştır. Öğretmenlerin öğrenciler için doldurduğu gözlem formuna göre öğrencilerin dijital oyuna ilgilerinin olduğu dijital oyun oynama süresi fazla olan ve şiddet içerikli dijital oyun oynayan öğrencilerin sınıfta kaygılı, huzursuz göründükleri, disiplin sorunları, akademik başarısızlık yaşadıkları ve şiddet eğilimlerinin fazla olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Okul Öncesi Eğitim, Dijital oyun, Şiddet eğilimi.

## **ABSTRACT**

### **ExaminingThe Violence Tendencies Of Preschool Students Playing The Digital Game**

**Filiz ÖZEREN AKSU**

**Ondokuz Mayıs University**

**Graduate Education Institute**

**Curriculum and Instruction Department of**

**Term Project, June/2023**

**Counselor: Prof. Dr. Bayram ÖZER**

The aim if the study was to examine the violence tendencies of pire- sochool students playing digital games. Qualitative descriptive research model was used ib this study. The population oh the research contists of 60 students studying in a public according to education in a publig kindergarten in Atakum district in the 2022-2023 acedemic year and the sample of the research consist of 31 student playing digital games selected through appropriate samling. The data in the research were obtained by applying interview questions and an obsarvation form.The interview form consist of to parts.In the first parts, the participants were asked about their gender and educational status.In the second part, 4 questions consisting of interview questions were asked.The observation form consists of two parts, the first part contain the demographic information of the students,and the second part consists of 12 questions describing the behavior of students playing digital games in the clasroom. In the analysis of the data,the descriptive techniguve one of the gualitative research methods, was used. According to the data obtained from the results of the research, it was concluded that the preschool children of the parents played digital games, the male students playing digital games were more thanthe female students, the children behaved differently according to the playing time,and their other activities were affected. According to the observation form filled by the teachers fort he students, it was concluded that the students, who are interested in digital games,have a long period of playing digital games and play violent digital games,seem anxious and restless in

the classroom, have discipline problems,academic failure,and have a high tendency to violence.

**Keywords:** Preschhool Education ,digital game, violence tendencies,





## İÇİNDEKİLER

<b>BEYAN</b> .....	<b>i</b>
<b>TEŞEKKÜR</b> .....	<b>ii</b>
<b>ÖZET</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iv</b>
<b>TABLolar LİSTESİ</b> .....	<b>v</b>
<b>1.GİRİŞ</b> .....	<b>3</b>
1.1.Problem Durumu .....	4
1.2. Araştırmanın Önemi .....	5
1.3. Araştırmanın Amacı .....	5
1.4. Varsayımlar .....	5
1.5. Sınırlılıklar .....	5
1.6. Kısaltmalar .....	6
<b>2. KURAMSAL ÇERÇEVE</b> .....	<b>7</b>
2. 1. Dijital Oyun.....	7
2.2. Dijital Oyunların Özellikleri .....	7
2.3. Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Gelişimi .....	8
2.4. Çocuklar ve Şiddet .....	9
2.5. Dijital Oyunların Okul Öncesi Öğrencileri Üzerindeki Etkisi .....	10
2.6. Dijital Oyun Oynayan Okul Öncesi Öğrencilerin Şiddet Eğilimleri .....	11
<b>3. BÖLÜM YÖNTEM</b> .....	<b>13</b>
3.1. Araştırmanın Modeli .....	13
3.2. Çalışma Gurubu .....	13
3.3. Veri Toplama Araçları/Veri Toplanma Süreci.....	14
3.4. Verilerin Analizi.....	16
<b>4.BULGULAR ve YORUM</b> .....	<b>17</b>

4.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular .....	17
4.2.İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular .....	18
4.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular.....	20
4.4 Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular .....	21
<b>5.TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER.....</b>	<b>28</b>
5.1. Tartışma ve Sonuç .....	28
5.2. Öneriler .....	32
<b>KAYNAKÇA.....</b>	<b>33</b>
<b>EKLER. ....</b>	<b>36</b>
<b>Ek 1.Görüşme Formu .....</b>	<b>36</b>
<b>EK 2.....</b>	<b>37</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ.....</b>	<b>38</b>

## TABLolar LİSTESİ

<b>Tablo 3.1</b> Velilerin demografik özellikleri .....	14
<b>Tablo3. 2.</b> Öğrencilerin Demografik Özellikleri Tablo .....	14
<b>Tablo 4. 1.</b> Cinsiyetlerine göre dijital oyun oynayan öğrenciler .....	17
<b>Tablo 4.1.1.</b> Cinsiyete göre şiddet eğilimi gösteren öğrenciler .....	18
<b>Tablo 4.2.</b> Öğrencilerin dijital oyun oynama süreleri.....	18
<b>Tablo 4.2.1.</b> Oynama sürelerine göre şiddet eğilimi.....	19
<b>Tablo 4.2.2.</b> Diğer aktivitelerini etkilemesi .....	19
<b>Tablo 4.3.</b> Dijital oyun oynayan öğrencilerin normalden farklı davranış göstermesi	20
<b>Tablo 4.4.1.</b> Öğrencilerin diğerleriyle etkileşiminde saldırgan davranışları .....	21
<b>Tablo 4.4.2.</b> Öğrenci sınıfta kaygılı görünür. ....	22
<b>Tablo 4.4.3.</b> Öğrenci sınıfta davranışlarıyla kendine güvenli görünür. ....	22
<b>Tablo 4.4.4.</b> Öğrenci sınıfta hareketleriyle huzurlu görünür. ....	23
<b>Tablo 4.4.5.</b> Sınıf malzemelerini kullanırken hasar verme eğilimi .....	23
<b>Tablo 4.4.6.</b> Öğrenci malzemelerini kullanırken yok etme eğilimi vardır. ....	24
<b>Tablo 4.4.7.</b> Öğrenci dijital oyunlara ilgisini belli eder.....	24
<b>Tablo 4.4.8.</b> Öğrenci oynadığı oyunlarda şiddet davranışı sergiler.....	25
<b>Tablo 4.4.9.</b> Öğrenci oyunlarında dijital oyunlarla ilgili canlandırma yapar. ....	25
<b>Tablo 4.4.10.</b> Disiplin sorunu yaşayan öğrencide şiddet eğilimi görülür.....	26
<b>Tablo 4.4.11.</b> Akademik başarısızlık yaşayan öğrencide şiddet eğilimi görülür.....	26
<b>Tablo 4.4.12.</b> Öğrenci okul parkında oynarken şiddet içeren davranışlar.....	27



## 1.GİRİŞ

Günümüzde teknolojinin hızla ilerlemesi ile birlikte dijital oyunlarda popüler hale gelmiştir. Bireyler, hayatlarını kolaylaştırıcı unsurları dijital ortamlarda bulurken dijital oyunlarda hayatın bir parçası olamaya başlamış, bireyin hem sosyalleşme ihtiyacını giderme hem de boş vakitlerinde kolay ulaşabileceği bir etkinliği yapma dijital oyun oynamayı yaygınlaştırmıştır. Bireylerin sosyal aktivitesi haline gelen dijital oyunların bireyler arasında sosyal teması yok etmesine karşılık uzaktaki oyuncuyla mesafeyi kısalttığı, bireyin temel ihtiyacı olan iletişim becerilerini sanal alanlara taşımıştır (Sucu,2012). Teknolojik değişim sayesinde dijital oyun materyallerine ulaşma ve materyallerin taşınma kolaylığı her yaştan insanları kendisine çekerken, çocuklarında zamanının çoğunu geçirdiği mekan haline gelmiştir (Lieberman,2009).

Okul öncesi dönem çocukları ebeveynleri rol model almaktadır, yetişkinlerin elinde sürekli telefon tablet görerek büyüyen çocuklar dijital oyunlara büyük ilgi göstermektedir. Küçük yaşlarda deneyimlenen yaşantıların gelecekteki yaşantıları şekillendirmekte etkili olduğu bilinmektedir. Bu dönem çocukların öğrenmesi için temel oluşturan en önemli uğraşı oyundur. Oyun aracılığı ile çocuklar sosyalleşme, iletişim kurma, duygularını ifade etme, aynı zamanda eğlenceli vakit geçirirken farkında olmadan çeşitli öğrenme faaliyeti gerçekleşmektedir. Bu öğrenme faaliyetlerinin arasında olumlu davranışlar oluşurken olumsuz davranışlarda kazanılmaktadır (Sepetçi, 2017). Çocukların oyun ilgilerinin teknolojideki değişimle birlikte farklılığa uğradığı açıkça görülmektedir. Yaşıtlarıyla parkta, bahçede, futbol sahasında, mahallede kültürümüzdeki geçmişten günümüze var olan çeşitli oyunları oynayan çocukların günümüzde teknolojik unsurlar oyun nesnelere haline gelmiştir. Dolayısıyla dijital oyunlar çocukların hayatlarında vazgeçilmez bir hal almış durumdadır (Bird ve Edwards, 2015; Korkusuz ve Karamete, 2013 ).

Dijital oyunların yaygınlaşmasıyla birlikte özellikle okul öncesi dönemdeki çocukların oyun oynama alışkanlıkları da değişime uğramıştır. Ancak bu değişim bazı ebeveynlerin ve uzmanların endişe duymasına sebep olmuştur. Özellikle dijital oyunların şiddet içerikli olması ve çocukların bu oyunlardan etkilenerek şiddet eğilimi göstermesi gibi konular tartışılmaktadır. Bu nedenle okul öncesi dönemde dijital oyun oynayan çocukların şiddet eğilimleri üzerine yapılan araştırmalar son derece önemlidir.

## 1.1.Problem Durumu

Oyun çocuğun çevre ile etkileşimde bulunmasının bir yolu olarak değerlendirilmektedir. Çocuklar oynadıkları oyunlarla, kendini tanıma, çevreyi tanıma, risklerin farkına varma, rahatlama gibi pek çok kazanım elde etmektedirler (Arslan-Çiftçi ve Önder, 2017). Çocuklar ev ortamında bulunan akıllı telefon, tabletler ve bilgisayar gibi teknolojik araçlarla etkileşim halindedirler. Bu etkileşimin çocukların dijital oyunları için başlangıç oluşturduğu söylenebilir. Çocukların dijital oyunlara erişim sağlayabildiği teknolojik araçların yaygınlaşması ile birlikte dijital oyun oynama yaşının da düştüğü anlaşılmaktadır. Okul Öncesi Eğitimi oyun ağırlıklıdır. Kazanılması beklenen davranışları genellikle oyun yoluyla kazandırılmaya çalışılmaktadır. Bu oyunlar alan yazında da belirtildiği gibi geleneksel olan oyunlar, serbest kurallı ve daha çok öğrenmeye öğrenirken de eğlenmeyi sağlayan oyunlardır. Fakat dijital oyunlar ve dijital oyun oynayan öğrenciler incelendiğinde faydalarından çok zararları olduğu görülmektedir. Okul Öncesi dönemde çocukların gelişim özellikleri yetişkin denetimi gerektirir. Ebeveynlerin çocuklarının sevgi, ilgi, güvenlik, bakım ihtiyaçlarını karşılama sorumlulukları vardır. Bu dönem okulla yeni tanışan çocuğun iyi bir eğitim almasını sağlamak ta ebeveynlerin sorumluluğudur. (Senemoğlu, 2011) Çocuklarıyla verimli vakit geçirmeyen aileler onların zamanlarını doldurmak için çocuğuna istediği özgürlüğü sunması çocuklarını meşgul etmek ve kendi özgürlüklerinin kısıtlanmaması için telefon, tablet, vb. teknolojik aletlerle çocuğunu baş başa bıraktığı ve süre kısıtlaması yapmadığı da görülmektedir. Bu süreçte ailelerin çocuklarının oynadığı oyunların kontrolünü yapmaması, çocukların dijital oyunlardaki şiddeti gerçek hayata aktardıklarında gelecekte şiddete eğilimleri olabileceği riski nedeni ile dikkate alınması gereken bir konudur. Ayrıca çocukların oyunları nasıl algıladıkları da önemlidir. Araştırmalar çocukların oynadıkları oyunların içeriğinin şiddet içermesi durumunda şiddet eğilimlerinin artırdığını göstermektedir.

