

**T.C.**  
**SAKARYA ÜNİVERSİTESİ**  
**EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**  
**BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ÖĞRETMENLİĞİ ANABİLİM DALI**

**BİLGİSAYAR VE BİLGİSAYAR OYUNLARININ İLKÖĞRETİM  
İKİNCİ KADEME ÖĞRENCİLERİNİN PSİKOMOTOR GELİŞİM  
PROFİLLERİ ÜZERİNDEKİ ETKİSİNİN TESPİTİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**NURULLAH ÇELİK**

**TEMMUZ 2013**

**T.C.**  
**SAKARYA ÜNİVERSİTESİ**  
**EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**  
**BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ÖĞRETMENLİĞİ ANABİLİM DALI**

**BİLGİSAYAR VE BİLGİSAYAR OYUNLARININ İLKÖĞRETİM  
İKİNCİ KADEME ÖĞRENCİLERİNİN PSİKOMOTOR GELİŞİM  
PROFİLLERİ ÜZERİNDEKİ ETKİSİNİN TESPİTİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**NURULLAH ÇELİK**

**DANIŞMAN:**

**DOÇ. DR. ÇETİN YAMAN**

**TEMMUZ 2013**

## BİLDİRİM

Bu tezin yazılmasında bilimsel ahlak kurallarına uyulduğunu, başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunulduğunu, kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapılmadığını, tezin herhangi bir kısmının bu üniversite veya başka bir üniversitedeki başka bir tez çalışması olarak sunulmadığını beyan ederim.

  
Nurullah ÇELİK

## JÜRİ ÜYELERİNİN İMZA SAYFASI

“Bilgisayar ve Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim İkinci Kademe Öğrencilerinin Psikomotor Gelişim Profilleri Üzerindeki Etkisinin Tespiti “isimli bu yüksek lisans tezi, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalında jürimiz tarafından kabul edilmiştir.

Başkan

Doç. Dr. Çetin YAMAN

Üye

Yrd. Doç. Dr. Serdar TOK

Üye

Yrd. Doç. Dr. F. Anıl KONUK

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

24.7/2013

Doç. Dr. İsmail Güleç

Enstitü Müdürü

## ÖNSÖZ

‘Bilgisayar ve Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim İkinci Kademe Öğrencilerinin Psikomotor Gelişim Profilleri Üzerindeki Etkisinin Tespiti’ adlı bu çalışma ilköğretim döneminde bilgisayarın ve bilgisayar oyunlarının ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin seçilmiş bazı psikomotor gelişim profilleri üzerindeki etkisini tespit etmek amacıyla tasarlanmıştır. Bu çalışmanın hazırlanmasında çok büyük katkıları olan, bilgi birikimi ve engin tecrübeleriyle çalışmamın şekillenmesine vesile olan başta danışmanım olmak üzere sayın Doç. Dr. Çetin YAMAN’a ve Yrd. Doç. Dr. Gülten HERGÜNER’e teşekkürü bir minnet bilirim.

Çalışmamda yer alan analizlerin gerçekleştirilmesi aşamasında yardımlarını ve zamanını hiç esirgemeyen Öğr. Gör. İhsan SARI’ya teşekkür ederim.

Nurullah ÇELİK

17.07.2013

## ÖZET

### BİLGİSAYAR VE BİLGİSAYAR OYUNLARININ İLKÖĞRETİM İKİNCİ KADEME ÖĞRENCİLERİNİN PSİKOMOTOR GELİŞİM PROFİLLERİ ÜZERİNDEKİ ETKİSİNİN TESPİTİ

Çelik, Nurullah

Yüksek Lisans Tezi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü  
Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı

Danışman: Doç. Dr. Çetin YAMAN

Temmuz, 2013. 88 Sayfa.

Bu çalışma bilgisayarın ve bilgisayar oyunlarının ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin seçilmiş bazı psikomotor gelişim profilleri üzerindeki etkiyi tespit etmek amacıyla tasarlanmıştır.

Araştırmanın evrenini 2012-2013 eğitim-öğretim yılında Sakarya İlindeki ilköğretim okullarında okuyan öğrenciler, örnekleme ise bu evren içinden kolayda örnekleme yöntemi ile seçilen 286 öğrenci oluşturmuştur.

Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından hazırlanan demografik bilgiler formu ve öğrencilerin sosyal becerilerini değerlendirmek için ise Erdoğan ve Bacanlı (2003) tarafından Türkçeye çevrilen Matson Çocuklarda Sosyal Becerileri Değerlendirme Ölçeği (MESSY) kullanılmıştır.

Verilerin analizinde tanımlayıcı istatistiksel işlemler uygulandıktan sonra, değişkenler arasında herhangi bir anlamlı değişiklik olup olmadığını tespit etmek amacıyla Pearson Korelasyon Analizi, gruplar arası farkı karşılaştırmak için bağımsız T-Testi, gruplar arası farkın nerden kaynaklandığını öğrenmek için ise Post Hoc ve Tek Yönlü Varyans Analizi (One- Way ANOVA) uygulanmıştır.

Araştırma sonucunda; ilköğretim öğrencilerinin baba mesleği durumlarına göre bilgisayar kullanma sıklığı arasında anlamlı bir ilişki bulunurken, diğer alt boyutlar olan öğrencilerin bilgisayar kullanım sıklığıyla fiziksel gelişme arasında, sosyal ağlarda geçirdikleri zaman ile sosyal gelişimleri arasında, bilgisayar oyunu oynama sıklığıyla fiziksel gelişimleri arasında ve bilgisayar oyunu oynama sıklığıyla sosyal gelişimleri arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır.

**Anahtar kelimeler:** Bilgisayar, Bilgisayar Oyunları, Psikomotor Gelişim

## ABSTRACT

### EXAMINING THE EFFECTS OF COMPUTER AND COMPUTER GAMES ON PSYCHOMOTOR DEVELOPMENT PROFILES OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS

Çelik, Nurullah

Master Thesis, Institute Of Educational Sciences

Department of Physical Education and Sport Teaching

Advisor: Assoc. Prof. Dr. Çetin YAMAN

July, 2013. 88 Pages.

This study was designed to investigate the effect of computer and computer games on secondary school students' some selected psychomotor development profiles.

The population of the study consists of students who study at some secondary schools in Sakarya district. The sample of the research consists of 286 students chosen from this population via convenience sampling method.

To collect data a demographic information form which was prepared by the researcher and Matson Evaluation of Social Skill with Youngsters-(MESSY) to evaluate the skills of students which were adopted to Turkish by Erdoğan and Bacanlı (2003) were used in the study.

After the descriptive statistical processes had been applied in the analysis of datas, to detect whether there is any significant differences between variables, the Pearson Correlation test; to compare the differences between the groups, a T-Test and to detect from which groups the differences in between the groups originate, one-way Tukey test as Post Hoc test were used.

As a result of study, while a significant difference was found in the frequency of using computer in terms of the father's profession status, in the other sub-dimensions which are between computer usage frequency and body mass index, the time spent in social network and social development, the frequency of playing computer game and body mass index, frequency of playing computer game and social development no significant relation was found.

**Key Words:** Computer, Computer Games, Psychomotor Development

# İÇİNDEKİLER

Bildirim.....	i
Jüri Üyelerinin İmza Sayfası.....	ii
Önsöz.....	iii
Türkçe Özet.....	iv
İngilizce Özet.....	v
İçindekiler.....	vi
Tablolar Listesi.....	ix
Şekiller Listesi.....	x
Bölüm I.....	1
1. Giriş.....	1
1.1 Problem Cümlesi.....	3
1.2 Alt Problemler.....	3
1.3 Önem.....	3
1.4 Varsayım.....	4
1.5 Sınırlılıklar.....	4
1.6 Tanımlar.....	4
1.7 Simgeler Ve Kısaltmalar.....	7
Bölüm II.....	8
2.1 Gelişimle İlgili Temel İlkeler.....	8
2.2 Gelişimi Etkileyen Faktörler.....	11
2.2.1 Genetik Faktörler.....	11
2.2.2 Çevresel Faktörler.....	13
2.2.2.1 Doğum Öncesi Etmenler.....	13
2.2.2.2 Sırası Etmenler.....	14
2.2.2.3 Doğum Sonrası Etmenler.....	14
2.3 Gelişim Boyutları.....	15
2.3.1 Fiziksel Gelişim.....	15
2.3.1.1 Fiziksel Gelişimi Etkileyen Temel Faktörler.....	16
2.3.2 Bilişsel (Cognitive) Ve Zihinsel Gelişim.....	18
2.3.3 Duygusal Gelişim.....	18
2.3.4 Dil Gelişimi.....	19



2.3.5	Sosyal Gelişim.....	20
2.3.6	Hareket (Motor) Gelişimi.....	20
2.4	Oyun Nedir.....	23
2.4.1	Oyunun Tarihsel Gelişimi.....	25
2.4.2	Oyunların Ortaya Çıkışı.....	27
2.4.3	Oyunların Sınıflandırılması.....	28
2.4.3.1	İsmihan'ın Sınıflaması.....	28
2.4.3.2	Bühler'in Sınıflaması.....	29
2.4.3.3	Avedon Ve Smith'in Sınıflaması.....	30
2.4.4	Bilişsel Ve Sosyal Oyun Kategorileri.....	30
2.4.4.1	Bilişsel Oyunlar.....	31
2.4.4.2	Sosyal Oyunlar.....	31
2.4.5	Oyunun Özellikleri.....	32
2.4.6	Çocuğun Oyununu Etkileyen Etmenler.....	33
2.4.7	Oyunların Eğitim Ve Öğretimde Kullanılması.....	34
2.2.8.	Oyunun Çocuk Gelişimine Etkileri.....	35
2.4.8.1.	Oyunun Fiziksel Gelişim Üzerine Etkileri.....	36
2.4.8.2	Oyunun Dil Gelişimine Etkisi.....	36
2.4.8.3	Oyunun Sosyal Gelişim Üzerine Etkileri.....	36
2.4.8.4	Oyunun Duygusal Ve Zihin Gelişimine Etkisi.....	37
2.5	Ergenlikte Gelişimin Boyutları.....	38
2.5.1	Ergenlikte Fiziksel Gelişim.....	38
2.5.2	Ergenlikte Bilişsel Gelişim.....	40
2.5.3	Ergenlikte Duygusal Gelişim.....	41
2.5.4	Ergenlikte Sosyal Gelişim.....	42
2.5.5	Ergenlikte Ahlâki Gelişim.....	43
2.6	Bilgisayar, Bilgisayar Oyunları Ve İnternet.....	44
2.6.1	Bilgisayar Kullanımının Yaraları Ve Zararları.....	44
2.6.2	Türkiye'de Bilgisayar Ve İnternet Kullanımı.....	45
2.7	Bilgisayar Oyunları.....	47
2.7.1	Bilgisayar Oyunlarının Tarihi.....	50
2.8	Dijital Oyun Nedir Ve Türleri Nelerdir?.....	51
2.9	İnternet Ve Bilgisayar Oyunları Çocuğu Nasıl Etkiler?.....	52
2.10	Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Durumları, Oyun Tercihleri Ve Cinsiyet Farkları İle İlgili Yapılan Bazı Çalışmalar.....	55
Bölüm III	.....	58

Yöntem .....	58
3.1 Araştırma Modeli .....	58
3.2 Araştırmanın Evren Ve Örneklemi .....	58
3.3 Veri Toplama Araçları.....	58
3.4 Verilerin Toplanması .....	59
3.5 Verilerin Analizi .....	60
Bölüm IV .....	61
4.1 Bulgular .....	61
Bölüm V .....	69
5.1 Tartışma Ve Sonuç .....	69
5.2 Öneriler .....	73
Kaynakça .....	74
Ekler .....	81
Özgeçmiş .....	88

## TABLolar LİSTESİ

Tablo 4. 1: İlköğretim Öğrencilerinin Cinsiyetlerine Göre Dağılımı .....	61
Tablo 4. 2: İlköğretim Öğrencilerinin Yaş Ortalaması .....	61
Tablo 4. 3: İlköğretim Öğrencilerinin Yaş Grupları Frekans ve Yüzdeleri .....	61
Tablo 4. 4: İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar kullanım sıklığıyla BMI değişkeni arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan korelasyon Testi .....	62
Tablo 4. 5: İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama sıklığıyla BMI değişkeni arasında ilişkiyi belirlemek üzere yapılan korelasyon Testi.....	62
Tablo 4. 6: İlköğretim öğrencilerinin sosyal ağlarda geçirdikleri zaman ile sosyal gelişimleri arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan Korelasyon Testi .....	63
Tablo 4. 7: İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama sıklığıyla sosyal gelişimleri arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan korelasyon Testi.....	63
Tablo 4. 8: İlköğretim öğrencilerinin baba mesleği durumları ile bilgisayar kullanım sıklığı arasındaki farklılıkları belirlemek üzere yapılan Anova Testi.....	63
Tablo 4. 9: İlköğretim öğrencilerinin baba mesleği durumları ile bilgisayar kullanım sıklığı arasındaki farklılıkları belirlemek üzere yapılan Anova Testine göre Tukey HSD değerleri.....	64
Tablo 4. 10: Boy ve kilo değişkenlerinin bilgisayar kullanım sıklığı değişkeni ile arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan korelasyon analizi.....	65
Tablo 4. 11: Boy ve kilo değişkenlerinin bilgisayar oyunu oynama sıklığı ile arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan korelasyon analizi.....	65
Tablo 4. 12: Cinsiyete göre bilgisayar kullanım sıklığı durumlarını arasındaki farkı belirlemek üzere yapılan t-testi.....	66
Tablo 4. 13: Cinsiyete göre bilgisayar oyunu oynama sıklığı arasındaki fark t-testi .	66
Tablo 4. 14: Cinsiyete göre sosyal ağlarda geçirilen vakit sıklığı arasındaki farkı belirlemek üzere yapılan t-testi.....	67
Tablo 4. 15: Üç farklı okulun bilgisayar kullanım sıklıkları arasındaki farkı belirlemek üzere yapılan One Way Anova testi .....	67
Tablo 4. 16: Üç farklı okulun bilgisayar oyunu oynama sıklıkları arasındaki farkı belirlemek üzere yapılan One Way Anova testi .....	68

## ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 2. 1 : Vücutun büyümesine paralel olarak boy-beyin büyümesi .....	21
Şekil 2. 2 : 2-18 Yaş Arası Kızlarda Ağırlık Gelişim Yüzdeleri .....	21
Şekil 2. 3: 2-18 Yaş Arası Kızlarda Boy Gelişim Yüzdeleri .....	22
Şekil 2. 4: 2-18 Yaş Arası Erkeklerde Ağırlık Gelişim Yüzdeleri .....	22
Şekil 2. 5: 2-18 Yaş Arası Yaşa Göre BoyYüzdeleri .....	23
Şekil 2. 6 : Ch Bühler'in 5 oyun şekli .....	29
Şekil 2. 7: Bilişsel Oyun Tipleri .....	31
Şekil 2. 8: Sosyal Oyun Tipleri .....	32
Şekil 2. 9: Oyun-tabanlı öğrenme ile anlatıma dayalı öğrenme yöntemleri arasındaki farklar (Squire, 2003).....	35

# BÖLÜM I

## 1. GİRİŞ

Bilgisayarlar günümüz dünyasının en gelişmiş teknolojik araçlarından ve hayatımızın her alanında etkileri görülmektedir. Bilgisayarlarla tanışıldıktan kısa bir süre sonra bilgisayar oyunları ve sosyal paylaşım ağları gibi yeni kullanım alanları ile de tanışılmıştır. Bu alanlar aynı zamanda geniş bir yaş yelpazesi olan katılımcı kitlesine de sahiptir. Oyun sektörü geliştikçe etkileri ülkemizde de görülmektedir ve bu sayede oyun kültürü Türkiye’de de değişmektedir. Bu nedenle Türkiye’nin şu anda içinde bulunduğu durumu incelemek, bilgisayar oyunlarının ve sosyal paylaşım ağlarının etkilerini belirlemek önemli hale gelmiştir. Bu husus doğrultusunda Malone (1981), Sherry ve Lucas (2001) ve Tüzün’ün(2004) yaptığı araştırmalar literatürde önemli bir yer tutmaktadır. Malone (1981) insanların oyun oynama nedenlerini kontrol, meydan okuma, düşsel ortamlar yaratma ve merak gibi dört ana etkene bağlamıştır. Sherry ve Lucas (2001) ise oyun oynama nedeni olarak rekabet, meydan okuma, sosyal iletişim, çeşitlilik, canlandırıcı etki ve düşsel ortamlar yaratmayı görmektedir. Bunun dışında bilgisayar ve internetin günümüzde insanların sosyal ihtiyaçlarını karşılayıcı bir unsur haline geldiği görülmektedir. Özellikle son yıllarda bireylerin öncelikli olarak facebook olmak üzere çeşitli sosyal medya uygulamalarını kullandıklarını, neredeyse tüm duygu ve düşüncelerini paylaşabildiği sanal bir ortam oluşturulmuştur. Sosyal medya kullanımı bireylere göre farklılık göstermektedir. Sosyalleşme, kaçış, bilgilenme, eğlenme, iletişim, vakit geçirme, gibi isteklere cevap vermektedir. Bu isteklere cevap verirken, günümüzde insanları en hızlı ve en fazla kuşatan bir araç haline gelmiştir. Yine benzer çalışmalarda bireylerin, zaman geçirmek, rahatlamak ya da stresten kaçmak gibi nedenlerle de oyun oynamayı tercih ettikleri belirlenmiştir. 90’lı yıllardan günümüze tüm dünya çocukları arasında, geleneksel çocuk oyunlarından çok dijital oyun pratiklerinin yaygınlaştığı

görülmektedir (Erboy ve Akar Vural, 2010). Birçok çalışma klasik oyun formunun çok dışında olan bu yeni oyun ve sosyal paylaşım yöntemlerinin beraberinde birçok sorunları da getirdiğini belirtmektedir. Bu çalışmanın amacı bilgisayar oyunlarının ilköğretim düzeyindeki öğrencilerin bazı psikomotor gelişimleri üzerindeki etkisinin incelenmesidir.

## 1.1 PROBLEM CÜMLESİ

Bilgisayar ve bilgisayar oyunların ilköğretim ikinci kademe düzeyindeki öğrencilerin psikomotor gelişim profilleri üzerinde anlamlı bir etkisi var mıdır?

## 1.2 ALT PROBLEMLER

1. İlköğretim ikinci kademe öğrencilerinin bilgisayar kullanım süresiyle vücut kitle indeksi (BMI) arasında bir ilişki var mıdır?
2. İlköğretim ikinci kademe öğrencilerinin sosyal ağlarda geçirdikleri zaman ile sosyal gelişimleri arasında bir ilişki var mıdır?
3. İlköğretim ikinci kademe öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama sıklığıyla vücut kitle indeksleri (BMI) arasında anlamlı ilişki var mıdır?
4. İlköğretim ikinci kademe öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama sıklığıyla sosyal gelişimleri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
5. İlköğretim ikinci kademe öğrencilerinin baba mesleği durumları ile bilgisayar kullanım sıklığı arasında anlamlı bir fark var mıdır?

## 1.3 ÖNEM

Sedanter bir hayat tarzının başta şişmanlık olmak üzere insan sağlığını tüm boyutları ile olumsuz yönde etkilediği ve bilgisayarın yoğun şekilde hayatımıza girmesi ile oluşan bu yeni yaşam şeklinde insanları sedanter yaşam tarzına ittiği bilinmektedir. Bunun tüm dünyada önemli bir halk sağlığı problemi olduğu aşikârdır. Ayrıca bu yeni hayat tarzı gelişim çağındaki çocukların psikomotor gelişimlerini tüm boyutları ile olumsuz yönde etkilediği ile ilgili uzman kanaatleri vardır. Bu araştırma çağımızda teknolojik gelişmelere paralel olarak bilgisayar kullanımının artması, bilgisayar ve internet aracılığıyla dijital ortamlara erişimin artık çok kolay hale gelmesi, yalnızca yetişkin insanları değil aynı zamanda çocukları da bu alana dahil etmeyi cazip hale getirmiştir Teknoloji alanına günden güne daha çok dahil olan çocukların gelişimleri pek çok açıdan etkilenmektedir. Bu etkiyi saptamak amacıyla

yapılan bu çalışma, bilgisayar oyunlarının çocuk gelişimi üzerindeki önemini ortaya koymaktadır.

#### 1.4 VARSAYIM

Araştırmada Sakarya İl merkezine bağlı okullardan seçilen üç okulun yöneticilerinden alınan bilgiler doğrultusunda bu okullardaki öğrenci profillerinin birbirinden farklı üç sosyo-ekonomik düzeye sahip oldukları kabul edilmiştir.

#### 1.5 SINIRLILIKLAR

1. Bu araştırma ilköğretim 6.7.8. sınıflar düzeyindeki öğrenciler üzerinde yapılmıştır.
2. Araştırmada kullanılan anketler sadece Sakarya İlinde belirlenen ilköğretim okulu öğrencilerine uygulanmıştır.
3. Araştırmaya katılan öğrenci sayısı 286 ile sınırlıdır.

#### 1.6 TANIMLAR

**Motor** kelimesi anlam olarak ‘hareket’i ifade eder. Dünyaya gelen her birey, daha anne karnında iken fiziksel olarak gelişmeye ve hareket etmeye başlar. Dünyaya geldiğinde de bu gelişim hızla devam eder. Önceleri refleks olan bu hareketlerin bazıları, refleks olarak ömür boyu devam ederken, bazıları da zamanla organların bilinçli olarak kullanılması ile istemli motor becerilere dönüşür. Nefes alıp vermek ya da göz kırpmak ömür boyu bireyin istemi dışında da olsa devam eden refleksif hareketlerdir. Oysa tek ayak üzerinde sekmek ya da kâğıt kesmek, organların kullanımının bilinçli olması ile yapılan eylemlerdir ve ‘psikomotor gelişim’ içinde değerlendirilirler.

**Psikomotor Gelişim:** Psikomotor gelişim, yaşam boyu devam eden ‘motor’ becerilerde ortaya çıkan davranışların kontrol altına alınması sürecidir. Söz konusu olan davranışlar; duyu organları, zihin ve kasların birlikte çalışması ile ortaya çıkar.



Bir anlamda bu davranışların kontrol altına alınmasını sağlayan süreç, 'psikomotor gelişim'i ifade eder. Psikomotor gelişim, fiziksel büyüme ve merkezi sinir sisteminin gelişimine paralel olarak organizmanın isteme bağlı hareketlilik kazanması olarak tanımlanır (Megep, 2007).

**Dijital Oyun:** Binark ve arkadaşlarına göre (2008) dijital oyun; oyun oynama eyleminin sanal uzamda konsol oyunları, PC oyunları ve çevrimiçi (online) şeklindeki alt türler olarak gerçekleştirildiği oyunlardır.

