

PAPER DETAILS

TITLE: Erken Çocukluk Dönemindeki Çocukların Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarına İlişkin Öğretmen Görüşleri

AUTHORS: Nilüfer YIGİT, Elif MERCAN UZUN

PAGES: 1-15

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2108421>



Erken Çocukluk Dönemindeki Çocukların Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarına İlişkin Öğretmen Görüşleri*

Nilüfer YİĞİT^{1**}, Elif MERCAN UZUN²

Öz

Günümüzde çocuklar artık oyun oynamayı ekran karşısında dijital oyun oynayarak vakit geçirmek olarak algılamaktadır. Dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkileri okul hayatlarına yansımaktadır. Araştırmada erken çocukluk dönemi çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin öğretmen görüşlerinin ortaya çıkarılması hedeflenmiştir. Araştırma 2020-2021 eğitim öğretim yılı içerisinde Karadeniz bölgesinde bulunan büyükşehirlerden birinde görev yapan okul öncesi ve ilköğretim birinci sınıf öğretmenleri ile yapılmıştır. Çalışmada amaçlı örnekleme yöntemlerinden maksimum çeşitlilik örnekleme yöntemi kullanılarak toplamda 15 öğretmen ile görüşme yapılmıştır. Veri toplamak için demografik bilgi formu ve yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre öğretmenlerin tamamı sınıflarındaki çocukların dijital oyun oynadıklarını ve dijital oyunların sınıf içerisinde çocukların davranışlarına yansıdığını belirtmişlerdir. Ayrıca öğretmenler ebeveynlerin dijital oyunlar konusunda gerekli sorumlulukları almadıklarını belirtmişlerdir. Ebeveynlerin yanı sıra öğretmenlerin dijital oyunlar konusunda güncel bilgileri takip etmeleri onların sorumlulukları haline gelmiş durumdadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun, erken çocukluk, öğretmen görüşleri

Teachers' Opinions on Digital Gaming Habits in Early Childhood Children

Abstract

Today, children perceive playing games as spending time by playing digital games in front of the screen. The effects of digital games on children are reflected on their school life. In the research, it is aimed to reveal the teachers' opinions regarding the digital gaming habits of early childhood children. The research was conducted during 2020-2021 academic year with pre-school and first grade teachers working in one of the metropolitan cities in the Black Sea region. In the study, a total of 15 teachers were interviewed by using the maximum diversity sampling method, one of the purposive sampling methods. Demographic information form and semi-structured interview form were used to gather data. According to research results, all of the teachers stated that the children in their classrooms were playing digital games and that digital games were reflected on children's behavior in the classroom. Furthermore, teachers stated that parents do not take the essential responsibilities about digital games. Besides parents, it has become their responsibility for teachers to follow up-to-date developments of digital games.

Key Words: Digital games, early childhood, teachers opinion

*II. Uluslararası Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Sempozyumu (İzmir), 28-29 Mayıs tarihinde sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

^{1**}**Corresponding Author:** Bilim Uzmanı, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Samsun, Türkiye, nilali-yigit@hotmail.de, ORCID: 0000-0002-9370-970X

²Dr. Öğretim Üyesi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Samsun, Türkiye, elfmercan@gmail.com, ORCID: 0000-0001-9069-1375

Giriş

Erken çocukluk dönemi doğumdan başlayarak temel eğitimin ilk yıllarını kapsayan dönem olarak nitelendirilmektedir. Erken çocukluk dönemi çocukların gelişimlerinin en hızlı olduğu dönem olma özelliğini taşımakla beraber çocuk için kritik dönem diye adlandırdığımız dönem olma özelliğini taşımaktadır. Çocuklar bu dönemde gelişimlerine katkı sağlayacak öğrenmelere karşı daha duyarlıdırlar (Tunçeli ve Zembat, 2017). Erken çocukluk döneminde edinilen deneyimlerin çocuğun ileriki yaşantısı üzerinde etkili olduğu bilinmektedir. Bu dönem çocukların öğrenmesi için temel oluşturan en önemli uğraşı oyundur. Oyun aracılığı ile çocuk eğlenceli vakit geçirirken aynı zamanda doğrudan ya da dolaylı olarak birçok öğrenme faaliyetleri gerçekleşmektedir (Burgaz Uskan ve Bozkuş, 2019). Günümüzde çocukların oyun algısının teknolojik gelişmelere paralel olarak değişikliğe uğradığı söylenebilir. Geçmişte çocuklar sokaklarda akranları ile oyun oynarken günümüzde Z-kuşağı diye adlandırdığımız çocuklar için teknolojik aletler oyun araçları haline gelmiştir. Dolayısıyla dijital oyunlar çocukların hayatlarında vazgeçilmez bir hal almış durumdadır (Bird ve Edwars, 2015; Korkusuz ve Karamete, 2013).

Dijital oyunlar genel tanımıyla konsol oyunları, bilgisayar oyunları ve mobil aletler aracılığı ile oynanan oyunlar olarak farklı şekillerde karşımıza çıkmaktadır. Çeşitli teknolojik aletler ile oynanabilen dijital oyunlar çevrimiçi veya çevrimdışı olarak oynanmaktadır (Akçay ve Özcebe, 2012). Özellikle taşınabilir teknolojilerin yaygınlaşması ile beraber dijital oyunların cep telefonu ve tablet gibi araçlar ile oynandığı görülmektedir (Toran ve diğerleri, 2016). Işıkoğlu Erdoğan (2019), internet sitelerini ve elektronik oyuncakları da dijital oyun olarak ele almaktadır. Çocukların oyun algılarının teknolojik gelişmeler ile değişim göstermesi ile beraber dijital oyunların geleneksel oyunlara alternatif olmak yerine geleneksel oyunların yerini alan kendine özgü bir tür oyun olarak görülmektedir (Mustola, Koivula, Turja ve Laakso, 2018). Dijital ortamda oynanan oyun türlerinin gruplandırılması konusunda araştırmacılar tarafından belirlenmiş ortak bir gruplandırma bulunmamaktadır (Irmak ve Erdoğan, 2016). Erken çocukluk dönemi çocukların en fazla spor/araba yarışı, eğitsel oyunlar, giydirme/makyaj/evcilik, savaş/dövüş, yapı/ınşa, aksiyon/macera ve zekâ/kelime türündeki oyunları oynadıkları ve bu dönem çocukların %81,52 gibi büyük bir çoğunluğunun dijital oyunlar karşısında vakit geçirdikleri bilinmektedir (Yiğit, 2019).

Özellikle erken çocukluk dönemi gibi kritik dönem olarak adlandırılan bir dönemde dijital oyunların çocuklar üzerinde göz ardı edilmeyecek olumlu ve olumsuz etkileri olduğu bilinmektedir. Dijital oyunların çocuk üzerinde el göz koordinasyonunu geliştirme, dikkati yoğunlaştırma ve problem çözme becerileri üzerinde etkili olduğu görülmektedir (Kim ve Smith, 2017; Lin ve Hou, 2016). Bunun yanı sıra çocukların yaşlarına uygun yaratıcı oyunlar seçildiği takdirde bu oyunlar aracılığı ile çocukların yaratıcılığını geliştirmeye katkı sağlanabileceği bilinmektedir (Arslan ve diğerleri, 2014).