Alan yazında dijital oyun eğilimi ile ilgili çalışmalar bulunmakla birlikte dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık ile ilgili araştırmaların sınırlı olduğu dikkat çekmektedir. Dijital oyun oynayan Okul Öncesi çocukların şiddet eğilimleri ile ilişkisini inceleyen araştırmaya ise rastlanmamıştır. Bu nedenle bu araştırmanın alan yazına dijital oyunların oluşturduğu şiddet eğilimlerinin anlaşılmasına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

## 1.2. Araştırmanın Önemi

Bu araştırmanın önemi okul öncesi çocukların dijital oyunlardaki şiddet içeriklerine maruz kalmanın şiddet eğilimleri üzerindeki etkisini anlamak için yapılan bir çalışma olmasıdır. Çocuklar, dijital oyunları sıklıkla eğlence ve eğitim amaçları için kullanırlar, oyunların içerikleri onların düşünce ve davranışları üzerinde etkili olabilir. Özellikle şiddet içerikli oyunların okul öncesi çocuklar üzerindeki etkisi hakkında endişeler vardır. Araştırma bu endişeleri ele alarak bu konuda daha fazla bilgi almayı amaçlar. Bu çalışma sonuçları aileler ve eğitimciler için okul öncesi çocukların dijital oyun alışkanlıklarını ve oynadıkları oyunların içeriklerini yönetmek için faydalı olabilecek bilgiler sunabilir. Ayrıca bu çalışma dijital oyunların çocukların gelişimine etkisini anlamak için yapılan araştırmalara bir katkı sağlayabilir.

## 1.3. Araştırmanın Amacı

Araştırmanın genel amacı: Dijital oyun oynayan Okul Öncesi öğrencilerin şiddet eğilimlerinin incelenerek betimlenmesidir. Bu amaçla 'Dijital Oyun Oynayan Okul Öncesi Öğrencilerin Şiddet Eğilimi nasıldır? Cümlesi problem cümlesi olarak seçilmiştir. Araştırmanın genel amacı doğrultusunda seçilen alt problemler şunlardır;

1-Dijital oyun oynayan Okul Öncesi öğrencilerin şiddet eğilimleri cinsiyet değişkenine göre farklılık göstermekte midir?

2-Dijital oyun oynayan Okul Öncesi öğrencilerin şiddet eğilimleri oynama sürelerine göre farklılık göstermekte midir?

3- Veli görüşlerine göre dijital oyun oynayan öğrenciler şiddet eğilimi göstermek te midir?

4-Öğretmen gözlemlerine göre dijital oyun oynayan öğrenciler şiddet eğilimi göstermekte midir?

## 1.4. Varsayımlar

Araştırmanın amacına göre hazırlanmış gözlem formu ve görüşme sorularına katılımcıların yansız ve içtenlikle cevaplarını ayrıntılı bir şekilde paylaştıkları varsayılmıştır.

## 1.5. Sınırlılıklar

Bu çalışma 2022-2023 eğitim-öğretim yılının ikinci döneminde Samsun merkez ilçelerinden birindeki bir devlet Anaokulu ile sınırlıdır.

## **1.6. Kısaltmalar**

**SB:** Sağlık bakanlığı

**MB:** Milli Eğitim Bakanlığı

**K:** Katılımcı

*f:* Görüş sayısı



## 2. KURAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölümde dijital oyun kavramı, Okul Öncesi dönemdeki çocukların gelişim özellikleri, çocuklar ve şiddet, dijital oyunların okul öncesi öğrencilerin üzerindeki etkisi, dijital oyun oynayan Okul Öncesi öğrencilerin şiddet eğilimleri başlıklarına değinilmiştir.

### 2. 1. Dijital Oyun

Dijital oyun bilgisayar, oyun konsolu, mobil cihazlarla ve ya internet üzerinden oynanan elektronik oyunlardır. Bu oyunlar bir yazılım programıyla çalışır. Genellikle görsel ve işitsel içeriklerle birlikte interaktif bir deneyim sunarlar.(Çetin, 2013; Fleeer, 2014).Bilgisayar, akıllı telefonlar ve internet bağlantısı kolaylığı sayesinde dijital oyunlar kolay erişilebilir hale geldiğinden dijital oyun oynama yaşı da 3-6 yaşa kadar düşmüştür (Akyel, 2020)

Dijital oyunlar, cihazlar (bilgisayar, oyun konsolu, akıllı telefon, tablet vb. araçlarla oynanan video oyunlarıdır. Bu oyunlar genellikle bir veya daha fazla oyuncu tarafından oynanabilir ve geniş bir tür yelpazesi içerirler, örneğin; aksiyon, macera, strateji, spor, rol yapma ve bulmaca oyunları gibi. Dijital oyunlar geliştiriciler tarafından tasarlanmış görsel ve işitsel öğeleri ve oyuncuların başarılarını takip eden ilerleme sistemleri gibi özellikleri birleştirilerek, oyunculara eğlence ve keyifli deneyimler sunar (Frasca, 2001)

### 2.2. Dijital Oyunların Özellikleri

Dijital oyunların özellikleri oyun türüne, amaçlarına, platformlarına göre farklılık gösterir. Ancak genel olarak, dijital oyunların aşağıdaki özellikleri bulunabilir.

**1.İnteraktiflik:** Dijital oyunlar oyuncuların oyun dünyasını etkilemelerine izin veren interaktif bir deneyim sunar. Oyuncular karakterleri kontrol edebilir, kararlar alabilir ve oyun dünyasında etkileşimde bulunabilirler (Darley,2000).

**2.Görsel ve İşitsel Unsurlar:** Dijital oyunlar, grafikler, sesler ve müzik gibi görsel ve işitsel unsurlar içerirler. Bu özellikler, oyuncuların oyun dünyasına daha fazla dalmalarına ve duygusal bir bağ kurmalarına yardımcı olabilir (Tunceli,2012).

**3. Hikaye ve Senaryo:** Dijital oyunlar genellikle bir hikaye ve senaryo içerir. Bu özellik, oyuncuların oyun dünyasında bir amaç ve hedefleri olmasını ve hikayenin gelişimine katılmalarına olanak tanır (Tunceli, 2012).

**4.Zorluk Seviyeleri:** Dijital oyunlar farklı zorluk seviyeleri sunar. Bu oyuncuların oyun dünyasında ilerlerken kendilerini meydan okumalarına ve öğrenmelerine izin verir.

**5.Multiplayer Özelliği:** Bazı dijital oyunlar birden fazla oyuncunun aynı oyun dünyasında etkileşimde bulunmalarına olanak tanıyan multiplayer özelliği içerir. Bu oyuncuların birbirleriyle etkileşimde bulunarak oyun dünyasını keşfetmelerine ve birbirlerine karşı yarışmalarına olanak tanır ( Gentile, D. & Anderson (2006).

**6.Başarımlar ve Ödüller:** Dijital oyunlar, oyuncuların belirli hedefleri tamamlamaları durumunda ödüller kazanmalarına izin verir. Bu özellik oyuncuların oyun dünyasında ilerlemelerini sağlar ve güdülenmeyi artırabilir.

**7.Geri Bildirim:** Dijital oyunlar, oyunculara geri bildirim sağlar. Oyuncuların yaptıkları işlemler için geri bildirim almaları, hatalarını düzeltmelerine ve oyun dünyasında daha iyi olmalarına yardımcı olur.

Bu özellikler dijital oyunların oyunculara keyifli ve ilgi çekici bir deneyim sunmasını ve oyunların popüler olmasını sağlayabilir.

### **2.3. Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Gelişimi**

Okul öncesi dönem çocukların hayatlarının en hızlı geliştiği dönemdir. Bu dönem doğumdan okula başlama yaşına kadar olan süreci kapsar. Bu süreçte çocuklar fiziksel, duygusal, zihinsel, dil ve sosyal açıdan birçok farklı gelişim gösterirler.

**Fiziksel Gelişim:** Okul Öncesi dönemde çocukların fiziksel gelişimi hızlı bir şekilde devam eder. Çocuklar motor becerilerini geliştirmeye başlarlar. Yürürler, koşarlar, zıplarlar, top atarlar, tırmanırlar, denge hareketlerini yaparlar. Ayrıca küçük kas becerileri gerektiren kalem tutma, kesme, yırtma-yapıştırma, resim çizme gibi becerileri de yaparlar. Bu dönemde çocuklar hareket becerilerinin yanı sıra el göz koordinasyonu, güç ve esneklik gibi fiziksel özellikleri de geliştirirler (MEB, 2013).

**Zihinsel Gelişim:** Okul Öncesi dönemde çocuklar zihinsel olarak büyük bir değişim gösterirler. Algılama, bellek ve düşünme, problem çözme becerileri gelişir. Bu dönemde çocuklar neden-sonuç ilişkilerini anlamaya başlarlar, soyut kavramlarla ilgili deneyimler kazanırlar. Sayıları, harfleri ve şekilleri tanımaya başlarlar (MEB, 2013).

**Duygusal Gelişim:** Okul Öncesi dönemde çocuklar duygusal olarak büyük bir gelişim gösterirler. Kendilerini ifade etme becerileri gelişir ve farklı duyguları tanımaya

başlarlar. Çocuklar kendilerine güven duymaya, öz güvenlerini artırmaya ve kendilerini kontrol etmeye çalışırlar (MEB, 2013).

**Dil Gelişimi:** Okul Öncesi dönemde çocuklar dile becerilerini geliştirirler, kelimeleri öğrenirler, cümleler oluştururlar, iletişim kurmaya başlarlar. Bu dönemde çocuklar sözcüklerin anlamlarını öğrenmeye başlarlar ve karmaşık cümleleri anlamaya başlarlar (MEB, 2013).

**Sosyal Gelişim:** Okul Öncesi dönemde çocuklar sosyal olarak ta büyük bir gelişim gösterirler. Arkadaş edinme, diğer insanlarla etkileşim kurma paylaşma gibi sosyal becerileri öğrenirler. Bu dönemde çocuklar empati kurmaya, farklı kültürleri anlamaya, diğer insanlarla iş birliği yapmaya başlarlar (MEB, 2013).

Okul öncesi dönemi çocukların hayatlarının en önemli gelişim dönemi olarak kabul edilir. Bu dönemde çocuklar sağlıklı bir ortamda büyürlerse olumlu davranışlar kazanırlar. Sağlıklı bir rol modeller ile aynı ortamda olmak olumlu davranış kazanımlarını kolaylaştırır.

#### **2.4. Çocuklar ve Şiddet**

Çocuklar ve şiddet konusu oldukça önemli bir konudur. Şiddet fiziksel ve sözel olarak değişik şekillerde ortaya çıkabilir. Çocuklar ebeveynlerinden, arkadaşlarından, medyadan ve diğer çevresel faktörlerden şiddet içerikli davranışları öğrenebilirler. Ayrıca, çocukların şiddet içeren dijital oyunları oynamaları, şiddet içeren televizyon programları veya filmler izlemeleri, şiddet içeren müzik dinlemeleri, sosyal medyada şiddet içeren paylaşımlar görüntülemeleri de şiddet eğilimlerini artırabilir. Şiddet içeren davranışlar çocukların stres düzeyini artırabilir, öfke ve saldırganlık hislerini uyandırabilir, kaygı ve depresyon gibi psikolojik sorunlara neden olabilir, hatta evde okulda diğer sosyal ortamlarda problemlere yol açabilir.

