

Bölüm 8

ERKEN ÇOCUKLUK DÖNEMİNDE DİJİTAL OYUNLARA OLUMLU BAKIŞ

Kader YALÇIN¹
Raif ZİLELİ²

GİRİŞ

Dijital oyunların çocuklar üzerindeki olumsuz etkilerine yönelik birçok çalışma bulunmaktadır (Güvendi & ark., 2019; Hazar & Hazar, 2017). “Dijital Oyun” denildiğinde akla, ekran başından hiç kalkılmadan geçirilen saatler, çocukları sosyallikten uzaklaştıran, içerikleri doğrultusunda çocuklarda şiddet, saldırganlık davranışlarına yol açabilen bağımlılık yaratan oyunlar gelebilmektedir (Aydoğdu, 2018). Olumsuz yönleri ile dikkat çeken dijital oyunlar ile ilgili “Gerçekten kaçınılması gereken uygulamalar mıdır? Yoksa tek taraftan incelendiği için mi dijital oyunların hakkı yenmekte midir?” gibi sorular öne çıkmaktadır. Gelişmekte olan teknoloji ile birlikte büyüyen ve değişen dijital oyunlar, geleneksel çocuk oyunlarından dijital oyunlara geçiş, internete ve dijital araçlara erişimin kolaylaşmasının erken çocukluk dönemi üzerine olumlu etkilerinden bahsetmek mümkün müdür. Literatür incelendiğinde olumsuz olarak sonuçları bulunan dijital oyunların doğru kullanımında olumlu özelliklerini görmek mümkündür.

Bu çalışmada erken çocukluk döneminde oynanan dijital oyunların onların gelişimlerine etki eden olumlu yönleri ele alınmaktadır. İçerik bakımından erken çocukluk dönemine uygun ve kontrollü bir biçimde oynanan dijital oyunların, çocukların bilişsel, duyuşsal, dilsel ve motor gelişimlerine fayda sağlayacak, sosyal yönlerini destekleyecek bir teknoloji ürünü olduğu göz ardı edilmemesi gereken bir durumdur.

Dijital oyunların sadece olumsuz özelliklerine bakarak çocukları bu dijital dünyadan ayırmanın onları 21.yüzyıl becerilerden uzaklaştırmak olduğu unutulmamalıdır (Karaman & Dinçer, 2020). Bu nedenle, bu çalışmanın kapsamı

¹ Yüksek Lisans Öğrencisi, Bilecik Şeyh Edebalı Üniversitesi, kdrgcd.26@gmail.com, ORCID iD: 0009-0008-7355-8204

² Doç. Dr., Bilecik Şeyh Edebalı Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi/Çocuk Gelişimi Bölümü/Çocuk Gelişimi AD, raif.zileli@bilecik.edu.tr, ORCID iD: 0000-0003-4178-5468

erken çocukluk döneminde dijital oyunlar oynayan çocuklar üzerine yapılan araştırmaların gelişim açısından olumlu özellikleri olmuştur.

Erken Çocukluk Dönemi

İnsan hayatında öğrenme yaşantılarının en yüksek dönemlerinin de gerçekleştiği erken çocukluk evresi, 0-8 yaş aralığı kapsayan dönem aynı zamanda kritik evrelerden biridir (Senemoğlu, 2011). Çocuk bu dönemde ilk öğrenmelerini gerçekleştirmiş ve ilk tecrübelerini kazanmaya başlamıştır. Bu nedenle motor, sosyal, fiziksel, duygusal ve bilişsel gelişim için oldukça önemli bir dönemdir (Kol, 2017). Yine bu dönemde çocuklar çevreye daha duyarlı durumdadır. Eğer düzenlemeler ve şemalar çocuğa uygun bir şekilde sunulursa çocukların öğrenmelerinde kalıcılık ve hızın arttığını gözlemlemek mümkündür. Aksi durumda bu kritik evrede yeterli özveriyi ve ilgiyi göremeyen çocuklarda kalıcı hasarlar meydana gelebilmektedir (Senemoğlu, 2011).

Piaget'in işlem öncesi dönem olarak belirttiği ve çocukların meraklı oldukları, çevrelerini keşfettikleri erken çocukluk dönemindeki bu çocuklar şahit oldukları olaylarda gördüklerini, kendi anlama ve kavrama düzeyleri doğrultusunda anlamlandırdığından, gerçek ile gerçek olmayı ayırma yeteneğine sahip olamayabilirler (Asokan vd., 2014).

Erken Çocukluk ve Oyun

Oyun, geçmişten günümüze kadar her dönemin tanımlanması zor ancak gözlenebilir olması nedeniyle kolay bir olgu olarak kendini göstermektedir. Oyunla ilgili yapılan bilimsel araştırmalar oyunu şart ve faydalı olarak görmektedirler (Huizinga, 2018). Oyun çocuğu bir bütün olarak geliştirmek ve çocuğun tüm gelişim alanlarına destek olmak için, çocuğa öğrenme imkânı sağlayan aynı zamanda da keyifli zaman geçirdiği ve kendi isteğiyle yaptığı bir faaliyet olarak düşünebiliriz.

Oyunla ilgili yapılan araştırmalar ve tanımlar gözden geçirildiğinde oyunla ilgili çocuğun bireysel yaratıcılık alanı ve bilgiyi keşfetme faaliyetidir diyebiliriz (Tuğrul vd., 2014). Oyun, çocukların öğrenme, büyüme, sağlıklı gelişme yollarına yardımcı olan faaliyetlerin başında gelmekte ve çocukların gelişim dönemlerini sağlıklı bireyler olarak geçirebilmelerinde temeldir (Önder & Arslan Çiftçi, 2017).