**Bilgisayar:** Bilgisayarı pek çok şekilde tanımlamak mümkündür. Bu tanımlardan bazıları şu şekildedir:

Bilgisayar, verileri çok hızlı ve hatasız bir şekilde işleyerek bilgiye dönüştürebilen elektronik aygıtlardır. Dış ortamlardan veri alan, onları matematiksel ve mantıksal işlemlerden geçirip yeni anlamlı değerlere dönüştüren, elde edilen bu bilgileri sıralayabilen ve sınıflayabilen, gerekirse verileri depolayabilen ya da dış ortama aktarabilen elektronik ve elektro-mekanik makinelerdir (Temur ve Yalçın,2001: 5).

Bilgisayar sayısal ve alfabetik verileri işleyen elektronik bir aygıttır. Bilgisayar, verileri belirli bir program mantığında okuyarak, onları kendi anlayacağı dile çeviren, sonuçları kullanıcıya sunan, verileri saklayabilen ve belleğinde tutabilen elektronik bir araçtır (Seferoğlu, 2007: 112).

Bilgisayarlar kısaca veri işleme makinesi olarak tanımlanabilir. Veri işleme sırasında kullanılan fiziksel birimlere donanım, işlemlerin nasıl gerçekleşeceğini bildiren yönergelere de yazılım denir (Yıldız, 2004: 109).

**Sosyal Paylaşım Ağları:** Sınırlı bir sistem içerisinde bireylere, herkese açık ya da yarı açık profil oluşturmaya izin veren, bağlantıda bulunduğu diğer kullanıcıların listesini açıkça ortaya koyan ve sistem içerisinde diğerlerinin bağlantıda bulunduğu kişilerin listesini gösteren web tabanlı hizmetler olarak tanımlanır (Danah M. Boyd ve Nicole B. Ellison, 2007:1).

**Sosyal Gelişim:** Bireyin sosyal uyarıcılara ve grup yaşantısına, toplumdaki yaptırımlara karşı duyarlı olabilmesi, içinde bulunduğu grupla ya da yaşadığı kültürdeki diğer bireylerle geçinebilmesi onlardan biri gibi davranabilmesine sosyal gelişim, denir. Özetle; Sosyal gelişim, toplumsal beklentilere uygunluk gösteren kazanılmış davranış yeteneği olarak tanımlanabilir (Megep, 2007).

Oyun: Önceden belirlenen kurallara bađlı yürütölen ve yarışmacıların gücüne, becerisine veya şansına bađlı olarak bir sonuca ulaşılan etkinliktir (Binark ve Diđ., 2009:27).

Özhan'a (1990) göre ise oyun bir ya da birden fazla kişinin belli kurallar içinde zihni, bedeni ve ahlaki güçlerini geliştirmek amacı ile yaptıkları eğlence türü hareketlerdir.

Bir başka tanımlamada ise oyun, belirli, kesin zaman ve yer kuralları içindeözgürce kabul edilmiş, ancak kesinlikle bađlayıcı kurallara göre yürütölen, amacını kendi içinde taşıyan ve sıradan hayattan farklı olan, bilinçli ve gerilim duygusunun eşlik ettiđi gönüllü bir etkinlik ya da uğraşıdır (Akandere, 2006:1).

## 1.7 SİMGELER VE KISALTMALAR

MEB:	Milli Eğitim Bakanlığı
MEGEP:	Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi
PC:	Personal Computer
BMI:	Body Mass Index
SPSS:	Statistical Package for Social Science

## BÖLÜM II

### 2.1 GELİŞİMLE İLGİLİ TEMEL İLKELER

Gelişimle ilgili temel ilkeleri belirtmeden önce gelişimin ne olduğunu tanımlamak gerekirse Senemoğlu (2004) gelişimi, organizmanın döllenmeden başlayarak bedensel, zihinsel, dil, duygusal, sosyal yönden, belli koşulları olan en son aşamasına ulaşıncaya kadar sürekli ilerleme kaydeden değişim olarak tanımlamaktadır. Bunun yanı sıra gelişim bir süreçtir. Olgunlaşma ve öğrenme olmadan gelişim sağlanamaz (Senemoğlu, 2004: 3).

Olgunlaşma ise kalıtım ve çevre koşulları arasında etkileşim sonucu bireyin belirli olgunluk düzeyine ulaşmasını sağlayan biyolojik bir değişim olarak tanımlanmaktadır (Muratlı, 1998:4).

Öğrenme kavramı ise günümüz psikolog ve eğitimcilerinin hemen hemen hepsi tarafından, yaşantı ürünü, kalıcı izli davranış değişikliği olarak tanımlanmaktadır (Erden ve Akman, 1997:119).

İnsanın gelişim ilkeleri kültür, ırk ve köken farklılıklarına göre değişmeyen, bütün insanlar için geçerli olan evrensel ilkelere dir. İnsan gelişimi söz konusu ilkeler doğrultusunda gerçekleşmektedir. Bu ilkeler şöyle sıralanabilir:

- 1) Gelişim baştan ayağa, içerden dışarıya doğrudur.
- 2) Gelişim hızı her yaşta aynı değildir.
- 3) Gelişim kalıtım ve çevrenin ürünüdür.
- 4) Gelişimin boyutları birbirinden soyutlanamaz.
- 5) Gelişim bütünden özele bir yol izler.
- 6) Gelişim de bireysel farklılıklar söz konusudur.

7) Gelişim basit-ilkelden, zor-karmaşığa doğrudur.

8) Gelişim dönemler arasında hızı değişebilen fakat sürekliliği olan bir süreçtir.

Yukarıda sıralanan maddeler aşağıda sırasıyla açıklanmıştır.

**1) Gelişim Baştan Ayağa, İçerden Dışarıya Doğrudur:** Çocukların fiziksel ve motor gelişimlerinde kesin bir biçim vardır (Yaman, 2013). Döllenmeden itibaren bedenin baş bölgesi öncelikle gelişip büyür. Öteki beden bölümleri başa yakınlığına göre sırasıyla büyüüp gelişirler (İnanç ve Diğ., 2004:59). Bebekler oturmasını öğrenmeden önce başlarını dik tutmayı, emeklemeden önce oturmayı, yürümeden önce de emeklemeyi başarırlar. Bu gelişim biçimi bütün bebekler için aynıdır, ayrıca her çocuk bu fiziksel gelişim aşamalarını da hemen hemen aynı yaşlarda geçirir. Yeni doğan bebek öncelikli olarak baş, boyun ve üst ekstremiteler kaslarını kullanır. Bebek doğduğunda ilk refleks hareketlerini başını sağa sola çevirerek gösterir. Daha sonra uzanma, dokunma, tutma, oturma, ayakta durma, yürüme hareketlerini yapar. Bu sıra ile hareketleri yapan çocuk motorik gelişimde de fiziki gelişimde de yukardan aşağıya, içerden dışarıya sıralı bir yol izler.

**2. Gelişim Hızı Her Yaşta Aynı Değildir:** Gelişim süreklidir, bu süreklilik içerisinde her dönem aynı hızda değildir. Gelişimin en hızlı olduğu dönem çocuğun anne karnında geçirdiği dönemdir. Döllenme olayı sonucu meydana gelen yeni organizma hayatı boyunca kazanacağı boyun  $\frac{1}{4}$  ini doğuma kadar gerçekleştirir. Doğum öncesindeki 45-50 cm.lik boyu kazanmak için ortalama her ay boyun en az 5 cm büyümesi gerekmektedir. Eğer büyüme aynı hızda devam etseydi, çocuğun anaokuluna başladığında 3 metre olması gerekirdi. Bu da doğum öncesi gelişimin ne kadar hızlı olduğunu göstermektedir. Çocuk doğumdan sonraki ilk yıllarda da çok hızlı bir gelişim içindedir. İkinci hızlı büyüme dönemi olarak buluş dönemini söyleyebiliriz. Zihin gelişimi de ilk beş yılda çok hızlıdır.

**3. Gelişim Kalıtım ve Çevrenin Ürünüdür:** Çocuğun gelişimi önemli iki etmenin katkısıyla oluşur. Bunlar kalıtım ve çevre koşullarıdır. Gelişim kalıtım ile çevre etkileşim ürünüdür. Kalıtım, kişinin anne ve babadan genler yoluyla aldığı

özelliklerdir (Yaman, 2013). Kalıtım yoluyla anne ve babadan çocuğa bazı yetenek ve özellikler geçer. Bu yetenek ve özellikler çevre etkileri ile yeterliliklere dönüşür (Ulusoy, 2003).

Çevre ise, döllenmeden başlayarak insana etki eden tüm dış uyarıcılara denir. İnsanlar kalıtım özelliklerinin ve yaşadıkları çevre koşullarının birbirinden farklı oluşu nedeniyle gelişimlerinde de farklılık göstermektedirler aynı anne-babadan gelen ve aynı çevrede yetişen kardeşlerin bile gelişimleri birbirine benzememektedir. Her insanın kendine özgü bir gelişim biçimi vardır. Eğitimde de bireysel ayrılıklar unutulmamalıdır.

**4. Gelişimin boyutları birbirinden soyutlanamaz:** Çocuk doğduğu andan itibaren dış çevresi ile etkileşim halindedir (Yaman, 2013).

Herhangi bir alandaki büyüme ve gelişim diğer alanların büyüme ve gelişmesini de etkiler (İnanç ve Diğ., 2004:60).

Gelişim, fiziksel, zihinsel, duygusal ve sosyal alanlarda bir bütün olarak ilerler. Çocuğun fiziksel gelişimi onun hareket gelişimiyle sıkı derecede ilişkilidir. Kasların normal büyümesi hareket gelişimine temel hazırlar. Hareket gelişimi iyi olan çocuk diğer arkadaşlarıyla birlikte oyunlara katılıp oynayabilir ve bu da onun sosyal gelişimine etki eder. Çocuğun dil gelişimi onun zihinsel gelişimini büyük ölçüde etkilemektedir. Yine çocuğun duygusal yönden çekingen, ürkek, korkak olması, kendini baskı altında hissetmesi, onun sosyal ve zihinsel gelişiminde etkili olmaktadır (Yaman, 2013).

**5. Gelişim bütünden özele bir yol izler.** Döllenmeden sonra insanın genel görünümü ortaya çıkar; sonra alt sistemler, daha sonra da alt sistemlerin ayrıntıları gelişir (Başaran, 2000:26).

Bebeğin hareketleri önceleri başlangıçta bütünsel ve farklılaşmamıştır. Başlangıçta, önünde duran nesneyi avucunun tümünü kullanarak yakalamaya çalışan bebek yaşı ilerledikçe parmaklarını ve başparmağını yakalamak için kullanmaya başlar. Bunda sinir sisteminin özellikle beyinin gelişip olgunlaşmasının rolü büyüktür (Yaman, 2013).

**6. Gelişimde bireysel farklılıklar vardır.** Çünkü aynı yaştaki öğrencilerin; yetenekleri, gelişimleri, ilgi ve ihtiyaçları birbirinden farklıdır. Eğitim sürecinde

amaca ulaşmak için her öğrencinin istendik davranışları kazanmaları gerekir (Hançer, 2003:84).

**7. Gelişim basit-ilkelden, zor-karmaşığa doğrudur.** Gelişim tüm boyut ve dönemleri önce geneldir, bütündür daha sonra özele ayrıntıya geçilir.

**8. Gelişim dönemler arasında hızı değişebilen fakat sürekliliği olan bir süreçtir.** İnsanoğlu hayatının her döneminde eşit gelişim hızı göstermez, bazı dönemler çok hızlı bir gelişim olur iken, bazen daha yavaş bir gelişim olur, bazen ise gelişim durabilir. Örneğin insanoğlunu ana karnın fiziki gelişim hızı tüm hayatı boyunca devam edecek olsaydı, tüm insanlar birer dev olabilirdi (Yaman, 2013).

## 2.2 GELİŞİMİ ETKİLEYEN FAKTÖRLER

Büyüme canlılığın en temel özelliği olup bebeğin büyümesi genetik olarak anne ve babasından almış olduğu 23 çift kromozom sayesinde programlandıktan sonra birçok çevresel faktörlerin etkileşimi ile gerçekleşmektedir. Birincisi bebeğin genetik özellikleri, ikincisi ise bebeğin dışındaki faktörlerdir ki bunlara çevresel etmenler diyebiliriz. Çocuğun gelişiminde genetik özelliklerinin mi, yoksa çevresel etmenlerin mi daha etkili veya üzerinde birinci derecede etkili olduğu nu düşünmek doğru değildir. Çünkü bu iki grup faktörlerden hangisi yetersiz ise gelişim yavaşlayacak belki de gerileyecektir. (Yaman, 2013).

Gelişim, çevresel ve kalıtsal etmenler tarafından yaşamın üç döneminde de etkilenebilmektedir. Doğum öncesinde sağlıklı olarak gelişen bebeğin, doğum sürecinde oksijensiz kalma ya da doğum sonrası kaza ve zehirlenmeler sonucu gelişim bozulabilir (Megep, 2007). Ancak normal şartlar altında bir insan yavrusunun gelişimin etkilyen unsurları genetik ve çevresel faktörler olarak iki başlık altında toplayabiliriz.

### 2.2.1 Genetik Faktörler

Çocuğun gerek doğum öncesi, gerekse doğum sonrası büyüme gelişmesinin normal ve düzenli olabilmesi için ilk koşul sağlıklı bir genetik yapıya sahip olmasıdır (Atasaral, 2007)).

Gelişim kalıtım ve çevre arasındaki etkileşimin ürünüdür, bu çok temel bir gelişim ilkesidir. Çocuğun gelişimi, önemli derecede onu dünyaya getiren ilk hücre tarafından belirlenir. Çocuğun kalıtsal yetenek ve sınırlılıklarını göz önüne alıp, kapasitesinin üzerinde beklentilerden kaçınmak gerekir. Kalıtım ve çevre etmenleri arasındaki etkileşim aslında doğumdan önce başlamaktadır. Genotip ve fenotip kavramları, insan yapısında açığa vurulan ve vurulmayan özellikleri belirtmek için kullanılır. Genotip kavramına bir kişinin kalıtımsal yapısını meydana getiren bütün elemanlar yani tüm genetik donanımı girer, Fenotip ise kişinin açığa vurulmuş tüm nitelik ve özelliklerini kapsar ve kişinin kalıtımsal güçlerinin hangi ölçüde ve ne dereceye kadar gerçekleştiğini belirtir. Kişinin fenotipi: 1) ana rahmine düştüğünde döllenen yumurtadaki kromozom, genler ve gen dizilimleri 2) bu elemanlar arasındaki etkileşim (baskın genlerin zayıf genler üzerindeki baskısı veya birden çok gen faktörünün işe karışması) 3) doğumdan önce ve sonra çevrenin etkisinin ürünüdür

Gelişimi etkileyen çevresel faktörleri Muratlı (1998) temel olarak dört grupta toplamıştır. Bunlar; Genler, ırk, cinsiyet ve hormonlardır. Her çocuğun büyüme örneği, büyüme oranı, boyunun maksimum düzeye ulaşma zamanı ve hızı, cinsiyet ve kemik yönünden olgunlaşması genler tarafından belirlenir. Yapılan araştırmalarda başarılı sporcu olan ana babanın çocukları çoğunlukla başka spor dallarında olmak üzere yine başarılı bir sporcu olabilmektedir. Irk faktörünün de büyüme ve gelişme üzerinde etkili olduğunu belirten Muratlı (1998) vermiş olduğu bir örnekte siyah ırk çocuklarının, doğum ağırlıklarının beyazlara oranla daha az, ancak hayatın ilk yıllarında beyazlara göre daha hızlı bir fiziki ve psikomotor gelişim gösterdiklerini dile getirmiştir. Cinsiyet faktörü incelendiğinde ise çocuklukta erkeklerin kızlardan daha zayıf olduğu bir örnekle şöyle açıklanabilir: 7 yaşında kızlarda vücut yağ oranı %14, erkeklerde %12 civarındadır. Büyümeyle kızlar yağ kazanmaya, erkekler ise yağ kaybetmeye başlar. Son olarak ise hormonların büyüme ve gelişmeye etkisini bir cümleyle açıklamak gerekirse iç salgı bezlerinin (hormonlar) kana doğrudan doğruya gönderdikleri salgılar bedensel büyümede ve sağlığın korunmasında etkili olurlar (Muratlı, 1998:17-19).



## 2.2.2 Çevresel Faktörler

çok geniş bir yelpaze oluşturan çevresel faktörleri kronolojik ve anneye bağımlılık noktasında ele alırsak doğum öncesi ve doğum sonrası diye iki temel dönemde inceleyebiliriz.

### 2.2.2.1 Doğum Öncesi Etmenler

**Beslenme:** Doğum öncesinde bebeğin sağlıklı gelişebileceği bir ortamın hazırlanması, büyük ölçüde annenin beslenmesinin niteliği ile ilişkilidir. Beslenme bozukluğu olan anneler arasında erken doğum yapma, düşük kilolu ya da ölü bebek doğurma oranı oldukça yüksektir (Erden ve Akman, 2005:35)

**Zararlı Maddeler:** Santrock (1994) bağımlılık yapan uyuşturucu ya da sakinleştirici maddeler ile alkol ve sigaranın gebelik döneminde kullanılmaması gerektiğini belirterek yapılan bazı araştırmalarda sigara içen annelerin bebeklerinin düşük kilolu doğduklarını, bu bebeklerde solunum problemlerine ve ani ölümlere daha sık rastlandığını gösteren bulguların bulunduğunu dile getirmiştir.

**Zararlı ışınlar:** Gebeliğin erken dönemlerinde, özellikle de embriyo döneminde, annenin aşırı röntgen ışınlarıyla karşı karşıya kalması ya da atmosferde nükleer patlamalar nedeniyle oluşan aşırı radyasyon, gelişimde bozulmalara yol açmakta ve bu durum bebeklerde zihinsel gerilik, sinir sisteminde hasarlar gibi çeşitli sorunların gözlenmesine sebep olmaktadır (Erden ve Akman, 2005:36).

**Egzersiz:** Sporsal aktivitelerin kemik gelişimi üzerine etkisi birçok araştırmacıya konu olmuştur. Larson'a göre de sınırlı stres, kemiklerin büyümesi için faydalıdır. Hareketsizlik, kemik büyümesine zararlı sonuçlar verirken, aşırı ve şiddetli stres de kırıklara neden olur. Fiziksel olarak aktif olan çocuklar, pasif olan çocuklardan daha az yağlı vücut kütlelerine sahiptirler (Yaman, 2013).

**Hastalıklar:** Annede hastalıklara yol açan virüsler plasenta engelini aşarak embriyo ya da fetüsü de etkileyebilmektedir. Özellikle kızamıkçık, frengi, herpes, çocuk felci bebek üzerinde olumsuz etkileri bilinen hastalıklardır. Bu hastalıklar bebekte körlük, sağırılık, iç organların işlevlerinde bozukluklar ya da zeka geriliklerine neden olabilmektedir (Erden ve Akman, 2005:36).

**Sosyo-ekonomik Durum ve Sosyo-kültürel Yapı:** Büyüme ve gelişme, yaşanılan ortamın rahatlığına, kültür düzeyine de bağlıdır. Aile ve toplumsal çevre, yüksek

gelişme gizilgücü olan insan için gerekli uyaran besinlerini ve öğrenme olanaklarını sağlar. Bununla beraber sosyo-ekonomik faktörlerin büyümedeki değişik etkilerini tam olarak saptamak kolay değildir. Yoksul aileler, parasal endişeleri olduğu için belki de aynı değerde besleyici gıdaları sağlayamazlar. Yine yoksul aileler de kalabalık olurlar bu durum, paylaşılacak besin miktarının azalmasına sebep olur (Yaman, 2013).

#### **2.2.2.2 Doğum Sırası Etmenler**

Doğum sırasında bebeğin ters gelmesi, bebeğin boynunun kordona dolanması gibi nedenler bebeğin yeterince oksijen alamamasına neden olabilir. Bu durumlarda bebeğin beyinde önemli bazı işlev bozuklukları ortaya çıkabilir (İnanç ve Diğ., 2004:61).

#### **2.2.2.3 Doğum Sonrası Etmenler**

- Egzersiz: Sporun, çocukların gelişimi üzerinde yarattığı etkiler konusunda (özellikle boy ve ağırlık gelişimi konusunda) birçok araştırma bulunmaktadır. Malina'ya göre, fiziksel aktiviteler organizmada azot tutulmasını ve protein sentezini arttırmakta, sonuç olarak lateral büyümeyi uyarmaktadır. Bu nedenle ağırlıkta gözlenen artış, boy da gözlenenden daha fazladır.
- Beslenme: Çocuk sağlığı ve gelişimi üzerine yapılan birçok araştırma proteinli besinlerin kemiklerin uzaması, kas ve iskeletin olgunlaşması yönünden etkinliğini ortaya koymuştur. Büyüyen çocuk ve gençlerde yapı maddelerinin metabolizması çok önem taşır. Hızlı büyüme ve değişim süreçleri nedeniyle birçok metabolik değişimler gerçekleştiği için temel metabolizma faaliyetleri de artar.
- Sosyo-ekonomik düzey ve kültürel Yapı: Büyüme ve gelişme, yaşanan ortamın rahatlığına, kültür düzeyine de bağlıdır. Aile ve toplumsal çevre, yüksek gelişme gizilgücü olan insan için gerekli uyaran besinlerini ve öğrenme olanaklarını sağlar. Öğrenme olanakları ve uyaran besinleri, yaşamın ilk yıllarında beyin gelişmesini, sonraki yıllarda da beyin gizilgüçlerini kullanmasını etkiler, biçimlendirir. Böyle bir etkileşim,

kuşkusuz insanın çok karmaşık ve geniş davranış repertuvarının ve uyum güçlerinin gelişmesi demektir

- Kazalar: İnsan, dünyadaki yaşam yerini ve doğanın koşullarını kendisi belirleyemez. Gündüz ve gece değişimleri, mevsimler, dünyadaki yaşam noktası (Kutuplarda ya da ekvatorda yaşaması gibi), doğal afetler ve bunlara bağlı travmalar gelişmeyi etkileyen faktörlerdir (Yaman, 2013).
- Zararlı maddeler: Sigara, alkol ve uyuşturucu gibi maddeler gelişimi olumsuz etkileyerek, bebeklerin hem fiziksel hem de bilişsel gelişimlerinde sorunlara yol açmakta, hatta bebeklerin madde bağımlılığı ile birlikte doğmalarına bile neden olmaktadır (Santrock, 1994).
- Cinsiyet: Büyüme gelişme süreci kız ve erkek çocuklarda farklıdır. Doğumda kızların tartısı daha düşüktür. Doğum tartıları aynı olan erkek ve kız çocuklar karşılaştırıldığında kızlar daha ileri bir gelişme düzeyi gösterirler. Ergenlik dönemine erken giren kızlar hızlı büyür, ancak çabuk dururlar. Erkeklerde kas dokusu daha fazla gelişir, boy daha uzun olur (WEB1).

## 2.3 GELİŞİM BOYUTLARI

### 2.3.1 Fiziksel Gelişim

Çocuğun gelişimini anlayabilmek için fiziksel gelişiminde tam olarak anlaşılması gerekir, çünkü fiziksel gelişim çocuğun davranışlarını doğrudan veya dolaylı olarak etkiler.

Fiziksel gelişimin doğrudan etkisi çocuğun neler yapabileceği ile ilişkili iken, dolaylı olarak etkileri çocuğun kendine ve çevresine karşı tutumlarında gözlenir (Gökmen ve diğ., 1995).