Çocuklar ve şiddet arasındaki ilişkiyi anlamak ve çocuklara şiddeti önlemeleri için yardımcı olmak için ebeveynler, öğretmenler, psikologlar ve toplum liderleri gibi yetişkinlerin iş birliği yapması gerekmektedir. Bu iş birliği çocukların şiddeti öğrenme risklerini azaltabilir, çocukların sağlıklı bir şekilde gelişmelerini ve sağlıklı ilişkiler kurmalarını sağlayabilir. Ayrıca, çocukların şiddeti önlemesi için erken yaşta eğitim ve farkındalık yaratmakta önemlidir. Çocukların iletişim becerileri, problem çözme ve çatışma yönetimi gibi sosyal ve duygusal becerileri öğrenerek, şiddet içermeyen davranışları tercih etmeleri teşvik edilebilir (Akçay ve Özcebe,2012)

## 2.5. Dijital Oyunların Okul Öncesi Öğrencileri Üzerindeki Etkisi

Dijital gelişme oyun kültüründe önemli değişikliklere neden olmuş, çocukların oynadığı oyunlar ve oyun araçları değişmiş, geleneksel oyunların yerini tablet, telefon ile oynanan dijital oyunlar almıştır. Bu değişimden en çok çocukların oyunları etkilenmiş, serbest oyunları sınırlanmış dijital oyun oynama süreleri, sıklığı artmıştır (Biricik ve Atik, 2021; Yücel ve Şan,2018)

Dijital oyunların çocukların gelişimine olumsuz etki etmesi ya da etki etkilememesi konusunda farklı görüşler bulunmaktadır. Bazı uzmanlar, düzenli ve aşırıya kaçmayan bir şekilde oynanması durumunda dijital oyunların çocukların bilişsel, sosyal ve duygusal gelişimine katkı sağlayabileceğini düşünmektedir. Dijital oyunların çocukların gelişimlerine olumlu etkileri olabilir. Oyunlar çocukların motor becerilerini, bilişsel becerileri olan algı, dikkat, neden-sonuç ilişkisi kurma, sonuca ulaşma, problem çözme yeteneklerini ve yaratıcılıklarını geliştirebilir (Sepetçi, 2017). Ayrıca sosyal oyunlar aracılığıyla çocukların sosyal becerileri de gelişebilir. Yapılan bazı araştırmalar, bilgisayar oyunlarının zihinsel gelişime katkıda bulunduğunu belirtmiştir. Oynanan bazı oyunların zihinsel becerileri harekete geçirdiği ve dikkati uzun süre sağladığını ortaya koymuştur (Çakır, 2013; Tarhan, 2007).

Eğlence aktivitesi olarak keyif veren dijital oyunlar bilinçsiz kullanıldığında çocuklarda olumsuz sonuçların ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Kuss ve Griffiths, 2012). Uzun saatler boyunca oynanan ve bağımlılık yaratan dijital oyunlar çocukların sağlıklı gelişimini olumsuz etkileyebilir. Özellikle sosyal etkileşimlerinin azalması, fiziksel aktivitenin azalması, uyku düzeninin bozulması, dikkat eksikliği ve okul başarısının düşmesi gibi sorunlara yol açabilirler. Ayrıca bazı dijital oyunlar şiddet içerikli olabilir ve çocukların saldırgan davranışlar sergilemelerine neden olabilirler. Bu nedenle ebeveynlerin çocuklarının oynadığı oyunları dikkatle seçmeleri iyi tasarlanmış ve yaşına uygun oyunları tercih etmeleri oyun süresini sınırlandırmaları, oyun oynanışı yanında oyunun yapısal içeriğini kontrol etmeleri, sağlıklı bir denge kurmaları ve çocuklarının diğer önemli aktivitelere de zaman ayırmalarını teşvik etmeleri önemlidir (Gözüm ve Kandır, 2020).

## 2.6. Dijital Oyun Oynayan Okul Öncesi Öğrencilerin Şiddet Eğilimleri

Sokak oyunlarının azalması ‘Dijital Oyun’ kavramını ortaya çıkarmıştır. Güvenli oyun alanlarının yetersizliği nedeniyle çocuklar çevreden kopmakta ve teknolojik araçlara yönelmektedir. Dijital oyunların günümüzde insanların sosyal ve kültürel hayatlarını tahmin edilenden fazla etkilediği düşünülmektedir (United Nations Children’s Fund Unicef,2017; Rideout,2017).

Hayat gereksinimlerini dijital araçlarla idame ettiren insanlar sosyal etkileşim gereksinimlerini de dijital araçlarla tamamlamaktadır. Bu süreçten çocukların iletişimleri, oyunları, eğlence anlayışları değişmiş, öğrenmeleri etkilenmiştir. (Türkiye Cumhuriyeti Sağlık Bakanlığı, 2018. Sapsağlam, 2018). Dijital oyun oynayan çocukların akranlarıyla daha az paylaşımda buldukları, bir arada olduklarında dijital oyunlardaki şiddeti oyunlarına yansıttıkları, birbirlerine zarar vereceğini düşünmeden hareket ettikleri ve şiddete karşı duyarsızlaştıkları görülmektedir (Sütçü ve diğerleri, 2000). Dijital oyunlar çeşitli şekillerde şiddetin sıradanlaşmasına sebep olmaktadır (Köksal,2015).

Şiddet içeren dijital oyun oynayan çocuk öldürür, hırsızlık yapar, başarılı olduğunda bu oyunlardan keyif alır. Uzmanlara göre şiddet içeren dijital oyunların çocukların vicdan gelişimini engellemektedir (Uluçay,2013). Dijital oyun oynayan çocukların okul hayatlarında da davranışlarının etkilendiği şiddete başvurarak argo kelimeler ve küfür kullandıkları, öğretmenlerin bu gibi olumsuzluklarla baş etmeye çalıştığı görülmektedir (Alp ve Levent 2020).

Oyunlarında dijital oyunu canlandırırken zarar vermek olarak değil de başarı sağladığını düşünerek oynadığı ya süper kahraman ya da kurtarıcı rolünü sık sık canlandırdıkları ve davranışlarını taklit etikleri görülmüştür. Kazanamadığında öfke krizleri yaşayan çocuklar bu öfkesini akranlarına şiddet olarak yansıtmaktadır, ayrıca oyunların en güçlü ben olmalıyım, her zaman kazanmalıyım duygusunu pekiştirdiği bunu devam ettiremeyen çocuğunu aşırı tepkiler geliştirdiği de görülmektedir.

Genel olarak dijital oyunların oyun gruplarıyla oynandığından daha çok eğlendikleri, sosyal ihtiyaçlarını dijital oyunlardaki sanal alanda giderdiklerinden, boş vakitlerini iyi değerlendiremedikleri, şiddete meyilli olma, sosyalleşememe, duygusal

ilişkilerde sorunlar, fiziksel ve duruş bozuklukları, akademik başarıda düşüklük gibi sorunların yaşandığı görüş olarak benimsenmektedir (Griffiths, 1999; Horzum, 2011).

Teknolojinin yaygınlaşmasına paralel olarak tüm dünyada ve ülkemizde şiddetin özellikle küçük yaştaki çocuklar ve gençlerde yaygınlaştığı belirtilmektedir. Çocuklar ve gençler şiddetin hem uygulayıcısı hem de mağduru olmaktadır. Dijital ortamlarda oynanan oyunların önemli bir kısmının şiddet ve saldırganlık içermektedir. Bu durum oyunları oynayan çocuklar ve gençler üzerinde şiddet ve saldırganlığın normalleşmesine zemin hazırlamaktadır (Erkek, 2016). Bir kişinin şiddet davranışının sonuçları birden fazla kişinin ruhsal sağlığını etkilemektedir.

Dijital oyunlarda işlenen temalarla oluşturulan şiddet, savaş, suç, soygun gibi olgular doğal görülmektedir. Çocuklarda şiddet içerikli oyunlar, saldırgan ve öfkeli kişilik oluşturmalarına neden olmaktadır. Ayrıca duyarsızlık, düşmanlık gibi olumsuz durumları da tetiklemektedir (Bolişik & Uslu,2009).

Çocukları dijital oyunları oynamalarını engellemek mümkün görünmemektedir. Ailelerin dijital oyunları endişe verici bulmak yerine öncelikle çocuklarına doğru rol model olmaları, oyunların yapısal uygunluğunun denetlenmesi, eğitici ve çocuğun gelişimine olumlu katkı sağlayan oyunlardan seçmesi, şiddet içeren oyunları oynamalarına izin vermemeleri, oyunları kontrollü ve sınırlı bir şekilde oynamalarına olanak sağlamaları gerekmektedir. Ayrıca çocuklarıyla aktif vakit geçirerek onların oyun oynama ihtiyaçlarına cevap verecek yaklaşımda olmaları dijital oyun oynama sıklığı ve süresini azaltabilecek, böylece çocuklarıyla sağlıklı iletişim kurmaları onların gelişimlerine olumlu etki sağlayacaktır

### 3. BÖLÜM YÖNTEM

Bu bölümünde arařtırmada geen evren, rneklem, kullanılan veri toplama araları, verilerin elde edilmesi ve elde edilen verilerin iřlenmesi hakkında bilgi verilmiřtir.

#### 3.1. Arařtırmanın Modeli

Dijital Oyun oynayan Okul ncesi ğrencilerin řiddet eęilimlerinin incelendięi bu alıřmada nitel betimsel arařtırma modeli kullanılmıřtır. Fenomenoloji (olgu bilim) deseni benimsenen alıřmada alıřma grubunu oluřturan ğrencilerle ilgili deneyimler raporlanmıřtır. Bu raporda nedensellik sorgulanmadıęından nitel betimsel yntem tercih edilmiřtir. Nitel arařtırmalar olay ve olgulara iliřkin betimlemeleri sıklıkla ierirler. Fenomenoloji deseni insanların belli bir olayla ilgili deneyim ve duygularını ifade etmelerini saęlar (Rose, Beeby,Parker,1995). Arařtırmanın evrenini Samsun ili Atakum ilesinde bir devlet anaokuluna devam eden 60 ğrenci, rneklemine amalı rneklem yntemiyle belirlenen dijital oyun oynayan 31 ğrenci oluřturmaktadır. Bu arařtırmada veriler gzlem formu ve grüşme soruları kullanılarak toplanmıřtır. Gzlem formu 12 sorudan oluřmaktadır, derecelendirilmiřtir. Grüşme soruları 4 sorudan oluřmuř olup ğrenci velilerine yz yze olarak sorulmuřtur. Verilerin analizinde, nitel arařtırma yntemlerinden betimsel analiz teknięi kullanılmıřtır. Nitel arařtırma, disiplinler arasında btncl bir bakıř aısını esas alan, arařtırmanın problemini yorumlayıcı bir yaklařımla incelemeyi benimseyen standart bir kalıbı olmayan arařtırmacıya esneklik saęlayan bir yntemdir. Arařtırma yapılan konular ve olgular kendi evresinde bir btn olarak deęerlendirilir ve kiřilerin bu durumlara ykledikleri manalar betimlenilerek sonuca varılmaya alıřılır (Altunıřık, 2010).

#### 3.2. alıřma Gurubu

Arařtırmanın evrenini 2022-2023 eęitim-ęretim yılında Atakum ilesindeki bir devlet anaokulu oluřturmaktadır.60 ğrenci gzlemlenmiř ve velileriyle grüşme yapılmıřtır. Velilerin 37'si kadın,23' erkektir. ğrenciler 3-4 yař grubundadır,32'si erkek, 28'i kızıdır. Arařtırmanın rneklemine, dijital oyun oynayan 31 ğrenci oluřturmaktadır. ğrencilerin 10' u kız, 21'i erkektir.

Tablo 3.1' de arařtırmaya katılan velilerin zellikleri verilmektedir

**Tablo3. 1.**Velilerin demografik özellikleri

<b>Değişken</b>	<b>Kategori</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Cinsiyet	Kadın	37	22.2
	Erkek	23	13.8
Öğrenim durumu	İlköğretim	4	2.4
	Ortaöğretim	8	4.8
	Lise	18	10.8
	Önlisans	4	2.4
	Lisans	25	15
	Yüksek Lisans	1	0.6

Tablo 3.1 incelendiğinde, araştırmaya katılan velilerin %22,2'sini kadın, %13,8'ini de erkek veliler oluşturmaktadır. Araştırmaya katılan velilerin öğrenim düzeyleri %2,4'ü ilköğretim, %4,8'i ortaöğretim, %10,8'i lise, %2,4'ü önlisans, %15'i Lisans, %0,6'sı yüksek lisans düzeyindedir.

Tablo 3.2' de araştırmaya katılan öğrencilerin özellikleri verilmektedir.

**Tablo 3.2.** Öğrencilerin Demografik Özellikleri

<b>Değişken</b>	<b>Kategori</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Cinsiyet</b>	<b>Kız</b>	<b>28</b>	<b>19.4</b>
	<b>Erkek</b>	<b>32</b>	<b>21.76</b>
<b>Yaş</b>	<b>3 yaş</b>	<b>20</b>	<b>13.6</b>
	<b>4 yaş</b>	<b>40</b>	<b>27.2</b>

Tablo 3.2 incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin %19,4'ü kız, %21,76'sı erkek öğrenciler oluşturmaktadır. Öğrencilerin %13,62' si 3 yaş, %27,2'si 4 yaş grubundadır.