Oyun oynamak, çocukların doğal bir ihtiyacı ve birincil aktivitelerindendir (Celayir, 2015). Çocuklar, keşfetmelerini, tecrübe edinmelerini, bilgi ve becerilerini, alışkanlıklarını oyun aracılığıyla kazanır. Aynı zamanda arkadaşlarıyla iletişim kurarak sosyal dilsel gelişimleri, karar verme ve problem çözme becerilerini

geliştirerek bilişsel gelişimlerini destekler (Horzum, 2011). Çocukların duygusal, sosyal, zihinsel gelişimlerine katkı sağlayarak ve onların psikolojik ihtiyaçlarına cevap verir. Onların bilgi edinmeleri, tecrübelerini arttırmaları, alışkanlık becerileri kazanmaları oyun sayesinde (Petrovska vdb, 2013). Çocuk oyunla buluştukça daha fazla gelişecek ve öğrenme tecrübelerini de artacaktır (Tuğrul, 2017).

Oyun oynamak yaşamın her döneminin her yaşında olduğu kadar bilhassa erken çocukluk döneminde ayrı bir önem arz eder. Bireylerin izlemekten ya da oynamaktan keyif aldığı oyunlar vardır. Erken çocukluk dönemindeki çocuklar, daha çok aktif ve daha fazla rol sahibi oldukları oyunlardan hoşlanırlar. Fakat çocukların yaşamı anlamlandırma ve anlama bakımından oyunu araç olarak kullanmaları bu dönemdeki oyun kavramını diğer dönemlerden ayırır (Aksoy & Çiftçi, 2022).

Erken Çocukluk ve Dijital Oyun

Dijital oyunlar, çocukların sık sık yöneldikleri ve en genel anlamda oyunun bilgisayar, cep telefonu, tablet ve oyun konsolları gibi teknolojik araçlar aracılığıyla gerçekleşmesi şeklinde tanımlanabilir (Hazar, 2018). Dijital oyunlar, çevrimdışı veya PC oyunları, konsol oyunları ve çevrim içi (online) oyunlar halinde farklı biçimlerde karşımıza çıkar (Akçay & Özcebe, 2012). Herkesçe tanınmış dijital oyunlar başka bir kategori olarak macera, aksiyon, rol yapma, strateji ve benzetim oyunları şeklinde de sınıflandırılabilir (Bozkurt, 2014).

Doğal çerçevede dijital araçların kullanımı yaşamlarımızı, hayat şeklimizi, etrafımızda bulunan başka kişilerle etkileşim kurma biçimimizi de değiştirmiştir. Çocuklar da bu etkileşimin bir parçası olarak evde, okulda çeşitli yerlerde bu hayat biçimine ortak olan bireylerdir. Ebeveynler gibi onlar da çeşitli dijital elektronik cihazlara ulaşımı olan, dijital ortamlardan etkilenen ve etkileyen bir ortamda büyümektedirler. Bilgisayarların ve tabletlerin popüler olduğu 21. Yüzyılda (Aghlara & Tamjid, 2011) çocukların da dünyasında dijital araçların olmaması düşünülemez (Bozkurt, 2014).

Teknolojinin değişip gelişmesiyle birlikte çocukların da oyunlara karşı bakış açıları ve yaklaşımları yeni şekillere evrilmiş olup yönelimleri de gelenekselden dijitale (Sapsağlam, 2018) yani doğal oynama yerleri olan parklar, sokaklar ve boş arazilerden dijital ortamlar üzerinden oynanan oyunlara dönmüştür. Bu farklılaşmada oyun kültürünün değişmesine neden olmuştur (Resnick, 2019). Geleneksel oyunlarda dışarıda arkadaşlarıyla oynayan çocuklar, artan şehirleşme, ailelerin dış çevreyi çocukları için tehlikeli görmeleri ve uygun oyun alanlarının

yeterli olmaması nedeniyle artık evde, ekran başında oyunlar oynamaya başlamıştır. Bu durum da çocuklar yüz yüze değil dijital ortamlarda insanlarla oynayan, sosyalleşmeyi gerçek hayatta değil dijital ortamlarda gerçekleştirmeye başlayan bireyler haline getirmiştir. Çocuklar dijital oyunlarda birbirleriyle etkileşim kurmaya ve problem çözme becerileri kazanmaya başlamışlardır (Biricik & Atik, 2021).

Türkiye İstatistik Kurumunun (TÜİK), hane halkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması sonuçlarına göre; 2023 yılında evden internete ulaşım sağlayan hanelerin oranı bir önceki yıla göre 1.4 puan artarak %95.5 olduğu saptanmıştır. İnternet kullanan bireylerin oranı 2019 yılında %75.3 iken 5 yıl içinde 2024 yılında %88,8 e ulaşmıştır. TÜİK'in 2021'de en son yaptığı Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması (bilgisayar, internet, cep telefonu, dijital oyunlar ve sosyal medya kullanma) raporuna göre internet kullanımı, 6-15 yaş arasındaki çocuklarda 2013 yılında %50.8 iken 2021 yılında %82'ye yükselmiştir (TÜİK, 2024). Aynı raporda 6-15 yaş arası cep/akıllı telefonu olan çocukların oranı 2013 yılında %13.1 iken 2021 yılında %39 olmuştur (akt. Çalhan ve Göksu, 2024). Bu veriler, evlerde internet erişim imkânlarının ve internet kullanımının fazlaşmasıyla beraber cep telefonu, dijital oyun ve sosyal medya kullanım oranlarının arttığını göstermektedir. İnternet erişimi ve kullanımına bağlı olarak akıllı telefon, tablet ve bilgisayarların yaygınlaşması şimdiki zaman çocukların dijital araçlar ile hemen her yerde ve bebeklikten itibaren tanışmalarında etkili olmuştur (Danby & ark.,2018; Ergüney, 2017; Zehir vd., 2019).

Avusturyalı 3-6 yaş arasındaki çocukların üçte birinin, İngiltere'de ise 0-2 yaş arası dört çocuktan birinin ve 3-5 yaş arası her üç çocuktan birinin kendine ait mobil cihaz veya tableti vardır (Livingstone, 2016; Rhodes, 2017). Araştırmalarda çocukların video oyunlar ile tanışma yaşının ve video oyun oynama yaşının bebeklik dönemine denk gelen çok erken yaşlara kadar indiği belirlenmiştir (Aral & Doğan Keskin, 2018; Toran vd., 2016). Çalışmalar çocukların erken çocukluk dönemini kapsayan dönemde dijital oyunlar ile tanıştıkları ve yaklaşık iki yaş civarında dijital oyun oynamaya başladıkları bulgusunu göstermektedir (Işıkoğlu & Ergenekon, 2021).