Büyüme ve gelişim, yaşamın başlangıcından sonuna kadar devam eden dinamik bir süreçtir. Gelişimin bedensel, zihinsel, duygusal ve toplumsal yönleri vardır. Bu yönler sürekli birbirini etkilemektedir. Fiziksel gelişim bütün bir gelişimin temelini oluşturduğu için, gelişimin öteki alanları üzerinde önemi bulunmaktadır (İnanç ve Diğ., 2004:75).

Dolayısıyla çocuğun gelişimini bir bütün olarak kavrayabilmek için psikolojik olduğu kadar fizyolojik gelişimi de bilmek gerekir. Çünkü, fiziksel gelişim, çocuğun davranışını hem doğrudan, hem de dolaylı olarak etkiler. Doğrudan etkiler, çünkü bedensel gelişim, çocuğun "neler yapabileceğini" belirler. Örneğin, yaşlarına göre sağlıklı bir gelişme gösteren çocuklar, oyun ve spor faaliyetlerinde akranlarıyla eşit koşullarda yarışır. İyi gelişmemiş çocuksa, bu yarışmalarda elverişsiz durumu nedeniyle geri kalır ve gruptan atılır. Fiziksel gelişme, davranışı dolaylı olarak etkiler, çünkü çocuğun kendine ve diğerlerine karşı tutumu bedensel gelişiminin de etkisi altındadır. Bu tutumlar çocuğun gösterdiği uyumlara yansır. Örneğin, şişman bir çocuk kısa sürede kendisinden ince olanlara ayak uyduramadığını fark eder. Bu da çoğunlukla çocuğun kişisel yetersizlik duygusuna kapılmasına yol açar. Buna ek olarak, eğer akranları kendisiyle yavaş davrandığı için oynamayı istemezler ve de çeşitli adlar takarak alay ederlerse, çocukta aşağılık duygusu gelişebilir. Bu tür duygular çocuğun kişilik gelişiminde çok önemli rol oynar (Yavuzer, 2012:33-34).

### **2.3.1.1 Fiziksel Gelişimi Etkileyen Temel Faktörler**

Fiziksel gelişim için yeterli beslenmeye, ısı ve nem ortamına gereksinim vardır. Ancak, bu koşullarda genetik elemanlar ve hormonal büyüme uyarılır ve gelişme sağlanır. J. M. Tanner, bedensel gelişimin türü ve hızında, kalıtım ve çevre faktörlerinin karşılıklı etkileşiminin önemine değinmiştir. Tanner'a göre, bedensel gelişimi etkileyen temel faktörler şu başlıklarda toplanabilir:

- *Kalıtım:* Bu etkenin büyüme üzerindeki önemi çok büyüktür. Genetik büyüme planı, bir bakıma tüm büyüme olgusunun içerdiği fonksiyon ve kavramlar biçiminde formüle edilebilir.
- *Irk:* Doğumla birlikte siyahların beyazlara oranla iskelet gelişimi açısından daha üstün oldukları görülür. Bu farklılık, zenci çocuklardaki diş gelişiminin daha önce başlamasıyla ortaya çıkar. Beslenme ve diğer çevresel koşulların yeterli olması halinde, zenci çocukların iskelet gelişimindeki üstünlükleri 2-3 yıl sürer (Yavuzer, 2012:35).
- *Cinsiyet:* Kız ve erkek çocukların motor performans farklılığı, sosyal ve kültürel nedenlerden ileri gelmekte olup her iki cinsteki çocuklara, tüm

aktivitelere katılım ve eğitimde eşit koşullar sağlandığında ergenlik dönemine kadar cinsiyet farklılıkları meydana gelmemektedir. Ergenlik çağı, kız çocuklarında erkeklerden iki yıl önce başlar. Bu nedenle kızlarda erkeklerden iki yıl önce hızlı büyüme ve gelişme görülür. Ama iki yıl sonra erkeklerde büyüme ve gelişme birden hızlanır ve birkaç yıl devam eder. Bu da erkeklerin aynı yaştaki kızlardan çoğunlukla daha uzun olmalarını sağlar (Mengütay: 2005:35).

- *Beslenme:* Yetersiz beslenme, büyümeyi geciktirir. Yetersiz beslenmenin sürekliliği, bedensel ve zihinsel gelişimi olumsuz yönde etkiler. Biri 1911-1953 yıllarında, diğeri 1920-1940 yıllarında gerçekleştirilen iki araştırmada, savaş sonrası yıllarda besinin azalmasına koşut olarak boy gelişmesinde belirgin bir düşme saptanmıştır.
- *Hastalık:* Kısa süreli hastalıklar büyümede kalıcı bir gerilemeye neden olmamakla birlikte, hastalıkta izlenmesi gereken beslenme rejiminin (diyet) uzun süre aksaması ya da yetersiz olarak devam etmesi, çocukta birtakım gelişim bozukluklarına yol açabilir. Geçirilen büyük bir hastalık, çoğu kez büyümenin yavaşlamasına neden olur. Böyle durumlarda çocuğun sağlığına kavuşmasıyla birlikte akranlarına yetiştiği görülür.
- *Psikolojik Bozukluklar:* Ruhsal zorlanma (stress), yavaş gelişmeye, ender olarak da bedensel gelişmede gerilemeye neden olabilir.
- *Sosyo-Ekonomik Statü:* Farklı toplumsal katmanlardan gelen çocuklar, her yaş grubunda farklı beden ölçüsüne sahiptirler. Yapılan araştırmalar, ekonomik açıdan üstün ve sağlıklı koşullarda büyüyen çocukların, ekonomik açıdan düşük düzeydeki çocuklara oranla daha gelişmiş olduklarını göstermiştir. Bu farklılığın oluşumunda beslenme, uyku, egzersiz ve boş zamanların değerlendirilmesi etkenlerinin rol oynadığı saptanmıştır (Yavuzer, 2012:35-36).
- *Sporsal Aktiviteler:* Muratlı (1997)'a göre egzersiz, kemik genişliğini ve mineralizasyonu artırırken hareketsizliği azaltmaktadır. Hareketsizlik kasların protein yapısında bir azalma, kemik yapılarında ise demineralizasyona sebep olmaktadır. Egzersiz ise kas dokusunun kanlanmasını artırarak kemiğin enine büyümesini etkiler (Muratlı, 1997:24-25).

### 2.3.2 Bilişsel (Cognitive) ve Zihinsel Gelişim

Bir gelişim döneminden bir başkasına geçilmesinin çok daha karmaşık bir süreç içinde gerçekleştiğini öne süren ve görüşleri güncelliğini koruyan İsviçreli bilim adama Jean Piaget, bilişsel gelişimi açıklamaya yönelik çok farklı ve kapsamlı bir bakış açısı ortaya koymuştur (Erden ve Akman, 1997:51). Piaget ve arkadaşları, çocuğun doğumdan ergenliğe kadar olan bilişsel (cognitive) gelişmesini ayrıntılı araştırmalarla incelemişler ve bazı kavramlarla algıların doğuştan itibaren kazanılmış olabileceğini belirlemişlerdir. Piaget, bebeklik döneminde çocukların, objelerin devamlı olduklarını, değişmezliklerini bile düşünemezken, zamanla biçim ve büyüklük kavramlarını tanımaya başladıklarını söylemektedir. Piaget'nin temel ilgisi, doğumdan itibaren insan bilişinin bireyin dünyayı öğrendiği ve anladığı düşünce süreçlerinin- gelişimidir. Biliş (cognition) sözcüğü, dünyamızı öğrenmeyi ve anlamayı içeren zihinsel faaliyetler anlamına gelir ve şu süreçleri kapsar:

*Algılama:* Gerek iç, gerekse dış dünyadan edinilen bilgilerin yorumlanması, organize edilmesi ve yeniden bulunmasıdır.

*Bellek:* Algılanan bilginin bulunup getirilmesi ve depo edilmesidir.

*Muhakeme:* Bilginin, belirli bir anlam çıkarma ve sonuca varma amacıyla kullanılabilmesidir.

*Düşünme:* Bilginin ve çözümlerin nitelikçe değerlendirilmesidir.

*Kavrama:* Bilginin iki ya da daha fazla kısmı arasındaki yeni ilişkilerin tanınabilmesidir. (Yavuzer, 2012:39).

### 2.3.3 Duygusal Gelişim

İnsan, hayatı boyunca çevreden gelen uyarıcıların etkisiyle çeşitli duyguları yaşar. Birey sosyal çevre ile etkileşim içindeyken az ya da çok haz ve elem duyguları içindedir. Çocukların fizyolojik ve psikolojik ihtiyaçlarının karşılanması ya da karşılanmaması onlarda bazı duyguların oluşmasına neden olur. Yaşamın ilk günlerinde altı değiştirilen, karnı doyurulan bebek haz duyar. Ancak büyümeyle birlikte sadece fiziksel ihtiyaçlarının karşılanması haz duyması için yeterli değildir. Çocuk; annesinin kucağında olmak, sevilme, okşanma, annesinin sıcaklığını hissetmek ister. Görüldüğü gibi duygular, birey olmanın en önemli unsurudur. Bütün insanların, yeni doğmuş bebeklerin bile duyguları vardır. Sosyalleşmenin olabilmesi

için duygular temel rolü üstlenir. Bu yüzden duygular, yaşama uyum sağlama fonksiyonlarıdır (Megep, 2007).

Bebek, bazı duygusal davranış biçimleriyle birlikte dünyaya gelmez (Yavuzer, 2012:44). Duygularla ilgili gelişme doğumdan itibaren hayat boyu devam eder (Kulaksızoğlu, 2009:65). Tutumlar ve duygular zamanla oluşur ve kazanılır. Çocukların heyecanları konusunda yapılan çalışmalar, onlardaki duygusal gelişimin hem olgunlaşma, hem de öğrenme sonucu oluştuğunu, bunlardan hiçbirinin tek başına etkili olmadığını ortaya koymaktadır (Yavuzer, 2012:44).

### **2.3.4 Dil Gelişimi**

Dil, düşünce duygu ve isteklerin, bir toplumda ses ve anlam yönünden ortak olan kurallar ve öğelerden yararlanılarak başkalarına aktarılmasını sağlayan, çok yönlü, çok gelişmiş simgesel bir dizgedir (Pehlivan, 2005:26). Dil, insanların birbirlerine bilgi, düşünce ve eğilimlerini aktarabilmelerinin yanı sıra, fikirlerini düzenleyebilmelerine ve duygularını ifade edebilmelerine olanak hazırlar. Kültür değerlerimiz ve bilgilerimizin çoğu kuşaktan kuşağa sözlü ya da yazılı kaynaklar yoluyla iletilmektedir. Dil, çocuğu egosundan uzaklaştırıp, onun sosyal bir kişi olmasını sağlayan, kendisini kontrol ve takip ettirebilen, düşüncelerini, duygularını ve davranışlarını yavaş yavaş öğretebilen ve kendini güvenli hissetmesine yardım eden bir olgudur. Dil gelişimine ilişkin incelemeler, çağdaş çocuk psikolojisi araştırmaları arasında en heyecan verici ve yoğun olan çalışmaları oluşturmaktadır. Çünkü, çocuğun dile ilişkin yeteneklerinin gelişimi, akıl almaz bir hızla gerçekleşmektedir (Yavuzer, 2012:43). Aynı yaştaki çocukların kullandıkları sözcüklerin sayısı, kurdukları cümle yapıları, hatta ses tonları ve vurgulamaları bile birbirlerine benzemektedir (Erden ve Akman, 1997:62). Tüm kültürlerdeki çocukların hemen hepsi, ilk sözcüklerini ortalama olarak 12-18 ay dolaylarında söylerler. Dört yaşına geldiklerinde, çoğunluğu iyi düzenlenmiş cümleler kurarlar, hatta zaman zaman düşüncelerini sürpriz sayılabilecek kadar karmaşık cümlelerle ifade edebilirler. 6 yaşındaki bir Amerikalı çocuğun sözcük dağarcığı 8.000-14.000 sözcüğü içermektedir. Bu da 1 yaşından 6 yaşına kadar çocuğun sözcük dağarcığına her gün 5-8 sözcüğün eklenmesi anlamını taşır. (Yavuzer, 2012:44).

### 2.3.5 Sosyal Gelişim

Bireyin sosyal uyarıcılara ve grup yaşantısına, toplumdaki yaptırımlara karşı duyarlı olabilmesi, içinde bulunduğu grupla ya da yaşadığı kültürdeki diğer bireylerle geçinebilmesi onlardan biri gibi davranabilmesine sosyal gelişim, denir. Özetle; Sosyal gelişim, toplumsal beklentilere uygunluk gösteren kazanılmış davranış yeteneği olarak tanımlanabilir. Megep (2007) sosyalleşmenin bireyin toplumun sosyal değerlerini anlamasına; bu sosyal değerler doğrultusunda kendine uygun davranışlarla uymasına, bunları sürekli geliştirerek uygulamasına dayandığını belirtmektedir. Çocuğun, ailenin sosyal değerlerini algılamaya başlaması, bunları kendine göre eleştirmesi ve davranışa dönüştürmeye çalışması sosyalleşmesinin ilk göstergelerdir. Diğer gelişim alanlarında olduğu gibi, erken çocukluk çağında kazandığı sosyal değerler ve sosyal yaşantılar daha ileri yaşlardaki sosyal gelişimin temelini oluşturur. Çocuğun sosyalleşmesi kalıttan çok, çevrenin etkisine yani öğrenmeye dayanır. Çocuğun çevresindeki kişilerle sürekli etkileşim içinde olması, onun sosyalleşmesini sağlar. Çocuğun sosyal gelişimini iyi tanımak gerekir. Aksi halde çocuktan gelişim düzeyinin üstünde yapamayacağı davranışları isteyerek, onu uyumsuzlaştırmış veya gelişim düzeyine göre sosyalleşmesini geciktirmiş olabiliriz (Megep, 2007).

Greer-Chase ve arkadaşlarına (2002) göre eğer çocuklar erken çocuklukta sosyal yönden iyi gelişmemişse bu çocukların ileriki yaşamlarında anti-sosyal davranış, suç işleme ve uyuşturucu kullanımı gibi uyumsuz davranışlar sergileme riski muhtemeldir.

### 2.3.6 Hareket (Motor) Gelişimi

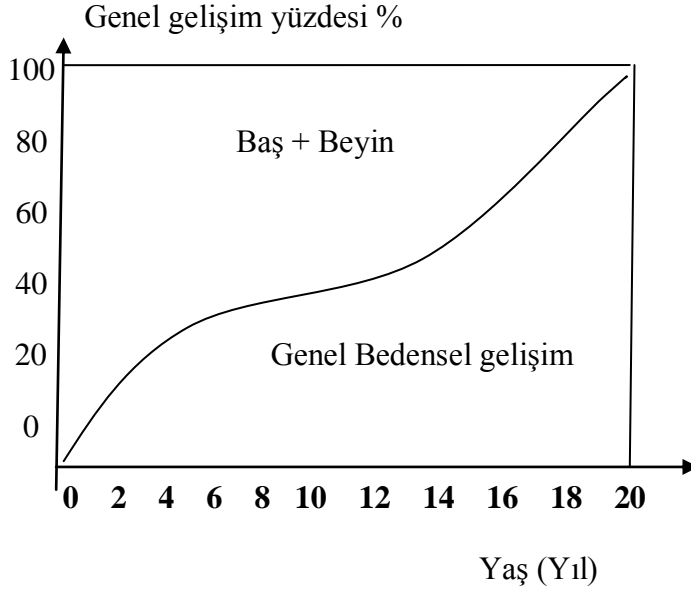
Hareket, vücudun herhangi bir bölümündeki gözle görülür değişim pozisyonu, vücudun konum değiştirmesidir. Başka bir deyişle, hareket, bir kişiye ya da belirli bir noktaya göre yer değiştirmek olarak tanımlanabilir. Hareket eğitimcileri, hareket kavramını "organize olmuş hareketler serisi" olarak tanımlamaktadır. (Ertan, 2012:5).

Bilindiği gibi insanın hareketleri; istem dışı **refleksler** ve bilinçli **reaksiyonlar** olmak üzere iki bölümde ele alınır. Başlangıçtaki refleksler (Emme, yutma, tonik boyun refleksleri, moro refleksi ve yakalama refleksi gibi) büyüme ve gelişmeye bağlı olarak bilinçli hareketlere dönüşür. Refleksler, orta beyin ve omurilik aracılığıyla oluşurken, istemli tepkiler beyin korteksi tarafından kontrol edilir. Orta

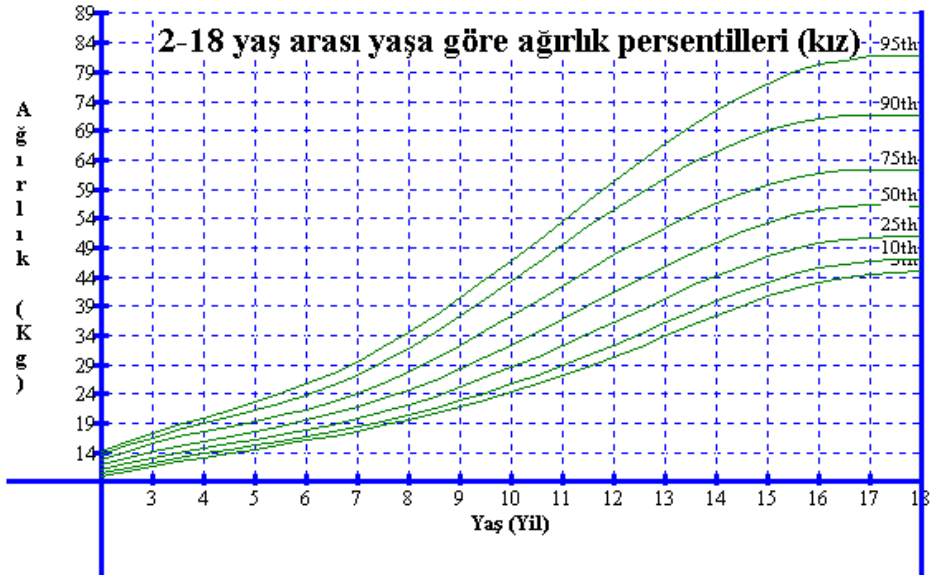


beyin ve omurilik daha önce evrimleşir. Yapı ve görev bakımından ise beyin korteksinden daha ilkedir. Beyin korteksi doğumla birlikte hızla büyürken, artan kas kuvveti ve koordinasyona bağlı olarak bilinçli hareketler daha da kontrollü olarak yapılır. Beyin altı yaşında yetişkinlikteki büyüklüğünün %90-95 değerine erişir. (Muratlı, 1997:32).

Şekil 2. 1 : Vücudun büyümesine paralel olarak boy-beyin büyümesi

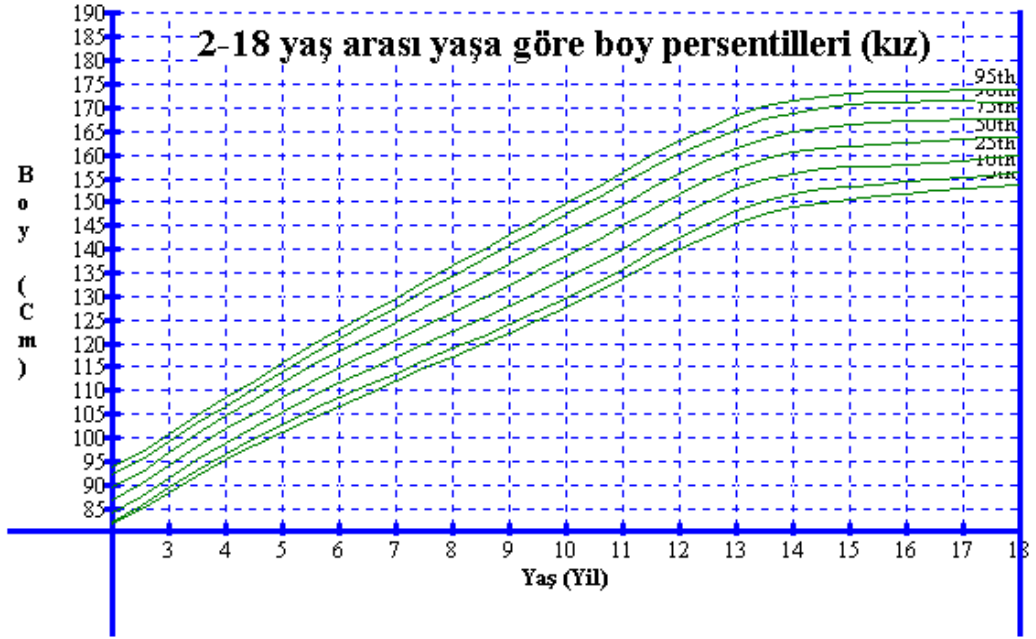


Şekil 2. 2 : 2-18 Yaş Arası Kızlarda Ağırlık Gelişim Yüzdeleri



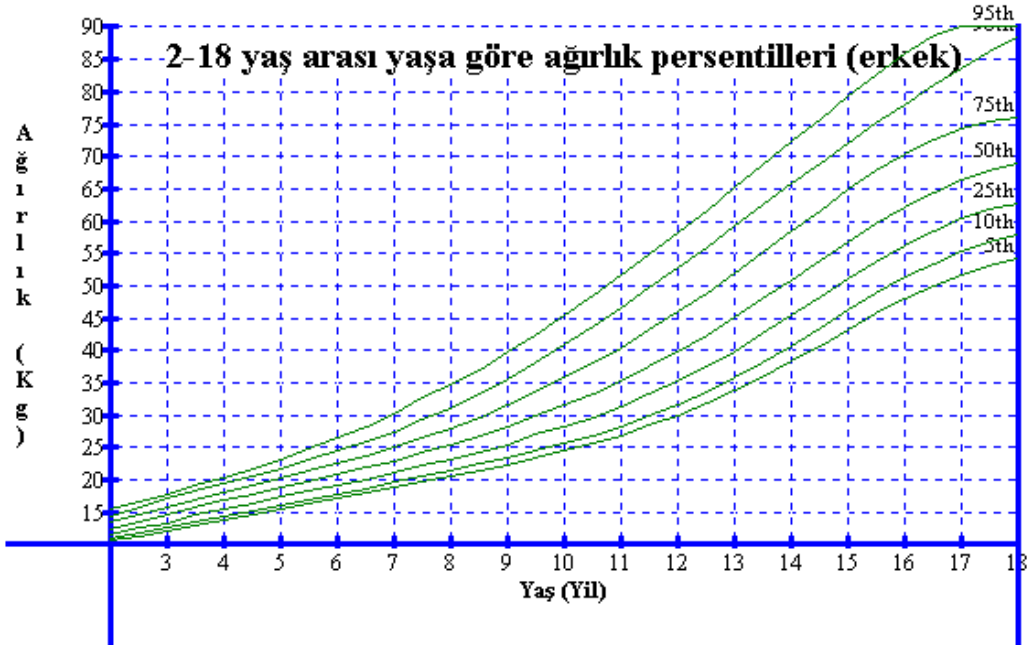
(Yenibaş, 2013)