### **3.3. Veri Toplama Araçları/Veri Toplanma Süreci**

Bu çalışmada veri toplamak amacıyla araştırmacı tarafından gözlem formu ve görüşme soruları hazırlanmıştır. Nitel araştırmalarda en sık kullanılan görüşmedir. Görüşme insanların perspektiflerini, tecrübelerini, duygularını ve algılarını ortaya koymada kullanılan oldukça güçlü bir yöntemdir (Boğdan ve Biklen,1992). Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden görüşme yöntemi gerçekleştirildiğinden, veri toplam



aracı olarak yarı yapılandırılmış görüşme formu düzenlenmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşme, yapılandırılmış ve yapılandırılmamış görüşme türlerinin arasında bulunmaktadır. Veri toplama aracı olarak kullanılan yarı yapılandırılmış görüşme formunu hazırlamak için ilk önce dijital oyun oynayan okul öncesi öğrencilerin şiddet eğilimleri ile ilgili makaleler incelenmiştir. Ardından araştırmanın amacı ön planda tutularak, araştırmaya yardımcı olacak görüşme soruları oluşturulmuştur. Sorular açık ve net olarak yazılmıştır. Herhangi bir yönlendirmeye sebep olmayacak şekilde objektif olarak şekillendirilmiştir. Görüşme formu uzman görüşüne başvurularak netlik kazanmıştır.

Yarı yapılandırılmış olarak araştırmada kullanılan görüşme formu, kişisel bilgilerin ve araştırma sorularının yer aldığı iki bölümden oluşmaktadır. Görüşme soruları aşağıdaki gibidir.

**1.Soru:** Çocuğunuz dijital oyun oynamakta mıdır?

**2.Soru:** Çocuğunuz dijital oyun için günde kaç dakika harcamaktadır?

**3.Soru:** Çocuğunuz dijital oyun oynadığı zaman normalden farklı bir davranış gösterdiğini gözlemlediniz mi?

**4.Soru:** Çocuğunuzun dijital oyun oynaması sizce diğer aktivitelerine etki etmekte midir?

Belirtilen sorular velilere yüz yüze öğrencilerin öğrenim gördüğü okulda yöneltilmiştir. Görüşmede gönüllülük esas alınmıştır. İkinci veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından hazırlanan gözlem formu kullanılmıştır. Nitel araştırmada kullanılan ikinci en yaygın bilgi toplama yöntemi gözlemdir. Sosyal olguların gözlenerek anlaşılabilceği varsayımına dayanan gözlem yöntemi nitel araştırmada, kendi içinde katılımcı, katılımcı olmayan gibi kategorilere ayrılır yöntemdir (Boğdan ve Biklen,1992). Gözlem formu 12 sorudan oluşmaktadır, dijital oyun oynayan okul öncesi öğrencilerin şiddet eğilimlerinin incelenerek betimlenmesine ışık tutması amacıyla araştırmacı ve diğer iki sınıfın öğretmenleri tarafından öğrencilerin sınıftaki davranışları gözlenerek doldurulmuştur. Bu yöntem çoğu zaman görüşmeler tarafından toplanan verilerle bütünleştirilmesi amacı ile kullanılmaktadır. (Miles ve Hubermas,1994). Böylece dijital oyun oynama süreci ile ilgili veriler ailelerden, gözlem formu sonucu araştırmacı ve seçilen diğer iki sınıfının öğretmeninden elde edilmiştir.

### 3.4. Verilerin Analizi

Araştırmada elde edilen bulgular betimsel analiz yöntemi kullanılarak ayrıştırılmış ve çözümlenmiştir. Bir nitel analiz çeşidi olan betimsel analizin temel hedefi, elde edilen verileri betimlemek, anlamlandırmak ve bağlantılı ilintileri ortaya çıkarmaktır. Elde edilen bulgular, bu işlem sırasında derinlemesine incelenir, detaylandırılır, bölümlere ayrılır ve bu bölümlere göre yeni kavramlar veya kodlar elde edilir. Kısaca betimsel analizinde esas işlem süreci boyunca, birbiriyle ilgi temalar etrafında olduğu belirlenen bulgular, önceden belirlenen kavramlar ya da kodlar etrafında bir araya getirilerek okuyucunun kolayca anlayabilmesi için düzenlenir (Yıldırım ve Şimşek, 2008). Nitel araştırmalar kafa karıştırıcı, zorlayıcı sorunların anlaşılmasına yardımcı olmaktadır. Ayrıca detaylı, durumu bütün boyutlarıyla inceleyen ve bütüncül sonuçlara ulaşmak için doğru güvenilir bir yöntem olduğu belirtilmektedir (Oflaz ve Özer, 2021)

Verilerin analizi yapılırken, katılımcıların, öğrencilerin kimliklerinin, çalıştıkları okulların isimlerinin ortaya çıkmaması için özen gösterilmiştir. Bu bağlamda verilerin analizi yapılırken görüşme formu ve gözlem formu doldurulan her bir öğrenciye K1, K2, ... olarak kodlar verilmiş, görüş sayıları da (*f*) sembolü ile gösterilmiştir.

Çalışmanın düzenli ve sistemli olması için öncelikle görüşme sorularına her katılımcının verdiği cevaplar yazılarak tek tek kodlanmıştır. Veriler analiz edilip değerlendirildikten sonra, konunun alt problemleri gözlem ve görüşme sorularıyla ilişkilendirilerek bulgular ortaya konulmuştur. Bu bulgulardan yola çıkılarak temalardan, kodlardan elde edilen frekans değerleri tabloya dönüştürülmüş, bütün ilişkiler derinlemesine incelenerek detaylı bir şekilde veriler betimlenmiştir. Araştırmanın son aşamasına gelindiğinde elde edilen verilerin detaylı bir değerlendirmesi yapılmış ve eldeki bu bulgulara göre öneriler sunulmuştur. Ayrıca alt problemlere ilişkin çarpıcı veli görüşleri doğrudan alıntılanarak hem araştırmanın daha güvenilir hem de amaçlarına uygun olması sağlanmıştır.

#### 4. BULGULAR ve YORUM

Araştırmanın bu bölümünde, araştırmanın en başında belirlenen alt problemlere göre elde edilen verilerin analiz edilmesi sonucunda ulaşılan bilgilere, problemlerle ilgili verilerin görüşlerine ve bulguların sonuçları hakkında bildirilen görüşlere yer verilmiştir.

##### 4.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın ilk alt problemine yönelik olan, Dijital oyun oynayan okul öncesi öğrencilerin şiddet eğilimleri cinsiyet değişkenine göre farklılık göstermekte midir? Görüşme soru 1.Çocuğunuz dijital oyun oynamakta mıdır? Sorusuyla ilişkilendirerek verilen katılımcı cevaplarından derlenen veriler çözümlenmiş ve konuya dair ilgili tema ve kodlar oluşturulmuştur. Araştırmanın çözümlenmesinden oluşturulan temalarla ilgili veriler Tablo 4.1' ve Tablo 4.1.1 de gösterilmiştir.

**Tablo 4.1.**Cinsiyetlerine göre dijital oyun oynayan öğrenciler

<b>Tema</b>	<b>Kod</b>	<b>Katılımcılar</b>	<b>f</b>
Dijital Oyun oynar	Kız	K-6, K-12, K-21 K-22, K-24, K-26 K-27, K-30, K-35	10
	Erkek	K-41 K-1, K-2, K-4, K-5, K-10, K-13, K-14, K-15, K-16, K-17, K-18, K-19, K-20, K-21, K-23, K-25, K-28, K-31, K-33, K-34, K-40	21

Tablo 4.1 incelendiğinde araştırmaya katılan dijital oyun oynayan okul öncesi öğrencilerin 10'unun kız, 21' sinin erkek öğrenci olduğu, dijital oyun oynayan öğrencilerin çoğunluğunun erkek öğrenciler olduğu görülmüştür.

**Tablo 3.1.1.**Cinsiyete göre şiddet eğilimi gösteren öğrenciler

<b>Tema</b>	<b>Kod</b>	<b>Katılımcılar</b>	<b>f</b>
Dijital oyun oynayan	Her zaman	K-21, K-22, K-24, K-41	4
Kız öğrencilerin	Sıklıkla	K-6	1
Şiddet eğilimi	Ara sıra	K-26, K-27, K-30, K-35	4
	Hiç	K-12	1
Dijital oyun oynayan	Her zaman	K-4, K-5, K-38, K-33, K-23	5
Erkek öğrencilerin	Sıklıkla	K-2, K-34, K-31, K-28, K-25, K-37	6
Şiddet eğilimi	Ara sıra	K-1, K-10, K-14, K-15, K-17, K-18, K-29,	7
	Hiç	K-16, K-13, K-40	3

Tablo 4.1.1 incelendiğinde dijital oyun oynayan kız ve erkek öğrencilerin şiddet eğilimi göstermelerinde anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir.

#### 4.2.İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın ikinci alt problemine yönelik olan ‘Dijital oyun oynayan Okul Öncesi öğrencilerin şiddet eğilimleri oynama sürelerine göre farklılık göstermekte midir? Görüşme sorusu 2.’Çocuğunuz dijital oyun için günde kaç dakika harcamaktadır? Görüşme sorusu 3. Çocuğunuzun dijital oyun oynaması sizce diğer aktivitelerine etki etmekte midir? Sorusuna dair katılımcı cevaplarından derlenen veriler çözümlenmiş ve konuya dair ilgili tema ve kodlar oluşturulmuştur. Araştırmanın çözümlenmesinden oluşturulan temalarla ilgili veriler Tablo 4.2’ve tablo 4.2.1.tablo 4.2.2 de gösterilmiştir.

**Tablo 4.2.**Öğrencilerin dijital oyun oynama süreleri

<b>Tema</b>	<b>Kod</b>	<b>Katılımcılar</b>	<b>f</b>
Dijital oyun oynama süreleri	10-30 dk	K-2, K-4, K-19, K-22, K-24	6
	30-60 dk.	K-1, K-4, K-5, K-10, K-12, K-13, K-14, K-15, K-20, K-21, K-25, K-26, K-28, K-33	14
	60-120 dk.	K-16, K-17, K-18, K-30, K-40, K-41	6
	120 dk. Ve üstü	K-23, K-34, K-35, K-26, K-27	5

Tablo 4.2 incelendiğinde öğretmenlerin öğrencilerin dijital oyun oynama sürelerine göre şiddet eğilimleri ‘Dijital oyun oynama süreleri’ teması adı altında kodlanmıştır. Bu ve kodlar 10-30 dk. 30-60 dk. 60-120 dk. 120 dakika ve üstü olarak dört düzeyden oluşmaktadır. Kodlar incelendiğinde 10-30 dk. dijital oyun oynayan 6 öğrenci, 30-60 dk. dijital oyun oynayan 14 öğrenci, 60-120 dk. dijital oyun oynayan 6 öğrenci, 120 dk. ve üstü dijital oyun oynayan 5 öğrenci olduğu görülmektedir.

**Tablo 4.2.1.**Oynama sürelerine göre şiddet eğilimi

<b>Tema</b>	<b>Kod</b>	<b>Katılımcılar</b>	<b>f</b>
Şiddet eğilimi	Çok	K-4, K-5, K-16, K-17, K-18, K-24, K-25, K-30, K-32, K-33, K-40, K-41, K-23, K-34, K-35, K-26, K-28, K-27, K-38, K-40, K-41	21
	60 dk.ve üzeri		
	Az 30-60 dk. arası	K-1,K-2,K-10,K-12,K-13,K-14,K-15,K-20,K-21,K-22	10

Tablo 4.2,1 incelendiğinde öğretmenlerin öğrencilerin dijital oyun oynama sürelerine göre şiddet eğilimleri ‘Şiddet eğilimi’ teması adı altında ‘az’ ‘çok’ olarak kodlanmıştır. Kodlar incelendiğinde 60 dk. ve üzeri dijital oyun oynayan öğrencilerin şiddet eğilimlerinin çok, 30-60 dk. arası dijital oyun oynayan öğrencilerin şiddet eğilimlerinin az olduğu görülmüştür.