Annelerle beraber yapılan bir araştırmada, anneler erken çocukluk dönemi içerisinde olan ve gelişimin hızlı olduğu ilk otuz altı ay içerisinde çocukların dijital oyunlar ile tanıştığını, bazı anneler ise bunun on sekiz ay civarına kadar düştüğünü dile getirmişlerdir (Toran vd., 2016). Bu durum dijital oyunların hızla yayıldığını; çocuklara oyun oynamak denildiğinde ilk düşünülenin dijital oyun olduğunu, çocukların birlikte aynı ortamda buldukları durumlarda tercihlerini

dijital oyunlardan yana kullandıklarını, uygun boş zamanlarını dijital oyun oynayarak geçirdiklerini ve akranları ile konuştukları oyunların genellikle yine dijital oyunlar olmasından anlayabiliyoruz (Biricik & Atik, 2021). Ebeveynler ayrıca yaratıcılığı geliştirdiği, eğitici içerikleri olduğu, çocuklar için eğlenceli bir alan sağladığı için dijital oyunlara pozitif baktıklarını da dile getirmişlerdir (Budak, 2017).

Dünyayı merak ederek öğrenmeye, keşfetmeye başlanılan ve hızlı bir gelişim dönemi olan erken çocukluk döneminde dijital oyunların çocukların sosyal, duygusal, bilişsel ve fiziksel gelişimlerine doğrudan etkide bulunduğunu araştırma sonuçları ortaya koymuştur (Hazar & Hazar 2019). Ayrıca çocukların yeni öğrendikleri kelimeleri kavrama ve tekrarlar yoluyla kalıcı öğrenmelerin sağlanmasında dijital oyunlar bir araçtır (Lin & Hou, 2016). Arnott (2016), çocukların çevrim içi oynadıkları dijital oyunlarda genellikle sosyal davranışlar gösterdiklerini, sosyal etki eden veya etkileyen konumda olduklarına ve hayali sosyal statü rolleri üstlendiklerini belirtmiştir. Dijital oyunların yönergelerinin sade ve anlaşılır olması; çocuğun yaratıcılık, merak ve motivasyonunu yükseltmesine yardımcı olan bir etkidir. Bu dönem grup çocuklarının okuma ve yazma becerileri olmadığı için görsel ve işitsel uyaranlar onların öğrenme yaşantıları için önemli rol oynayabilir. Bu sebeple dijital oyunların tüm özellikleriyle (görsel sunum, ara yüz, yazılım yapısı, yönergeler ve kelime yapısı gibi) kullanıcı çocukların yaş ve gelişim özelliklerine hitap ediyor olmasının önemli olduğu düşünülmektedir (Üstündağ, 2019).

Literatür incelendiğinde çocukların oyun bağımlılığı hakkında çeşitli çalışmalar yapıldığı; dijital oyun oynama zamanında artış oldukça, oyunlara duyulan merakında artması ve oyun oynarken geçen zamanın da uzamasına, bu durumun sonucunda bağımlılık problemini de getirebileceğini ortaya çıkartmıştır (Güvendi vd., 2019). Ancak kendi seçimlerini bu dönemde kendi yapamayan ve ebeveyn kontrolünde oyunlar oynayan çocuklar için anne babaların dijital oyunların türlerini bildikleri, çocuklarıyla yakından ilgilendikleri, sağlıklı iletişim kurdukları ve kontrolü bırakmadıkları zaman bağımlılık oluşturan durumların oluşmayacaktır. Bu koşullar içinde dijital oyunlar çocukların dilsel ve zihinsel gelişimine yardımcı olacak duygusal ve toplumsal taraftan gelişimine destekleyici özellikte etkinlik zamanları olarak düşünülebilir (Güneş, 2019). Ailelerde huzur ortamının olduğu, yasaklarla değil kuralların birlikte belirlenerek yaşandığı ve sürekli değil sınırlı sürelerde dijital oyun oynayan çocukların olduğu, ebeveynlerin çocukla ilgilendiği ve etkinlikler yaptığı, annenin çocukla pozitif iletişim kurduğu aile yapılarında çocukların internet bağımlısı olmadıkları sonucunu ulaşımıştır

(Yiğit & Günüş, 2020). Yapılan bir başka çalışmada da okul öncesi çocuklarının dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri incelenmiştir. İnceleme sonucunda aktif rehberlik stratejisi yani ebeveynlerin çocuklarını takip edip yönlendirdikleri iletişim halinde oldukları durumlarda çocukların dijital oyun bağımlılığı göstermediği sonucuna ulaşılmıştır (Budak, 2020).

Erken çocukluk döneminde oynanan dijital oyunlarla ilgili yapılan bir çalışmada Lawrence (2017), 0-8 yaş grubu çocukların dijital cihazlarla oynadıkları oyunların ile sosyal etkileşimlerini araştırmıştır. Amerika Birleşik Devletleri'nde gerçekleştirilen çalışmada sıfır-sekiz yaş arası 20 çift çocuk eşleştirilmiştir. Çalışmanın verileri, eşleştirilen çocukların dijital oyun esnasındaki yaşıt etkileşimleri gözlemlenerek nitel yöntemlerden elde edilmiştir. Araştırmada kullanılan tablet cihazının içerisinde farklı kategorilerde dijital oyunlar (uygulama/ görev, keşif, inşa ve numara yapma) yüklenmiş ve çalışma grubundaki çocuklar çift olarak belirli aralıklarla tablet ile oynamalarına olanak verilmiştir. Çalışmanın sonucunda çocukların gösterdikleri sosyal davranışın oynadıkları oyun türüne göre farklılık gösterdiği ayrıca oyun oynarken çift olan çocukların birbirleriyle etkileşim halinde konuştukları ve sosyal etkileşimi devam ettirdikleri bulunmuştur.