Spencer (2013) yaptığı bir araştırmada “Know Number Free” matematik uygulamasının geleneksel eğitime göre çocukların performanslarında istatistiksel olarak anlamlı bir artış sağladığını ve çocukların motivasyonlarının yüksek olduğunu ortaya koymuştur. Moyer ve diğerleri (2015) erken çocukluk dönemindeki çocuklarla sanal manipülatif matematik iPad kullanımının öğrenme performansları ve verimliliği üzerine etkisini inceledikleri çalışmalarında çocukların öğrenme becerilerinin olumlu yönde etkilendiğini gözlemlemişlerdir. Farklı çalışmalarda kullanılan dijital öykülerin çocukların hikâye anlama becerilerine olumlu etkisinin olduğu belirlenmiştir (Salmon, 2014; Zucker, Moody ve McKenna, 2009). Tacas ve diğerleri (2015) yaptıkları çalışmada teknolojik hikâye kitaplarının küçük çocukların okuryazarlık gelişimleri üzerinde olumlu yönde etki ettiği sonucuna ulaşmışlardır.

Alanyazında dijital oyunların olumlu etkilerini ortaya koyan çalışmaların yanı sıra çeşitli olumsuz etkilerini ortaya koyan çalışmalar da bulunmaktadır. Dijital oyunlar karşısında çok uzun süre vakit geçiren çocuklarda duruş bozuklukları (Mustafaoğlu ve diğerleri, 2018), görme bozuklukları (Akçay ve Özcebe, 2012) gibi sağlık sorunlarının ortaya çıkabileceği bilinmektedir. Dijital oyunların sağlık sorunlarının yanı sıra, oynanan oyunların süresine ve türüne bağlı olarak çocuklarda çeşitli davranış bozukluklarına yol açtığı belirlenmiştir (Akçay ve Özcebe, 2012; Aydoğdu Karaaslan, 2015; Hastings ve diğerleri, 2009).

Dijital oyun konusunda özellikle erken çocukluk dönemi çocukları için ebeveyn kontrolü çok önemli bir yer tutmaktadır. Kontrolsüz bir şekilde oynanan dijital oyunların çocukların hayatında olumsuz etkiler yaratması kaçınılmaz bir durumdur. Dijital oyunları çocuklar için onlara katkı sağlayacak bir duruma getirmek ancak oyun süresi, türleri, içeriği gibi konularda ebeveynlerin bilgi sahibi olması ve çocuklarının dijital oyun oynamalarını denetlemeleri gibi konularda hassas davrandıkları takdirde mümkün olacaktır (Akçay ve Özcebe, 2012; Budak, 2017; Hazar, Hazar ve Altun, 2016; Toran ve diğerleri, 2016). Ülkemizde yapılan araştırmalara bakıldığında ebeveynlerin bu konuda yeterince bilgi sahibi olmadıkları görülmektedir (Budak, 2017; Kaşıkçı ve diğerleri, 2014; Kırık, 2014; Yiğit, 2019). Bu noktada öğretmenlere aileleri dijital oyunlar hakkında bilgilendirme konusunda önemli görevler düşmektedir.

Öğretmenler çocukların hayatlarında ailelerinden sonra önemli bir yere sahiptir. Okula giden çocuklar ev dışındaki zamanlarının büyük bir kısmını okulda öğretmenleri ile geçirmektedirler. Dolayısıyla öğretmenler sınıf içerisinde çocukların davranışlarını gözlemleme fırsatı bulmaktadır.

Dijital oyunların etkilerinin çocukların davranışlarına dolayısı ile de okul hayatlarına yansıdığı düşünülmektedir. Günümüzde birçok öğretmen çocukların okulda dikkatini konu üzerinde yoğunlaştırmada zorlandığını, çocukların dikkat sürelerinin kısa olduğu, şiddete başvurdukları, argo kelimeler kullandıklarından söz etmekte ve bu gibi olumsuz durumlarla baş etmeye çalışmaktadırlar (Alp ve Levent, 2020). Dijital oyunların etkilerini zaman zaman öğretmenler sınıf içerisinde ebeveynlerden önce fark edebilmektedir. Bu noktada öğretmenlere gerek ebeveynleri yönlendirme gerekse çocuğu yönlendirme açısından önemli sorumluluklar düşmektedir. Günümüzde öğretmenlerin dijital oyun konusunda bilgi sahibi olmaları kaçınılmaz bir hal almış durumdadır. Öğretmenlerin ancak kendi bilgileri doğrultusunda doğrudan ya da dolaylı olarak çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına etki edebileceği düşünülmektedir. Literatürde yapılan araştırmalar incelendiğinde dijital oyun hakkında öğretmenlerin görüşlerinin alındığı çalışmaların çok az sayıda olduğu görülmektedir (Budak, 2017). Bu çalışma erken çocukluk dönemi çocukları konu olarak alındığından okul öncesi ve ilköğretim birinci sınıf öğretmenlerin dijital oyun hakkındaki görüşlerini ortaya çıkarmak hedeflenmiştir. Bu amaçla aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. Öğretmenler dijital oyun kavramını nasıl tanımlamaktadır?
2. Öğretmenler dijital oyunların sınıf içerisine yansımalarını nasıl değerlendirmektedir?
3. Öğretmenler dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkilerini nasıl değerlendirmektedir?

Yöntem

Bu bölümde araştırmanın deseni, çalışma grubu, veri toplama aracı, verilerin toplanması ve analizi, geçerlik ve güvenirlik, araştırmanın sınırlılıkları başlıklarına yer verilmiştir.

Araştırmanın Deseni

Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarının sınıf içerisine yansımaları ve çocuklar üzerindeki etkisi hakkında öğretmenlerin görüşlerini ortaya çıkarmak amacıyla yapılan bu çalışma fenomenolojik bir çalışmadır. Fenomolojik çalışmalar günlük yaşam içerisinde farkında olduğumuz fakat derinlemesine bilgi sahibi olmadığımız olgulara odaklanmaktadır.

Fenomenolojik çalışmalar sayesinde araştırmacı var olan olgu hakkında daha derinlemesine bilgi sahibi olma fırsatı bulmaktadır (Yıldırım ve Şimşek 2016). Patton'a göre (2014) fenomenolojik çalışmalarda bireylerin deneyimlerine ve bunları nasıl anlamlandırdıklarına odaklanılmaktadır. Bu çalışmada ele alınan fenomen çocukların oynadıkları dijital oyunların sınıf içerisine yansımaları ve çocuklar üzerindeki etkileridir.

Çalışma Grubu

Çalışmada erken çocukluk dönemi çocukların oynadıkları dijital oyunların sınıf içerisine yansımalarına ve çocuklara etkisine ilişkin öğretmen görüşlerini ortaya çıkarma hedeflendiği için, çalışma okul öncesi ve ilkökul eğitim kurumlarında görev yapan öğretmenler ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu 2020-2021 eğitim öğretim yılı içerisinde Karadeniz Bölgesinden bulunan büyükşehirlerden birinde görev yapan okul öncesi ve ilkökul birinci sınıf öğretmenleri oluşturmaktadır. Araştırmada amaçlı örnekleme yöntemlerinden maksimum çeşitlilik örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Çalışmada katılımcıların mesleki kıdemleri, çalıştıkları okul türü, branşı gibi değişkenler açısından farklılık göstermeleri dikkate alınarak yaşadıkları deneyimler açısından benzerliklerin ya da farklılıkların olup olmadığını belirlemek için bu örnekleme yöntemi uygun görülmüştür (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Maksimum çeşitliliği sağlayacak ve fenomenolojik çalışmaya uygun olacak şekilde 15 öğretmenle görüşme yapılmıştır. Araştırmaya katılan öğretmenlere gizliliği sağlamak amacıyla birer kod isim verilmiştir.