Şekil 2. 3: 2-18 Yaş Arası Kızlarda Boy Gelişim Yüzdeleri



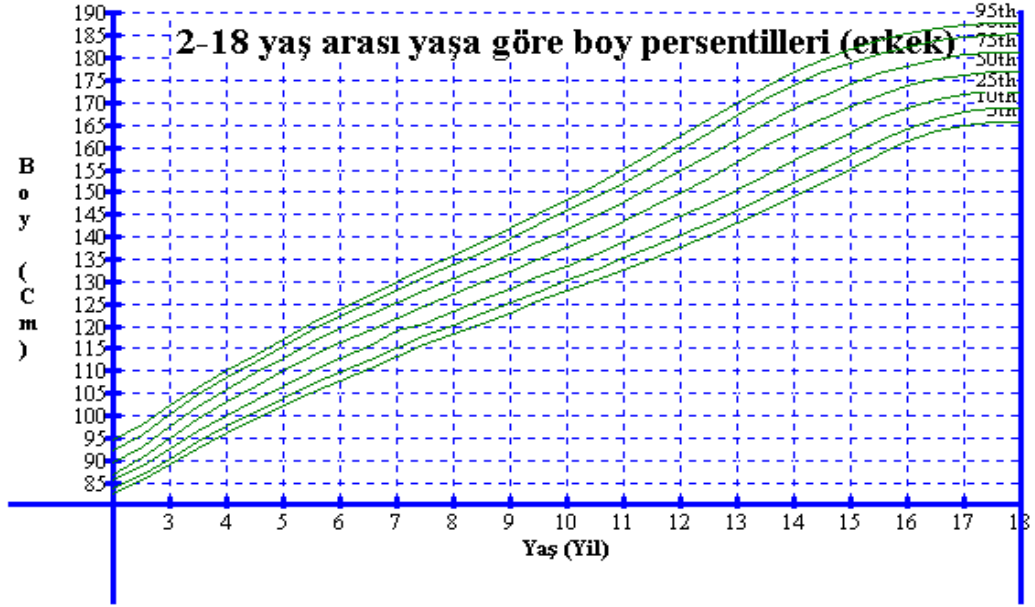
(Yenibaş, 2013)

Şekil 2. 4: 2-18 Yaş Arası Erkeklerde Ağırlık Gelişim Yüzdeleri



(Yenibaş,2013)

Şekil 2. 5: 2-18 Yaş Arası Yaşa Göre BoyYüzdeleri



(Yenibaş,2013)

## 2.4 OYUN NEDİR

Çocuğun eğitim ve gelişimindeki önemli katkılarından dolayı oyun daima psikoloji ve eğitimin yakından ilgilendiği kavramlardan biri olmuş ( Gehlbach, 1991:137) ve bu bağlamda tanımlanmaya çalışılmıştır. Örneğin; Shiller (Karabacak, 1996:10) oyunu birikmiş enerjinin harcanması değil, yetilerin uygunluğu, eğilimlerin uyumu, duyguların özgürlüğü biçiminde tanımlamıştır. Oyun insanoğlunun var olduğu her çağ ve yerde varlığını eğitim ve gelişim açısından sürdürmüş önemli bir etkinliktir. Çocukların doğdukları andan itibaren başlayan oyun aktiviteleri onların bıkmadan ve usanmadan yaptıkları belli becerileri geliştirici ve pekiştirici bir araç niteliğine dönüşmektedir. Çocuğun oyun yoluyla geliştirdiği beceriler; 1) Temel becerileri pratik etmek, 2) Nesnelere ve insanlar hakkında bilgi edinmek, 3) Bilişsel gelişime katkıda bulunmak, 4) Rol yapma yoluyla sosyal rolleri öğrenmek, 5) İmgelem gücünü ve sembolleştirme işlemlerini geliştirmek ve 6) duygusal gelişime katkıda bulunmak biçiminde sıralanabilir (Pehlivan, 2005:8).

Lazarus (1883) oyunun kendiliğinden ortaya çıkan, hedefi olmayan, mutluluk getiren serbest bir aktivite olduğunu belirtmiştir (Özdoğan, 2000:101).

Özhan' (1990:3)' a göre, oyun bir ya da birden fazla kişinin belli kurallar içinde zihni, bedeni ve ahlaki güçlerini geliştirmek amacı ile yaptıkları eğlence türü hareketlerdir (Pehlivan, 2005:8).

John ( Karabacak, 1996:10)' a göre, oyun çocuğun yaşamını belirleyen çekirdektir.

Coillois (1958)'e göre, oyun serbestçe kabul edilmiş fakat bağlayıcı olan kurallara göre belli bir alan ve zaman süreci içinde sürdürülen, gerilim ve eğlence duygularını içeren, gerçek hayattan farklı olduğu bilinci ile yapılan gönüllü hareket ya da faaliyettir (Poyraz, 2003:6).

Özdoğan'a göre (2000), oyun karmaşık bir insan davranışıdır. Dinamik bir süreçtir, ilgi, kendindenlik ve eğlence içermektedir. Bütün bu karmaşa, küçük çocukların sağlıklı gelişimi ihtiyacına çözüm getirme sorunu nedeniyle açıklanmaya gereksinim duyar. Oyunun mantıklı ve bilimsel temellere dayalı açıklaması topluma bedensel ve zihinsel açıdan sağlıklı bireylerin katılımına olanak sağlayacaktır. Bu nedenle, oyunun yapısını ve doğasını anlama ihtiyacındayız. Yetişkinler gözü ile oyun, çocuğun eğlenmesine, oyalanmasına yarayan amaçsız bir uğraştır. Yetişkinler oyunu işin karşıtı olarak görürler. Oyunun ne olduğu konusunda çok eski zamanlardan beri değişik görüşler ileri sürülmüştür. Bu görüşleri incelemek gerekli ve yararlıdır. Oyun çocuk gelişiminde doğal bir araç ya da yetenektir. Oyun çocukların bilişsel, sosyal ve fiziksel alanlarda hüner ve yeterlik kazanmalarına olanak tanır. Oyun çocuğun fiziksel, zihinsel ve sosyal kapasitelerinin gelişmesine fırsat vererek toplum içindeki sosyal rolünün, özdeşiminin ve kendini diğer bireylerden ayıran özelliklerinin farkına varmasını sağlar. Çocuk oyun sırasında kendini ve çevresindekileri ifade etme olanağı bulur. Çocuğun gelişiminde yaşamsal bir önem taşımakta olan oyun, onun gelişimini yansıtmaktadır. Günümüzde bir çocuğun bedensel ve ruhsal yönden sağlıklı gelişimi ve eğitimi için oyun beslenme ve uyku kadar önemli bir ihtiyaç ve sevgiden sonra gelen en önemli ruhsal besin olduğu kabul edilmektedir (Pehlivan, 2005:10).

### 2.4.1 Oyunun Tarihsel Gelişimi

Oyun insanlık tarihi kadar eskidir ve çağdaş uygarlık oyunun önemini anlama ve bu faaliyeti değerlendirme çabaları içindedir (Poyraz, 2003: 6). Geçmişte, oyunlar dini ritüellerin bir parçası olmuş ve bu yolla geliştirilmiştir. Birçok oyunun, hem de sıradan oyunun kutsal bir kökeni vardır. Bir mevsim kaynağının veya bir tabiat unsurunun, denizin, havanın, kışın veya yazın mistik üstünlüğü olduğuna hükmeden Eskimolar'daki ip oyunları da böyledir. Pasifik'te uçurtmalar ve kaygan direkler gökyüzünün fethi mitoslarına bağlıdır; futbolun kökeni olan Maori top oyunlarında hedef-top güneşi temsil eder. Çocuk oyunlarının eski ritüel, inanç, büyü kalıntılarını incelemek bakımından en iyi kaynak olduğunu ilk defa bir İngiliz kadın incelemeci, Lady Alice B. Gömme iki ciltlik kitabında ortaya koymuştur. Ona göre çocuklar, büyüklere öykündükleri için onlardan gördüklerini yüzyıllar boyunca tutucu, yaratıcı, saklayıcı güçleri ile günümüze getirmişlerdir. Ünlü Fransız folklorcusu R. Caillois bu görüşü daha derinlemesine incelemiştir (Poyraz, 1999:4). Tarihsel gelişim aşamalarında oyunun çocuk eğitimindeki önemini belirterek, eğitim ortamına aktarılmasını vurgulayan pek çok eğitimci ve araştırmacı olmuştur. Bunların en önemlileri aşağıda sunulmuştur:

Antik çağ düşünürü Plato (M.Ö. 427-347) çocuğun bedensel ve ruhsal olarak eğitilmesini önerdiğinden, kendi eğitim kademelerine göre 3-7 yaş arasını çocuğun oyun ve masal evresine geçiş olarak belirtir. Öğrencisi olan Aritoteles de çocuğun 5 yaşına kadar oyun ve diğer etkinlikler (masal, hikaye, taklidi oyunlar vb.) ile meşgul edilmesi gerektiğini vurgular. Antik Roma düşünürlerinden Çiçero (M.Ö. 106-43) ve Quintilianus (M.S. 35-96) eğitimin daha çocukluk devresinde başlamasını ve çocukların iyiye yöneltme oyunları oynamasını tavsiye ederler. M.F. Quintilianus ( M.S. 35-96) entelektüel eğitime önem verişinden dolayı eğitimin 7 yaşından önce verilmesini uygun görmüş ve eğitimin, çocuğun gelişim tarzına uygun olarak oyun içinde ve oyun tarzında verilmesini savunmuştur (Poyraz ve Dere, 2003:1).

Eski Yunan Düşünürü Eflatun (M.Ö. 427-347) "**Devlet**" ve "**Protogaras**" adlı yapıtlarında çocukların eğitimi için anne ve babaların eğitilmeleri gerektiğini belirtir. Çocuğun eğitiminde beden eğitimi ile ruh eğitiminin beraber yapılmasını önermiş ve çocuğun oyunla büyütülmesi gerektiğini savunmuştur (Akandere, 2003: 6). Russell (Haliçmarlı,1988)'e göre, çocukluktaki asıl içgüdüsel itki cinsellik değil,

yetişkin ve güçlü olma istemidir. Bununla birlikte, güçlü olma isteminin çocuk oyununun tek kaynağı olmadığını ve çocuğun yaptıklarının rol olduğu bilincinin güvenlik duygusu yarattığını savunmuştur. Çocuğun yaşamında önemli olan her içtepi oyunda yansımaları bulmaktadır. Yaşamsal bir gereksinim olarak oyun ve rol yapma için Russell, eğitimi ilgilendiren iki soru olduğunu belirtir:

- 1) Bu fırsatı sağlamak yolunda ana-babalar ne yapabilir?
- 2) Oyunların eğitici yararını arttırmak amacıyla daha fazla bir şeyler yapılabilir mi?

Alanında çok tanınmış bir İslam eğitimcisi olan Ebu Hamit Gazali oyunu, öğrencinin eski dinçliğini kazanması, çalışmalarından bıkmaması ve belleğini tazelemek suretiyle enerjisini yenilemesi olarak tanımlamıştır (Karabacak,1996). Gazali'ye göre; oyun çocuğu dinlendirir, belleğini yeniler ve öğrenme kapasitesini artırır. Fransız ahlakçısı ve yazarı Montaigne, yüzyıllardır oyunu çocuğun eğlenmesi ve oyalanmasına yarayan amaçsız bir uğraş olarak gören ve çocuğu eğitirken onu oyundan uzak tutarak eğitime düşüncesine sahip kişilere karşı çıkmış ve "çocukların oyunu oyun değil, onların en gerçek uğraşdır" demiştir (Poyraz, 2003:1-2). İsveç'li eğitimci Y. H. Pestalozzi eğitim alanının en büyük öncülerindedir. Rousseau'nun etkisinde kalmıştır ve eğitim anlayışını elin, kafanın ve kalbin eğitimi üzerine şekillendirmiştir. Pestalozzi, çocuğun içinde onu etkinliğe iten, harekete yönelten bir gücün var olduğunu, bu itici güçle çocuğun yerinde duramadığını ve durmadan kıpırdadığını belirtir. Çocuğun bu hareket ve oyunlarının eklem alıştırmaları olduğuna karar vererek oluşan etkinlikleri "elementar cimmastik" olarak nitelendirmiştir. Bu sistemde kolaydan zora, bilinenden bilinmeyene basamaklama ilkesi geliştirmiştir. W. Fröbel, Pestalozzi'nin öğrencisidir ve ondan büyük ölçüde etkilenmiştir. Yeniçağda çocuk eğitiminde oyundan yararlanma düşüncesi ve uygulamasını gerçekleştirmiştir. Fröbel'e göre, yetişkinler için iş, çocuklar için ise oyun önemlidir. Bu nedenle, oyun Fröbel'in eğitim anlayışının temelini oluşturur (Akandere, 2006:9) ve çocuğun en içten, en gerçek davranış ve kendini anlatma biçimi olarak kabul edilir. Bu felsefeden hareketle, Fröbel 1837 yılında Blonkenburg kentinde bir "çocuk bahçesi " (kindergarden) açmış ve orada çocukları hayat, hareket ve neşe içinde çalıştırmıştır. Fröbel'in çocuk bahçelerindeki etkinlikler çocukları meşgul etmekten çok, onları yaratıcılığa götüren eğitsel bir nitelik taşımakta idi. İtalyan eğitimci M. Montessori (1870-1952) eğitimin

doğumdan itibaren başladığını, yaşamın ilk yıllarının bedensel, zihinsel ve kişilik gelişimi yönünden çok önemli olduğunu belirterek yaşamın ilk 6 yılını duvarlılık dönemi olarak adlandırmış ve çok iyi değerlendirilmesi gerektiğini belirtmiştir. M. Montessori 1906 yılında Roma'da çocukların eğitimi için kurduğu okulda bir "çocuk evi" yaratmıştır (Akandere, 2006:8). Montessori'nin geliştirdiği sistem küçük çocukların duyu organlarının ve kaslarının gelişmesine çok elverişli bir nitelik taşımaktadır. Bu sistemde;

- 1) 10m<sup>3</sup> ten 1 cm<sup>3</sup>' e kadar çeşitli büyüklükte ve renkte küpler.
- 2) Göz yardımı ile şekilleri algılamaya yönelik göz alıştırmaları: tahtaları oyulmuş yerlere yerleştirme çalışmaları gibi.
- 3) Sesin nereden geldiğini algılamaya yarayan kutular.
- 4) Kas eğitimi için yürüme, koşma, giyinme, soyunma, ayakkabı bağlama v.b.
- 5) Çizgiler üzerinde ipele atlayarak yürümek
- 6) Hiçbir yere dokunmadan merdivenleri çıkma çalışması.
- 7) Türlü şeyleri birbirine bağlama ve çözme alıştırmaları
- 8) Beden temizliği, oda düzeltme, sofraya hizmet etme alıştırmaları ön plana çıkarılmıştır. Bu çocuk e- vinde öğretmenlerin görevleri şöyle belirlenmiştir;

- 1) Çocuğun işine fazla karışmadan çocuğa çevreyi tanıtmak.
- 2) Gerekli olan araçları seçmesine yardımcı olmak.
- 3) Kullanılan araç-gereci tekrar yerine koymayı öğretmek.
- 4) Başkalarının çalışmasına saygı göstermeyi öğretmek.

5) Çocukların kendi kendine eğitim yapmalarına yardımcı olmaktır (Doğanay, 2002:11).

#### **2.4.2 Oyunların Ortaya Çıkışı**

Oyunlar yüzyıllardan beri yeryüzünün her yerinde oynanmaktadır. Arkeolojik araştırma ve yazılı belgeler günümüzde oynanan oyunları 2000 yıl ve daha öncesine dayandırmaktadır. Örneğin, " Sek Sek" gibi oyunların izine Roma harabelerinde de rastlanmaktadır. Benzer bir şekilde, " tura oyunu, topaç çevirme, saklanbaç, denizin

üzerinde taş kaydırma oyunu, çatal-matal, körebe" ve benzeri türden oranlama oyunları çok eskiden beri oynanan oyunlardır. Bazen isimlendirmelerde değişiklik olsa da, bu oyunlar ülkeden ülkeye benzer şekillerde ve benzer materyallerle oynanmaktadır. Oyun ait olduğu toplumun değerlerini anlatan kültürel bir ifade şeklidir (Hatcher, Pape ve Nicosia, 1988: 9). Bu nedenle, antropologlar kültür yaygınlaşmalarını ve göç yollarını incelerken temel olarak oyun faaliyetlerinden yararlanmışlar ve oyunların yardımı ile göç yollarını ve bir kültürün, uygarlığın imgelerini ortaya koymaya çalışmışlardır (Poyraz, 2003:6-7). Çünkü çocuk oyunları toplumun geleneksel kültürü, kültür yaşamı ve birikiminden etkilenmektedir (Akandere, 2006:2).

### **2.4.3 Oyunların Sınıflandırılması**

İnsanı oyun oynamaya yönelten sebepleri bulma çabaları yüz yıllardır bilim dünyasını meşgul etmektedir. Birçok düşünür, bilim adamı ve araştırmacı çocuğu oyun oynamaya yönelten sebepleri çeşitli açılardan irdelemiş ve farklı açılardan cevaplamışlardır. Oyun üzerinde çalışan ve kuramlar üreten eğitimciler ve bilim adamlarının oyunu sınıflandırma çabaları aşağıda genel bir çerçevede sunulmuştur (Pehlivan, 2005:41).

#### **2.4.3.1 İsmihan'ın Sınıflaması**

İsmihan (1992: 30) çocuklukta oynanan oyunları a) kişisel oyunlar ve b) hayali oyunlar olmak üzere basitçe ikiye ayırmıştır. Bu oyun tipleri kısaca aşağıdaki gibi açıklanabilir;

**Kişisel Oyunlar:** Bu oyun tarzında çocuk hareket ve kişiselleştirme yoluyla tüm benliğini kullanmaktadır. Bu oyun çağında hareketler, danslar, çocuğun kendi oluşturduğu veya taklit ettiği oyunlar önem kazanmaktadır.

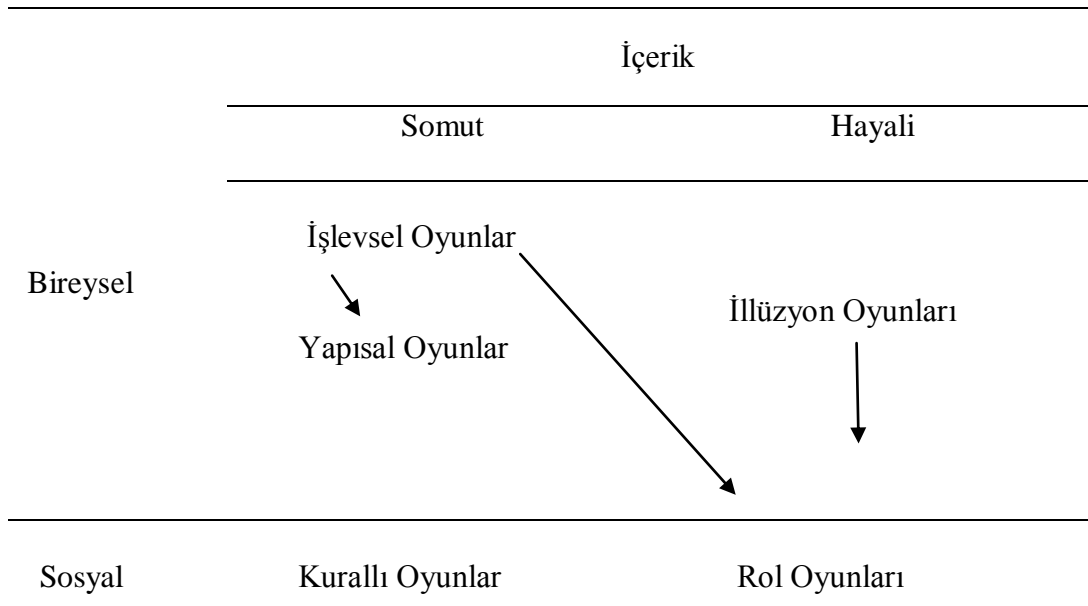
**Hayali Oyunlar:** Bu tür oyunlarda çocuk zihni etkinlik içindedir. Bedenin katılımı azdır. Çocuk eline aldığı nesneye tüm dikkatini vermiştir ve yoğun bir hayal süreci içindedir.



### 2.4.3.2 Böhler'in Sınıflaması

Böhler (1928) çocuğun oyun davranışlarını incelemiş ve 5 grupta toplamıştır. Böhler'e göre oyunlar gelişim süreci içinde birbirini izleyerek oluşurlar. Çocuğun gelişim süreci içinde ilk oynadığı oyunlar işlevsel oyunlardır. Çocuk kendi bedeni ile oynar. Yaşamın ilk ayından itibaren kollarını hareket ettirir ve parmakları ile oynar. İlk önceleri yakalama, sallama ya da yere düşürme davranışları görülür. İki yaş dolaylarında çocuk kağıt ve kalem kullanmaya başlar ve önce resim yapar, sonra yaptığı resmi isimlendirir. Örn. Yaptığı karalamayı çantalı kadın olarak tasavvur eder. 5-6 yaşlarında çocuğun yaptığı resmin yapmak istediği objeye benzediği görülür. Bu da çocuğun zihinsel gelişimi için bir göstergedir. İşlevsel oyunlara paralel iki yaşlarında illüzyon oyunları görülür. Çocuk çevresini düşündüğü gibi anlamlandırır. Örn. Bir tahta bloğa araba der ve eliyle arabasını ileri geri hareket ettirir ve arabanın gidiyor olduğunu söyler. İllüzyon oyunlarının en üst düzeyinde rol oyunları görülür. Örn. Anne-çocuk oyunları. Çocuk anne olur, bebekleri de çocuk olur ya da arkadaşları ile karı-koca oyunları ya da birden çok rol bir arada oynanır. Çocuk büyüdükçe birlikte oynanan oyunlar kurallı oyunlara dönüşür (Pehlivan, 2005:42). Aşağıdaki şemada Ch Böhler'in 5 oyun şekli gösterilmiştir.

Şekil 2. 6 : Ch Böhler'in 5 oyun şekli



### 2.3.3.3 Avedon ve Smith'in Sınıflaması

Avedon ve Smith (Akandere, 2003:15) oyunu 1) fiziksel beceri oyunları, 2) strateji oyunları ve 3) şans oyunları olmak üzere üç grupta ele almış ve incelemişlerdir. Bu oyun türlerinin özellikleri ve çocuklar üzerindeki etkileri aşağıdaki gibi açıklanabilir;

**Fiziksel Beceri Oyunları:** Bu oyunlarda fiziksel yetenekler söz konusudur. Oyun içindeki değişimler, rakip takımın avantaj ve dezavantajları, ani ve doğru karar verebilme oyunun sonucunu etkiler (koşu oyunları, stafet yarışları vs.) (Pehlivan, 2005:43).

**Strateji Oyunları:** Oyunun sonucu oyuncunun oyun içerisindeki becerisine, zekâ gücüne ve doğru karar vermesine bağlıdır (Satranç, dama vs.).