Dijital araçlarla erişim sağlanan dijital oyunlar; bilgisayar, dokunmatik telefon ve tablet aracılığıyla yaygın olarak kullanılan ve oynanan bir oyun türü olmaya başlamıştır (Goodwin, 2018). Erken yaşlarda dijital araç ve oyun kullanımı; çocukların kendi seçimlerini yapabilme, anında dönüt alabilecekleri bir ortam oluşturma, kolay ulaşılabilir içerik ve tasarlama yapabilecekleri öğrenme imkânları sunma (Goodwin, 2018) önceden öğrenilen bilgilerin kullanılmasını (Kaya, 2019) ve el göz koordinasyonu, motor yeteneklerde gelişme sağlama (Lin & Hou,2015) teknolojik bilgi ve beceriyi artırma gibi (Eremekçi & Fidan, 2012), çocuklara gelişimleri için olumlu özellikler eklemektedir. Ayrıca dijital oyunların anlama, kavrama, dikkatli olma gibi bilişsel durumların yanında görsel ve uzaysal algıyı da geliştirdiği görülmektedir. Yine çocuklara gerçek dünya deneyimlerinin getireceği risk ve tehlikeler olmaksızın öğrenme ve deneme olanağı vermektedir (Kars, 2010). Başka bir açıdan dijital oyunlar çocukların sosyal becerilerini geliştirmelerini, keşfetme ve hayal güçlerini arttırmalarını, duygularını yönetebilme ve düzenleme becerisi kazandırmalarını, zihinsel becerilerini geliştirmelerini sembollerini ve sembollerin kullanım amaçlarını öğrenmelerini sağlamaktadır (Kernan, 2007).

Erken Çocukluk Dönemi Çocuklarının Tercih Ettikleri Dijital Oyun Araçları

Geleneksel çocuk oyunları, yavaş yavaş yerini internet aracılığıyla ya da bilgisayarlarda internet erişimi olmadan oynanan oyunlara bırakmıştır. Bu dönem

çocukları dijital araçları daha çok oyun oynamak, müzik dinlemek, video izlemek ve benzeri faaliyetlerde kullanmak üzere tercih etmektedirler (Kol, 2017). Hazar vd., (2017) çocukların dijital oyunlara, geleneksel oyunlardan giderek daha fazla yöneldiğini belirtmişlerdir.

Erken çocukluk döneminde de çocuklar ve çocukların yakın çevresinde olup onlarla ilgilenen ailelerin, yetişkinlerin, günlük hayatta dijital teknoloji ile etkileşimlerinin giderek artması ayrıca dijital kaynakların eğitim ortamlarında ve evlerde kullanımının çoğalması (Plowman vd., 2012) çocukların doğuştan dijital cihazlarla tanışmasında etken olmuştur. Bu tanışma ile devam eden süreç ile çocukların yaşamlarında dijital oyun veya mobil oyun oynama davranışları gün geçtikçe hayatın öne çıkan bir rolü haline getirmiş ve çocuğun doğrudan, duygusal ve fiziksel çevresini etkilemiştir (Kabakçı Yurdakul & vd., 2013).

Dijital oyun oynarken akıllı telefon, tablet, bilgisayar ve dizüstü bilgisayarlar gibi mobil teknolojiler bilgisayar ağlarının yaygınlaşması ve bu dijital araçlara ulaşımın hızlı ve basit olması, sebebiyle her yaşta insan için tercih sebebi olmuştur. Özellikle işlevsel bir yapıya sahip olması, taşınabilir ve batarya ile çalışabilir olması kullanım durumlarının uzun olması gibi nedenlerle akıllı telefonlar ve tabletler tercih edilen dijital araçlar olmuşturlar (Kol, 2017). Tabletler, geleneksel oyun konsolları ve bilgisayarların aksine uygun fiyatlı ve kolay temin edilebilir, taşınabilir ve dokunmaya dayalı etkileşim özellikleri, konsollara kıyasla daha somut, sürükleyici ve anında geri bildirim veren araçlar olduğu için erken çocukluk dönemi çocuklarının tercih ettikleri dijital araçlardandır (Shoshani, 2024). Böylelikle dokunmatik tabletler, hem okul öncesi hem de küçük çocukların hayatlarının ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir (Hadlington vd., 2019). Erken Çocukluk Dönemi Çocuklarının Dijital Oyun Oynama Alışkanlıkları üzerine yapılan bir araştırmada çocukların dijital oyunları taşınabilir dijital araçlar olan cep telefonu ve tabletlerden oynadıkları neticesine varılmıştır (Yiğit, 2019).

Erken çocukluk döneminde tablet kullanımıyla ilgili ebeveynlerin endişelerinin olması, ebeveynlerin teknolojiyi bu dönem çocukları için zararlı olarak düşünmeleri ve teknolojiden korkmaları veya teknolojiyi yok saymaları ve kullanmamanın hiçbir yararı bulunmamaktadır. Bununla beraber çocuk ömür boyu kullanabileceği becerilerden yoksun kalacaktır (Godwin, 2018).

Araştırmalar erken çocukluk dönemi çocuklarının gelişimi üzerindeki etkilerinin, özellikle de uygulamalar yaşa uygun içerikle dikkatlice tasarlandığında, eğitimsel ve gelişimsel amaçlar için geliştirildiğinde ve kullanımları ebeveynler ve eğitimciler gibi yetişkinler tarafından yönlendirildiğinde oldukça olumlu

olduğunu göstermiştir (Couse & Chen, 2010; Papadakis vd., 2018). Çocukların bağımsız olarak kendilerinin olan tablete sahip olma durumlarının arttığı ve tablet üzerinden çevrimiçi ağlara bağlandıkları belirlenmiştir (Ofcom, 2018). Bu oranların artan teknoloji kullanımıyla günümüzde daha da yüksek olduğunu tahmin etmek kaçınılmazdır.