Tablo 1. Araştırmaya Katılan Öğretmenlerin Özellikleri.

Değişkenler		f
Cinsiyet	Kadın	12
	Erkek	3
Yaş	25-35 Yaş	10
	36-45 Yaş	1
	46-55 Yaş	4
Öğrenim Durumu	Ön lisans	1
	Lisans	11
	Yüksek Lisans	2
	Doktora	1
Hizmet Süresi	1-10 Yıl	8
	11-20 Yıl	2
	20 Yıl ve üstü	5
Okul Türü	Okul Öncesi Öğretmeni	8
	Sınıf Öğretmeni	7
Elektronik Cihazlar karşısında Geçirilen Süre	0-2 Saat	2
	2-4 Saat	3
	4 Saat ve üstü	10
Dijital Oyun Oynama Durumu	Evet	5
	Hayır	10
	Toplam	15

Veri Toplama Aracı

Verileri toplamak için fenomenolojik çalışmalarda sıklıkla kullanılan görüşme tekniği kullanılmıştır (Johnson ve Christensen, 2014). Görüşmeler, önceden belirlenmiş ve ciddi bir amaç için yapılan soru sorma ve yanıtlama tarzına dayalı karşılıklı ve etkileşimli bir süreci olarak tanımlanmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Araştırmaya katılan katılımcıların dijital oyunların sınıflarındaki öğrencilere etkise ve sınıflarına yansımalarına ilişkin deneyimlerini derinlemesine incelemeye imkân sağladığı için çalışmada görüşme tekniğinin kullanılması uygun bulunmuştur. Verilerin toplanması için araştırmacıya esneklik sağladığı, görüşmenin gidişatına göre ek soru eklemeye olanak verdiği ve cevap alınan soruları tekrar sormanın önüne geçtiği için çalışmada yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme formu hazırlanırken öncelikle alan taraması yapılmıştır. Taramadan hareketle açık uçlu şekilde sorulardan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanmıştır. Hazırlanan form alanda uzman olan iki akademisyene ve iki öğretmene gönderilmiş ve onlardan gelen dönütlere göre düzenlemeler yapılmıştır. Öğretmenlere ait demografik bilgileri alabilmek için yaşları, öğrenim durumları, hizmet süreleri gibi demografik sorular sorulmuştur. Öğretmenlere “Sizce dijital oyun nedir?, Hangi tür oyunlar sizce dijital oyundur?, Sınıfınızdaki çocukların dijital oyun oynadıklarını nasıl anlıyorsunuz?, Sizce çocuklar oynadıkları dijital oyunlardan nasıl etkilenmektedir?” gibi sorular sorularak öğretmenlerin görüşleri alınmaya çalışılmıştır.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Pandemi sürecinden dolayı görüşmeler öğretmenler aranarak telefon aracılığı ile yapılmıştır. Görüşme esnasında ses kayıt cihazı ile gerçekleştirilen görüşme öğretmenlerden izin alınarak kayıt altına alınmıştır. Öğretmenlere görüşme esnasında sorulacak soruları rahatlıkla cevaplamaları için gizlilik ile ilgili bilgi verilmiştir. Bu doğrultuda öğretmenlere verilen cevapların ortaya çıkacak olan sonuçların tümünün gizli kalacağı belirtilmiştir. Bütün öğretmenler ile görüşmeler tamamlandıktan sonra ses kayıt cihazı dinlenerek görüşmeler bilgisayar üzerinde tek tek Word dosyası şeklinde raporlaştırılmıştır.

Daha sonra Word dosyası üzerinde görüşmeler okunarak kodlama yapılmıştır. Yapılan kodlamalardan yola çıkarak anahtar kelimeler belirlenmiş ve başlıklar oluşturulmuştur. Belirlenen başlıkların altına uygun anahtar kelimeler ve söylenme sıklıkları not alınmıştır. Araştırmada elde edilen sonuçlar içerik analizi yöntemi kullanılarak incelenmiştir. İçerik analizi yöntemindeki esas amaç araştırma kapsamında toplanmış olan verileri açıklamayı sağlayan kavramlara ve bu kavramlar arasındaki ilişkilere ulaşmaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Birbirine benzeyen veriler başlıklara uygun kodlar altında toplanmıştır. Başlıklara uygun oluşturulan kodlar ikinci bir araştırmacı tarafından kontrol edilmiştir. Çalışmada araştırmacı çeşitlemesi kullanılmış ve elde edilen veriler çalışmanın yazarları tarafından birbirlerinden bağımsız olarak analiz edilmiştir. Yapılan değerlendirmeler benzerliklerine göre incelenmiş ve çalışmaya son hali verilmiştir.

Geçerli ve Güvenirlik

Her araştırmanın başından sonuna kadar her aşamasında araştırmacılar çeşitli kaygılar hissederler ve bu kaygılar araştırmanın geçerlik ve güvenirliliği ile ilgilidir (Merriam, 2015). Bu kaygıların üstesinden gelmek için çeşitli geçerlik ve güvenirlilik sağlama yollarının göz önünde bulundurulması gerekmektedir. Yıldırım ve Şimşek (2016) nitel araştırmaların doğasına uygun olarak iç geçerlik yerine inandırıcılık, dış geçerlik yerine aktarılabilirlik, iç güvenirlilik yerine tutarlık ve dış güvenirlilik yerine teyit edilebilirlik kavramlarının kullanılmasının uygun olduğunu belirtmektedir. Çalışmada inandırıcılığı sağlamak adına çalışılan durumla etkileşim süresi uzatılmaya çalışılmıştır. Görüşmeler yazıya geçirildikten sonra araştırmacılar katılımcılarla yeniden iletişim kurmuştur. Bu süreçte katılımcılara daha önce belirttikleri görüşlerine eklemek ya da çıkarmak istedikleri herhangi bir şey olup olmadığı sorulmuştur. Bu durum araştırmacıların katılımcı teyidi aldıklarını göstermektedir. Araştırmada yapı geçerliliğini sağlamak amacıyla katılımcı çeşitlemesi yapılarak araştırmanın inandırıcılığı artırılmaya çalışılmıştır. Bunun yanı sıra gerek görüşme sorularının

hazırlanmasında gerekse verilerin analizinde alanda uzmanlarından görüş alınarak, gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Araştırmada aktarılabilirliği sağlamak amacıyla araştırılan durumun daha net bir şekilde anlaşılabilmesi için doğrudan alıntılara sık sık yer verilmiştir. Ayrıca tutarlılığı sağlamak adına görüşme sonrası elde edilen bilgilerin bir bütün oluşturmaya dikkat edilmiştir. Çalışmada amaçlı örnekleme yöntemlerinden maksimum çeşitlilik örnekleme yönteminin kullanılmasının da aktarılabilirliği desteklediği söylenebilir. Araştırmada iç güvenirliği sağlamak amacıyla araştırmanın her aşamasında tutarlılığa dikkat edilmiştir. Gerek verilerin analizi sırasında belirlenen temaların kendi içinde ve kendi aralarında anlam bütünlüğü oluşturmaya gerekse de araştırma sonuçlarının ele alınışında tutarlılık göz önünde bulundurulmuştur.