**Tablo 4.2.2.**Diğer aktivitelerini etkilemesi

<b>Tema</b>	<b>Kod</b>	<b>Katılımcılar</b>	<b>f</b>
Dijital oyun Kontrolsüz oynar	Olumsuz etkiler	K-1, K-2, K-4, K-5, K-6, K-10, K-13, K-14, K-15, K-19, K-12, K-21, K-23, K-25, K-28, K-26, K-31, K-33, K-30, K-16, K-24, K-41	22
Dijital oyunları kontrollü oynar	Olumsuz etkilemez	K-16, K-33, K-31, K-17.K-29, K-36, K-35, K-22, K-40	9

Tablo 4.2.2. incelendiğinde, öğrencilerin dijital oyun oynaması diğer aktivitelerine etki etmektedir sorusu ‘dijital oyunu kontrolsüz oynar ve dijital oyunu kontrollü oynar teması adı altında’ ‘olumsuz etkiler’ ‘olumsuz etkilemez’ şeklinde kodlanmıştır. Bu kodlar incelendiğinde dijital oyun oynayan 22 öğrencinin diğer aktivitelerinin olumsuz etkilendiği, 9 öğrencinin diğer aktiviteleri olumsuz etkilenmediği sonucuna ulaşılmıştır. İlgili veli görüşlerinden bazıları şöyledir; K-23:

*Oynamasını istemiyorum, engelleyemiyorum* (görüşme formu veli:23). K:24: *Kontrollü kullandığında hayır* (görüşme formu veli 24). K-25: *Olumsuz etkiliyor* (görüşme formu veli 25).K-26:*Çok uzun olmamakla birlikte uyku saatinin gecikmesi, fiziki oyun ve eğlenceden uzaklaşma olabiliyor*(Görüşme formu veli 26). K-28: *Arabalarla oynarken bile arabaları robot yapıp birbirine çarpıtmakta, geceleri uykusunda kabus görmektedir* (Görüşme formu veli 28) K-29:*Çok kısa oynadığı için etki etmemektedir* (Görüşme formu veli 29). K- 31: *Evet kesinlikle bazen daha çok oynamak isteyip oyuncak ve kitapları ile oynamak istemiyor* (görüşme formu veli 31).K-33.*Oyun oynamak için diğer etkinliklerle ilgilenmiyor* (Görüşme formu veli;33). K-35:*Eğitici dijital oyunların olumlu etkilediğini düşünüyorum.* K-40: *Dijitalden çıkarmak ısrarla oluyor fakat diğer etkinliklerini etkilemiyor* (Görüşme formu veli;40).

### 4.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın üçüncü alt problemi olan 'Veli görüşlerine göre dijital oyun oynayan öğrenciler şiddet eğilimi göstermekte midir? Sorusu görüşme sorusu 3. Çocuğunuz dijital oyun oynadığı zaman normalden farklı davranış gösterir mi? Sorusuna yönelik katılımcı cevaplarından derlenen veriler çözümlenmiş ve konuya dair ilgili tema ve kodlar oluşturulmuştur. Araştırmanın çözümlenmesinden oluşturulan temalarla ilgili veriler Tablo 4.3'de görselleştirilmiştir.

**Tablo 4.3.**Dijital oyun oynayan öğrencilerin normalden farklı davranış göstermesi

Tema	Kod	Katılımcılar	f
Normalden farklı davranış gösterir	Her zaman	K-5, K-14, K-15, K-18, K-20, K-23, K-25, K-26, K-28, K-31, K-33, K-34, K-35, K-40, K-41	15
	Bazen	K-1, K-2, K-4, K-6, K-10, K—12, K-16, K-19, K-22, K-24, K-30	11
	Hiç göstermez	K-13, K-17, K-21, K-27, K-29	5

Tablo 4.3 incelendiğın de veli görüşlerine göre dijital oyun oynayan öğrencilerin şiddet eğilimleri, 'şiddet eğilimi', 'normalden farklı davranış gösterir' teması adı altında toplanmıştır. Bu kodlar 'her zaman' 'bazen' 'hiç göstermez' şeklindedir. Kodlar incelendiğinde veli görüşlerine göre dijital oyun oynayan öğrencilerin normalden farklı davranış göstermeleri ve şiddet eğilimleri olduğu anlaşılmaktadır. Bu kodlardan

normalden farklı davranış gösterir diye görüş bildiren veliler den bazıları şunları söylemiştir; K-5 *Dijital oyun oynadığında daha huzursuz ve huysuz oluyor, her şeye ağlıyor* (Görüşme formu veli:5). K-14.*Yorulduğunu görüyorum, bazen ağlayarak kendini ifade etmeye çalışıyor* (Görüşme formu veli 14). K-15: *Evet oyundakileri gerçek zannediyor* (Görüşme formu veli 15). K-19: *Hayır, aksine odaklandığını düşünüyorum* (Görüşme formu veli 19). K-23.*Kaybettiği zaman kendi kendine konuşuyor, hırslanıyor* (görüşme formu veli 23). K-25.*Verilen süreyi yetersiz görüp hırçınlaşıyor* (görüşme formu veli 25). K-26: *Konuşmaları taklit etme, dil uzatma, izlediklerine özenme vs.* (K-26 görüşme formu veli:26). K-28: *Özellikle oyun kahramanlarının şekline bürünüyor, oyun şiddet içeriyorsa çocuğum kavga etmek istiyor* (Görüşme formu: Veli 28). K-31: *Karakterleri taklit ediyor ve oyunlarda sinirlenebiliyor* (görüşme formu: veli 31). K-33: *Dijital oyun oynarken değişik sesler çıkarmaya ve bağırmağa başladı* (Görüşme formu: veli 33). K-40: *Oyun süresi arttığında gergin ve kaprisli olur.*(Görüşme formu veli;40).

Görüşler incelendiğinde dijital oyun oynayan öğrencilerin çoğunluğunun normalden farklı davranış gösterdikleri sonucuna varılmıştır.

#### 4.4 Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın dördüncü alt problemi olan Öğretmen gözlemlerine göre dijital oyun oynayan öğrenciler şiddet eğilimi göstermekte midir? sorusuna yönelik katılımcı cevaplarından derlenen veriler çözümlenmiş ve konuya dair ilgili tema ve kodlar oluşturulmuştur. Araştırmanın çözümlenmesinden oluşturulan temalarla ilgili veriler tablo 4.41.'de görselleştirilmiştir.

**Tablo 4.4. 1.**Öğrencilerin diğerleriyle etkileşiminde saldırgan davranışları

Tema	Kod	Katılımcılar	f
Saldırgan davranır	Her zaman	K-18, K-23, K-34	3
	Sıklıkla	K-2, K-5, K-33, K-40, K-41	5
	Ara sıra	K-1, K-4, K-6, K-10, K-13, K-14, K-15, K-16, K-17, K-21, K-24, K-25. K-26, K-27, K-31, K-35, K-37	17
	Hiç göstermez	K-12, K-19, K-20, K-22, K-28, K-29	6

Tablo 4.4.1’i incelendiğinde öğretmen gözlem sonuçlarına göre dijital oyun oynayan öğrencilerin diğerleriyle etkileşimde saldırgan davranışlar görülür ‘saldırgan davranır’ teması adı altında kodlanmıştır. Bu kodlar ‘her zaman’ ‘sıklıkla’ ‘ara sıra’ ‘hiç’ şeklinde dört kategoriden oluşmaktadır. Görüşlere göre; her zaman saldırgan davranış gösteren 5, sıklıkla saldırgan davranış gösteren 5, ara sıra saldırgan davranışlar gösteren 17, hiç saldırgan davranış göstermeyen 6 öğrenci tespit edilmiştir. Bu durumda dijital oyun oynayan öğrencilerin diğerleriyle etkileşimde saldırganlık davranışı gösterdiğini söyleyebiliriz.

**Tablo 4.4.2.** Öğrenci sınıfta kaygılı görünür.

<b>Tema</b>	<b>Kod</b>	<b>Katılımcılar</b>	<b>f</b>
Kaygı	Her zaman	K-17, K-19, K-21, K-23, K-40	5
	Sıklıkla	K-16, K-20, K-18 K-22, K-24, K-26 K-27, K-31, K-33, K-34, K-37, K-41	12
	Ara sıra	K-2, K-14, K-15, K-25, K-27, K-32, K-35	7
	Hiç görünmez	K-1, K-4, K-5, K-6, K- 10, K-12, K-13	7

Tablo 4.4.2. incelendiğinde öğretmen gözlemlerine göre dijital oyun oynayan öğrencilerin sınıfta kaygılı görünür ‘kaygı’ teması adı altında kodlar oluşturulmuştur. Bu kodlar ‘her zaman’ ‘sıklıkla’ ‘ara sıra’ ‘hiç’ olarak dört kategoriden oluşmaktadır. Kodlar incelendiğinde sınıfta 5 öğrencinin her zaman, 12 öğrencinin sıklıkla, 7 öğrencinin ara sıra kaygılı görüldüğü, 7 öğrencinin hiçbir zaman kaygılı görünmediği görülmüştür. Buna göre kaygılı görünen öğrenciler çoğunluktadır.

**Tablo 4.4.3.** Öğrenci sınıfta davranışlarıyla kendine güvenli görünür.

<b>Tema</b>	<b>Kod</b>	<b>Katılımcılar</b>	<b>f</b>
Güven	Her zaman	K-4, K-5, K-13, K-15, K-35, K-40	6
	Sıklıkla	K-1, K-2, K-12, K-16, K-17, K-18, K-27	7
	Ara sıra	K-6, K-10, K-14, K-19, K-20, K-21, K-26 K-22, K-23, K-24, K- 25, K-28, K-31, K-32 K-33, K-34, K-37	17
	Hiç görünmez	K-41	1

Tablo 4.4.3 incelendiğinde, öğrenci sınıfta davranışlarıyla kendine güvenli görünür, ‘güven’ teması adı altında, ‘her zaman’ ‘sıklıkla’ ‘ara sıra’ ‘hiç’ şeklinde dört kategoriden oluşmaktadır. Kodlar incelendiğinde sınıfta davranışlarıyla ara sıra kendine



güvenli görünen öğrencilerin çoğunlukta olduğu görülmektedir. Diğer çoğunlukta her zaman ve sıklıkla kategorisidir. Bu tabloya göre dijital oyun oynamanın öğrencilerin sınıfta kendine güvenli davranışlarını olumsuz etkilemediğini söyleyebiliriz.

**Tablo 4.4.4.**Öğrenci sınıfta hareketleriyle huzurlu görünür.

<b>Tema</b>	<b>Kod</b>	<b>Katılımcılar</b>	<b>f</b>
Huzur	Her zaman	K-4, K-5, K-12K-13, K-18	5
	Sıklıkla	K-1, K-2, K-15, K-17, K-27, K-41	6
	Ara sıra	K-6, K-10, K-14, K-16, K-22, K-23, K-24, K-26, K-25, K-29, K-31, K-32, K-33, K-34, K-35	15
	Hiç görünmez	K-19, K-20, K-21, K-28, K-40	5

Tablo 4.4.4 incelendiğinde öğrenci sınıfta hareketleriyle huzurlu görünür ‘huzurlu görünür’ teması adı altında ‘her zaman’ ‘sıklıkla’ ‘ara sıra’ ‘hiç’ şeklinde dört kategoriden oluşmaktadır. Öğrencilerin 5’i her zaman,6’sı sıklıkla, 15’i ara sıra huzurlu görüldüğü gözlemlenmiş olup, 5 öğrencinin huzurlu görülmediği gözlenmiştir. Buna göre dijital oyun oynayan öğrencilerin ara sıra huzurlu görüldüğü çoğunlukta.