Erken Çocukluk Dönemi Çocuklarının Tercih Ettikleri Dijital Oyunlar

Türkiye’de erken çocukluk dönemi çocukların dijital oyun tercihlerinin hangi yönde olduğunu gösteren bir çalışmada 5-6 yaş grubu çocuklarla yapılan bir çalışmada çocukların cep telefonundan oyun oynarken en fazla tercih ettiği dijital oyunlar sırasıyla “Yarışma ve spor oyunları”, “Evcilik oyunları”, “Eğitimsel içerikli oyunlar” ile “Savaş - yapı inşa” oyunları; bilgisayarı kullanarak oynamayı tercih ettiği oyunlar ise “Yarışma ve spor oyunları”, “evcilik oyunları” ve “Zekâ-dikkat oyunları” sonucu bulunmuştur. Bu sınıflandırmalara göre bilgisayar en fazla “Araba yarışları”, “Çizgi film ve video izleme” ve “Satranç” oynamak için kullanılmaktadır. Bu kategorilerde en fazla “Araba yarışı”, “Barbie, bebek ve kız giydirme” ile “Konuşan kedi Tom, “Puzzle-yapboz” ve “Renk-sayı öğrenme”, “Bowmaster silah oyunu”, “Minecraft” ile strateji oyunu “Subway surf-metroda sörf” oyunları oynanmaktadır (Darga, 2021). 4- 6 yaş arası çocuklarıyla yapılan başka bir çalışmada da çocukların tercih ettiği dijital oyunlar, çocukların daha çok boyadıkları, hayvan karakterlerin olduğu oyunlar, araba oyunları ve izlediği çizgi filmlerin kahramanlarının olduğu oyunlar olduğu belirlenmiş (Üstündağ, 2019).

Çocukların oyun tercihlerinin hangi yönde olduğu hakkında yapılan başka bir araştırma da; araştırmaya dâhil edilen üç, dört, beş yaşındaki çocuklar geleneksel oyunları boyama etkinliğinde, dijital araçlarla oynanan oyunları ise oyun salonu etkinliğinde daha fazla tercih ettikleri sonucunu ortaya koymuştur. Ayrıca yaş grubunun artmasıyla birlikte dijital araçlarla oynanan oyunların daha fazla tercih edildiği sonucuna ulaşılmıştır (Sapsağlam, 2018).

Tabletler ve dijital teknoloji, çocukların sosyal ve duygusal gelişimini besleyebilecek etkili bir öğrenme ortamı olarak gelişimlerini destekleyebilir. İçerik yönünden insan ve hayvan bakım unsurlarına dayanan dijital oyun uygulamaları sonucu, içerisinde merhamet, empati, sevgi ve sorumluluk gibi duygu durumlarını barındırdığı için çocukların başkalarını önemsemenin değerini öğrenmeleri için dijital oyunlar fırsatlar sunan oyunlar olmuştur. Dokunmatik Ekran Tablet Bakım Oyunlarının Küçük Çocuklarda Merhamet ve Empati Üzerindeki Etkisi üzerine yapılan bir araştırmada (Shoshani, 2024), merhamet içeren dokunmatik oyun oynamanın 3 ila 6 yaşındaki çocuklarda şefkat duygusunda anında ve gözle

görülür bir artışa yol açabileceğini göstermiştir. Sosyal önemi tartışılmaz olan bu yeteneğin, genellikle benmerkezciliğin görülmemesi ve benmerkezciliğin hakim olduğu (Piaget, 1965) küçük yaşlarda geliştirilmesi önemli bir bulgu olmuştur. Dolayısıyla, bu duygusal niteliğin erken çocukluk döneminde dijital teknoloji aracılığıyla geliştirilmesi ayrıca merhamet uygulama oyunlarının yalnızca şefkati artırma değil, aynı zamanda antisosyal davranışları azalttığı sonucuna ulaşılmıştır. Yapılan bu çalışmada ayrıca bakım oyunlarının daha az olgun zihin kuramına sahip çocuklar üzerinde daha büyük bir etkiye sahip olması, bu uygulama oyunlarının başkalarının ihtiyaçları konusunda farkındalık geliştirmeyi kolaylaştırdığını ve prososyal nitelikleri geliştirdiğini göstermektedir (Shoshani, 2024).

Çocuklara oynatılan dijital oyunlarda yaşa uygunluk önemli bir parametre olduğu kadar oyunun içeriği de önemli bir parametredir (Akçay & Özcebe, 2012). Oyunların bir bütün olarak gelişim göstermesini istediğimiz çocukların üzerinde pozitif yönde etki etmesi oyunların içeriği ile yakından ilişkilidir. 0-8 yaş arası çocuklar oynadıkları oyunların içeriklerinin olumlu ya da olumsuz olabilecek bilişsel gelişime sahip olmadıkları için (Özsoy & Atılğan, 2018) içerik konusunda ailelerin çocuklarına dijital oyunları oynatırken seçici davranmaları içeriği göz ardı etmemeleri önemlidir. Bu sebeple anne babalara çocuklarına dijital oyunları oynatırken önemli görevler düşmektedir. Anne babaların dijital oyun oynatma durumunda oyunun içeriği ile ilgili dikkatli davranmaları ve öncelikle dijital oyunların çeşitleri hakkında önceden araştırma yapıp veri toplamaları ve oyunlarda bulunan içeriklerin farkında olmaları gerektirmektedir. Ancak bu sayede ebeveynler çocuklarına olumlu davranışlar kazandırmada yol gösterici olup dijital oyunların zararlarını engelleyebilirler (Yiğit, 2019). Ebeveynlerin içerik konusunda farkında oldukları dijital oyunların olumlu davranış durumlarına etkisi göz önüne alındığında, dijital oyunların oynanmasında artış olması beklenmektedir (Hastings vd., 2009).