Araştırmanın Sınırlılıkları

- Araştırma;
- Karadeniz bölgesi,
- Okul öncesi ve ilköğretim birinci sınıf öğretmenleri,
- Dijital oyun oynayan çocuklar ile sınırlıdır.

İşlem

Bu araştırma Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Enstitüsü, Yayın Etiği Kurulundan 29.01.2021 Tarihli, 2021/15 karar numaralı belgede “olumlu” karar belgesi alınmıştır.

Bulgular

Araştırma verilerinden elde edilen veriler öğretmenlerin dijital oyun algısı, dijital oyunların sınıf içerisine yansımaları ve dijital oyunların çocuk üzerindeki etkileri temaları çerçevesinde ele alınmakta ve katılımcı görüşleri verilerek açıklanmaktadır.

Öğretmenlerin Dijital Oyun Algısı

Araştırmaya katılan öğretmenler dijital oyunları farklı şekillerde tanımlamışlardır. Öğretmenlerin çoğu dijital oyunları “teknolojik araç gereçlerle oynanan oyunlar” olarak tanımlarken, bir kısmı dijital oyunları “internet oyunları” olarak tanımlamıştır. Öğretmenler dijital oyunlar hakkındaki görüşlerini şu şekilde ifade etmişlerdir:

“Dijital oyun bilgisayar gibi elektronik cihazlardan oynanan oyunlardır” (K4).

“Bilgisayar, telefon, tablet gibi elektronik cihazlar yüklediğimiz oyunlar” (K5).

“Çocukların ya da yetişkinlerin internette kolayca ulaşabilecekleri oyun çeşitleri. KAHOT bile bir dijital oyun” (K8).

Araştırmaya katılan öğretmenlerden biri dijital oyunları “eğlenceli vakit geçirmek için oynanan oyunlar” olarak tanımlarken, bir diğeri “zaman kaybı” olarak tanımlamıştır. Bunun yanı sıra katılımcı öğretmenlerden birisi dijital oyunların zaman kaybına neden olmasının yanı sıra “bağımlılık yapan oyunlar” olduğu konusunda görüş bildirmiştir. Bunların aksine katılımcılardan birisi ise dijital oyunları “gerçek dünyanın canlandırılması” olarak tanımlamıştır. Katılımcılar bu konudaki görüşlerini şu şekilde dile getirmişlerdir:

“Eğlenceli vakit geçirmek için hazırlanmış programlardır.” (K2)

“Benim için zaman kaybı. Zaman kaybı olarak görüyorum.” (K7)

“İnsanların bütün vaktini çalan, bağımlılık yapan bir şey.” (K10)

“Gerçek dünyanın ekran karşısında yeniden canlandırılması.” (K15)

Araştırmaya katılan öğretmenler genellikle dijital oyunların ebeveynlerin çocuklarını oyalamak için kullandıkları oyunlar olduğundan bahsetmektedirler. Bunun yanı sıra öğretmenler ebeveynlerin dijital oyunların içerikleri hakkında bilgi sahibi olmadıklarını düşündüklerini ve çocuklarını bu nedenle kontrolsüz bıraktıklarına değinmişlerdir. Bu konuda öğretmenler:

“Ebeveynler çocukların kendilerini rahat bırakmaları için, kendilerine vakit ayırmak için çocuklara dijital oyun oynatıyorlar.” (K2)

“Çocuklar bir şekilde zaman geçirsün veya istediği olsun diye dijital oyuna maruz bırakılıyorlar.” (K3)

“Velilerin çocuğunun ne oynadıklarından bile haberi olmadığını düşünüyorum. İçeriğini hiç bilmiyorlar. Çocuklar artık telefona hakimler. Çocuklar kendileri uygulamaları ücretli uygulamaları indiriyor ve velilerin bundan haberi olmuyor ancak faturaya yansıdığı zaman haberdar oluyorlar.” (K7)

“Ebeveynler oyun içerikleri hakkında bilgi sahibi olduklarını çocuklara neler kattığı konusunda bilgi sahibi olduklarını düşünmüyorum.” (K10)

Dijital Oyunların Sınıf İçerisine Yansımaları

Araştırmaya katılan öğretmenlerin tamamı sınıflarındaki çocukların dijital oyunları oynadıklarını bunu çocukların konuşmalarından ve sınıf içerisinde yansıyan davranışlarından anladıklarını belirtmişlerdir. Öğretmenlerin birçoğu çocukların dijital oyunlar hakkında kendi aralarında konuştuklarına şahit olduklarını şu sözleri ile dile getirmiştir:

“Bunu aralarındaki konuşmalardan anlıyorum. Mesela savaş oyunlarından, silahlardan, tüfeklerden bahis ediyorlar.” (K3)

“Çocuklar oynadıkları oyunları birbirlerine tavsiye ediyorlar ve bu çocuklarda merak uyandırıyor ve daha fazla dijital oyun oynuyorlar. Mesela öğrencilerim “Kızgın Öğretmen” diye bir oyun bahis ettiler. Öğretmenin sürekli kızdığı, öğretmene korkunç şakalar yaptığı bir oyun olduğundan bahis ettiler.” (K8)

“Konuşmalarından duyuyorum oynadıklarını. Bazı oyun isimlerinden bahis ediyorlar.” (K12)

Katılımcı öğretmenlerin yaklaşık yarısı dijital oyunların sınıf içerisine yansımalarının genellikle çocukların oyunlarda gördüklerini “taklit” etmeleri şeklinde olduğunu belirtmişlerdir. Öğretmenler çocukların dijital oyunlarda gördükleri “saldırgan davranışlar” sergileyerek sınıf içerisinde taklit ettiklerini şu sözleri ile belirtmişlerdir:

“Bir öğrencim kendini oyundaki karakter zannediyordu ve öyle davranıyordu” (K3).

“İzledikleri şiddet içerikli oyunlarda, filmlerde gördükleri hareketleri taklit ediyorlar. Mesela boğaza bıçak dayama, ateş etme gibi. Çocuklar zarar verici şekilde oyun oynuyorlar”(K6)

“Bazı çocuklar vurmali oyunları, şiddet içerikli oyunları taklit ediyorlar. Asker gibi saklanmaya çalışıyorlar, kâğıtlardan silah yapıyorlar.” (K9)

“Dijital oyunları çok oynayanlar daha yaramaz, daha çok arkadaşlarına zarar veren tiplerdeki öğrenciler. Erkekler daha çok yansıtıyor, şiddet içerikli oyunları.” (K13)

“Olumsuz içerikli oyunlar şiddet eğilimlerini arttırıyor. Tahammül, sabır sürelerini etkiliyor. Daha tahammülsüz ve sabırsız oluyorlar.” (K15)

Dijital Oyunların Çocuklar Üzerindeki Etkileri

Dijital oyunlar çocukları farklı şekillerde etkileyebilmektedir. Araştırmaya katılan öğretmenlerden biri kişi hariç tamamı dijital oyunların çeşitli değişkenlere bağlı olarak çocuklar üzerinde olumlu veya olumsuz etkilerinin olabileceğini belirtmiştir. Öğretmenler dijital oyunların çocuklar üzerine olumlu etki etmesinin “ebeveyn kontrolüne” bağlı olduğu düşündektedirler. Öğretmenler bu noktada en çok “süre ve içerik” konusunda dikkatli davranılması gerektiğini şu sözleri ile dile getirmişlerdir:

“Eğer gözetim altında oynuyorsa oyun olumlu etkiliyor. Gözetim altında oynatılmayan oyunlar olumsuz etkiliyor. Gözetim demek süre ve içeriğin gözetim altında tutulmasına.” (K5)

“Eğer oyunlar yetişkin yönetiminde süre kısıtlaması olarak oynatılırsa bilişsel olarak olumlu etkilemekte.” (K8)

“Olumlu etkileyen yönleri de var, olumsuz etkileyen yönleri de var. Oynadıkları oyuna göre değişiyor.” (K11)

Araştırmaya katılan öğretmenler dijital oyunların çocuklar üzerine olumsuz etkilerinin “aktif katılımın olmaması”, “sosyalleşmede güçlük” ve “günlük yaşantıdan soyutlanma” şeklinde kendini

gösterdiğini belirtmektedirler. Öğretmenler dijital oyunların çocuklar üzerinde olumsuz yönde etki ettiğini şu şekilde ifade etmişlerdir:

“Tamamen olumsuz etkilendiklerini düşünüyorum. Eğer çocukların gelişim alanlarına katkı sağlanacaksa bunun etkinlikler aracılığı ile yapılması gerektiğini düşünüyorum. Çünkü çocuklar yaparak yaşayarak öğreniyorlar. Dokunma ve hissetme dijital oyunlarda mümkün olmadığı için onların gelişimlerini olumsuz etkiliyor... Dijital oyun oynayan çocuklar daha asosyal. Dijital oyun oynayan çocuklar arkadaşları ile iletişim kurmakta zorlanıyorlar. İletişim kurdukları zamanda dijital oyun hakkında sohbet edebiliyorlarsa iletişime geçiyorlar.” (K1)

“Sosyalleşme anlamında yetersiz kalıyorlar. Dışarıda oynanabilecek çok fazla oyun bilmiyorlar. Parka gittiklerinde ne ile oynayabileceklerini nasıl oyun kurabileceklerinin farkında olmuyorlar. Hazır kurulu oyun oynamaya alışmışlar. Geleneksel oyun bilmiyorlar.” (K4)

“Çocuklar günlük yaşamdan soyutlanmaya başlıyorlar.” (K12)

Araştırmaya katılan öğretmenlerden bazıları çocuklar üzerindeki sosyal ve duygusal etkisinin yanı sıra çocukların sağlıklı gelişimlerini etkilediğini belirtmektedirler. Bazı öğretmenler dijital oyunların çocuklarda “sağlık sorunlarına” yol açabileceğini şu şekilde ifade etmişlerdir:

“Çocuklar dijital oyun oynadıkları için geç yattıklarını söylüyorlar.” (K 6)

“Çocuklar çok fazla oyun oynadığı zamanda dezavantajları olduğunu düşünüyorum. Bağımlılık yaptığını düşünüyorum. Puan kazanmak için oyunlar onlarda saplantı haline geliyor.” (K12)

“Çocukların algılamalarını, göz sağlığını olumsuz etkiliyor.” (K10)

Araştırmaya katılan öğretmenler dijital oyunların çocukların “gelişimlerini ve akademik becerilerini” olumsuz şekilde etkilediğini belirtmektedir. Bu konuda öğretmenler sanal dünyanın çocuklara her şeyi hazır sunmasını ve zaman zaman da yaşlarına uygun olmayan içeriklerle karşılaşmaları üzerinde şu şekilde durmaktadırlar:

“İnternet ortamında yazı yok, tıklıyorlar her şey önlerine geliyor. Bu sebepten sınıf içerisinde yazı yazmakta zorluk çekiyorlar ve sabırsızlar.” (K9)

“Olumsuz olarak ta etkilemekte. Konuşma bozukluklarına, argo kelimler kullanabiliyorlar.” (K10)

Araştırmaya katılan öğretmenler dijital oyunların çocuklar üzerindeki olumsuz etkilerinin yanı sıra olumlu etkilerinden de bahsetmektedirler. Öğretmenler dijital oyunların çocukların “farklı duyu organlarına hitap ettiğini” ve onların gelişimlerine olumlu yönde katkı sağladığını öğretmenler şu şekilde açıklamışlardır:

“Aslında teknoloji doğru kullanırsak çok daha faydalı olabiliyor. Dijital oyunlar hem göze hem kulağa hitap ettiği için etkili oluyor.” (K7)

“El göz koordinasyonunu geliştiriyor. Çünkü tuşlara basıyorlar veya joysticki direksiyon gibi kullanıyorlar.” (K12)

Araştırmaya katılan öğretmenler dijital oyunların çocukların farklı gelişim alanlarına katkı sağladığını dile getirmişlerdir. Dijital oyunların çocukların matematik becerisi, yabancı dil gelişimi, dil pratiği ve kavram gelişimi ve analitik düşünme gibi akademik başarıları üzerinde etkili olmasının yanı sıra çocukların dikkat gerektiren becerilerini de olumlu yönde etki ettiğini belirtmişlerdir. Öğretmenler sırayı takip etme ve zamanı doğru kullanma becerilerini olumlu yönde etkilediğini şu şekilde belirtmektedirler.

“Eğer olumlu yönde eğitici bir oyun oynuyorsa, özellikle İngilizcede kelime haznesi gelişiyor. Dil pratikliği sağlanıyor, matematik becerileri olumlu yönde gelişiyor.” (K10)

“Veli oyunların kontrolünü sağlarsa oyunların çocuklara kazandırdığı olumlu yönleri var. Mesela belli bir vakti kullanabilme, sırayı takip edebilme.” (K2)

“Sınıf içerisinde sorunları, problemleri çözme noktasında onları destekliyor. Yeni bir problem ile karşılaştıklarında sınıf içerisinde daha analitik düşünebiliyorlar.” (K15)

Araştırmaya katılan öğretmenlerden biri dijital oyunların çocukların “hayal güçlerini geliştirdiğini” belirtirken bir diğeri ise dijital “oyunların çocukları geleceğe hazırladığını” belirtmiştir. Bu konuda katılımcılar görüşlerini şu şekilde dile getirmişlerdir:

“Görsel olarak resim anlamında düşünürsek çok farklı şeyler yapabiliyorlar. O anlamda olumlu katkısı oluyor. Farklı olumlu şeylerden yararlanırlarsa hayal güçlerini geliştirdiğini düşünüyorum.” (K4)

“Gelecekte her şey teknoloji ile gerçekleşecek. Bu yönden bakıldığında dijital oyun onlara olumlu yansımakta.” (K6)

Dijital oyunların çocukların “dikkat süreleri üzerindeki etkisi” noktasında öğretmenler birbirlerinden farklı görüşler belirtmişlerdir. Katılımcı öğretmenlerden bazıları dijital oyunların çocukların dikkat sürelerini artırdığını belirtirken bazıları ise dikkat sürelerini olumsuz yönde etkilediğini şu şekilde açıklamıştır:

“Eğitici amaçla kullandıkları oyunlar, dikkatlerini artırıcı oyunlar onları olumlu yönde etkiler. Dikkat sürelerini arttırabilir.” (K15)

“Dikkat süreleri çok azalıyor. Çünkü oyunlarda her şey hazır olarak karşılarına geliyor.” (K14)

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Çalışmada okul öncesi ve ilkokul birinci sınıf öğretmenlerinin görüşlerinden hareketle çocukların oynadıkları dijital oyunların sınıfa yansması ve çocuklar üzerindeki etkisi incelenmiştir. Bu noktada öncelikli olarak öğretmenlerin dijital oyunları nasıl tanımladıkları ele alınmıştır. Araştırmaya katılan öğretmenlerin çoğunun dijital oyunları teknolojik araç gereçlerle oynanan oyunlar olarak tanımladığı saptanmıştır. Dijital oyun ile ilgili yapılan tanımlara baktığımızda en genel anlamda teknolojik araçlar ile oynanan oyunlar olarak karşımıza çıkmaktadır (Marsh, Plowman, Yamada-Rice, Bishop ve Scott, 2016). En bilindik anlamıyla dijital oyun teknolojik aletler aracılığı ile oynanan video ve bilgisayar oyunları olarak tanımlansa da bazı araştırmacıların internet sitelerini, elektronik oyuncakları da dijital oyun olarak ele almaktadır (Işıkoğlu Erdoğan, 2019).