**Şans Oyunları:** Oyunun gidişatı oluruna bırakılır. Talih ve tesadüflere dayanır (tombala, rulet vs.)

### 2.4.4 Bilişsel ve Sosyal Oyun Kategorileri

Bazı yazarlar da çocuk oyunlarını bilişsel oyunlar ve sosyal oyunlar olmak üzere iki temel kategoriye ayırmaktadırlar. Bilişsel oyun ve sosyal oyunların en belirgin özellikleri aşağıda sunulmuştur (Pehlivan, 2005:43).

#### 2.4.4.1 Bilişsel Oyunlar

Bilişsel oyunlar, çocukların düşünme becerilerini geliştirmeye çalıştıkları oyunlardır. Bu oyunlar gelişimsel olarak ikiye ayrılır:

*a. Esnek kurallı bilişsel oyunlar*

*b. Kesin kurallı bilişsel oyunlar*

Çocukları yaşı büyüdükçe zihinsel oyunlar azalmakta, kurallı oyunlar artmaktadır. Bu durum çocukların hayaller dünyasından sıyrılıp gerçekler dünyasına geçişi olarak değerlendirilebilir (Pehlivan, 2005:43).

Şekil 2. 7: Bilişsel Oyun Tipleri

1	İşlevsel Oyun	Objeleri işlevsel bir şekilde kullanma (Örn: Telefonun tuşlarına basma), objeleri birleştirme veya objelerle belli hareketleri tekrarlama (Örn: bir fincan ile kaşığı birlikte kullanma davranışı sergileme)
2	Yapılandırıcı Oyun	Ürün-merkezli oyun (Örn: bloklar ile bir kule inşa etme).
3	Dramatik Oyun	Taklit etme (Örn: bir şişe ile bebeğini besleme davranışı sergileme).
4	Kurallı Oyunlar	Kişinin davranışını önceden belirlenmiş kurallara uydurması (Örn: grup oyunları).

#### 2.4.4.2 Sosyal Oyunlar

Sosyal oyunlar, temeli ilk bebeklik günlerinde, bebek ile anne, baba ya da abla gibi birincil bakıcı arasındaki etkileşim ile atılan, sıra almayı, karşılıklı alışverişi gerektiren, iki kişi arasındaki etkileşime dayalı oyunlardır. Sosyal oyunun evrelerine ilişkin Parten'in dikkate değer çalışmaları bu alandaki çağdaş çalışmaların çoğu için bir temel teşkil etmektedir. Sosyal oyun tipleri tek başına oyundan ortak oyuna doğru bir gelişim sergilemektedir. Bu gelişimsel çerçeve aşağıdaki gibi sınıflandırılabilir (Pehlivan, 2005:44).

Şekil 2. 8: Sosyal Oyun Tipleri

Tek başına	Tek başına oynar.
Seyirci	Diğer çocukların oyununu izler.
Paralel	Diğer çocukların yanında fakat kendi kendine oynar.
Ortak Oyun (Arkadaşlarla Oyun)	Arkadaşları ile etkileşime girer veya bir arkadaşlığı başlatır.
Koordinasyonlu	Bir çocuğun davranışı diğerininki ile bağlantılıdır.

#### 2.4.5 Oyunun Özellikleri

"İnsan Niçin Oynar " sorunu uzun yıllar boyunca gerek ailelerin, gerek eğitimcilerin, gerekse bilim dünyasının gündemini işgal etmiştir. Bebek, çocuk, ergen ya da yetişkin bir kişinin neden oyun oynadığı sorusunun birçok yanıtı vardır. Bunlardan birincisi, içten gelen enerjinin boşaltılması için oyun oynamaktır. İkincisi, türe özgü davranışların aktarılmasına ve sürdürülmesine yardım etmek için oynamaktır. Ellis (1973) ise " İnsan Niçin Oynar " adlı kitabında oyunu tanımlarken iki bölümde toplar:

- 1) Motivasyon ve Psikogenetik
- 2) Oyun faaliyetinin içeriği.

Ellis oyun faaliyetlerinin içerik açısından aşağıdaki özellikleri içermesi gerektiğini savunmuştur:

- 1) Oyun kendiliğinden ortaya çıkar, mutluluk ve rahatlık oyuna eşlik eder.
- 2) Oyun duyu organlarında, sinir ve kaslarda, zihinsel düzeyde oluşur ve bu üç düzey birlikte işler.
- 3) Oyunda deneyimler tekrarlanır, çevreyi taklit görülür, yeni şeyler denenir, keşfedilir.
- 4) Oyun zamanı ve mekanı kendi sınırlar (Pehlivan, 2005:13).

- 5) Oyun çocuğun iç dünyasını dıştaki sosyal dünya ile birleştirmesine yardım eder.
- 6) Oyun düzenli gelişim aşamaları gösterir.

Oyun üzerinde en çok çalışılan konulardan biri olmuştur. Oyun üzerinde çalışanlar onu başka etkinliklerden ayıran kritik özelliklerini tanılamaya çalışmışlardır. Bu konuyu irdeleyenlerden olan San ve arkadaşları (1994:55) oyunun kritik özelliklerini aşağıdaki gibi belirlemişlerdir;

- 1) Oyunlar her zaman bir bütündür.
- 2) Her oyun gerçektir.
- 3) Her oyunda değerler vardır.
- 4) Her oyunda kendini ifade etme ve ileti verme söz konusudur.
- 5) Her oyunda algılama süreçleri vardır; insanlar görür, duyar ve hissederler.
- 6) Oyunlarda birden çok içerik bulunabilir.

Bazıları oyunun bileşenleri için mücadele ve risk derken, diğerleri bunlar için kural, strateji, amaç, yarış ve şans der (Garris et al., 2002). Oyun aktivitelerinin çocuğa sağladığı gelişimsel katkılar aşağıda özetlenmiştir;

- 1) Oyun yaratıcı bir süreçtir.
- 2) Oyun risk almaya olanak tanır ve risk almak oyunun doğal bir parçasıdır.
- 3) Oyunda başarısızlık olmadığı için başarısız olma korkusu da yoktur.
- 4) Oyun otonomi oluşturur:
- 5) Oyun Ellerin aktif olmasını gerektiren etkinlikler sunar (Pehlivan, 2005:14).

#### **2.4.6 Çocuğun Oyununu Etkileyen Etmenler**

Çocuğun gelişim aşamalarına göre şekillenen çocuk oyunlarının belli etmenlerden etkilendiği bilinmektedir. Bu etmenler kültür, yaş, cinsiyet, sosyo-ekonomik düzey, iklim, gelişim düzeyi, televizyon ve bilgisayar olarak belirlenmiştir. Bu etmenlerden gelişim düzeyi ve bilgisayarların oyunu nasıl etkilediğine bakılacak olursa gelişim düzeyine bakıldığında özürlü çocukların da normal yaşlıları gibi oyun oynayabildikleri ve de aynı gelişim aşamalarının onlar için de geçerli olduğundan, ancak özürlü çocuk için oyunun gelişiminin spontan ve hızlı gelişen bir olay

olduğundan bahsedilmektedir. Bilgisayar ise son yıllarda artan bir şekilde günlük hayatın bir parçası olmuş ve bilgisayar oyunları her yaştan her kesime hitap eden bağlatıcı bir sanal oyun ve eğlence ortamı yaratmıştır. Bilgisayarlar aracılığı ile çocuklar sanal gerçeklik ortamında bir takım becerileri sınama ve bu becerilerde ustalık kazanma şansı bulmaktadır (Pehlivan, 2005:17).

#### **2.4.7 Oyunların Eğitim ve Öğretimde Kullanılması**

Oyunlar öğrencileri başka dünyalara taşıyarak, öğrencilerin roller yoluyla yeteneklerini ortaya koymalarını, bilgi ve beceri kazanmalarını sağlarlar. “Rekabetçi egzersiz” olarak nitelendirilen oyunlarda amaç ilerlemek ve kazanmaktır. Oyuncu bunu başarabilmek için konuyla ilgili öğrenmesi gerekenleri öğrenerek bunları kullanır (Gredler, 2003). Gerek çocukların, gerekse yetişkinleri eğitim ve öğretim sırasında dikkatlerini uzun süre muhafaza etmeleri oldukça zordur. Bir süre sonra sıkılma olur ve dikkat dağılır. Bu da öğrenmeyi ve algılamaya özellikle ilk ve orta öğretimdeki çocuklar için engelleyici bir durumdur. Oyun dikkati yoğunlaştırır. Oyunla çocuklar pasif durumdan aktif duruma geçtikleri için dikkat, diğer öğrenme tekniklerinden daha fazla gelişir. Eğitimciler, eğitime katılan çocukların gerçek kapasitesini anlamakta zorlanırlar. Çocuk anlamadığı halde anlam diyor olabilir. Eğitimci verilen şeylerin ne ölçüde alındığını ölçmekte de zorlanmaktadır. Oyunla çocuk gerçek iç dünyasını yansıttığı için hatalar, zayıf yönler, buluşlar, yetenekler çocuğun gerçek kişiliği gözlenebilir. Bu da eğitimcinin, çocukta var olan kapasitesini ve verilenleri ne ölçüde alabildiğini değerlendirmesine imkân verir. Oyun bir eğitim aracıdır. Temel eğitimde çocuk düşünerek öğrenmez. Deneyimlere göre öğrenme yapmaları gerektiğini gösteren bir eğitim yoludur. Oyunda, öğretmenin çocuklar üzerindeki ağırlığı ve tedirginliği atılır. Çocuk rahattır. Oyunla eğitimde, çocuklar kaybetme ve kazanmanın kendi çabaları sonucunda gerçekleşeceğini öğrenirler. Oyunla eğitim, beden eğitimi, spor eğitimi, sosyal bilimler, fen bilimleri içinde bir öğretim metodudur. Genç bireyler oyunla toplumsal kültürü, iyiyi-kötüyü, sosyal rolleri, saygıyı öğrenirler. Tıpta, iş dünyasında, mesleki eğitimde oyun, boş zamanları yararlı bir şekilde değerlendirmek için başvurulan bir yoldur. Birçok eğitimci oynayarak öğrenmenin hafızada daha çok kaldığını, mukayeseli düşünme ve karar verme ustalığı kazandırdığı ve davranışları olumlu yönde değiştirdiğini tespit etmişlerdir, iyi bir eğitimci konuları oyuna bağlayarak çocuklara çok şey öğretebilir

(Akandere, 2006:18). Bu doğrultuda Squire,(2003) oyun tabanlı öğrenme ile anlatıma dayalı öğrenme arasındaki farklılıkları aşağıdaki tablodaki gibi şekillendirmiştir.

Şekil 2. 9: Oyun-tabanlı öğrenme ile anlatıma dayalı öğrenme yöntemleri arasındaki farklar (Squire, 2003).

<b>Pac-Man (Oyun Tabanlı Öğrenme)</b>	<b>Traditional Schooling(Anlatıma Dayalı Öğrenme)</b>
Ne kadar veya ne zaman oynayacağı öğrencinin kontrolündedir.	Öğrenci grupları belirli bir yerde bir araya toplanarak çok az serbestlikle ve yönetimde öğrenmelerini gerçekleştirmeye çalışırlar.
Öğrenciler aktif olarak çalışırlar ve çeşitli etkinlikler yaparlar.	Öğrenciler bilgiyi rutin etkinlikler ile almak zorundadırlar.
Öğrenciler istedikleri kadar süreyi oyuna ayırabilirler.	Bütün öğrenciler aynı yere giderek, sınırlı sürede öğrenmelerini gerçekleştirmek zorundadırlar.
Öğrenciler kendilerini uzman gibi hissederler ve daha güçlü, bilgili ve becerikli olurlar.	Öğrenciler bilgileri öğretmenlerden öğrenirler ve ölçme için genellikle test ve sınavlar kullanılır.
Öğrencilerin birlikte, işbirliği içerisinde çalışma imkânları vardır.	Öğrenciler bir diğer öğrenciyi kaynak olarak kullanamazlar ve performansları birbirlerinden tecrit edilmiştir.
Performans, ölçüt tabanlıdır. Her öğrenci kendisi ile yarışarak öğrenmesini gerçekleştirir.	Her öğrenci seviyesine göre sınıflandırılmıştır ve sınıftaki diğer öğrenciler ile yarışmak zorunda kalır.
İçsel bir ödül mekanizması ve duygusal bir haz vardır.	Okullar, “iyi not almak” ve “sınıfı geçmek” gibi dışsal ödüller ile donatılmıştır.

### 2.2.8. Oyunun Çocuk Gelişimine Etkileri

Sonucu düşünülmeden, eğlenmek amacıyla yapılan hareketler olarak tanımlanan oyunun, çocuğun dünyasındaki önemi büyüktür. Oysa birçok aile, bu faaliyetin çocuğun gelişim ve eğitimindeki etkisini düşünmeden, boşa harcanan zaman olarak değerlendirir (Yavuzer, 1998:169). Hâlbuki İnsan yaşamında önemli bir yeri olan oyun, çocuğun gelişimi için yaşamsal bir önem taşımakta ve çocuğun gelişimini yansıtmaktadır. Çocukların gelişim süreçleriyle oynadıkları oyun türü arasında bir koşutluk olduğu literatüre dayalı incelemeler sonucunda ortaya çıkmıştır. Oyunun

psiko-motor, zihinsel, sosyal ve dil gelişimiyle bağlantılı olduğu bilinmektedir. Bu nedenle oyunun bu bağlamda irdelenmesi gerektiği düşünülmüştür (Pehlivan, 2005:18).

#### **2.4.8.1. Oyunun Fiziksel Gelişim Üzerine Etkileri**

Büyüme, çocuğun vücut ağırlığı ve boyunun uzaması yönünden ölçülebilen bir gelişimdir. Gelişim, büyüyen organizmada dokuların yapısına, biyokimyasal yapısında oluşan değişiklikler sonucu olgunlaşmasına ve biyolojik fonksiyonlarının farklılaşmasına denir. Büyümede çocuğun fiziki gelişimi söz konusu iken, gelişimde psikomotor gelişim söz konusudur. Oyunla, özellikle koşma, atlama, tırmanma gibi fiziki gücü gerektiren oyunlarla, çocuğun solunum, dolaşım, sindirim vs. sistemlerinin düzenli çalışmasını sağlar. Vücutta fazla yağın yakılması, kasların güçlenmesi, iç salgı bezlerinin düzenli çalışması, çocukta vücudun hareket ihtiyacını karşılayan oyunlarla sağlanır (Akandere, 2006:15). Oyun süresince çocuk, kendi bedeninin dünya üzerindeki etkisini ve kontrolünü öğrenmektedir (Pehlivan, 2005:19). Hareketli oyunlarla, çocuk çevresini, yaşadığı dünyayı keşfeder. Algısal gelişim de oyunla geliştirilebilen özelliklerdir. Çocuklar hareketli bir oyun için gerekli olan hareketleri, oyun içinde daha kolay yaparlar. Bu rahatlık ar güçlendirir ve gelişimini hızlandırır. Açık havada oynanan oyunlarla, çocuk bedensel gelişimi için gerekli olan temiz hava ve “D” vitaminini de farkında olmadan alır. Çocuklar bu nedenle açık havada daha neşeli oynarlar (Akandere, 2006:15-16).

#### **2.4.8.2 Oyunun Dil Gelişimine Etkisi**

Hiç şüphesiz oyunun dil gelişimine büyük katkılar sağladığı bilinen bir gerçektir. Doğanay (1998)’e göre oyun çocuğun sözcük dağarcığını geliştirmekte, çocuğa rahat konuşma ve düşüncelerini açıklama alışkanlığı kazandırmakta, soru sormayı, nesnelere, araç-gereçleri tanımayı, yeni bilgiler edinmeyi öğretmektedir (Doğanay, 1998:2)

#### **2.4.8.3 Oyunun Sosyal Gelişim Üzerine Etkileri**

Çocuk yaşadığı çevrede daima başkaları ile ilişki halindedir. Çocuk oyunlarının çoğunda bir sosyal yapı vardır. Oyunla çocuk cinsel kimlik kazanır, oyunla aile



bireylerinin rollerini üstlenerek sorumluluklarını ve o bireylerin kişiliklerini öğrenir. Oyunla çocuk meslek gruplarını ve onların rollerini kavrar, oyunla çocuklar birlikte problem çözmeyi öğrenirler. Oyunla çocukların moral gelişimi desteklenir. Çocuk oyunla toplumsallaşmayı, başkalarının hak ve özgürlüklerine saygı duymayı kendi hak ve özgürlüğünü korumayı, yardımlaşmayı, paylaşmayı, lider olmayı, kazanmayı ve kaybetmeyi öğrenir (Akandere, 2006:17). Birçok eğitimci, psikolog ve araştırmacı oyunun küçük çocuklarda sosyal bir davranış şekli olduğunu düşüncesinde birleşmektedir. Sosyal davranışın bir biçimi olan oyun, sosyal becerilerin öğrenildiği yerdir. Çocuklar oyun oynarken sosyal ortamlarla karşılaşmakta ve bu ortamlarda işbirliği yapmayı, yardımlaşmayı, paylaşmayı ve sosyal sorunları uygun yolla çözmeyi öğrenmektedirler. Bu sosyal beceriler çocuklara sosyal çalışmalara tepkide bulunmada, olaylara başkalarının bakış açısından bakmada, vicdanını oluşturmada, vicdansal değerlendirmeler yapmada, sosyal beceriler edinmede ve arkadaşlık kavramı oluşturmada yardım eder. Ayrıca, Çocuk oyun oynarken arkadaşları ile yardımlaşma, karar verme, kendine güven ve hoşgörülü olma gibi gelecekte kişiliğini etkileyecek özellikler kazanır (Pehlivan, 2005:23).

#### **2.4.8.4 Oyunun Duygusal ve Zihin Gelişimine Etkisi**

Beden, zihin ve duygusal gelişim birbirini karşılıklı olarak etkiler. Çocuğun zekası geliştikçe çevresini daha iyi algılar. Oyunla büyüyen çocuk, zihinsel gelişimle ilgili birçok kavramı oyun içinde öğrenir. Büyük-küçük, ince-kalın, sıcak-soğuk, tatlı-ekşi gibi duyularımızla algılanan pek çok kavramla birlikte eşleştirme, sınıflama, analiz-sentez, problem çözme gibi zihinsel işlemleri, çocuk oyun içinde öğrenir. Oyunla çocuk, duygusal tepkilerini denetim altına almayı, sorunlarından uzaklaşmayı, kendine güveni, sevinç ve haz almayı sevgi ve beğenilme duygularını geliştirir. Bu da duygusal gelişim için önemli bir katkıdır. Yine, oyunla çocuk eski deneyimlerini, davranışlarını bilgilerini zenginleştirir. Nesnelere arasındaki ayrılık ve benzerlikleri kavrar, düşünme, kavrama, algılama gibi zihinsel yeteneklerini geliştirir (Akandere, 2006:17).

## 2.5 ERGENLİKTE GELİŞİMİN BOYUTLARI

### 2.5.1 Ergenlikte Fiziksel Gelişim

Büyüme ve gelişmede bazı temel kurallar gözlenir. Büyüme baştan ayağa doğrudur. Yani çocuklukta önce baş ve başa yakın organlar büyür, sonra gelişme sırt, bel ve kalçalarda devam eder. Büyümenin merkezden uçtaki organlara doğru olması bize büyüme ve gelişmenin gövde ve ona yakın organlarda daha önce gerçekleştiğini anlatır. Mesela el ve parmakların olgunlaşması kolun büyüüp olgunlaşmasından sonra olur. Ergenlikte ise, el ve ayakların, kol ve bacakların önce büyüdüğünü görmekteyiz. Bu da geçici bir sakarlığa ve beceriksizliğe yol açar. Büyüme ve gelişmenin hızı, miktarı ve zamanı bakımından normal çocuklar arasında önemli farklar bulunmaktadır (Karaköse, 2013:32). Çocukluk döneminde göreceli olarak yavaşlayan büyüme ve gelişmenin dönem sonunda yetişkinlikteki yapısına ulaştığı söylenebilir (Erden ve Akman, 2005:51). Çağımızda "yüzyılın eğilimi" olarak adlandırılan bir gelişme, bize boy ve ağırlık ortalamalarının ve buluğa erme yaşının en azından bu ölçümleri geçen yüzyılın sonlarında yapan ülkelerdeki gençler içindedir. Beslenmede ve sağlık şartlarındaki iyileşmelerin, ana babanın daha eğitilmiş olmasının ve daha uygun koşullarda yetişmenin sonucu olarak büyüme ve gelişmede olgunlaşma daha erken yaşlara inmiştir. Büyüme ve gelişme, kalıtımın, hormonların ve beslenmenin etkisi altındadır. Sağlık durumu, coğrafi koşullar ve iklim de büyüme ve gelişmeyi etkilemektedir (Karaköse, 2013:32).

**Boy ve Kilo Artışı:** Ergenliğe ulaşma yaşına bağlı olarak bedensel görünüm de değişikliğe uğramaktadır (Erden ve Akman, 2005:52). Kızlarda 10, erkeklerde 12 yaş civarında bedensel farklılaşma başlar. Bu yıllarda kız ve erkek çocuklarda iştah artışı görülür. Vücut adeta hızlı geçecek bir büyüme dönemine hazırlık yapmaktadır. İştah artışı buluğ öncesinde biraz kilo almaya sebep olabilir. Her iki cins de bu dönemde kendi cinslerine uygun tavırları benimsemeye başlarlar. Ergenliğin başlarına gelindiğinde, ergenin boyu yetişkinken alacağı boyun % 80'ine ulaşmıştır. Buluğda hızlı bir büyüme görülür. Buluğla başlayan ergenlik döneminden iki ile dört yıl sonra ergen, yetişkinken alacağı boyun %99'una erişir. Buluğda 12-13

yaşlarındaki kızlar aynı yaştaki erkeklere göre boyca daha uzun ve kiloca daha ağırdırlar. 15 yaştan sonra bu fark erkeklerin lehine değişmeye başlar. Ergenlikte büyümenin en hızlı olduğu duruma Büyüme Hızı Doruğu (BHD) adı verilir. Büyüme hızının doruğa ulaşması kız çocuklarda ilk adet kanamasından (menarştan) öncedir. Her çocuk büyüme hızı doruğuna farklı yaşlarda erişebilir (Karaköse, 2013:33).

**Kemik ve Kaslar:** Ergenlik döneminde meydana gelen ağırlık artışı kas ve kemiklerin büyümesiyle gerçekleşir. Çocukluk döneminde kaslar vücudun % 30'unu, olgunlaşma sonucu ise % 63'ünü oluştururlar. Kemikler ağırlaştığı gibi hacimce de büyürler. Bununla beraber baş ve kemikler aynı hızda ve aynı zamanda gelişmediğinden bedenin kontrol edilmesi başlangıçta güç olabilir. Uzun boylu olma ergeni kambur durmaya zorlayabilir (Kulaksızoğlu, 2009:41). Kemiklerin boyu uzarken içyapıları ve biçimleri de değişir. Kemik dokusu iyice sertleşir. Bilindiği gibi yeni doğmuş bebeğin iskelet yapısı büyük oranda kıkırdaktan oluşmaktadır. Çocukluk dönemi sırasında kıkırdakta kalsiyum fosfat ve diğer minerallerin depolanması sonucu kemikleşme görülür. Erinlik dönemindeki iskelet yapısında 350 kemik vardır. Erişkinlikte ise bu kemik sayısı 206'ya düşer. Kemikleşme süreci ergenlik yılları boyunca devam eder. Kemikleşme beslenmeyle yakından ilgilidir (Karaköse, 2013:33).