Dijital oyunların içerikleri konusunda PEGI (Avrupa Oyun Bilgi Sistemi) ve ESRB (Eğlence Yazılımı Derecelendirme Kurulu) tarafından oluşturulan dijital oyun derece ve sınıflandırmaları ebeveynlere yardımcı bir araçlardan biridir.

PEGI (Pan European Game Information) Nedir?

Avrupa Oyun Bilgi Sistemi olan PEGI, video oyunlar veya uygulamalar satın alırken, yaş önerileri ve içerik tanımlayıcıları kullanan Avrupa tüketicilerinin bilinçli kararlar almasına yardımcı olmak için oluşturulmuş bir Avrupa video oyunu içerik derecelendirme sistemidir. Nisan 2003'te kullanıma açılan ve Avrupa Etkileşimli Yazılım Federasyonu (ISFE) tarafından geliştirilen PEGI sistemi

şu anda 41 ülkede kullanılmakta ve her PEGI sistemini kullanan yayıncının sözleşmeye bağlı olarak bağlı olduğu bir dizi kural olan bir davranış kurallarına dayanmaktadır. PEGI öz düzenlemesi, oyunun içeriğine göre belirli bir yaş aralığı için bir oyunun uygunluğunu öneren beş yaş kategorisi ve dokuz içerik tanımlayıcısından oluşur. Yaş derecelendirmesi, oyunun zorluğunu veya oynamak için gereken beceriyi belirtmek için tasarlanmamıştır. PEGI sınıflandırmalarında erken çocukluk dönemi için PEGI-3 sınıflandırmasına sahip oyunların içeriği tüm yaş grupları için uygun kabul edilir. Oyunun, küçük çocukları korkutabilecek sesler veya resimler içermediği ve kötü dil kullanılmadığını belirtir (PEGI, 2024).

ESRB (Entertainment Software Rating Board) Nedir?

Eğlence Yazılımı Derecelendirme Kurulu olan ESRB, video oyunlarını yaşa ve içeriğe göre sınıflandırarak tüketicilerin bu ürünleri satın alırken bilinçli kararlar vermesine yardımcı olmak için kurulmuştur. Amerika Birleşik Devletleri merkezli bir kuruluştur. Amerika Birleşik Devletleri ile birlikte Meksika ve Kanada da ESRB'nin derecelendirme sistemini kullanmaktadır.

ESRB derecelendirmelerini, çocuk gelişimi başta olmak üzere geniş bir yelpazede akademik uzmanlara danışarak ve ailelerin görüşlerini dikkate alarak yapmaktadır. Yaş aralığına uygunluk değerlendirmesi, içerik tanımlayıcı ve etkileşim durumu değerlendirmesi olmak üzere üç yelpazede yapılan derecelendirme sonuçları tüketiciye ürünlerin üzerine işlenen simgeler yoluyla aktarılmaktadır. ESRB sınıflandırmalarında erken çocukluk dönemi için Early Childhood (EC) ve her yaş grubuna uygun çok düşük düzeyde çizgi karakter, hayalî kurgu, hafif düzeyli şiddet ya da çok az kaba dil kullanımı içerebilen Everyone (E) derecelerine sahip oyunlar tercih edilebilir (ESRB, 2024).

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

0-8 yaş aralığını kapsayan erken çocukluk dönemi, insan yaşamında ilk tecrübelerin edinildiği, ilk öğrenmelerin gerçekleştirildiği ilk oyunların oynandığı zaman dilimi olması nedeniyle en kritik dönemlerden biridir. Bu dönemdeki çocukların tüm gelişim alanlarında hızlı bir ilerleme gözlenir. Bu kritik dönemi çocuk için sağlıklı ve faydalı olacak şekilde geçirmenin en önemli koşullarından biri de, çocuğa uygun oyun ortamları sağlamaktır.

Oyun geçmişten günümüze çocukların yaşamında hep var olmuş ve varlığını devam ettirmiştir. Bu durumun herkes tarafından kabul edilmiş olan yönü ise oyunun, çocuk gelişimi için gerekli ve faydalı olduğudur. Çocuğun bütün gelişim alanlarında destekleyici olan oyunlar yoluyla çocuklar bilgi ve beceri edinir,

oyunla birlikte dilsel ve problem çözme becerileri gelişir; psikolojik ihtiyaçları oyunla karşılık bulur, oyunla zaman geçirdikçe daha fazla gelişir.

Günümüzde dijital araçların hemen her alanda yaygınlaşması, işlevsel ve taşınabilir olması, bu araçlara her geçen gün daha kolay ulaşılması nedeniyle yetişkinlerde olduğu gibi çocuklarda da bazı alışkanlıklar değişikliğe uğramıştır. Tablet, cep telefonu, bilgisayar gibi dijital araçların yaygın şekilde kullanılması, çocukların da oyun tercihlerini bu araçlardan yana kullanmasına neden olmuştur.

Çocuklar parklar, sokaklar hatta kendileri için tasarlanmış oyun alanları yerine dijital ortamlara yönelmiştir. Çocuklar aynı ortamda olsalar bile birbirleriyle paylaşımları, konuşmaları yine dijital oyunlar ve araçlar üzerine olmuştur.

Erken yaşta dijital oyun ve araç kullanma çocuklara, kendi seçimlerini yapma, öğrendikleri bilgileri aktarma, el göz koordinasyonu, teknolojik bilgi ve becerileri arttırma, içerik oluşturma gibi olumlu özellikler katmaktadır. Ailelerin de önemle üzerinde durduğu gerçek hayatta tehlikeli olabilecek durumları çocuk burada görür ve deneme fırsatı bulur. Başka bir açıdan bakılacak olursa içerikleri dikkatlice seçilerek oynanan dijital oyunlar, çocukların duygularını yönetebilme ve düzenleme, hayal güçlerini arttırma, keşfetme, semboller ve bunların kullanım amaçlarının öğretilmesini sağlamıştır.