**Tablo 4.4.5.**Sınıf malzemelerini kullanırken hasar verme eğilimi

<b>Tema</b>	<b>Kod</b>	<b>Katılımcılar</b>	<b>f</b>
Hasar verme eğilimi	Her zaman	K-16, K-20, K-21, K-22, K-23	5
	Sıklıkla	K-1, K-2, K-6, K-17, K-19	5
	Ara Sıra	K-4, K-5, K-10, K-14, K-15,K-24 K-25, K-26, K-27, K-31,K-33,K-34 K-35, K-41	14
	Hiç vermez	K-12, K-13, K-18, K-28, K-29, K-32, K-40	7

Tablo 4.4.5’i incelendiğinde öğrencilerin sınıf malzemelerini kullanırken hasar verme eğilimi, ‘hasar verme eğilimi’ teması altında ‘her zaman’ ‘sıklıkla’ ‘ara sıra’ ‘hiç’ şeklinde dört kategoriden oluşmaktadır. Gözlem sonuçlarına göre 5 öğrencinin her zaman, 5 öğrencinin sıklıkla, 14 öğrencinin ara sıra sınıf malzemelerine hasar verme eğilimi varken, 7 öğrencinin sınıf malzemelerine hasar verme eğilimi hiç yoktur

**Tablo 4.4.6.**Öğrenci malzemelerini kullanırken yok etme eğilimi vardır.

<b>Tema</b>	<b>Kod</b>	<b>Katılımcılar</b>	<b>f</b>
Yok etme eğilimi	Her zaman	K-17, K-18, K-22, K-23	4
	Sıklıkla	K-1, K-2, K-6, K-16, K-21	5
	Ara Sıra	K-4, K-5, K-10, K-15, K-19, K-20, K-24 K-25, K-31, K-41,	10
	Hiç vermez	K-12, K-13, K-14, K-28, K-26,27, K-29 K-32, K-33, K-34, K-35, K-40	12

Tablo 4.4.6 incelendiğinde öğrenci malzemelerini kullanırken yok etme eğilimi vardır, ‘yok etme eğilimi’ teması adı altında ‘her zaman’ ‘sıklıkla’ ‘ara sıra ‘ ‘hiç’ şeklinde dört kategoriden oluşmaktadır. Gözlem sonuçlarına göre öğrencilerin 4’ü her zaman,5’i sıklıkla, 10’ara sıra kullandıkları malzemeleri yok etme eğilimindedir. Öğrencilerin 12’si kullandıkları malzemeleri yok etme eğilimi göstermemektedir. Tablodaki gözlem sonuçlarına göre öğrencilerin kullandıkları malzemeleri yok etme eğiliminin çoğunlukta olduğunu söyleyebiliriz.

**Tablo 4.4.7.**Öğrenci dijital oyunlara ilgisini belli eder.

<b>Tema</b>	<b>Kod</b>	<b>Katılımcılar</b>	<b>f</b>
Dijital oyuna ilgisi var	Her zaman	K-2, K-4, K-5, K-16, K-17, K-18, K-22 K-23, K-24, K-25, K-28, K-26, K-27 K-31, K-33, K-34, K-35, K-40, K-41,	19
	Sıklıkla	K-1, K-6, K-15, K-19, K-20, K-21, K-32	7
	Ara Sıra	K-10, K-12, K-13, K14, K-29	5
	Hiç vermez		

Tablo 4.4.7. incelendiğinde ‘Öğrenci dijital oyunlara ilgisini belli eder.’ ‘Dijital oyunlara ilgisi var’ teması adı altında kodlar oluşturulmuştur, bu kodlar ‘her zaman’ ‘sıklıkla’ ‘ara sıra ‘ ‘hiç’ şeklinde dört kategoriden oluşmaktadır. Dijital oyunlara her zaman ilgisi olan 19 öğrenci, dijital oyunlara sıklıkla ilgisi olan 7 öğrenci, Dijital oyunlara ara sıra ilgisi olan 5 öğrenci olduğu gözlemlenmiştir. Buna göre araştırmadaki tüm öğrencilerin dijital oyunlara ilgisi olduğu görülmüştür.

**Tablo 4.4.8.**Öğrenci oynadığı oyunlarda şiddet davranışı sergiler.

<b>Tema</b>	<b>Kod</b>	<b>Katılımcılar</b>	<b>f</b>
Şiddet uygular	Her zaman	K-4, K-5, K-20, K-21, K-23, K-24, K-25, K-28, K-31, K-33	10
	Sıklıkla	K-2, K-6, K-16, K-17, K-19, K-26, K-34	7
	Ara Sıra	K-1, K-14, K-1, K-15, K-18 K-22, K-27 K-32, K-35, K-41,	10
	Hiç vermez	K-12, K-13, K-29 K-40	4

Tablo 4.4.8 incelendiğinde öğrenci oynadığı oyunlarda şiddet davranışı sergiler cümlesini ‘şiddet uygular teması adı altında kodlar oluşturulmuştur, bu kodlar ‘her zaman’ ‘sıklıkla’ ‘ara sıra’ ‘hiç’ şeklinde dört kategoriden oluşmaktadır. Buna göre araştırmaya katılan 10 öğrencinin her zaman, 7 öğrencinin sıklıkla, 10 öğrencinin ara sıra oynadığı oyunlarda şiddet uyguladığı gözlemlenmiş olup, 4 öğrencinin oyunlarında şiddet davranışı sergilemediği gözlenmiştir. Sonuç olarak öğrenci çoğunluğu incelendiğinde her zaman ya da ara sıra dijital oyun oynayan öğrencilerin oyunlarında şiddet davranışı sergilediğini ve şiddet davranışı sergileyen öğrencilerin çoğunlukta olduğunu söyleyebiliriz.

**Tablo 4.4.9.**Öğrenci oyunlarında dijital oyunlarla ilgili canlandırma yapar.

<b>Tema</b>	<b>Kod</b>	<b>Katılımcılar</b>	<b>f</b>
Canlandırma yapar	Her zaman	K-2, K-4, K-5, K-16, K-17, K-18 K-22, K-23, K-24, K- 25,K-26 K-28, K-31, K-33, K-34, K-35, K-40, K-41	18
	Sıklıkla	K-19, K-20, K-21	3
	Ara sıra	K-1, K-14, K-15, K-27, K-29, K-32	6
	Hiç yapmaz	K-6, K-10, K-12, K-13	4

Tablo 4.4.9. incelendiğinde öğrenci oyunlarında dijital oyunlarla ilgili canlandırma yapar cümlesi ‘canlandırma yapar’ teması adı altında kodlar oluşturulmuştur, bu kodlar ‘her zaman’ ‘sıklıkla’ ‘ara sıra’ ‘hiç’ şeklinde dört kategoriden oluşmaktadır. Araştırmaya katılan 18 öğrencinin her zaman, 3 öğrencinin sıklıkla, 6 öğrencinin ara sıra oynadığı oyunlarda dijital oyunlarla ilgili canlandırma yaptığı, 4 öğrencinin ise oyunlarında dijital oyunlarla ilgili canlandırma yapmadığı gözlemlenmiştir. Sonuç olarak öğrencilerin oyunlarında dijital oyunlarla ilgili

canlandırma yaptığının çoğunlukta olduğu görülmüştür. Okul öncesi dönemdeki öğrencilerin modeli gözleyerek taklit ettikleri dolayısıyla, dijital oyunlardaki karakterleri taklit ederek, kahramanların rolüne büründüğü bunun da tehlikeli olabileceği düşünülmektedir.

**Tablo 4.4.10.**Disiplin sorunu yaşayan öğrencide şiddet eğilimi görülür.

<b>Tema</b>	<b>Kod</b>	<b>Katılımcılar</b>	<b>f</b>
Disiplin sorunu yaşar	Her zaman	K-2, K-16, K-17, K-18, K-22, K-23, K-24, K-26, K--33	9
	Sıklıkla	K-5, K-6, K-19, K-20, K-21, K-41	6
	Ara sıra	K-1, K-4, K-14, K-25, K-27, K-28, K-31, K-32, K-34, K-35	16
	Hiç	K-10, K-12, K-13, K-15, K-29, K-40	6

Tablo 4.4.10 incelendiğinde; Disiplin sorunu yaşayan öğrencide şiddet eğilimi görülür cümlesi ‘Disiplin sorunu yaşar’ teması adı altında kodlar oluşturulmuştur, bu kodlar ‘her zaman’ ‘sıklıkla’ ‘ara sıra’ ‘hiç’ şeklinde dört kategoriden oluşmaktadır. Araştırmaya katılan 9 öğrencinin her zaman, 6 öğrencinin sıklıkla, 16 öğrencinin ara sıra disiplin sorunu yaşadığı buna dayalı olarak şiddet eğilimlerinin olduğu gözlemlenmiş, 6 öğrencinin disiplin sorunu yaşamadığı dolayısıyla şiddet eğilimlerinin de olmadığı gözlemlenmiştir.

**Tablo 4.4.11.** Akademik başarısızlık yaşayan öğrencide şiddet eğilimi görülür.

<b>Tema</b>	<b>Kod</b>	<b>Katılımcılar</b>	<b>f</b>
Akademik başarısızlık yaşar	Her zaman	K-21, K-22, K-23, K-24, K-34	5
	Sıklıkla	K-16, K-17, K-18, K-26	4
	Ara sıra	K-1, K-2, K-4, K-5, K-19, K-20, K-25, K-27, K-28, K-31, K-32, K-33, K-35, K-40, K-41	15
	Hiç	K-6, K-10, K-12, K-13, K-14, K-15, K-29	7

Tablo 4.4.11 incelendiğinde; Akademik başarısızlık yaşayan öğrencide şiddet eğilimi görülür, cümlesi ‘Akademik başarısızlık yaşar’ teması adı altında kodlar oluşturulmuştur, bu kodlar ‘her zaman’ ‘sıklıkla’ ‘ara sıra’ ‘hiç’ şeklinde dört kategoriden oluşmaktadır. Buna göre araştırmaya katılan 5 öğrencinin her zaman, 4 öğrencinin sıklıkla, 15 öğrencinin ara sıra akademik başarısızlık yaşayarak şiddet eğilimi

gösterdikleri gözlenmiş, 7 öğrencinin akademik başarısızlık yaşamadığı dolayısıyla şiddet eğilimlerinin de olmadığı gözlemlenmiştir.

**Tablo 4.4.12.**Öğrenci okul parkında oynarken şiddet içeren davranışlar.

<b>Tema</b>	<b>Kod</b>	<b>Katılımcılar</b>	<b>f</b>
Diğer alanlarda şiddet uygular	Her zaman	K-21, K-22, K-23 K-24	4
	Sıklıkla	K-2, K-6, K-16, K-20, K-26	5
	Ara sıra	K-1, K-4, K-5, K-14, K-15,K-17	16
	Hiç	K-18, K-25, K-27, K- 28, K-31, K-32 K-34, K-35, K-40, K- 41 K-10, K-12, K-13, K- 19,K-29, K-33	6

Tablo 4.4.12 incelendiğinde Öğrenci okul parkında oynarken şiddet içeren davranışlar yapar, cümlesi ‘Diğer alanlarda şiddet uygular’ teması adı altında kodlar oluşturulmuştur, bu kodlar ‘her zaman’ ‘sıklıkla’ ‘ara sıra’ ‘hiç’ şeklinde dört kategoriden oluşmaktadır. Buna göre araştırmaya katılan 4 öğrencinin her zaman, 5 öğrencinin sıklıkla, 16 öğrencinin ara sıra diğer alanlarda şiddet davranışı uyguladığı buna dayalı olarak şiddet eğilimlerinin olduğu gözlemlenmiş olup, 6 öğrencinin diğer alanlarda şiddet davranışı uygulamadığı, dolayısıyla şiddet eğilimlerinin de olmadığı gözlemlenmiştir.

## 5.TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırmada bu bölümde verilerin analiz edilmesi sonucu elde edilen bulgulara dayalı olarak tartışmaya, sonuca ve önerilere değinilmiştir.

### 5.1. Tartışma ve Sonuç

Bu araştırmanın amacı, ATAKUM merkezdeki bir anaokulundaki dijital oyun oynayan okul öncesi öğrencilerin şiddet eğilimlerinin incelenerek betimlenmesidir. Bu bağlamda, 31 okul öncesi öğrencisinden oluşan örneklem grubunun veli görüşleri ve öğrencilere konu ile ilgili gözlem yapıлып, ulaşılan verilerden analizler yapılmıştır.

Bu veriler ışığında alt problemler ile veli görüşmeleri değerlendirilerek aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır;

Yapılan araştırmada okul öncesi öğrencilerin dijital oyunlara ilgisinin olduğu görülmüştür. Çocuk dünyaya geldiğinden itibaren bilinçli ya da bilinçsiz şekilde aileyi rol model almaktadır, küçük yaşlarda edindikleri bu kazanımlar yaşantılarını etkilemektedir. Dijital oyunların yetişkinler tarafından yoğun olarak oynandığı ailelerde çocukların oyunlara ilgisi olması muhtemeldir. Ayrıca teknolojinin gelişmesiyle birlikte küçük ebatla olan teknolojik araçlar, taşınma kolaylığı, oyunların her yerde oynanması olanağı sağlamıştır. Alışveriş merkezlerinde, çarşıda, pazarda çocuğunu oyalamak ya da çocuğun istediği bir şey olmadığında, eline telefon veren anne baba farkında olmadan oyunlara ilgiyi artırmaktadır. Biricik ve Atik, (2023) Yücel ve Şan, (2018) tarafından yapılan çalışmada dijital değişimden çocuklar aşırı etkilenmiş rutin oyun kültürü yerini dijital oyunlara bırakmıştır sonucuna ulaşmışlardır. Akçay ve Özcebe, (2012) çocukların oyun oynama alışkanlıkları ile ilgili yaptıkları çalışmada okul öncesi öğrencilerin dijital oyunlara ilgilerinin olduğunu tespit etmişlerdir. Literatürde de dijital oyunlara okul öncesi öğrencilerinin ilgisi olduğunu belirten araştırmaların görülmektedir.