**Beden Orantıları:** Beden şekli ve oranlarındaki önemli değişiklikler, ergenlik çağındaki fiziksel büyümenin karakteristiğidir. Çocukluk döneminde kız ve erkekler büyük ölçüde benzer vücut yapısına sahipken, ergenlikte gitgide farklılaşırlar. Erkek ergen şekli genellikle dümdüz uzanan bacaklar, dar kalça ve geniş omuzlarla karakterize olurken, kızlardaki fiziksel görünüm eğimli uzanan bacaklar, geniş kalçalar, dar omuzlar şeklindedir. Erinlikte büyüme hızı bedenin bütün organlarında aynı olmadığı için vücutta orantısız bir görünüm oluşur. Bu orantısızlık en fazla ayaklar ve burunda göze çarpar. Vücut büyümesini 4-5 yılda tamamlarken, ayaklar 3 yılda gelişimini tamamlar. Bu nedenle ayaklar, vücudun diğer organlarına göre çok büyük görünür. Baş çevresinde % 5'lik bir büyüme olur ve yüz uzunluğuna büyür. Bunun sonucu olarak ağız, çene ve alında bir orantısızlık olur. Vücut genel olarak uzun ve ince bir görüntüye sahiptir. Bacaklar 15 yaşına kadar vücudun en uzun kısmıdır (Karaköse, 2013:33).

## 2.5.2 Ergenlikte Bilişsel Gelişim

Ergenler bedensel ve cinsel değişimlerle beraber zihinsel yeteneklerinde de değişimler yaşarlar. Bilişsel gelişim olarak bilinen bu olgu, ergenlerin yalnız kendilerini değil, dünyalarını görme ve algılama biçimi üzerinde uzun süreli etkiler taşır. Ergenlerin tüm düşünme süreçleri değişir. Gittikçe artan biçimde geleceğe yönelik ve soyut düşüncelerle ilgili olurlar. İdealizm kazanır ve cinsellik, ahlak, din gibi konularla ilgili gerçekten kendilerine ait bir takım değerler geliştirirler (Onur, 1998:422).

Ergenin bilişsel gelişim özellikleri hakkında bize kapsamlı bilgi veren kuramcı Jean Piaget'dir. İnsan eylemler yoluyla çevresini öğrenir. Piaget doğumdan ergenliğe kadar çocukların kullandığı düşünce maddelerini inceledikten sonra zekânın belli yaşlarda belli değişimler gösterdiğini bulmuştur. Piaget buna dayanarak, zihinsel/bilişsel gelişimi dört esas döneme ayırarak incelemektedir. Bunlar;

- 1- Duyu - Hareket Zekâsı (Doğumdan 2 yaşın sonuna kadar),
- 2- İşlem Öncesi Dönem veya Sezgisel Dönem (2 yaşın sonundan 7 yaşa kadar)
- 3- Somut İşlemler Dönemi (7 ile 11 yaşları arası),
- 4- Soyut İşlemler Dönemi veya Formel (biçimsel) İşlemler Dönemi (11 yaşından sonraki dönem).

11 yaşından sonra başlayan ve mantıksal düşünmenin yetişkinler düzeyine eriştiği bu dönemde çocuklar görüşlerini haklı gösterebilecek düşünce kurallarını ve mantık yollarını bulmaya çalışırlar. İlk betimlendiği haliyle evre 11-12 yaş dolaylarında başlamakta ve 14-15 dolaylarında kararlılık kazanmaktadır. Ergenin düşünce yapısı ve içeriği çocuklardan farklılık göstermektedir. Ergenlik öncesi dönemdeki 7-11 yaş çocuğunun tipik düşünce yapısı somut işlemler üzerine yoğunlaşmıştır. Soyut işlemsel dönemde ergen, bilimsel düşünce yapısını kazanmaya başlar. Bilimsel düşünce yapısı, hipotezler oluşturmak, olası çözümleri sistematik şekilde değerlendirmek ve zorlu bir problem karşısında doğru cevaba ulaşmaktır. Karmaşık bir düşünce yapısı gerektiren durumlarda irdeleme, tahayyül etme, hipotez oluşturma ve soyut düşünebilme becerileri gelişmektedir. Çocuk düşüncesi daha çok şimdiki zamanla sınırlı olduğu halde, ergen şimdiki zamanın yanında geleceği de hesaplayabilir. Bir konunun çeşitli yönlerini düşünerek onları ayrı ayrı sımayabilir. Gözlemler yaparak bundan ilkeler çıkarmak, varsayımlar ileri sürerek onları

denemek ergen düşüncesinin temel özellikleridir. Ergenin soyut sözcükleri anlama ve kullanma becerisi gelişmiş, felsefe, din, siyaset ve ahlak gibi soyut konularda akıl yürütmeye başlamıştır (Karaköse, 2013:47).

Bunun da ötesinde kuramları çeşitli değişkenleri göz önünde bulundurarak bilimsel ve mantıksal olarak sınavabilir, gerçeği bilimsel olarak keşfedebilirler (İnanç ve Diğ., 2004:120).

Ergen bu dönemde olaylar arasındaki gerçek ilişkileri anlayabilir. Görünüşlerine aldanmaz, arkadaki nedenleri kavramaya çalışır. Ergen düşüncesi esnektir. Bir problemin farklı çözümlerinin olabileceğini düşünür. Teşbihleri, mecazları ve imaları anlayabilir. Deyim ve atasözlerinin arka planındaki anlamları da çözebilir. Sözgelimi "Ayağımı yorganına göre uzat" atasözünde "ayak" ve "yorgan" sözleriyle ifade edilen anlam, 11 yaş öncesi çocuklar için çok açık değildir. Oysa ergen ve yetişkin zihni burada ima edileni anlayabilir. Ergenlerde düşünceye ve düşüncelerin soyut özelliklerine eğilim ve ilgi artmıştır. Ayrıca ergenin düşünceleri olasılıklar ve idealizmle yüklüdür. İdeale dair spekülasyonlarla meşguldür. Bu tür düşünceler de ergenin kendisini ve başkalarını ideal özellikler ile karşılaştırmasına imkân sağlar. Ergen, olası durumlar ve hayallerle dolu bir düşünce âlemi içindedir ve bu düşünceler içinde sabırsızlık ve kararsızlık gösterir (Karaköse, 2013:49).

### **2.5.3 Ergenlikte Duygusal Gelişim**

Ergenlik dönemine giren gençlerin duygusal durumlarında bazı değişiklikler gözlenir (Karaköse, 2013:58). Değişen yaşla çevresel koşulların ve uyarıların değişmesi ile hoşlanma ve hoşlanmama duyguları ile duygularını ifade etme biçimleri değişir (Kulaksızoğlu, 2009:65).

Ergenin duygusal süreçlerinde meydana gelen gelişmeler, endokrin sistemin salgıladığı hormonlarla ilgili olduğu gibi, bireyin kendine ve çevresine ilişkin algılamalarına da bağlı olabilmektedir. Bir diğer deyişle, duygusal değişikliklerin temelinde hem organik, hem sosyolojik, hem de psikolojik faktörler etkili olmaktadır. Ergenlik dönemindeki duygusal tepkilerde genellikle ortak özellikler vardır. Bunun yanında ergen her insan gibi çeşitli yaşlarda ve farklı durumlarda değişik duygular hissedebilir. Değişen yaşla, çevresel koşulların ve uyarıların değişmesiyle, hoşlanma, hoşlanmama duyguları ve duygularını ifade biçimleri

değişir. Çocukluk dönemi ile ergenlik arasındaki en önemli fark şudur: Çocuklar, öfke, sevinç ve kızgınlık gibi duygularını daha açık davranışlarla ve anında ifade eder, buna karşın ergende bu duygular daha fazla gizlenip maskelenir. Ergenlikte genel olarak kızların erkeklerden daha önce duygusal olgunluğa ulaştıkları söylenebilir. Anne ve babanın gencin söylediklerini onu eleştirmeden, küçümsemeden ve yargılamadan dinlemesi ve böylelikle gencin kendisini anlatmasına fırsat tanınması genci rahatlatacaktır. Özellikle karşı cinsle ilgili hayal kırıklıklarında, ergen kendisini anlayacak birine ihtiyaç duyar. Ergen, anne babasından daha fazla izin ve serbestlik hakkı ister. Bağımsız davranması engellenince gerginleşebilir ve anne babasıyla çatışma yaşar. Anne ve babanın genci istediğinden farklı alanlara yöneltmesi, ondan yapabileceğinin üstünde görevler beklemesi, onu aşağılaması, başkalarıyla kıyaslaması, ona akranlarının yanında kaba davranması, sık sık eleştirmesi ve gencin yanında birbirleriyle kavga etmeleri, genci kaygılandıran tipik anne-baba davranışlarıdır (Karaköse, 2013:59).

#### **2.5.4 Ergenlikte Sosyal Gelişim**

Bebek, dünyaya geldiği andan itibaren toplumun en küçük birimi olan aile içinde yaşamaktadır. Böylece bebeğin ilk sosyal etkileşimi anne babası ile başlamakta; bu etkileşim daha sonra, aile çevresindeki diğer yakın kişilerle devam etmektedir. Çocuk bilişsel, duygusal, fiziksel ve dil yönünden geliştikçe çevresi de genişlemektedir. Bu anlamda, aile içinde başlayan sosyal etkileşim, arkadaş ilişkileri ve okulda yaşadıkları ile devam etmekte; yetişkinlik döneminde ise iş yaşantısı ile farklı bir boyut kazanmaktadır (Çağdaş, 2002:4).

Çocuğun doğumundan itibaren büyüdükçe pek çok psikolojik ve sosyal ihtiyaçları ortaya çıkar. Türünden olanlarla bir arada olma ihtiyacı ve dürtüsü en alt seviyeli canlılarda bile görülür. İnsanlar da diğer insanlarla bir arada yaşamak isterler ve çevreleriyle uyum içinde olma ihtiyacındadırlar. Sosyal gelişme, kişinin içinde yaşadığı toplum tarafından kabul edilebilen biçimde davranmayı öğrenme sürecidir (Kulaksızoğlu, 2009:82).

Toplumsallaşma bebeğin başka insanlara tepki vermesiyle başlar ve omur boyu devam eder. (Karaköse, 2013:70). Sosyal gelişme ömür boyu devam eden bir süreç olduğuna göre, insan büyüdükçe, yeni çevrelere girdikçe ve statü değiştikçe farklı

tipte ilişkiler geliştirir. Ancak ilk çocuk-anne-baba etkileşimi çocuğun hayat boyu başkaları ile ilişki kurma biçimini belirleyen temel yoldur. Özellikle otoriteyi temsil eden birisi ile temsil eden bir sosyal ilişki kurduğumuzda, çoğunlukla çocukken anne-baba ile kurduğumuz sosyal ilişkiyi model alırız. Anne babanın çocuk yetiştirme tutumu, çocuğun sosyalleşmesini etkileyen diğer bir değişkendir. Anne-babanın demokratik ve eşitlikçi davranması, baskıcı ve otoriter olması veya aşırı koruyucu davranması çocukların farklı sosyal tavırlar geliştirmelerine neden olur. Demokratik ve eşitlikçi bir ortamda yetişen çocuklar daha kendine güvenli ve sosyal olmaktadır. Üzerine fazla düşülen, çok ilgilenilen çocuk edilgen, kas gücü bakımından daha eksik ve sosyal ilişkilerinden de daha geri olabilir (Kulaksızoğlu, 2009:83-84).

### **2.5.5 Ergenlikte Ahlâki Gelişim**

Ahlak, iyi ve doğru davranışlar bütünüdür ve insanların uymakla sorumlu oldukları davranışlar ve kurallardır (Kulaksızoğlu, 2009:98).

Ahlâk kuralları adalet ve eşitliğe dayalı kurallardır. İnsanlar arasında ahlâki değerlendirmeler ve ahlâki seviye bakımından farklar olmakla beraber bütün insanların birleşebilecekleri, adalet ilkelerine dayalı ortak ilkeler de vardır. Psikolojide ahlaklı davranışın ortaya çıkışıyla ilgili üç temel kuram vardır. Bunlar, psikoanalitik kuram, öğrenme kuramı ve zihinsel ahlak gelişimi kuramıdır. Zihinsel ahlak gelişimi kuramında J. Piaget ve L. Kohlberg ahlaklı davranışın zihinsel gelişim ve yaşla olgunlaştığını ileri sürerler. Piaget'ye göre işlem öncesi dönemde çocuk suç işleyeninin niyetini dikkate almadan, suçlu hakkındaki yargılarını suçun maddi sonuçlarına göre şekillendirmektedir. Bu dönemdeki çocuklar için kurallar üstün bir güç tarafından konulan tartışılmaz ilkelerdir. Somut işlemler döneminde ise herkes isteyip kabul ettiğinde kuralların değişebileceğini kabul ederler. Piaget'ye göre yaş büyüdükçe ahlaki yargılarda olgunlaşma olmakta ve olumsuz davranış sergileyen bireyin davranışı niyetine göre değerlendirilmektedir (Karaköse, 2013:52).

## 2.6 BİLGİSAYAR, BİLGİSAYAR OYUNLARI VE İNTERNET

### 2.6.1 Bilgisayar Kullanımının Yaraları ve Zararları

Çağımızın en parlak buluşlarının başında gelen bilgisayar ve bilgisayar teknolojileri, insan hayatını kolaylaştırıcı özellikleriyle öne çıkmaktadır. Günümüzde bilgisayarlar hem bilgiye erişim aracı, hem iletişim aracı hem de yayın aracı olarak kullanılmaktadır. Daktilo'nun yerini ondan çok daha hızlı ve depolama özelliği olan Bilgisayar almıştır. Bu durum kâğıt harcamalarını da azaltmıştır. Örneğin yazarlar, sanatçılar ürettiği eserleri daha sonra kolayca devam ettirmekte ve düzenleyebilmektedirler. İletişim aracı olarak bilgisayarlar başta mektup, telgraf ve faks olmak üzere birçok ulaşım ve iletişim aracının yerini almıştır. Bir ülkeden başka ülkeye haftalarca sürede ancak ulaşan mektupların yerini bilgisayar sayesinde alıcısına saniyeler sonra ulaşan e-postalar almıştır. Sadece e-posta değil, anlık olarak görüntülü konuşma olgusu da bilgisayar teknolojileri sayesinde gerçekleşmektedir. İnternet sayesinde yazılı ve görsel kaynaklara ulaşmak kolaylaşmış, bilgi paylaşımları gelişmiştir. Bilgi teknolojilerini doğru ve etkili kullanmasını bilen öğretmen ve öğrenciler için eğitim daha eğlendirici ve daha öğretici bir sunuma sahiptir. Bilgisayar sadece iletişi, eğitim, ulaşım alanlarında değil hayatın hemen tüm alanlarında faydalı gelişmelerin önünü açmıştır. Tıpta, sporda, tarımda ve madencilikte kullanılan bilgisayar ve teknikleri ile yeni buluşların da önünü açmıştır. Kısacası bilgisayar kullanımı ile birlikte insanlık zamanı daha iyi ve olumlu kullanır hale gelmiştir. Öte yandan faydaları saymakla bitmeyen bilgisayarların dikkatli olunmadığı halde zararları da vardır. Öncelikle sürekli bilgisayar kullanan kişilerde görülen bir takım eklem ve kas hastalıkları oluşabilmektedir. Uzmanlar, bilgisayar kullanan kişilerin sürekli oturmaktan dolayı bazı hastalıklara daha çok yakalandığını, el parmaklarında sürekli klavye kullanmaktan dolayı hasarlar oluştuğunu belirtmektedirler. Günün çok büyük bir kısmını bilgisayar başında geçiren özellikle çocuk ve ergenlerin, asosyal kişilik bozukluğu tehlikesiyle karşı karşıya olduğu bilinmektedir. Yine içe kapanıklık sorunu da aşırı bilgisayar (özellikle internet) kullanımından dolayı artmaktadır. Sonuç olarak bilgisayar kullanımı faydaları kadar olmasa da zararları ile de dikkate alınması gereken bir olgudur (WEB2).



İnternet ise, toplumun ve onun en temel birimi olan ailenin bir bilgi ve iletişim kaynağı olarak birçok potansiyeli yapısında barındırmaktadır. Doğru ve yerinde kullanımıyla neredeyse sayısız bilgi kaynağını, mekân ve zaman sınırlamasından kurtararak karşımıza getiren internet, diğer yandan da birçok yanlış ve tehlikeyi beraberinde getirmektedir. Yazılı kültürün ürünü olan basılı yayınlar (kitap, dergi vb.) karşısında kolay ve hızlı ulaşılır olmasıyla öne çıkan İnternet, doğruluğu ve gerçekliği bilinmeyen birçok bilginin yer aldığı içeriğiyle, bilgi edinme alanında, bir hazırcılığa yol açmakta, araştırarak kendi oluşturma yönteminin de yerine geçmektedir. Çocukluk ve gençlik döneminde, daha çok öğrenme ve bilgi edinme gerekçeleriyle olmazsa olmaz haline getirilen bilgisayar ve internet kullanımı, bilgi edinme alanındaki bu olumlu ve masum görünen gerekçeleri de aşarak çoğunlukla olumsuz bir işlev de görebilmektedir. Özellikle yanlış ve tehlikeli içerikle doldurulmuş bilgilerin ve görüntülerin henüz cinsiyet rolünün farkına varamayan çocuklar için yanlış tutum ve davranışların oluşmasını zemin hazırlayacağı düşünüldüğünde, bu alandaki denetim boşluğunun tehlikesi daha da önem kazanmaktadır (Gürcan, 2008).

## **2.6.2 Türkiye’de Bilgisayar ve İnternet Kullanımı**

Günümüzde bilgisayar ve internet insan hayatında çok önemli bir yer işgal etmektedir. Bilim ve teknolojinin gelmiş olduğu son noktada kendi kültürünü ortaya çıkaran bu sistemler insanoğlunun yaşam biçimini de derinden etkilemiş ve etkilemeye de devam etmektedir (Kıran, 2011).

Son yıllarda yapılan çalışmalar özellikle internet kullanımındaki artışların devam ettiğini göstermektedir. Nitekim Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK)’in "2012 Yılı Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması Sonuçlarına göre 2012 Nisan ayı içerisinde gerçekleştirilen araştırmada, hanelerin yüzde 47,2’si internet erişim imkânına sahip olduğu, bu oranın geçen yılın (2011) aynı döneminde yüzde 42,9 düzeyinde olduğu belirlenmiştir. İnternete erişim imkânı olmayan hanelerin yüzde 27,6’sının internet kullanımına gerek duymadıklarının belirlenmiş olduğu araştırmada, Türkiye’de en yaygın internet bağlantı türünün yüzde 66,4 ile ADSL olduğu görülmüştür. Kentlerde internet erişim imkânı olan hane oranı kentlerde yüzde 55,5 iken, kırsal yerlerde bu oran yüzde 27,3 olarak tespit edilmiştir. Yapılan

bu araştırma sonuçlarına göre evlerde internetin en çok çevrimiçi haber, gazete ya da dergi okuma ve haber indirme amaçlı kullanıldığı ortaya çıkmıştır. 2012 yılı ilk üç ayında internet kullanan bireyler interneti en çok yüzde 72,5'le çevrimiçi haber, gazete ya da dergi okuma, haber indirme için kullanırken, bunu yüzde 66,8'le e-posta gönderme/alma, yüzde 61,3'le mal ve hizmetler hakkında bilgi arama, yüzde 49,1'le oyun, müzik, film, görüntü indirme ve oynama takip etmiştir (URL1).

Bilgisayar ve internetin kullanımına yönelik yapılan çalışmalara Devlet Planlama Teşkilatı'nın da katkısından bahsetmek gerekir. Keza, ülkemizde internetin güvenli kullanımına ilişkin yapılan çalışmalara bakıldığında öncelikle DPT'nin 2006-2010 bilgi toplumu stratejisi eylem planının sosyal dönüşüm bölümününün 10. maddesinde geçen internet güvenliği eylemi hedefi kapsamında çalışmalar başlamıştır. Öncelikle 10. maddenin eylem planında yer almasından sonraki süreçte Mart 2007 de Sabalı gazetesinin Temiz İnternet Kampanyası ve bu kampanyaya Başbakanın destek vermesi ile internetteki özellikle çocuk istismarı ile mücadele edilmesine yönelik çalışmalar yürütülmüştür. Daha sonra E-imza icra kurulu toplantılarında da aynı konudaki söylemler arttırılmış ve bu konuda bir kanun çalışması yapılmasının ihtiyacı tekrar gündeme getirilmiş, takip eden süreçte 23.05.2007'de 5651 sayılı ‘ İnternet Ortamında Yapılan Yayınların Düzenlenmesi ve Bu Yayınlar Yoluyla İşlenen Suçlarla Mücadele Edilmesi Hakkında Kanun” Resmi Gazete de yayımlanarak yürürlüğe girmiş ve bu konudaki boşluğu önemli ölçüde doldurmuştur. 5651 Sayılı Kanununun 8. maddesinde geçen 9 katalog suçla ilgili olarak telefon e-mail ve [www.ihbanveb.org.tr](http://www.ihbanveb.org.tr) web adresinden ihbarların yapılabilmesine olanak sağlanmıştır. Söz konusu kanunda geçen suçlarla ilgili olarak, özellikle çocuklar olmak üzere toplumdaki internet kullanımı şuurunun arttırılması ve güvenli internet kullanımının sağlanması amacıyla da [www.guvenliweb.org.tr](http://www.guvenliweb.org.tr) adlı site faaliyete geçmiştir. 01.11.2007 tarih ve 26687 sayılı Resmi Gazetede yayımlanan *İnternet Toplu Kullanım Sağlayıcıları Hakkında Yönetmelik* m 9. maddesinin (g) bendinde "İşyerlerindeki bilgisayarlarda uyuşturucu veya uyarıcı madde alışkanlığı, intihara yönlendirme, cinsel istismar, müstehcenlik, fuhuş, şiddet, kumar ve benzeri kötü alışkanlıkları teşvik eden ve iş yaşından küçüklerin psikolojik ve fizyolojik gelişimine olumsuz etkisi olabilecek oyunlar oynatılamaz" hükmü bulunmaktadır. İletişim Başkanlığına ait gerek ihbar hattı gerekse de [soru@tib.gov.tr](mailto:soru@tib.gov.tr) adresine şiddet içeren ve bağımlılık yaratan oyunlarla ilgili ihbar ve şikâyetler gelmiştir. Bilgisayar oyunları alanında denetleme standardının

olmaması, sorunun boyutlarının büyüklüğünü göstermektedir. Ayrıca, ülkeye giren oyunların içeriklerinin ülkemiz değerlerine ve toplumsal ahlak kurallarına göre incelenmemesi, çocuk ve gençlerin bu oyunlara rahatlıkla ulaşması, sorunu daha da derinleştirmektedir (Gürcan, 2008).