Benmerkezci düşünceye sahip özellikle 3-6 yaş çocuklarda empati, merhamet ve şefkat gibi soyut konuların dokunmatik ekranlı dijital araçlarda yer alan oyunlar sayesinde geliştirilebilecek olması oldukça önemli bir kazanımdır. Çocuklarda dijital araç ve oyunlar sayesinde antisosyal davranışların da önüne geçilebileceği, başkalarının gereksinimleri ile ilgili de farkındalık geliştirilebileceği görülmüştür.

Temelde oyunun evde ya da doğal ortamda oynanması, çocuk için en iyi öğrenme ortamlardan birini sağladığı ve çocuk gelişimi için çok fazla katkı yarattığı gerçektir. Ancak çocukların yaşantılarından dijital oyunları çıkarmak, çocukların teknolojiden ayırmak 21. Yüzyıl, Bilgi, Medya ve Teknoloji Becerileri'nden çocukları mahrum bırakmak ve çağın şartlarını da geride bırakmak olacaktır. Bu sebeple ebeveynlere düşen görev çocukların oynadığı dijital oyunların içeriklerinin farkında olarak çocukları bu oyunlara yönlendirmeleri ve oyun sürelerine dikkat etmeleridir. Bu noktada ebeveynler dijital oyunların değerlendirilerek hangi içeriklere (şiddet, cinsellik, uyuşturucu madde kullanımı, argo vb.) sahip olduğu ve hangi yaş grupları için uygun olduğu belirtildiği PEGI (Pan European Gaming Information) ve ESRB derecelendirme sisteminden faydalanılabilir.

Erken çocukluk döneminde, çocuğun gelişimi üzerinde etkili olan dijital araç ve oyunlar, çocuğun yaşına uygun içeriklerle düzenlendiği, yine çocuğun gelişimi

ve eğitimi için geliştirildiği ve bu araçların kullanımı noktasında çevredekiler ve ebeveynler tarafından yönlendirmeler doğru yapıldığı takdirde çocuk için olumlu ve faydalı olabileceği kanaatindeyiz.

KAYNAKÇA

- Aghlara, L., & Tamjid, N. H. (2011). The effect of digital games on Iranian children's vocabulary retention in foreign language acquisition. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 29, 552-560.
- Akçay, D., & 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>
- Aksoy, & Çiftçi, (2022). Erken çocukluk döneminde oyun (7. Baskı). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Aral, N., & Doğan Keskin, A. (2018). Ebeveyn bakış açısıyla 0-6 yaş döneminde teknolojik alet kullanımının incelenmesi. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 317-348.
- Arnott, L. (2016). Küçük çocukların dijital oyunlarının ekolojik bir araştırması: Erken çocukluk döneminde çocukların teknolojilerle sosyal deneyimlerinin çerçevesi. *Early Years*, 36(3), 271-288.
- Asokan, S., Surendran, S., Asokan, S., & Nuvvula, S. (2014). Relevance of Piaget's cognitive principles among 4-7 years old children: A descriptive cross-sectional study. *Journal of Indian Society of Pedodontics and Preventive Dentistry*, 32(4), 292-296. <https://doi.org/10.4103/0970-4388.140947>
- Aydoğdu, F. (2018). Dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ulakbilge*, 6(31), 1-18. <https://doi.org/10.7816/ulakbilge-06-31-01>
- Biricik, Z., & Atik, A. (2021). Gelenekselden dijitalleşen oyun kavramı ve çocuklarda oluşan oyun kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1).
- Bozkurt, A. (2014). Homo ludens: Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 1-20.
- Budak, O. (2017). Çocuk gelişimi ve okul öncesi öğretmenleri ile annelerin dijital çocuk oyunlarına bakış açıları. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, 4(13), 158-172.
- Budak, K. S. (2020). Okul öncesi dönem çocukları için dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeğinin geliştirilmesi, problem davranışlarla ilişkisinin incelenmesi (Yüksek Lisans Tezi). Pamukkale Üniversitesi.
- Celayir, İ. (2015). İlkokul programı oyun ve fiziki etkinlikler dersinin işlevselliğinin ve geleneksel çocuk oyunlarının uygulanabilirliğine göre incelenmesi (Yüksek Lisans Tezi). Fırat Üniversitesi.
- Couse, L. J., & Chen, D. W. (2010). A tablet computer for young children? Exploring its viability for early childhood education. *Journal of Research on Technology in Education*, 43(1), 75-96. <https://doi.org/10.1080/15391523.2010.10782562>
- Danby, S., Evaldsson, A. C., Melander, H., & Aarsand, P. (2018). Situated collaboration and problem solving in young children's digital gameplay. *British Journal of Educational Technology*, 49(5), 959-972. <https://doi.org/10.1111/bjet.12636>