Dijital oyun oynayan okul öncesi öğrencilerinin çoğunluğunu erkek öğrencilerin oluşturduğu; bunun nedeni olarak dijital oyun endüstrisinin daha çok erkek çocukları hedefleyen oyunlar tasarlaması, ebeveynlerin erkek çocuklarına daha çok özgürlük tanımaları, kız çocuklarından cinsiyete uygun beklenen roller dijital oyunlara daha az

ilgi göstermelerine neden gösterilebilir. Yücel ve Şan, (2018) yaptıkları çalışmada erkek çocukların dijital oyun oynama eğilimlerinin fazla olduğunu belirtmişlerdir. Araştırmada şiddet eğilimi cinsiyete göre anlamlı farklılık göstermediği sonucuna ulaşılmıştır. Dijital oyun oynayan kız ve erkek öğrencilerin şiddet eğilimlerinin olduğu görülmüştür. Oyunların içeriğinin genellikle yarış, savaş, kazanma isteği artıran türde olması çocukların duygu durumlarını etkilemekte ve şiddet eğilimleri de dolayısıyla artmaktadır. Yapılan çalışmalarda rastladığım bulgu dijital oyun oynayan erkek öğrencilerin şiddet eğilimlerinin fazla olduğuydu. Akınsel, ( 2018) tarafından yapılan çalışmada erkek öğrencilerin şiddet eğilimlerinin kız öğrencilerden daha fazla olduğu belirtilmiştir. Bu çalışmada dijital oyun oynayan erkek ve kız öğrencilerin şiddet eğilimlerinde anlamlı farklılık olmama nedeni araştırma örnekleminin okul öncesi öğrencileri olması olabilir.

Araştırmada oynama süreleri fazla olan öğrencilerin şiddet eğilimlerinin daha fazla olduğu görülmüştür. Çocuk uğraşı olmadığı ya da sıkıldığında tablet ya da telefona sarılmaktadır. Anne babanın tutumu bu davranışı pekiştirmektedir. Dijital oyun oynamanın olumlu sınırdan kalması için ailenin doğru rol model olması ve çocuğunun oyun ihtiyacını gidermesi gerekliliği önemlidir. Okul öncesi öğrencileri kurallı etkinliklerden çabuk sıkılıp eve gitmek istediğini, tabletini eline alıp yatmak istediğini ya da aklı oynadığı dijital oyunda kaldığı için okulda çok sıkıldığını belirttiği zaman zaman olumsuzluk yaşandığını sık olmaya başlamıştır. Oyun süresinin uzun olmasının yanı sıra ebeveyn kontrolü, oyunun içeriği, arkadaş çevresi gibi faktörleri de değerlendirmek gerekir. Çocuk yarış ya da savaş içeriği olan bir oyunu oynarken kazanana kadar oynamak isteyecek, kazanamadığında öfke patlaması yaşayacaktır ve bu duygu durumları çocuğun sabrını azaltırken, şiddet eğilimini artıracaktır. Kuss ve Griffiths, (2012) tarafından yapılan çalışmada dijital oyun oynama süresi arttıkça saldırganlık eğilimde artış olduğunu belirtmiştir. O halde literatürde de Kuss ve Griffiths' inde araştırmasında belirttiği gibi dijital oyunların böyle bir davranışa neden olduğu görülmektedir.

Araştırmada dijital oyun oynayan öğrencilerin diğer aktivitelerinin olumsuz etkilendiği görülmüştür. Dijital oyuna ilgisi olan çocuk yalnız oynamayı tercih eder, paylaşma iş birliği davranışlarını ancak dijital oyunları canlandırırken sergiler. Özellikle

dijital oyun oynama süresi fazla olan öğrenciler durağan oyunları tercih etmiyor daha çok şiddete meyilli olan hareketli oyunları tercih ediyor. Ebeveynlerin çocuklarıyla verimli vakit geçirmeleri, oyun oynamaları, kitap okumaları, dijital oyun oynama sürelerini kısıtlamaları, çeşitli aktivitelere katılma ve sosyal etkileşimlerini artırıcı faaliyetlere teşvik etmelerinin olumsuz etkilenmeyi önleyeceği kanısındayım. Literatürde, Gözüm ve Kandır, (2020) yaptıkları çalışmada dijital oyun oynama süresi arttıkça diğer aktivitelere ayrılan zamanın azaldığı, dolayısıyla çocukların akranlarıyla sosyalleşme ortamının yetersiz kaldığı, bu durumun çocukların gelişimlerini olumsuz etkileyeceği düşünülmektedir.

Araştırmada veliler çocuklarının dijital oyun oynadıklarını, dijital oyun oynayan çocuklarının normalden farklı davranışlar gösterdiklerini, çocuklarının dijital oyun oynamalarını kısıtlamak istediklerini fakat bunu başaramadıklarını, özellikle oyun süresi çok olan öğrencilerin olumsuz davranışları, ısrarcı oluşları, bağırarak konuşmaları, şiddetli çılgılık ve ağlamaları ailelerin endişelerini artırmakta bu nedenle kontrollü oyun oynatma düşüncelerini pekiştirmektedir. Literatürde, Sütçü ve diğerlerinin (2000) yaptıkları çalışmada dijital oyun oynayan çocukların şiddeti oyunlarına yansıttıkları tespit edilmiştir. O halde literatürde de görüldüğü gibi dijital oyun oynayan öğrencilerin bu tür davranışları gösterdiği görülmektedir. Çocuklarının kontrollü dijital oyun oynamasının olumlu etkileri olduğunu belirten veliler de olmuştur. Dijital oyunlar çocukların yaşına uygun seçildiğinde, içeriği eğitici olduğunda, dikkat ve problem çözme becerilerini geliştiren, el-göz koordinasyonu sağlayarak olumlu etkiler oluşturmaktadır. Benzer bulgulara Alp ve Levent, (2020) yaptıkları çalışmada rastlanmıştır.

Öğretmen gözlemlerinden edinilen sonuçlar;

Araştırmada öğretmenler, öğrencilerin dijital oyunlara ilgilerinin olduğunu gözlemlediklerini belirtmişlerdir. Öğrencilerin konuşmalarında ve davranışlarında dijital oyun oynamanın etkileri görülmektedir, oyunlarda duydukları sözcükleri sık kullanma, dijital oyunlardaki rolleri sınıfta oynadığı oyunlarında canlandırmaları, bunu kanıtlamaktadır. Sapsağlam, (2018) tarafından yapılan çalışmada çocukların değişen teknoloji ile birlikte oyun tercihlerinin de değiştiği, açık hava oyunlarının yerini, kapalı alanlarda dijital araçlarla oynanan oyunların aldığını belirtmiştir.



Dijital oyun oynayan öğrencilerin diğerleriyle etkileşimlerinde saldırgan davranışlarının olduğu gözlemlenmiştir. Bunun nedenlerinden bazıları şöyle olabilir; dijital oyunda yaptığı davranışları normal görerek çevresine uygulaması, vurma, öldürme, zarar verme gibi davranışların tehlikesini kavrayamaması, oyundaki bir kahraman vurulduğunda tekrar canlanabilir, ya da arkadaşına vurduğunda canının acıyacağını kavrayamaması çocukta saldırgan davranışları normalleştirmektedir. Erkek, (2016) ve İldeş, (2002) yaptıkları çalışmada benzer bulgulara rastlanmıştır,

Dijital oyun oynayan öğrencilerin diğerlerine göre daha kaygılı ve huzursuz göründüklerini gözlemlenmiştir. Dijital oyunlar daha çok rekabetçi ortamda oynandığından, sürekli kazanmak için çaba sarf etmek ve kaybetme korkusu çocuğun kaygı ve huzursuzluğunu artırabilir. Bu davranışı okuldaki oyunlarına da yansır, kaybettiğinde ağlar, kabullenmez. Ayrıca oyunlardaki gerilimin yanı sıra sürekli dijital ekrana maruz kalan çocuklar yetişkinlerde olduğu gibi stres yaşamaktadır. Uluçay,(2013) tarafından yapılan çalışmada benzer bulgulara rastlanmıştır.

Araştırmada dijital oyun oynayan öğrencilerde sınıftaki eşyalara zarar verme, yok etme eğilimlerinin olduğu gözlemlenmiştir. Öğrenci oyun bittiğinde aynı oyunu tekrar baştan başlatarak oynayabilir, bununla kavradığı oyundaki nesnelere devamlıdır. Oyunu kaybettiği zaman öfkesini ya çevresindekilere zarar vererek ya da eşyaları atma, yere vurma vb. davranışları yaparak yaşar, zarar verdiği nesnenin tekrar geri geleceğini düşünen öğrencilerde vardır. Okulda öğrencilerin oyunlarında şiddeti sergiledikleri bulgulara Sepetçi, (2017) tarafından yapılan çalışmada da rastlanmıştır.

Disiplin sorunu yaşadıkları, akademik başarılarını da olumsuz etkilediğini gözlemlenmiştir. Bunun nedenleri arasında; dijital oyun alışkanlığı olan öğrencilerin kurallı etkinliklerden çabuk sıkıldıkları, dikkatlerini uzun süre toplayamadıkları, anlama güçlükleri yaşamaları olabilir. Özellikle uzun süre dijital oyun oynayan öğrencilerde düşünme ve kavrama becerilerinin yavaş olduğu, anlatılanların tekrar anlatılmasına rağmen anlamada zorluk yaşadıkları görülmektedir. Benzer bulgulara Horzum, (2011) yaptığı çalışmada da rastlanmıştır.

Günümüzde dijital oyun oynayan okul öncesi öğrencilerin sayısı hızla artmaktadır, öğrencilerin en fazla vakit geçirdikleri yer olan aile kurumundaki bireylerin de dijital oyun oynama sürelerinin fazla oluşu ve özellikle şiddet içeren ya da kazanma,

başarma hırsı içeren oyunların oluşu bu ortamdaki çocuklarını olumsuz etkilemektedir. Öncelikle ailenin dijital oyun tercihlerini çocuklarının eğleneceği aynı zamanda öğrenmesini sağlayacağı türden seçmesi doğru rol model olması önemlidir.

Bu sonuçlar, dijital oyunların çocukların davranış ve düşünce biçimini etkileyebileceğine ve şiddet eğilimlerini artırabileceğini düşündüren daha önceki araştırmalarla uyumludur. Okul öncesi öğrencilerin dijital oyun oynama alışkanlıklarının şiddet eğilimleriyle ilişkili olduğunu gösteren çalışmaların sayısı her geçen gün artmakta ve bu konuda daha fazla araştırmaya ihtiyaç duyulmaktadır.

## **5.2. Öneriler**

- Bu araştırmada elde edilen bulgular kapsamında yapılan öneriler aşağıdaki şekildedir.
- Çocukların dijital oyun oynama sürelerinin yaşlarına uygun belirlenmesi.
- Çocukların diğer aktivitelerin olumsuz etkilenmemesi için ilgilerini çekecek etkinlikler düzenlenmesi. Açık havada oynamak, resim yapmak gibi etkinliklerle dijital oyunların ötesinde farklı deneyimler kazanmaları.
- Çocukların oynadıkları oyunların içeriğinin kontrol edilmesi, şiddet eğilimini artıran oyunların yerine dikkati geliştiren eğitim amaçlı oyunların oynatılması.
- Bu öneriler, ailelerin çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarını sağlıklı bir şekilde yönetmelerine yardımcı olabilir.