Araştırmaya katılan öğretmenler ebeveynlerin dijital oyunların içerikleri konusunda bilgi sahibi olmadıklarını düşündükleri sonucuna ulaşılmıştır. Teknoloji çağı içerisinde yetişen çocukları günümüzde dijital oyun oynamaktan alı koymak neredeyse mümkün olmamaktadır. Bu nedenle ebeveynlerin dijital oyunlar hakkında bilgi sahibi olmaları önem arz etmektedir. Nitekim ebeveynlerin dijital oyunlar hakkında bilgi sahibi olmaları durumunda dijital oyunların çocuklara kattığı olumsuz yönlerinin olduğu bilinmektedir. Burada dijital oyunların çocukların yaşlarına uygunluğu, içerikleri ve süresi gibi noktalar önem taşımaktadır (Arslan ve diğerleri, 2014; Bozkurt, 2014). Ayrıca araştırmaya katılan öğretmenler ebeveynlerin dijital oyunları çocukların oyalamak için kullandıklarını belirtmişlerdir. Bu noktada ebeveynlerin dijital oyunlara yükledikleri anlamların çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına etki ettiği söylenebilir (Özsoy ve Atılğan, 2018). Yapılan araştırmalara baktığımızda dijital oyunların bazı ebeveynler tarafında çocuğu oyalama aracı olarak görülürken, bazılarının ise çocuklarına vakit ayırma konusunda sıkıntı çektikleri için çocuklarına dijital oyunları sundukları görülmektedir (American Academy of Pediatrics, 2011; Toran ve diğerleri, 2016).

Araştırmaya katılan öğretmenler dijital oyunların sınıf içerisine yansımalarının olumsuz yönde olduğundan bahis etmişlerdir. Öğretmenler bu noktada çocukların oyunlarda gördüklerini taklit ettiklerinden ve çocukların sınıf içerisinde saldırgan davranışlar sergilediklerinden bahis

ettikleri görülmektedir. Öğretmenler dijital oyunların çocukların konuşmalarına da olumsuz yönde yansıdığından (argo kelimeler kullanma) bahis etmişlerdir. Alp ve Levent (2020) yaptıkları çalışmalarında benzer sonuçlara ulaşmışlardır. Öğretmenlerin bu gözlemlerinden yola çıkarak çocukların şiddet içerikli oyunlar oynadığını söyleyebiliriz. Çocuklar tarafından en çok tercih edilen oyun türlerine bakıldığında şiddet içerikli oyunların tercih edildiğini görmek mümkündür (Aydoğdu Karaaslan, 2015).

Öğretmenlerin sınıf içerisinde yapılan etkinliklere çocukların ilgilerinin az olduğu ve geleneksel oyun kurmada güçlük çektiklerini belirtmişlerdir. Çocukların oyun algılarının teknolojik gelişmeler ile değişim göstermesi ile beraber dijital oyunların geleneksel oyunlara alternatif olmak yerine geleneksel oyunların yerini alan kendine özgü bir tür oyun olarak görülmektedir (Mustola ve diğerleri, 2018). Bu sebepten alan yazında yapılan araştırmalara bakıldığında özellikle erken çocukluk döneminde dijital oyunların çocuklara oynatılması konusunda fikir ayrılıklarının olduğu görülmektedir. Çocukların dijital oyun oynamasını desteklemeyen araştırmacıların olduğu gibi dijital oyunların çocuklara olumlu yönde katkı sağlayacağını destekleyen araştırmacıların bulunduğu dikkat çekmektedir. Çocukların dijital oyun oynamasını desteklemeyen araştırmacıların bu oyunların çocukları hayali oyun ve fiziksel oyun gibi geleneksel oyunlardan uzaklaştırdığını ve dijital oyun oynayan çocuklara bu oyunların ilgi çekici gelmeyeceği yönünde görüş bildirdikleri görülmektedir (Marsh ve Bishop, 2014).

Ayrıca dijital oyunların çocuklara oyun olarak verilmesini doğru bulmayan araştırmacılar çocukların gelişimlerinin olumsuz etkilendiğinden bahsetmektedirler. Çocukların ekranı izlemekten kaynaklı göz sağlıklarının etkilendiğinden, obezite gibi sağlık sorunlarına yol açtığı konularına değinmişlerdir. Bunların yanı sıra uygun olamayan içeriklerin çocukların gelişimlerini olumsuz yönde etkilediği belirtilmiştir. Ayrıca dijital oyunların çocuklarda bağımlılık riskinin arttığı üzerinde durulmuştur (Agger ve Shelton, 2007; American Academy of Pediatrics, 2016). Araştırma sonucunda öğretmen görüşlerinden hareketle dijital oyunların çocukların gelişimleri açısından olumsuz yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.

Öğretmenlerin bir kısmının dijital oyunların çocuklar üzerinde nasıl etki edeceğinin oynan oyunların içeriği ve süresine bağlı olduğunu belirttikleri görülmüştür.

Bu noktada öğretmenler veli kontrolünün öneminden bahis etmişlerdir. Günümüzde dijital oyunların artık çocukların hayatlarının ayrılmaz bir parçası olduğu gerçeği karşımıza çıkmaktadır. Ebeveynlere her konuda olduğu gibi dijital oyun konusunda da önemli sorumluluklar düşmektedir. Dijital oyunların geleneksel oyunlara kıyasla teknolojik aletler aracılığı ile oynanabiliyor olması ebeveynlerin içerik, süre gibi konularda dikkatli davranmalarını beraberinde getirmektedir (Özhan, 2011). Dijital oyunların içeriklerine baktığımızda farklı türlerde oyunlar karşımıza çıkmaktadır. Bu oyunları kendi içerisinde şiddet içerikli ve eğitsel oyunlar olarak ayırmak mümkündür (Korkusuz ve Karamete, 2013). Budak (2017) yaptığı araştırmasında çocuklara sunulan oyunların çoğunun şiddet içerikli olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Araştırmaya katılan öğretmenlerin bazıları dijital oyunların çocukların farklı duyu organlarına hitap ettiği için onların gelişimlerine olumlu yönde katkı sağlayabileceğini belirtmişlerdir. Ayrıca öğretmenlerin bir kısmı dijital oyunların dil gelişimi, matematik becerileri, analitik düşünme, dikkat becerileri gibi akademik becerileri üzerinde olumlu yönde etkili olduğunu düşündükleri saptanmıştır. Dijital oyunların çocukların el göz koordinasyonuna katkı sağladığı, dikkat becerilerini geliştirdiği ve çocukların problem çizme becerilerine katkı sağladığını ortaya koyan araştırmalar bunu destekler niteliktedir (Akçay ve Özcebe, 2012; Griffiths, 2002). Ayrıca Çocuklar günümüzde dijital oyunları çeşitli teknolojik aletlerden oynama fırsatına sahiptirler. Dijital oyun oynayan çocuklar ister istemez teknolojik aletler ile erken yaşlarda tanışmaktadır. Bu sayede çocukların ilerleyen zamanda teknolojik araçlara rahatlıkla yaklaşmaları sağlanmaktadır (Işıkoğlu Erdoğan, Johnson, Dong ve Qui,

2019). Araştırma bulgularında dijital oyunların çocukları gelecekteki teknolojik çağa hazırladığı belirtilmiştir.