- Darga, H. (2021). Anasınınına devam eden 5-6 yaş grubu çocukların evlerinde oynadıkları dijital oyunların ve ebeveynlerin davranışlarının belirlenmesi. *Journal of Computer and Education Research*, 9(17), 447-479. <https://doi.org/10.18009/jcer.876987>
- Dijital Oyun Raporu. (2021). *Dijital Oyun Raporu- Güvenli İnternet Merkezi*. <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARy.pdf>
- Eremekçi, M., & Fidan, Ş. (2012). Oyun tasarım platformları: Oyunun eğitime ve kültüre etkisi. *Yaşam Biçimleri Dergisi*, 1(1), 851-856.
- Ergüney, M. (2017). İnternetin okul öncesi dönemdeki çocuklar üzerindeki etkileri hakkında bir araştırma. *Ulakbilge*, 5(17), 1917-1938.
- ESRB. (2024, Mayıs 19). Eğlence yazılımı derecelendirme kurulu. Wikipedia. https://tr.wikipedia.org/wiki/E%C4%9Flence_Yaz%C4%B1l%C4%B1m%C4%B1_Derecelendirme_Kurulu
- Goodwin, K. (2018). *Dijital dünyada çocuk büyütme- teknolojiyi doğru kullanmanın yolları* (T. Er, Çev.). İstanbul: Aganta Kitap Yayınevi. (Orijinal çalışma basım tarihi: 2018)
- Güneş, F. (2019). Dijital oyunlar ve etkileri. *Sınırsız Eğitim ve Araştırma Dergisi*, 8(2), 202-228.
- Güvendi, B., Tekkurşun Demir, G., & Keskin, B. (2019). Ortaokullarda dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11(18), 1194-1217.
- Hadlington, L., White, H., & Curtis, S. (2019). "I cannot live without my [tablet]": Children's experiences of using tablet technology within the home. *Computers in Human Behavior*, 94, 19-24. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.12.043>
- Hastings, E. C., Karas, T. L., Winsler, A., Way, E., Madigan, A., & 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. (2018). *Çağın vebası dijital oyun bağımlılığı ve başa çıkma yöntemleri*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Hazar, Z., & Hazar, M. (2017). Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 203-216. <https://doi.org/10.14687/jhs.v14i1.4387>
- Huizinga, J. (2018). *Homo Ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (Çev. Mehmet Ali Kılıçbay). Ayrıntı Yayınları.
- Işıkoğlu, N., & Erdoğan, E. (2021). Bebeklerin teknolojik araçları kullanmalarıyla ilgili anne görüşleri. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 54(1), 117-140.
- Kabakçı Yurdakul, I. K., Dönmez, O., Yaman, F., & Odabaşı, H. F. (2013). Dijital ebeveynlik ve değişen roller. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 12(4), 883-896. <https://www.acarindex.com/pdfler/acarindex-3490-9358.pdf>
- Karaman, N. N., & Dinçer, C. (2020). Okul öncesi dönem çocuklarının prososyal davranışlarının bazı değişkenler açısından incelenmesi. *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi*, 4(3), 639-664.
- Kars, B. G. (2010). Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi (Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi.
- Kaya, M. (2019). İlkokul öğrencilerinin dijital oyunlara yönelik algılarının incelenmesi (Yüksek Lisans Tezi). Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi.
- Kernan, M. (2007). *Play as a context for early learning and development*. Dublin: NCCA.
- Kol, S. (2017). *Erken çocuklukta teknoloji kullanımı* (7. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.

- Lawrence, M. S. (2017). Preschool children and iPads: Observations of social interactions during digital play. *Early Education and Development*, 29(2), 207-228.
- Lin, Y. H., & Hou, H. T. (2016). Exploring young children's performance on and acceptance of an educational scenario-based digital game for teaching route-planning strategies: A case study. *Interactive Learning Environments*, 24(8), 1967-1980.
- Livingstone, S. (2016). Parenting for a digital future. What are pre-schoolers doing with tablets and is it good for them? <https://blogs.lse.ac.uk/parenting4digitalfuture/2016/02/29/what-are-pre-schoolers-doing-with-tablets-and-is-it-good-for-them/>
- Ofcom. (2018). *Children and parents: Media use and attitudes report*. <https://www.ofcom.org.uk/research-and-data/media-literacy-research/childrens/children-and-parents-media-use-and-attitudes-report-2018>
- Önder, A., & Arslan-Çiftçi, H. (2017). *Erken çocuklukta oyun ve oyun yoluyla öğrenme*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Özsoy, D., & Atılğan, 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.
- Papadakis, S., Gözüm, A. İ. C., Kalogiannakis, M., & Kandır, A. (2022). A comparison of Turkish and Greek parental mediation strategies for digital games for children during the COVID-19 pandemic. In *STEM, Robotics, Mobile Apps in Early Childhood and Primary Education* (pp. 555-588). Springer, Singapore.
- PEGİ. (2024, Ağustos 17). Avrupa Oyun Bilgi Sistemi. Wikipedia. https://tr.wikipedia.org/wiki/Avrupa_Oyun_Bilgi_Sistemi
- Petrovska, S., Sivevska, D., & Cackov, O. (2013). Role of the game in the development of preschool child. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 92, 880-884.
- Piaget, J. (1965). The stages of the intellectual development of the child. *Educational Psychology in Context: Readings for Future Teachers*, 63(4), 98-106.
- Plowman, L., Stevenson, O., Stephen, C., & McPake, J. (2012). Preschool children's learning with technology at home. *Computers & Education*, 59, 30-37.
- Resnick, M. (2019). *Yaşam boyu anaokulu* (G. Sert, B. Çetin & C. Aşkın, Çev.). İstanbul: Aba Yayınları. (Orijinal basım tarihi 2017)
- Rhodes, A. (2017). *Screen time and kids: What's happening in our homes* (Detailed report). Melbourne (VIC): The Royal Children's Hospital Melbourne.
- Sapsağlam, Ö. (2018). Okul öncesi dönem çocuklarının değişen oyun tercihleri. *Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(1), 1122-1135.
- Shoshani, A. (2024). The impact of touch screen tablet caring games on empathic concern and compassion in young children. *International Journal of Human-Computer Interaction*.
- Senemoğlu, N. (2011). *Gelişim, öğrenme ve öğretim: Kuramdan uygulamaya* (6. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Devenci, T., & Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Education Journal*, 24(5), 2263-2278.
- Tuğrul, B., Ertürk, G., Özen, Ş., & Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27, 1-16.
- Türkiye İstatistik Kurumu. (2024). Hane halkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması. <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=21779>

- Üstündağ, A. (2019). 4-6 yaş arası çocuklar tarafından tercih edilen dijital oyunlar. *ÇKÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 10(2), 1-19.
- Yiğit, N. (2019). Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin anne/baba görüş ve uygulamaları (Yüksek Lisans Tezi). Ondokuz Mayıs Üniversitesi.
- Yiğit, E., & Günüş, S. (2020). Çocukların dijital oyun bağımlılıđına göre aile profillerinin belirlenmesi. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(1), 144-174.
- Zehir, H., Zehir, K., Ağgöl Yalçın, F., & Yalçın, M. (2019). Okul öncesi dönemde çocukların teknolojik araç kullanımı ve ailelerin bu araçların kullanımını sınırlandırmada kullandığı stratejiler. *Current Research in Education*, 5(2), 88-103.