## KAYNAKÇA

- Alp, İ., ve Levent, F. (2020). Dijital dönüşümün öğrencilerin değerleri üzerindeki etkisine ilişkin öğretmen görüşleri. *Turkish Studies*, 15(3), 1611-1633. . <https://dx.doi.org/10.29228/TurkishStudies.37035>
- Akçay, D. ve Özcebe, H.(2012) Televizyonun okul öncesi dönemdeki çocukların saldırganlık davranışına etkisi./*Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Dergisi*.55819.82-87.
- Akyel, A. İ. (2020). Okul öncesi eğitim kurumunda devam eden çocuklara uygulanan dijital oyun destekli sosyal beceri eğitim programının sosyal beceri kazanımına etkisi. (Yüksek Lisans Tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Anderson,C.A& Dill Karen (2000) Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in LifeCopyright 2000 by the American Psychological Association, Inc.0022-3514/00/\$5.00 DOI: 10.1037//O022-3514.78.4.77
- Arslan-Çiftçi, H. ve Önder, A. (2020). Erken çocuklukta oyun ve oyun yoluyla öğrenme. A. Önder & H. Arslan Çiftçi (Ed.), *Oyun Nedir? içinde* (2. Baskı, s.1-20). Ankara: Nobel Akademi Yayıncılık
- Altunışık, R.,(2010)*Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri SPSS Uygulamalı* (6. Baskı). Sakarya: Sakarya Yayıncılık.
- Biricik, Z. & Atik, A. (2021). Gelenekselden dijitalde değişen oyun kavramı ve çocuklarda oluşan dijital oyun kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1), 445-469.
- Bird, J., & Edwards, S. (2015). Children learning to use technologies through play: A Digital Play Framework. *British Journal of Educational Technology*,46(6), 1149-1160. <https://doi.org/10.1111/bjet.121>
- Bogdan, R.C. & Biklen, S.K. (1992) *Qualitative research for education: An introduction to theory and methods*, Boston: Allyn and Bacon.
- Bolışık, B. & M., Karayağız, G. (2009). Internet use in children and youth, *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 8(5), 445-450.
- Çakır, H. (2013). Determining the opinions of families about computer games and their effects on students. *Journal of Mersin University Faculty of Education*, 9(2), 138-150
- Çetin, E. (2013). Temel tanımlar ve kavramlar. M. A. Ocat, (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlar kuram, tasarım ve uygulama içinde* (s. 2-6). Ankara: Pegem.
- Darley, Andrew (2000) *Visual Digital Culture Surface Play AndPpectatle in New Media Genres* ,London,Rotledge (s.165)
- Erkek, N. P. (2016). *Yatılı ve gündüzlü eğitim alan ortaöğretim öğrencilerinin şiddet eğilimleri ile özgüvenleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara

- Frasca, G. (2001). Rethinking Agency and İmmersion: Video Games As A Means Of Consciousness-Raising, *Digital Creativity*, 12(3), s. 167-174.
- Fleer, M. (2014). The demands and motives afforded through digital play in early childhood activity settings. *Learning, Culture and Social Interaction*, 3(3), 202-209
- Emes, C. E. (1997). Is Mr. Pac Man eating our children? A review of the effect of video games on children. *Canadian Journal of Psychiatry*, 42, 409-414.
- Gentile, D. A. & Anderson, C. A. (2006). Video games. *Encyclopedia of Human Development*, 3, 1303-1307.
- Griffiths, M.D. (1999). Internet addiction: Fact or fiction? *The Psychologist*, 12(5), 246-250
- Gözüm, A. İ. C. & Kandır, A. (2020). Okul öncesi çocukların dijital oyun oynama sürelerine göre oyun eğilimi ile konsantrasyon düzeylerinin incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*(41), 82-100.
- Horzum, (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36, 159
- İldeş, N. (2002). *Aile ve şiddet. Radyo ve televizyonda şiddet ve intihar haberlerinin sunumunun toplum üzerindeki etkileri sempozyumu*. Ankara: RTÜK Yayınları.
- Korkusuz, M.E., ve Karamete A. (2013). Eğitsel oyun geliştirme modelleri. Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi (EFMED), 7(2), 78-109. <https://doi.org/10.12973/nefmed20391>
- Köksal, B. (2015). *Investigation of the relationship between digital game addiction levels, internet addiction levels and attachment styles in secondary education students* [Unpublished master's thesis]. Uskudar University.
- Kuss D.J., Griffiths M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International J Ment Health*, 10(2), 278-296
- Lieberman, D. A.; Fisk, M. C. and Biely, E. (2009). Digital Games for Young Children Ages Three to Six: From Research to Design, *Computers in the Schools*, 26(4), s. 299-313.
- MEB. (2013). *Okul öncesi eğitim programı*. Ankara: MEB.
- Miles, M.B. & Huberman, M. (1994) *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*, Thousand Oaks, CA: Sage
- Rose, P., Beeby, J. & Parker, D. (1995). Academic rigour in the lived experience of researchers using phenomenological methods in nursing. *Journal of Advanced Nursing*. 21(6), 1123-1129. <https://doi.org/10.1046/j.1365-2648.1995.21061123>.
- Sapsağlam.Ö (2018) Okul öncesi dönem çocuklarının değişen oyun tercihleri. *Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19 (1), 1122-1135

- Senemođlu, N. (2011). Gelişim, öğrenme ve Öğretim; kuramdan uygulamaya. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık
- Sepetci, T. (2017). Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncular: Karşı Hegemonya Pratikleri ve Sosyal Etkileşim, Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Anabilim Dalı Doktora Tezi
- Sucu, İ. (2012). Sosyal Medya Oyunlarında Gerçeklik Olgusunun Yön Deđiştirme: Smeet Oyunu Örneđi, *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, s. 55-88.
- Sütçü, C. Dilmen, E.ve Akyazı, E (2005). İnternette Çocuklarla İlgili Türkçe Web Sitelerinin İçerik Açısından Karşılaştırılmalı Analizi. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi, 2.Uluslararası Çocuk ve İletişim Kongresi*.
- Şimşek, H. (1997) 21. Yüzyılın eşğinde paradigmlar savaşı: Kaostaki Türkiye, İstanbul: Sistem Yayıncılık, s. 142-158.
- Tarhan, N. (2007). Are children affected by computer games? *Journal of Contemplation*, 19 (1).
- Tunceli, O. (2012). Bilgisayar oyunları grafiđinin incelenmesi ve bir bilgisayar oyununun grafik tasarım sürecinin yürütülmesi. (Yüksek Lisans Tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Türkiye Cumhuriyeti Sağlık Bakanlığı (SB) 2018. Dijital oyun bağımlılığı çalıştay raporu. [https://dosyamerkez.saglik.gov.tr/Eklenti/30051/yenidijital\\_pdf.pdf?0](https://dosyamerkez.saglik.gov.tr/Eklenti/30051/yenidijital_pdf.pdf?0) sayfasından 02/11/2019 tarihinde erişim sağlanmıştır.
- United Children's Fund (UNİCEF).2017. Dijital bir dünyada çocuklar [http://www.unicef.org.tr/files/bilgimerkezi/doc.SOWC\\_2017\\_SUM\\_TR.pdf](http://www.unicef.org.tr/files/bilgimerkezi/doc.SOWC_2017_SUM_TR.pdf) sayfasından 12/11/2019 tarihinde erişim salanmıştır.
- Uluçay, Ç. (2013). Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklar Üzerindeki Etkileri. *Eđitimde Yansımalar*,34,19-21.
- Yıldırım, A.ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, 9. Baskı, Seçkin Yayıncılık, Ankara.
- Yücel, G. & Şan, Ş. (2018). Dijital oyunlarda bağımlılık ve şiddet: Blue Whale oyunu üzerinde bir inceleme. *AJIT-e: Bilişim Teknolojileri Online Dergisi*, 9(32), 87-100.

## **EKLER.**

### **Ek 1.Görüşme Formu**

Dijital Oyun Oynayan Okul Öncesi Öğrencilerin Şiddet Eğilimlerinin İncelenmesi konulu bilimsel çalışma için siz değerli velilerin görüşüne ihtiyaç duyulmaktadır.

Bu amaçla aşağıda size yöneltilen sorulara doğruluğu ölçüsünde gerçekçi cevaplar vereceğinizi umuyor, katkılarınızdan dolayı siz değerli velilerimize teşekkürlerimi sunuyorum.

Filiz ÖZEREN AKSU

Tezsiz Yüksek Lisans Öğrencisi

### **KİŞİSEL BİLGİLER**

1.Cinsiyetiniz?  Kadın  Erkek

2.Öğrenim Durumunuz?  İlköğretim Ortaöğretim  Lise Önlisans Lisans  
 Yüksek Lisans

### **Görüşme Soruları**

**Soru 1.**Çocuğunuz dijital oyun oynamakta mıdır?

**Soru 2.**Çocuğunuz dijital oyun için günde kaç dakika harcamaktadır?

**Soru 3.**Çocuğunuzun dijital oyun oynadığı zaman normalden farklı bir davranış gösterdiğini gözlemlediniz mi?

**Soru 4.**Çocuğunuzun dijital oyun oynaması sizce diğer aktivitelerine etki etmekte midir?

## EK.2

### DİJİTAL OYUN OYANAYAN OKUL ÖNCESİ ÖĞRENCİLERİN ŞİDDET EĞİLİMLERİNİN İNCELENMESİ GÖZLEM FORMU

Adı Soyadı:  
Okul Adı:  
Öğretmen:

Yaşı:

Gözlem Dönemi:

Sınıfı:

Açıklama: Lütfen öğrencileri aşağıda sıralanan davranışlara göre derecelendiriniz. Gözlemlediğiniz davranışların düzeyi ya da derecesini gösteren harfin altındaki kutucuğun içerisine (X) işareti koyunuz.

- A: Söz konusu davranış, her zaman görülür.  
B:Söz konusu davranış, sıklıkla görülür.  
C:Söz konusu davranış, ara sıra görülür.  
D:Söz konusu davranış, hiç görülmez.

Sıra No		A	B	C	D
1	Öğrencinin diğerleriyle etkileşimde saldırgan davranışlar görülür				
2	Öğrenci sınıfta kaygılı görünür.				
3	Öğrenci sınıfta davranışlarıyla kendine güvenli görünür.				
4	Öğrenci sınıfta hareketleriyle huzurlu görünür.				
5	Öğrenci sınıf malzemelerini kullanırken hasar verme eğilimi vardır.				
6	Öğrenci sınıf malzemelerini kullanırken yok etme eğilimi vardır.				
7	Öğrenci dijital oyunlara ilgisini belli eder.				
8	Öğrenci oynadığı oyunlarda şiddet davranışı sergiler.				
9	Öğrenci oyunlarında dijital oyunlarla ilgili canlandırmalar yapar.				
10	Disiplin sorunu yaşayan öğrencide şiddet eğilimi görülür.				
11	Akademik başarısızlık yaşayan öğrencide şiddet eğilimi görülür.				
12	Öğrenci okul parkında oynarken şiddet içeren davranışlar yapar.				

## ÖZGEÇMİŞ VE İLETİŞİM BİLGİLERİ

### 1.Özgeçmiş:

#### Kişisel Bilgiler

**Adı Soyadı:** Filiz ÖZEREN AKSU

**Doğum Yeri:** Samsun/Alaçam

**Doğum Tarihi:** 09/05/1976

#### Eğitim Bilgileri

**Lisans Öğrenimi:** Selçuk Üniversitesi, Mesleki Eğitim Fakültesi, Anaokulu Öğretmenliği (1999)

**Yüksek Lisans:** Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Programları ve Öğretimi Anabilim Dalı (2023)

**Yabancı Dil:** İngilizce

#### İş Deneyimi

Milli Eğitim Bakanlığı Eskişehir/Mahmudiye Necatibey İlköğretim Okulu, Anasınıfı Öğretmeni

(1999-2002 )

Milli Eğitim Bakanlığı Eskişehir/50 Yıl Anaokulu, Anaokulu Öğretmeni (2002-2004)

Milli Eğitim Bakanlığı Samsun/Bafra Mustafa Kemal İlköğretim Okulu, Anasınıfı Öğretmeni (2004-2012)

Milli Eğitim Bakanlığı Anasınıfı Öğretmenliği Samsun/İlkadım Şehit Cengiz Topel İlkokulu Anasınıfı Öğretmenliği (2012-2018 )

Milli Eğitim Bakanlığı Samsun/Atakum Nene Hatun Anaokulu, Anaokulu Öğretmeni (2018 ..

#### 2.İletişim Bilgileri:

**E-posta Adresi:**filizozeren.55@hotmail.com