Bu kapsamda son olarak Kültür ve Turizm Bakanlığı Telif Hakları ve Sinema Genel Müdürlüğü tarafından 28 Ekim 2005 tarihinde çıkartılmış 27038 sayılı Resmi gazetede yayınlanmış olan yönetmeliğin 4. madde a ve b fıkrasında

*'Bilgisayar oyunlarının kayıt ve tescil edilmesi talepli başvurulara; İlim ve edebiyat eserleri alanında, bilgisayar programlarındaki telif haklarının takibi ve idaresi amacıyla 5S46 sayılı Kanunla kurulmuş olan bir meslek birliği tarafından, Sinema Filmlerinin Değerlendirilmesi ve Sınıflandırılmasına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmelikte yer alan değerlendirme ve sınıflandırma esasları doğrultusunda değerlendirilerek ve taşıyıcı materyaller üzerinde aynı yönetmelikte yer alan işaret ve ibarelerin kullanılmasını sağlayacak şekilde düzenlenmiş bir referans yazısının,*

*b) Sinema Filmlerinin Değerlendirilmesi ve Sınıflandırılmasına İlişkin Usul ve Esasları Hakkında Yönetmeliğin 11 inci maddesinde düzenlenmiş olan; kamu düzeni, genel ahlak, küçüklerin ve gençlerin ruh ve beden sağlığının korunması, insan onuruna uygunluk ve Anayasada öngörülen diğer ilkelere aykırı unsurlar ihtiva etmediğini, işaret ve ibarelere uygun olarak ticari dolaşıma arz edileceğini ve aksinin ispatı halinde her türlü hukuki ve cezai sorumluluğu üstlendiğini gösterir bir taahhütname ile oyuna ait tüm bilgileri özetleyen bir beyannamenin eklenmesi zorunludur. ”*

Bilgisayar oyunlarının kayıt ve tescil aşamasında denetlenmesine ilişkin yayımcılara ve dağıtımcılara sorumluluklar yükleyen bir denetleme sürecini ortaya koyan değişiklik gerçekleşmiştir (Gürcan, 2008).

## **2.7 Bilgisayar Oyunları**

Bilgisayarlar pek çok alanda işleri kolaylaştırmanın yanı sıra, oyunlarla eğlence aracı olarak da kullanılmaktadır. Bilgisayar ve internete oyun aracı olarak bakıldığında insanların ilgi düzeylerinin küresel anlamda giderek yaygınlaştığı hatta hastalık derecesinde bağımlılık yarattığı da belirtilebilir. Nitekim 2000’li yıllarla birlikte bilgisayar oyunlarının toplumsal yaşamda etkisini iyice arttırmaya başladığı, en popüler eğlence araçları arasına girmeyi başardığı görülmektedir (Binark ve diğ., 2009:95).

Toplumda bilgisayar kullanımının hızla yaygınlaşması ile bilgisayar oyunları çocuklar ve gençler tarafından her gün daha fazla tercih edilmekte ve bilgisayar oyunu oynama yaşı gittikçe aşağılara inmektedir. Gençlerin bilgisayar oyunu oynama nedenleri ve tercih ettikleri oyun temalarının neler olduğunun tespit edilmesinin eğitim ortamlarının daha ilgi çekici ve daha kalıcı hale getirilmesine katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bilgisayar oyunlarının çocuk ve gençlerin günlük yaşamlarını, okul başarılarını ve ruh sağlıklarını önemli ölçüde etkilediği sorunu bu kapsamda ilgi çekici bir araştırma konusudur. Ancak yine de literatürde bu konuyla ilgili geniş çaplı araştırmaların yeterli düzeyde olduğu söylenemez. Son yıllarda üretilen bilgisayar oyunlarının kalitesinin gerek görsel, gerekse teknik açıdan çok hızlı bir gelişme gösterdiği inkâr edilemez. İki boyutlu basit görünümdeki grafikler, yerlerini artık üç boyutlu gerçek gibi görünen mekânlara bırakmıştır. Oyundaki bir karakterin yürürken yaptığı hareketler, neredeyse bizimkiyle aynı olabilmektedir. Bilgisayar oyunlarının gerçeği aratmayan bu özellikleri her yaşta insanın özellikle de gençlerin dikkatini daha fazla çekmektedir. Bilgisayar oyunları, internet aracılığı ile oynanarak çok geniş kitlelere hitap edebilen popüler bir medya aracı olarak tanımlanmaktadır. Her yaş grubundan insanın stres atmak, boş zaman değerlendirmek ve eğlence amacı ile oynadığı bilgisayar oyunları, sanal ortamlarda aynı anda binlerce insanın etkileşime girmesi olgusunu ortaya çıkarmaktadır (Kıran, 2011). Oyunlar sanal ortamlardaki etkileşimleri giderek artırmaya karşılık gerçek hayatta insanları birbirinden uzaklaştırmaktadır. Yüz yüze, sıcak, samimi ilişkilerin yerini artık sosyal kimlikten bağımsız ortamın yarattığı ilişki biçimleri almaktadır. Özellikle çevrim içi oyunlarda insanlar birbirlerini bilgisayar ortamında yarattıkları avatarları (yani oyuncu karakterleri) yoluyla tanımakta, birbirlerinin yaşını, cinsiyetini, mesleğini vb. özelliklerini bilmemektedirler. Oyunlarda elde edilen başarılar bireylere güç sağlamakta bu da onların saygınlıklarını belirlemektedir. Bugün internette, her geçen gün yenileri eklenen sayısız çeşitte oyun bulunmaktadır. Bunların bir kısmı boş zamanları değerlendirmek, yorgunluk ve stres atmak için faydalı işlev görse de, içerdiği şiddet öğeleri ile genç ve çocuklar için zararlı etkilere de sahip olmaktadır. Bu durum internet ve bilgisayar oyunlarının bir problem alanı olarak daha fazla göz önüne alınmasını gerektirmektedir. Özellikle şiddet içeren bilgisayar oyunlarının pek çoğunda, oyun yapıcısının kurgusuna eşlik eden emirler verilir, “görev”ler yerine getirilir. Eğer görevde başarılı olunmamışsa oyun kaybedilir. Tıpkı gerçek yaşamda olduğu gibi bunların ihlal edilmesi, oyunun sona

ermesi anlamına geldiği için, mutlaka kurallara uyulmasını gerektirdiğinden, yalnız oynanan oyun bile olsa oyun, oyuncusu üzerinde kendi kontrolünü kurmaktadır. Bu nedenle bilgisayar oyunlarına gençler yalnızlıktan bir kaçış ve eğlence alanı olarak girdikleri için oyun ortamında eğlenirken “aktif bir katılım duyumu” içindedirler. Her geçen gün gençler arasında şiddet eğiliminin giderek artmasının, çocuklarda bir takım davranış bozukluklarının görülme sıklığının yoğunlaşmasının ve bunların eğitim başarısında olumsuz sonuçlara neden olmasının internet, bilgisayar ve televizyon gibi medya araçlarındaki olumsuz yayınlarla ilişkisini tespit etmek amacıyla günümüzde yapılan çalışmalar çoğalmaktadır. Kitle iletişim araçları ve bilgisayar oyunlarının özellikle gençleri ve çocukları olumsuz yönde etkilediğini belirtenlerin çoğunlukta olmasına karşın olumlu yönde etkilediğini belirtenlerde bulunmaktadır (Kıran, 2011).

Dikkat, algı, göz-el koordinasyonu ve muhakeme gibi bazı zihinsel işlevlerin gelişiminde yararları bulunmasına karşın, bilgisayar oyunları çocuğun gerçek anlamdaki oyun faaliyetini ve sosyal gelişimini olumsuz bir biçimde etkilemektedir. Ancak bu olumsuzluklarına rağmen bilgisayar oyunları, çocuğun hayal gücünü geliştirmesi ve zihinsel gelişimi olumlu yönde etkilemeni açısından uyarıcı ve eğitici bir işleve sahiptir. Bu nedenle bilgisayar oyunları ile sürekli ve sınırlı meşgul olan çocukların bu etkinlikten yarar sağlayacakları açıktır. Bu süre, ilköğretim yıllarında günde bir saati geçmemelidir (Yavuzer, 2012:187).

Yaşadığımız mahallelerde ve sokaklarda artık oyun alanlarından daha çok internet kafe ve ya bilgisayar oyun salonları bulunmaktadır. Bu mekânları kullananların ise neredeyse tamamı erkeklerdir. Yapılan birçok araştırma internet kafeleri erkeklerin kızlardan çok daha fazla kullandıklarını ortaya koymaktadır. Gümüšoğlu bu konuda internet kafelerin erkek mekânları olduğunu ve buralarda kızlara rastlamanın güç olduğunu, ayrıca kız çocuklarını genellikle ailelerinin kafeye getirdiklerini ve kafenin sahibine emanet ettiklerini ifade etmiştir. Erkeklerin oyun oynamak için kızların ise ödev amaçlı geldiklerini belirtmiştir. (Kıran, 2011).

Öte yandan bilgiye kolay ulaşma yolu olan internet dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu/öğrenme güçlüğü olan çocuklar için avantajdır. Sınıfta internet kullanımı ile uzaktaki bilgiye ulaşarak öğrenmeyi zenginleştirdiği kabul edilmektedir. Çocuğun araştırmasını, hoş ev ödevleri organize etmesini, organize edebilme yeteneğini arttırır. Ancak bilgiye çabuk ulaşma olanlığının yanı sıra bilgiyi süreçten geçirebilme

yeteneklerini bozması konusunda bazı şüpheler doğmuştur. Ayrıca tıbbi interaktif medyanın çocukları erken olgun davranışa ittiği birçok araştırmacı tarafından savunulmaktadır. İnternetteki iletişimin çocuklar için saptanmış zararlı etkileri gözönüne alındığında şöyle bir tablo açığa çıkar. Bunlardan ilki hiç tanımadığı masıl etkileyeceği bilinmeyen yabancılarla etkileşimin olması, ikincisi gerçek kimliğin manuplasyonu şansı olması dolayısıyla sanal bir kimlikle karşı karşıya kalma, üçüncüsü çeşitli yalanlarla karşılaşması, dördüncüsü cinsel yalanlar, beşincisi ise sözle istismar yapılabilecek bir ortam olmasıdır. Ayrıca gerçek yaşamla etkileşimin kaybolmasında önemle üzerinde durulması gereken bir konudur. Sanal ortama katılmanın bir "görünmezlik" yönü de vardır. Chat odalarına veya elektronik posta gruplarında sadece okumak başkalarının fikirlerini, duygu ve etkileşimleri izlemek yönü de vardır. Bu elektronik kulak misafirliği bazı patolojik internet kullanıcılarının tercih nedeni olabilir. İnternetin rahat ve 24 saat ulaşılabilirliğide çekiciliğini arttırmaktadır. Coğrafi sınırlar yoktur. Sanal ortamda daha az kaygının olması, çocuğun eleştirilmemesi, fiziksel inaktiviteye neden olması, daha rahat bir ortam da etkileşim yapılabilmesi (ev ortamı, sıcak, hava güzel, su güzel vs) bu bağın bağımlılık yapma olasılığını arttıran zararlı etkenlerdir. Beden imajı bozuk, düşük self-esteemli ve tedavi edilmemiş cinsel disfonksiyonlu kişiler eğer fiziksel bir ilişki başlatamayacaklarsa sanal cinsellik onları çekecektir. Yanlız olup yüzyüze ilişkilrde disfonksiyonel olan kişilerde internet olumludur. Çok çekici bir kız olup erkek arkada şların sadece göğsüne baktığı için arkadaşlık kuramayan bir ergen için çekici bir ortam olabilir. Arkadaşlarıyla gevezelik yerine postmodernizm hakkında konuşmak isteyen ergen için iyi bir ortam olabilir (Tüzün, 2002).

### **2.7.1 Bilgisayar Oyunlarının Tarihi**

Fox'a göre oyun tarihi çok eskiye dayanmaktadır. Sahra çölünde bulunan taşa kazılı 5000 yıllık Mancala, M.O. 2000 yıllarında uzakdoğuda popüler olmaya başlayan GO, antik Yunan, Mısır ve Roma uygarlıkları kayıtlarına geçmiş oyunlar bunun göstergesidir. Spacewar (uzay savaşı) adlı ilk etkileşimli elektronik oyun 1962'de Steve Russell ve arkadaşları tarafından PDP-1 bilgisayarı için üretildi (Yılmaz ve Çağıltay, 2004).

1972 yılında televizyonlara bağlanabilen ilk oyun Pong satışa sunuldu. Ekranı ikiye bölen bir çizgi ve iki tarafta tuğla şeklinde iki oyuncu ile başlayan bu macera, bugün dünyanın en iyi tenisçileriyle ekranda mac yapabildiğiniz bir boyuta geldi ve yerküre çapında dev bir sektöre dönüştü. 1978 yılında Atari tarafından yayınlanan Space Invaders tam bir başarı idi. 1981 yılında Namco firması Pac-Man oyununu, Nintendo ise Donkey-Kong oyununu yayınladı. 1970 ve 1980'lerde süren Arcade oyun çılgınlığı dönemin gençliğinin kalbini kazanmış ve jeton yerine geçen milyonlarca çeyrek doları yemiştir (Fox'tan aktaran Yılmaz ve Çağıltay, 2004). 1980'lerin başlarında oyun oynanabilen ve aynı zamanda başka işlerde de kullanılabilen ev tipi kişisel bilgisayarlar pazara sunuldu. 1982 yılında 600 \$ fiyat ile satışa sunulan Commodore 64 elektronik oyun tarihi içinde çok önemli bir yere sahiptir. 1985 yılında Moskova Bilimler Akademisinden Alexey Pazhitnov Tetris oyununu yazdı. 1989 yılında Amiga bilgisayarlarından 1 milyon adet satıldı. 1990 yılında Nintendo Super Mario 3'u yayınladı. 1990'ların ilk yarısında IBM uyumlu kişisel bilgisayarlar elektronik oyunların yaygınlaşmasında önemli rol oynamaya başladı. 1993 yılında ID Software Wolfenstein 3D, FPS (First-Person Shooters) adı verilen elektronik oyun dünyasını önemli ölçüde günümüze kadar şekillendiren bir oyun türünü geliştirdi. Bu oyunu daha sonra çok bilinen Doom (1994) ve Quake (1996) serileri takip etti (Yılmaz ve Çağıltay, 2004). Günümüzde internet kafelerden okullara yayılan, önce küçülerek avuç içi PSP'lere ve cep telefonlarına sığan, sonra büyüüp salonlarda interaktif TV'lere taşınan dijital yeni oyun dünyasında elektronik oyunlar konusundaki en önemli gelişme çevrimiçi oynanan oyunlardır. Aynı anda kimi zaman on binlerce oyuncunun bulunduğu sanal ortamlar bazen yönetilen karakterin gelişimi için mücadelelere sahne olurken kimi zaman da terörist ve güvenlik güçlerinin oluşturduğu grupların ölümcül dövüşlerine ev sahipliği yapmaktadır (Yılmaz ve Çağıltay, 2004).

## **2.8 DİJİTAL OYUN NEDİR VE TÜRLERİ NELERDİR?**

Binark ve arkadaşlarına göre (2008) dijital oyun; oyun oynama eyleminin sanal uzamda konsol oyunları, PC oyunları ve çevrimiçi (online) şeklindeki alt türler olarak gerçekleştirildiği oyunlardır. Bilgisayar oyunları alanında günümüzde takip edilen Level bilgisayar oyunu dergisinde ise bu dijital oyunlar hem tematik hem de

teknolojik özelliklerine göre Ağ. Aksiyon Macera. Motor sporları ve yarış. Rol Yapma / Canlandırma Oyunları, Simülasyon. Spor ve Strateji Oyunları olarak sınıflandırılmaktadır. Son dönemlerde senaryosu reklam veren şirketin isteklerine göre belirlenmekte olan, reklam ve oyunun birleştiği, farklı markaların pazarlama ve tanıtım stratejisi olarak kullandığı *advergaming* yaygınlaşmaktadır. Ayrıca oyuncu katılım sayısı temelinde de sınıflandırılan dijital oyunlar tek kişilik ya da çoklu oyuncular olmak üzere iki alt başlıkta yer almaktadır. Tek kişilik olanlarına kıyasla yeni medyanın getirdiği iletişimsel olanaklardan daha fazla yararlanmayı kullanıcıya sağlamakta olan çoklu oyunculu dijital oyunlar, eşanlı etkileşime olanak tanınması ve deneyimin paylaşılmasını sağlaması nedeniyle yakın zamanlarda daha çok tercih edilmektedir. Bu süreçte günümüzde gelinen nokta İnternet üzerinden oynanan ve gitgide çoklu oyuncular ile oynanan yeni dijital oyunların üretilmesidir. Çok tercih edilen devasa çok oyunculu online oyunlar (MMOG) ise aynı anda yüzlerce veya binlerce oyuncunun desteklediği, oyuncuların büyük çaplı olarak birbirleriyle işbirliği yapmalarına ve yarışmalarına ve bazen dünyanın her yerindeki insanlarla anlamlı olarak karşılıklı iletişim kurmalarına imkân sağlayan bilgisayar oyunlarıdır. (Binark ve Bayraktutan, 2008).

## **2.9 İNTERNET VE BİLGİSAYAR OYUNLARI ÇOCUĞU NASIL ETKİLER?**

Bilgisayar ve onun sağladığı internet hizmeti yaşamımızın her alanına hızla yerleşerek vazgeçilmez bir iletişim aracı haline gelmiştir. Doğru anahtar sözcükleri kullanarak bilgiye hızlı bir şekilde ulaşabilme olanağı sunan bu teknolojik fırsat, çocukların eğitimleri açısından kuşkusuz önemlidir. Televizyon izlemenin ve bilgisayar oyunu oynamanın en yoğun olduğu dönemin 11-14 yaşları olduğu saptanmıştır. Dietz (1998), piyasadaki en popüler bilgisayar oyunlarının %80'inin şiddet unsuru içerdiğini belirlemiştir. İnternet kafelerdeki 11-12 yaşlarındaki gençlerin ısrarla oynadıkları "The Suffering", "Man Hunt", "Doom 3" gibi bazı oyunlar, sadece bombalama ve her türlü adam öldürmeyi içeren vahşet ve şiddet dolu oyunlardır. Bilgisayarda oyun oynayan birey, televizyonda olduğu gibi gözlemci olarak değil, oyunun aktif bir karakteri gibi hareket eder. Yapılan araştırmalar, şiddet içeren bilgisayar oyunları ile saldırgan davranış arasında bir ilişki olduğunu ortaya



koymaktadır. Ağabeylerini örnek olarak bilgisayar bağımlısı olan 3,5 yaşındaki çocuk, bilgisayar oyununda "testere ile adam öldürmeyi" öğrenmiş ve bu alışkanlık günlük yaşamına hırçınlık, saldırganlık ve uyku bozuklukları şeklinde yansımıştır. Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının saldırgan davranışın oluşumu üzerinde, kısa ve uzun süreli etkileri vardır. Bu etki kısa dönemde, saldırgan düşünceleri, duygu ve uyarılmayı arttıran durumsal değişken olarak görülür. Uzun dönemde ise, saldırgan inanç ve tutumları arttırarak saldırgan davranış kalıp ve beklentileri yaratarak bireyi saldırganlığa karşı duyarsızlaştırmaktadır. Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının dışında, internetteki diğer bir tehlike de çocukların porno sitelerine ulaşabilmeleridir. Porno sitelerindeki, estetikten uzak, iğrenç görüntüler, çocuğun gelecekteki dun yasını, karşı cinsle ilgili düşünce ve hayallerini olumsuz etkileyebilir Bu nedenle özellikle "şiddet" ve "porno" tehlikesine karşı "filtre" yoluyla kontrolün sağlanması, ilk ve son çocukluk yılları için uygundur. Anne ve Baba ilgili ve sıcak bir yaklaşımla çocuğa zengin bir uyarıcı çevre oluşturmalı, böylelikle bilgisayar ve internet, çocuğun yegâne uğraşı alanı olmaktan çıkıp sinema, tiyatro, spor, müzik gibi farklı etkinliklerden sadece birisi olarak "sınırlı" bir süre için çocuğun ilgi alam için de kalabilmelidir (Yavuzer, 2012).

Oynayanı eğlendirirken, başarısını ödüllendirmesi, gelişim hissi vermesi ve sosyalleşme ihtiyacım karşılaması, her şeyden önce pasif ve sadece zaman geçirten değil, aktif olarak katılman, başarı tatmini veren bir süreç olması, kadınlara, aileye ve çocuklara yönelik olarak farklılaşması oyunların giderek daha fazla insana hitap etmesini sağlamaktadır. Bu kapsamda Facebook, MSN gibi sosyal iletişim araçlarından sosyal anlamda daha gelişmiş imkânlar sağlayan, iletişim ihtiyacım gideren internet üzerinden oynanan "online" oyunlar daha çok tercih edilmektedir. Oyunların belli bir yere kadar, çocuğun gelişim aşamasında içgüdüsel başarıma ve ilerleme, gelişme ihtiyacım giderdiği, sayısal oyunların el-göz koordinasyonunu, problem çözme ve çoklu görev yetisini kuvvetlendirdiği bulunmuştur. Ayrıca oyunların işbirliğini destekleyen ortamlar sunduğu öğrencinin güdülenmişlik düzeyini arttırırken, içeriğe ilgi duymasını, öğrenebileceğine ilişkin özgüvenini ve etkinliği sürdürmesini sağladığı, öğrencide rahatlama ve motivasyon yarattığı ve böylece öğrencinin o dersteki başarısını ve öz-yeterlik algısını arttırdığı yapılmış olan araştırma sonuçları arasında yer almaktadır. Bilgisayar oyunlarının kullanımına ilişkin yapılmış olan araştırma ve uygulamalar sonucu belirtilmiş olan olumluların

yanı sıra kullanıma ilişkin meydana gelebilecek olan bağımlılık sorunu ve bununla ilişkilendirilen psikolojik ve fizyolojik sorunlara ilişkin olumsuzlamayı destekleyen güncel gelişmeler ve teorik gelişmeler de bilgisayar oyunlarının kullanımına ilişkin var olan literatürde yer almaktadır (Gürcan, 2008).