Sonuç olarak öğretmenlerin dijital oyunlar hakkında az çok bilgi sahibi oldukları söylenebilir. Ev ortamından sonra en fazla okulda vakit geçiren çocukların davranışlarını gözlemleme fırsatı bulan öğretmenlerin sınıf içerisinde gözlemlerini dikkate almak önem arz etmektedir. Nitekim çocuklar dijital oyunlarda gördüklerini sınıf içersine yansıtmaktadırlar.

Dijital oyunların özellikle erken çocukluk çağındaki çocuklar üzerine olumlu yönde etki etmesi ancak ebeveyn kontrolü sağlandığında mümkün olabilmektedir. Bu da ancak ebeveynlerin dijital oyunlar konusunda yeteri kadar bilgi sahibi olmaları ile mümkün olacaktır. Bu noktada okullara ve öğretmenlere önemli görevler düşmektedir. Öncelikle öğretmenlerin dijital oyun konusunda güncel gelişmeleri takip etmeleri günümüzde kaçınılmaz bir durum haline gelmiştir. Öğretmenler ancak bu sayede ebeveynleri dijital oyunlar hakkında bilgilendirme fırsatı bulacaklardır. Okullarda ebeveynlere yönelik dijital oyun konulu seminerlerin düzenlenmesi önerilmektedir. Bu seminerlerde ebeveynlere dijital oyunları çocukları için eğitsel bir araç haline getirebilmeleri konusunda önerilerin sunulmasının yararlı olacağı düşünülmektedir.

Dijital oyunları sınıf içerisinde eğitsel birer araç olarak kullanıldığı uygulamaya yönelik çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır. Ayrıca bu çalışmanın farklı kademelerdeki çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarını ortaya çıkarmak amacı ile farklı yaş grubundaki çocuklar ile yapılması önerilmektedir.

Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı

Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, 29.01.2021 tarihinde 2021/15 karar no'su ile izin alınmıştır.

Çıkar Beyanı

Bu çalışmada yazarlar arasında çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Kaynakça

- Agger, B., ve Shelton, B. (2007). *Fast families, virtual children: A critical sociology of families and schooling*. Boulder, CO: Paradigm.
- Akçay, D., ve Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71. <https://doi.org/10.5222/j.child.2012.066>
- 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>
- American Academy of Pediatrics, (2011). Council on Communications and Media: Media use by children younger than 2 years. *Pediatrics*, 128(5), 1040-1045. <https://doi.org/10.1542/peds.2011-1753>
- American Academy of Pediatrics, (2013). Policy statement: Children, adolescents, and the media. *Pediatrics*, 132(5), 958-61. <https://doi.org/10.1542/peds.2013-2656>
- American Academy of Pediatrics, (2016). Policy statement: Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5). <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>

- Aral, N., ve Doğan Keskin, A. (2018). Examining 0-6 year olds' use of technological devices from parents' points of view. *Addicta*, 5(2), 317-348. . <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2018.5.2.0054>
- 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.12191>
- Bozkurt, A. (2014). Homo ludens: Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*. 5(1), 1-21.
- Budak, O. (2017). Dijital çocuk oyunlarına çocuk gelişimi ve okul öncesi öğretmenlerinin ve annelerin bakış açısı. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, 4(13), 158-172.
- Burgaz Uskan, S. B., ve Bozkuş, T. (2019). Eğitimde Oyunun Yeri. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 5(2), 123-131.
- Griffiths, M. D., (2002). The educational benefits of videogames. *Education and Health*, 20(3), 47-51.
- Hastings, E. C., Karas, T. L., Winsler, A., Way, E., Madigan, A., ve Tyler, S. (2009). Young children's video/computer game use: relations with school performance and behavior. *Issues in Mental Health Nursing*, 30(10), 638-649. <https://doi.org/10.1080/01612840903050414>
- Hazar, Z., Hazar, M., ve Altun, M. (2016). 6-14 yaş çocukların dijital oyun oynamalarına ilişkin ebeveyn görüşleri (Nitel bir araştırma). *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 12, 40-67. DOI: 10.17361/UHIVE.20161222013
- Irmak, A. Y., ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137. DOI: 10.5080/u13407
- Işıkoğlu Erdoğan, N. I. (2019). Dijital oyun popüler mi? Ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 46(46), 1-17. <https://doi.org/10.9779/pauefd.446654>
- Kaşıkcı, D. N., Çağıltay, K., Karakuş, T., Kurşun, E., ve Ogan, C. (2014). Türkiye ve Avrupa'daki çocukların internet alışkanlıkları ve güvenli internet kullanımı. *Eğitim ve Bilim*, 39(171), 230-243.
- Kırık, A. M. (2014). Aile ve çocuk ilişkisinde internetin yeri: Nitel bir araştırma. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 3(1), 337-347.
- Kim, Y., & Smith, D. (2015). Pedagogical and technological augmentation of mobile learning for young children interactive learning environments. *Interactive Learning Environments*, 1-13. <https://doi.org/10.1080/10494820.2015.1087411>
- 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/nefmed203>
- Lin, Y. H., & Hou, H. T. (2015). Exploring young children's performance on and acceptance of an educational scenario-based digital game for teaching route-planning strategies: a case study. *Interactive Learning Environments*, 24(8), 1967-1980. <https://doi.org/10.1080/10494820.2015.1073745>
- Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J., ve Scott, F. (2016). Digital play: a new classification. *Early Years*, 36(3), 242-253. <https://doi.org/10.1080/09575146.2016.1167675>

- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z., ve Özdiñler, A. R. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerinde olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 1-21. I <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2018.5.2.0051>
- Moyer-Packenham, P. S., Shumway, J. F., Bullock, E., Tucker, S. I., Anderson-Pence, K. L., Westenskow, A., & MacDonald, B. (2015). Young children's learning performance and efficiency when using virtual manipulative mathematics iPad apps. *Journal of Computers in Mathematics and Science Teaching*, 34(1), 41-69.
- Mustola, M., Koivula, M., Turja, L., ve Laakso M.L., (2016) Reconsidering passivity and activity in children's digital play. *New Media ve Society*, 20(1), 237-254. <https://doi.org/10.1177/1461444816661550>
- Nikken, P., & Schols, M. (2015). How and why parents guide the media use of young children. *Journal of Child and Family Studies*, 24(11), 3423-3435. DOI 10.1007/s10826-015-0144-4
- Özhan, S. (2011). Dijital oyunlarda değerlendirme ve sınıflandırma sistemleri ve Türkiye açısından öneriler. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 25(25), 21-33.
- Özsoy, D., ve Atılgan, S. S., (2018). Kuzeydoğu Anadolu Bölgesi'ndeki 0-8 yaş grubu çocukların internet kullanımı ve bu kapsamda ebeveyn arabuluculuğu: Nitel bir araştırma. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 11(2), 96-125. <https://doi.org/10.18094/josc.415323>
- Palaiologou, İ. (2016). Children under five and digital technologies: Implications for early years pedagogy. *Journal European Early Childhood Education Research*, 24(1), 5-24. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2014.929876>
- Salmon, L. G. (2014). Factors that affect emergent literacy development when engaging with electronic books. *Early Childhood Education Journal*, 42(2), 85-92.
- Spencer, P. (2013). *iPads: Improving Numeracy Learning in the Early Years*. (ED573028). ERIC. <https://eric.ed.gov/?id=ED573028>
- Takacs, Z. K., Swart, E. K., ve Bus, A. G. (2015). Benefits and pitfalls of multimedia and interactive features in technology-enhanced storybooks: A meta-analysis. *Review of educational research*, 85(4), 698-739. <https://doi.org/10.3102/0034654314566989>
- Toran M., Ulusoy Z, Aydın B, Deveci T., ve Akbulut A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2263-2278.
- Tunçeli, H. İ. ve Zembat, R. (2017). Erken çocukluk döneminde gelişimin değerlendirilmesi ve önemi. *Eğitim Kuram ve Uygulama Araştırmaları Dergisi*, 3(3), 1-12.
- Yıldırım A., ve Şimşek H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınları.
- Yiğit, N. (2019). Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin anne/baba görüş ve uygulamaları (Yayın No594464). [Yüksek Lisans Tezi Ondokuz Mayıs Üniversitesi]. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Zucker, T. A., Moody, A. K., & McKenna, M. C. (2009). The effects of electronic books on pre-kindergarten-to-grade 5 students' literacy and language outcomes: A research synthesis. *Journal of educational computing research*, 40(1), 47-87. <https://doi.org/10.2190/EC.40.1.c>

EXTENDED SUMMARY

Introduction

Digital games have become irreplaceable in children's lives (Bird & Edwards, 2015; Korkusuz & Karamete, 2013). Especially after portable technologies becomes popular, it has started to be seen that digital games are played with devices such as mobile phones and tablets (Toran et al., 2016). Isikoglu Erdogan (2019) treats websites and electronic toys as digital games. It is known that a majority of 81.52% of early childhood children spend time with digital games (Yigit, 2019). It is known that spending time with digital games for long times causes negative effects on children (Akay and Ozcebe, 2012; Mustafaoglu et al., 2018 Aydogdu Karaaslan, 2015: Hastings et al., 2009). Parental control over digital games takes very important place especially for early childhood children. It is inevitable that digital games played without control have negative effects on children's lives. It is thought that bringing digital games to a level that will contribute to children can only be achieved if parents have knowledge about the game duration, types and content and supervise their children while playing digital game. Considering the studies conducted in our country, it is concluded that parents do not have enough knowledge on this issue (Budak, 2017; Kasikci et al., 2014; Kırık, 2014; Yigit, 2019). In this regard, teachers have an important role in informing parents about digital games. In the research, it is aimed to reveal pre-school and first grade teachers' opinions regarding the digital games.

Method

In the study, it was aimed to reveal the reflection of the digital games played by early childhood children to the classroom and the teachers' views on their effects on children. Therefore, the study was conducted with teachers working in pre-school and primary education institutions. The study group of the research consist of pre-school and first grade teachers working during 2020-2021 academic year in one of the metropolitan cities in the Black Sea region. In the study, the maximum diversity sampling method, one of the purposive sampling methods, was used. 15 teachers were interviewed to provide maximum diversity and be suitable for phenomenological study. A semi-structured interview form consisting of open-ended questions was used as a data collection tool. The results acquired in the research were analyzed using the content analysis method.

Findings

While most of the teachers defined digital games as "games played with technological tools", some of them defined them as "internet games". Meantime, one of the teachers participating in the research defined digital games as "games played to have fun", another defined them as "waste of time". Teachers participating in the research generally mentioned that digital games are the games that parents use to keep their children busy. Besides, the teachers mentioned that parents thought that they do not know digital games content and therefore they leave their children uncontrolled. All of the teachers participating in the research stated that the children in their classrooms play digital games as it is understood from the children's speech and behaviors reflected on the classroom. Around half of the participating teachers stated that the reflection of digital games on the classroom is generally in the form of "imitating" what children see in the games. Teachers emphasized that digital games could have positive and negative effects on children depending on several variables. Teachers consider that the effects of digital games on children depend on "parental control".

Teachers especially emphasise the importance of time and content control. The teachers who participated in the research stated that the negative effects of digital games on children are observed

as “lack of active participation”, “difficulty in socializing” and “isolation from daily life”. Some of the teachers participating in the research stated that this situation affects the healthy development of children, as well as the social and emotional impacts. Teachers participating in the research stated that digital games negatively affect the “academic skills and development” of children. The teachers who participated in the research mentioned the positive effects of digital games on children as well as the negative effects. Teachers stated that digital games “address to different sensory organs” of children and contribute positively to their development. Teachers participating in the research express that digital games contribute to different development zones of children. They stated that digital games also positively affect children's attention-requiring skills as well as children's academic achievements such as mathematical skills, foreign language development, language practice and concept development, and analytical thinking. Teachers mentioned that it affects their ability for following the order and using time correctly. Teachers expressed different views for the effect of digital games “on children's attention span”. While some of the participating teachers stated that digital games increase the attention span of children, others mentioned that they affect their attention spans negatively.

Conclusion and Discussion

It was determined that majority of the teachers participating in the research defined digital games as the games played with technological tools and equipment. It was concluded that the teachers who participated in the research thought that the parents did not have knowledge about the content of digital games. Today, it is almost impossible to withhold children, growing up at technological era, from playing digital games. Teachers participating in the research mentioned that parents used digital games to keep their children busy. At this juncture, it can be concluded that the meanings that parents attribute to digital games affect children's digital gaming habits (Ozsoy & Atilgan, 2018). Therefore, it becomes more of an issue for parents to have knowledge of digital games. The teachers participating in the research mentioned that digital games have negative reflections on the classroom. Herein, the teachers referred that the children imitate what they see in the games and that they exhibit aggression in the classroom. Teachers stated that digital games also negatively influence children's speech (using slang words). It was observed that some of the teachers indicated that how digital games will affect children depends on the content and duration of the games played.

Here, teachers referred to the significance of the parental control. Today we confront with the fact that digital games are now an inseparable part of children's lives. As in every subject, parents also have important responsibilities regarding digital games. As digital games can be played with technological tools compared to traditional games, parents should be careful in matters such as content and duration (Ozhan, 2011). Some of the teachers participating in the research expressed that digital games can contribute positively to the development of children because they appeal to different sensory organs. They also stated that digital games also positively affect children's academic skills such as mathematical skills, analytical thinking development, language practice and attention skills. This is supported by the studies showing that digital games contribute to children's hand-eye coordination, improve their attention skills and contribute to children's problem solving skills (Akçay & Zzcebe, 2012; Griffiths, 2002). In conclusion, we can say that teachers know more or less about digital games. It is important to take into account what teachers observe in the classroom as they have the opportunity to observe the behaviours of the children who spend the most time at school after the home environment. Thus, children reflect what they see in digital games into the classroom.