Özellikle okul çağındaki gençlerin aşırı ve uygunsuz bilgisayar ve internet kullanımı psikolojik ve bedensel gelişimleri, sosyal ilişkileri üzerinde olumsuz yönde etki yaratabilmekte ve hem akademik hem de kişisel gelişimlerinde negatif sonuçlara neden olabilmektedir. Bu noktada yapması gereken şeyleri internette geçirdiği vakit nedeniyle yapamamaya başlaması anlamına gelen bağımlılık, uygunsuz ve aşın kullanım sonucu ortaya çıkan sağlık problemleri, aile ilişkilerinde aksama, verim azlığı ve başarısızlık (el bileği sendromu, boyun kaslarında tutulma, uyku saatlerinin azalması, gözlerde yorulma) ön plana çıkmaktadır. Buna ilişkin var olan güncel gelişmeleri görebilmek için internet bağımlıları olarak tedavi gereksinimi duyan kişilerin genel olarak saatlerce internette kalan ya da şiddet içerikli oyunlar oynayanlar olduğu, online oyun oynayanlar ve bu oyunu oynadığı için derslerinde başarısız olan 12-18 yaş grubu çocukların yoğunlukta olduğu görülmektedir. Stratejik oyunları küçük yaşta oynayan çocuklarda 'şiddet' işleme eğilimi daha fazla olmaktadır. Özellikle stratejik oyunların, çocuklarda muhakeme gücünü sorgulamaya başladığı dönemde iç dünyasında karmaşa yaratıp, vicdan duygusunu köreltebileceği ve kazanma duygusunun onu sosyal hayattan koparabileceği bu noktada ödülün çocuklarda bağımlılığı tetikleyen bir unsur olabileceği belirtilmektedir. Ayrıca yapılan araştırmalar sonucunda bu bağımlılık türünün çocuklarda hiperaktivite ve dikkat bozukluğunun, fazla internet karşısında vakit geçirmek depresyonu, yalnızlık hissini, sosyal ilişki kaybını artırdığı, obezitenin internet kullanan çocuklar ve gençlerde hayli yaygın olduğu da yer almaktadır. Bu bağlamda son dönemde "Knight Online" adlı bir bilgisayar oyunu olumsuz etkileri ile ön plana çıkmaktadır. Uzmanlara göre birden fazla kişiyle online olarak oynanabilen sanal evrende bir karakter oluşturup, çeşitli yetenekler ve güçlerle en üst seviyeye ulaşmak hedeflendiği bu oyunda çocuklara para kazanma ve sürekli başarı elde etme hırısı kazandırılmakta ve çocukların psikolojisini bozduğuna ilişkin şikâyetler yer almaktadır (Gürcan, 2008). Bilgisayar ve internet kullanımının akademik başarıya olan etkilerine bakıldığında Roe ve Muijs (1998)'e göre sık sık bilgisayar oyunu oynayanların okula olan ilgisi sık sık bilgisayar oyunu oynamayanlardan daha azdır.

Sık sık bilgisayar oyunu oynamak, ödevler için gerekli zamanı azaltmakta ve buda akademik başarıya negatif olarak yansımaktadır. Benton (1995)'e göre akademik olarak başarısız öğrenciler, bilgisayar oyunları ile daha çok zaman geçirmektedirler. Bilgisayar oyunu oynamanın okul performansını olumlu yönde etkilediğini destekleyen araştırmalarda mevcuttur. Örneğin Pillay (2003)'e göre bilgisayarı oyunu oynayan öğrencilerin başarıları bilgisayar destekli eğitim yapıldığında artmaktadır. Greenfield (1994)'e göre bilgisayar oyunu oynamak, bilgisayar destekli topluluklarla iletişim kurmada yardımcı olmaktadır. Bilgisayar oyunu oynayanlar kelimeler yerine resimleri ve grafikleri anlama konusunda daha yeteneklidirler. Prensky (2001)'e göre oyun nesli, eski nesilden daha hızlıdır ve bilgiyi daha hızlı işlemektedir. Dolayısıyla okulun monoton yapısından sıkılmaktadırlar. Bir öğrenci şöyle demiştir: “Her okula gittiğimde kendimi sınırlamak zorunda kalıyorum” (Çankaya, 2007).

## **2.10 ÖĞRENCİLERİN BİLGİSAYAR OYUNU OYNAMA DURUMLARI, OYUN TERCİHLERİ VE CİNSİYET FARKLARI İLE İLGİLİ YAPILAN BAZI ÇALIŞMALAR**

İnal ve Çağiltay (2005), yapmış oldukları bir çalışmada Türkiye’de ilköğretime devam eden öğrencilerin bilgisayar kullanımları ile bilgisayar oyunlarına ve bilgisayar oyunu oynamalarına karşı durumlarını tespit etmeye çalışmıştır. Çalışmada bilgisayar kullanım durumları, bilgisayar oyun özellikleri ve oyun tercihleri ile bunları etkileyen faktörler araştırılmıştır. Yapmış oldukları bu çalışmada, iki farklı bölgedeki ilköğretim okullarından toplam 740 öğrenci (361 kız, 379 erkek) yer almıştır. Çalışmadaki katılımcılar, dördüncü sınıf ile sekizinci sınıf arası öğrencilerden seçilmiştir. Okullar önce ayrı olarak incelenmiş daha sonra da birbirleri ile karşılaştırılarak veriler yorumlanmıştır. Çalışmanın sonucunda, 740 öğrencinin sadece 163 tanesinin bilgisayara sahip olmadığı, 654 öğrencinin (%88,4) haftada en az bir gün oyun oynadığı ve oyun seçimleri konusunda kız ve erkek öğrenciler arasında farklılık olduğu gözlemlenmiştir. Kızlar ilk sırada atari oyunlarını tercih ederken erkekler dövüş oyunlarını tercih etmişlerdir. Erkeklerin kızlara oranla daha fazla oyun oynadıkları tespit edilmiştir. Ayrıca öğrencilerin sosyal ve ekonomik

durumlarının, onların oyunlara ve oyun oynamaya karşı olan tutumlarını etkileyen faktörlerden birisi olduğu saptanmıştır.

Türkiye’deki üniversite öğrencileri arasında bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ile oyun tercihlerini belirlemeye çalışan Durdu, Tüfekçi ve Çağıltay (2005), yapmış oldukları çalışmada bilgisayar kullanma, bilgisayar oyunu oynama ve oyun tercihleri gibi konuları incelenmişlerdir. Orta Doğu Teknik Üniversitesi’nden 225 öğrenci ile Gazi Üniversitesi’nden 271 öğrenci çalışmada katılımcı olarak araştırmaya dahil olmuştur. Çalışmanın sonunda en çok tercih edilen oyun türleri strateji, yarış ve aksiyon/serüven olarak ortaya çıkmıştır. En çok tercih edilen oyun temaları ise serüven ve keşif olarak belirlenmiştir. Oyun oynama nedeni olarak da stres atma gösterilmektedir. ODTÜ’deki katılımcılar arasında erkekler kızlara göre daha fazla oyun oynamakta olup oyun tür ve tema tercihleri cinsiyete göre farklılık göstermektedir. Gazi Üniversitesi katılımcıları arasında anlamlı bir fark tespit edilememiştir.

Amory, Naicker, Vincent ve Adams (1999), gerçekleştirdikleri çalışmalarında öğrenme çevreleri için en uygun oyun tiplerini ve oyun öğelerini tespit etmeye çalışmıştır. Çalışmada 20 öğrenciden oluşan grup Sim Isle, Red Alert, Zork Nemesis ve Duke Nukem gibi 3-Boyutlu (3B) oyunları oynamıştır. Sonuç olarak öğrenciler 3B macera ve strateji oyunlarını diğer oyunlara tercih etmişlerdir. Bu oyunlar içerisinden seçilen dört oyundan en çok tercih edileninin 3B macera oyunu olan Zork Nemesis olduğu gözlenmiştir. Öğrenciler mantıksal, zihinsel, görselleştirme ve problem çözme öğelerini bir oyunun en önemli öğeleri olarak belirlemeye çalışmışlardır. Öğrencilerden alınan görüşler neticesinde cinsiyetler arasında farkın olmadığı ortaya çıkmıştır. Araştırmanın sonucunda macera oyunlarının öğrencileri öğrenme ortamlarına çekebilmek için uygun bir mekanizma sağlayabileceği tespit edilmiştir.

Ergenlik çağındaki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama süreleri, motivasyonları, eğlenceleri ve bilgisayar oyunlarının bu öğrencilerin hayatlarına etkisi konusunda cinsiyetler arasında fark olup olmadığını araştıran Chou ve Tsai (2007), çalışmalarında çalışma grubunu Tayvan’dan 535 ortaöğretim öğrencisi oluşturmuştur. Çalışmanın sonucunda erkek öğrencilerin (haftada 284 dakika) kızlardan ( haftada 172 dakika) daha fazla bilgisayar oyunu oynadığı ve daha fazla eğlendikleri tespit edilmiştir. Kızlar ile erkeklerin oyun tercihleri de farklılık

göstermektedir. Erkekler strateji ve aksiyon oyunlarını tercih ederken, kızlar ilk sırada bulmaca tarzı oyunları tercih etmektedir.

İnal ve Çağıltay (2006), ise yapmış oldukları çalışmalarında 252 kız öğrencinin (ilköğretim seviyesinde) bilgisayar ve internet kullanımları ile oyun tercihlerini araştırmışlardır. Araştırmanın sonucuna göre katılımcıların birçoğu bilgisayar, internet ve bilgisayar oyunu gibi yeni teknolojilere karşı olumsuz bir tutum içerisinde. Bunun sebepleri içerisinde kız öğrencilerin bilgisayara erişim olanaklarının kısıtlılığı, ailede erkek kardeş varsa bilgisayarı kız kardeşin kullanma imkânının daha az olması ve bazı ailelerce bilgisayarın erkek oyuncağı olarak görülmesi gelmektedir. Öğrencilerin bilgisayar oyunları oynama durumları, oyun tercihleri ve oyun oynama konusundaki cinsiyet farkı ile ilgili yapılan araştırmaların sonuçlarını özetlemek gerekirse, öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama durumlarını tespit etmeye yönelik yapılan araştırmalarda öğrencilerin %80-%85'inin haftada en az bir gün bilgisayar oyunu oynadığı, oyuna erkeklerin kızlardan daha fazla zaman ayırdığı ve kızlar ile erkeklerin oyun tercihlerinin farklı olduğu görülmüştür. Oyun tercihlerini belirlemeye yönelik araştırmalarda kızlar atari, bulmaca gibi oyunları tercih ederken erkeklerin dövüş, yarış, aksiyon/serüven gibi oyunları tercih ettikleri görülmüştür.

## **BÖLÜM III**

### **YÖNTEM**

#### **3.1 ARAŞTIRMA MODELİ**

Bu çalışma bilgisayar ve bilgisayar oyunların ilköğretim 6.7.8. Sınıf öğrencilerinin psiko-motor gelişim profillerinin tespitine yönelik bir durum tespiti çalışması olup sebep sonuç ilişkisini ortaya koymak amaçlı tarama modeli kullanılmıştır.

#### **3.2 ARAŞTIRMANIN EVREN VE ÖRNEKLEMİ**

Bu araştırmanın evreni, Sakarya ilinde 2012-2013 eğitim-öğretim yılında devlete bağlı İlköğretim okullarında okuyan 6.7.8.sınıf öğrencilerden oluşmaktadır. Araştırmanın örneklemi ise kolayda örnekleme yöntemi ile seçilen 155'i kız, 131'i erkek olmak üzere toplam 286 öğrenciden oluşmaktadır.

#### **3.3 VERİ TOPLAMA ARAÇLARI**

##### **3.3.1 Demografik Bilgiler Formu**

Araştırma için oluşturulan demografik bilgi formunda araştırmaya katılan öğrencilerin yaş, cinsiyet, boy, kilonun yanısıra bilgisayar ve internet kullanım sıklığına yönelik sorular bulunmaktadır.

### **3.3.2 Matson Sosyal Beceri Ölçeđi**

#### **(Matson Evaluation of Social Skill with Youngsters-MESSY)**

Matson, Rotatory ve Hessel tarafından 1983 yılında geliştirilmiş olan Matson Çocuklarda Sosyal Becerileri Deđerlendirme Ölçeđinin (MESSY)Türkçe uyarlaması, geçerlik ve güvenilirlik çalışması Erdoğan ve Bacanlı (2003) tarafından yapılmıştır. Ölçek 12-14 yas grubundaki çocukların sosyal beceri düzeylerini belirlemektedir. Ölçek toplam 47 maddeden oluşmaktadır. Ölçeđin Olumsuz Sosyal Davranışlar ve Olumlu Sosyal Davranışlar olmak üzere iki alt boyutu vardır. Erdoğan ve Bacanlı (2003) tarafından yapılan çalışmada bütün sorular toplanıp tek bir sosyal beceri puanı oluşturulmuş ve sosyal beceri Croanbach's Alfa katsayısı 0,94 olmuştur. Bu araştırma da ise ölçek için elde edilen Croanbach's Alfa katsayısı 0,892 olarak bulunmuştur.

Ölçeđin puanlanması bana hiç uygun değil: 1 puan, bana pek uygun değil: 2 puan, bana biraz uygun: 3 puan, bana oldukça uygun: 4 puan, bana tamamen uygun: 5 puan şeklinde yapılmaktadır.

### **3.4 VERİLERİN TOPLANMASI**

Araştırmanın amaçlarına ulaşmak için gerekli olan verilerin toplanmasında "Bilgisayar Kullanımı Anketi"nden oluşan demografik bilgiler formu ile Matson Sosyal Beceri Ölçeđi kullanılarak gerekli veriler elde edilmiştir. 2012–2013 Eğitim Öğretim Yılı 2. döneminde yapılan uygulamalarda ölçekler ve anketler okullardaki sınıflarda uygulayıcı tarafından birebir uygulatılarak ve gerekli açıklamalar izah edilerek daha sağlıklı veriler elde edilmeye çalışılmıştır. Anketler Sakarya ilinde bulunan ve okul yöneticilerinden alınan bilgiler doğrultusunda sosyo ekonomik düzeyleri birbirinden farklı olduğu kabul edilen 3 ilköğretim okulunda uygulanmıştır.

### 3.5 VERİLERİN ANALİZİ

Elde edilen verilerin analizinde SPSS 15.0 for Windows paket programında yararlanılmıştır. Öğrenciler ile ilgili demografik bilgilerin değerlendirilmesinde frekans (f) ve yüzde (%) hesaplanarak çözümlenmiştir.

Verilerin analizinde tanımlayıcı istatistiksel işlemler uygulandıktan sonra, değişkenler arasında herhangi bir anlamlı bir ilişki olup olmadığını tespit etmek amacıyla Pearson Korelasyon Analizi, gruplar arası farkı karşılaştırmak için Independent T-Testi ve Tek Yönlü Varyans Analizi (One- Way ANOVA), gruplar arası farkın nerden kaynaklandığını öğrenmek için ise Post Hoc test olarak Tukey testleri uygulanmıştır.



## BÖLÜM IV

### 4.1 BULGULAR

Tablo 4. 1: İlköğretim Öğrencilerinin Cinsiyetlerine Göre Dağılımı

Cinsiyet	Frekans	Yüzde
Kız	155	54,2
Erkek	131	45,8
Toplam	286	100,0

İlköğretim öğrencilerinin cinsiyetlerine göre dağılımı Tablo 1’de yer almaktadır. Araştırmaya katılan ilköğretim öğrencilerinin yüzde 54,2’si kız öğrencilerden, % 45,8’i ise erkek öğrencilerden oluşmaktadır.

Tablo 4. 2: İlköğretim Öğrencilerinin Yaş Ortalaması

	N	Minimum	Maksimum	Ortalama	SS
Yaş	286	11,00	15,00	13,0524	,91807

Tablo 2’de İlköğretim öğrencilerinin yaş ortalaması gösterilmektedir. Öğrencilerin yaş ortalaması 13,0524 olarak görülmektedir.

Tablo 4. 3: İlköğretim Öğrencilerinin Yaş Grupları Frekans ve Yüzdeleri

Yaş Grupları	Frekans	Yüzde
11,00	3	1,0
12,00	91	31,8
13,00	93	32,5
14,00	86	30,1
15,00	13	4,5
Toplam	286	100,0

Tablo 3'te İlköğretim öğrencilerinin yaş frekans ve yüzdeleri gösterilmektedir. Buna göre araştırmaya dahil olan toplam 286 öğrencinin %1'i 11 yaş grubunu %31,8'inin 12 yaş grubunu, %32,5'inin 14 yaş grubunu ve % 4,5'inin de 15 yaş grubunu oluşturduğu görülmektedir.

Tablo 4. 4: İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar kullanım sıklığıyla BMI değişkeni arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan korelasyon Testi

		PC Kullanım Sıklığı
BMI	Pearson Correlation	,048
	Sig. (2-tailed)	,420

Tablo 4'e göre ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar kullanım sıklığıyla vücut kitle indeksler (BMI) arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır ( $p>0,05$ ).

Tablo 4. 5: İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama sıklığıyla BMI değişkeni arasında ilişkiyi belirlemek üzere yapılan korelasyon Testi

		BMI
Bilgisayar Oyunu Oynama Sıklığı	Pearson Korelasyonu	-,040
	Sig. (2-tailed)	,499

Tablo 5'e göre ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama sıklığıyla fiziksel gelişimleri arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır ( $p>0,05$ ).

Tablo 4. 6: İlköğretim öğrencilerinin sosyal ağlarda geçirdikleri zaman ile sosyal gelişimleri arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan Korelasyon Testi

		Sosyal Ağlarda geçirilen zaman
Sosyal Beceri	Pearson Korelasyonu Sig. (2-tailed)	-,086 ,149

Tablo 6'ya göre ilköğretim öğrencilerinin sosyal ağlarda geçirdikleri zaman ile sosyal gelişimleri arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır ( $p>0,05$ ).

Tablo 4. 7: İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama sıklığıyla sosyal gelişimleri arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan korelasyon Testi

		Bilgisayar Oyunu Oynama Sıklığı
Sosyal Beceri	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	-,069 ,248

Tablo 7'ye göre ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama sıklıklarıyla sosyal gelişimleri arasında anlamlı bir ilişkinin olmadığı görülmektedir ( $p>0,05$ ).

Tablo 4. 8: İlköğretim öğrencilerinin baba mesleği durumları ile bilgisayar kullanım sıklığı arasındaki farklılıkları belirlemek üzere yapılan Anova Testi

Kullanım Sıklığı Grupları:

	N	Ortalama	SS	F	p
Memur	48	6,7292	1,30040		
İşçi	103	5,4078	2,34076		
Serbest	63	5,5873	2,20436	4,589	,004*
Diğer	72	5,4306	2,37846		
Total	286	5,6748	2,22171		

(\* $p<0,05$ )

Tablo 8 e göre ilköğretim öğrencilerinin baba mesleği durumları ile bilgisayar kullanım sıklığı arasındaki farklılıkları belirlemek üzere yapılan Anova Testi sonucunda ilköğretim öğrencilerinin baba mesleği durumlarıyla bilgisayar kullanım sıklığı arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur ( $p<0.05$ )

Tablo 4. 9: İlköğretim öğrencilerinin baba mesleği durumları ile bilgisayar kullanım sıklığı arasındaki farklılıkları belirlemek üzere yapılan Anova Testine göre Tukey HSD değerleri

Baba Mesleği	Baba Mesleği	Ortalama Fark	Standart Hata	p	95% Güven Aralığı	Anlamlı Fark	
Memur	İşçi	1,32140(*)	,38114	,003*	,3364	2,3064	1-2
	Serbest	1,14187(*)	,41784	,034*	,0620	2,2217	1-3
	Diğer	1,29861(*)	,40639	,008*	,2483	2,3489	1-4
İşçi	Memur	- 1,32140(*)	,38114	,003*	-2,3064	-,3364	
	Serbest	-,17953	,34882	,956	-1,0810	,7220	
	Diğer	-,02279	,33502	1,000	-,8886	,8430	
Serbest	Memur	- 1,14187(*)	,41784	,034*	-2,2217	-,0620	
	İşçi	,17953	,34882	,956	-,7220	1,0810	
	Diğer	,15675	,37624	,976	-,8156	1,1291	
Diğer	Memur	- 1,29861(*)	,40639	,008*	-2,3489	-,2483	
	İşçi	,02279	,33502	1,000	-,8430	,8886	
	Serbest	-,15675	,37624	,976	-1,1291	,8156	

(\* $p<0.05$ )

Yukarıdaki tabloya göre numaralandırmaların açıklamaları aşağıdaki gibidir.

1: Memur, 2: İşçi, 3: Serbest ,4:Diğer

Tablo 9'da öğrencilerin baba mesleği durumları ile öğrencilerin bilgisayar kullanım sıklığı arasındaki ilişki gösterilmiştir. Buna göre, memur ve işçi, memur ve serbest meslek, memur ve diğer meslek sahipleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur

( $p < 0,05$ ). Öte yandan diğer meslek grupları arasında bu parametrede herhangi bir anlamlı farklılık bulunamamıştır ( $p > 0,05$ ).

Tablo 4. 10: Boy ve kilo değişkenlerinin bilgisayar kullanım sıklığı değişkeni ile arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan korelasyon analizi

		Boy	Kilo	Bilgisayar Kullanım Sıklığı
Boy	Pearson Correlation	1	,703	,050
	Sig. (2-tailed)		,000	,398
Kilo	Pearson Correlation	,703	1	,059
	Sig. (2-tailed)	,000		,318

Tablo 10 incelendiğinde boy ve kilo değişkenlerinin bilgisayar kullanım sıklığı değişkeni ile arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan korelasyon analizi sonucunda boy ile bilgisayar kullanım sıklığı ve kilo ile bilgisayar kullanım sıklığı arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır ( $p > 0,05$ ).

Tablo 4. 11: Boy ve kilo değişkenlerinin bilgisayar oyunu oynama sıklığı ile arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan korelasyon analizi

		Boy	Kilo	Bilgisayar Oyunu Oynama Sıklığı
Boy	Pearson Correlation	1	,703	-,057
	Sig. (2-tailed)		,000	,340
Kilo	Pearson Correlation	,703	1	-,053
	Sig. (2-tailed)	,000		,377

Tablo 11 incelendiğinde boy ve kilo değişkenlerinin bilgisayar oyunu oynama sıklığı değişkeni ile arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan korelasyon analizi sonucunda boy ile bilgisayar oyunu oynama sıklığı ve kilo ile bilgisayar oyunu oynama sıklığı arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır ( $p>0,05$ ).

Tablo 4. 12: Cinsiyete göre bilgisayar kullanım sıklığı durumlarını arasındaki farkı belirlemek üzere yapılan t-testi

	Cinsiyet	N	Ort.	Ss	t	p
Bilgisayar Kullanım Sıklığı	Kız	155	5,5226	2,22832	-1,262	,208
	Erkek	131	5,8550	2,20880		

Tablo 12 incelendiğinde cinsiyete göre bilgisayar kullanım sıklığı arasındaki farkı belirlemek üzere yapılan t-testi sonucunda cinsiyet ile bilgisayar oyunu oynama sıklığı arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır ( $p>0,05$ ).

Tablo 4. 13: Cinsiyete göre bilgisayar oyunu oynama sıklığı arasındaki fark t-testi

	Cinsiyet	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	p
Bilgisayar Oyunu Oynama Sıklığı	Kız	155	2,3548	1,09154	,08767	5,713	,000*
	Erkek	131	1,6947	,81234	,07097		

(\* $p<0,05$ )

Tablo 13 incelendiğinde cinsiyete göre bilgisayar oyunu oynama sıklığı arasındaki farkı belirlemek üzere yapılan t-testi sonucunda cinsiyet ile bilgisayar oyunu oynama sıklığı arasında anlamlı bir fark bulunmuştur ( $p<0,05$ ).

Tablo 4. 14: Cinsiyete göre sosyal ağlarda geçirilen vakit sıklığı arasındaki farkı belirlemek üzere yapılan t-testi

	Cinsiyet	N	Ort.	Ss	t	p
Sosyal Ağlarda Geçirilen Vakıt	Kız	155	4,1161	1,44579	-,785	,433
	Erkek	131	4,2519	1,46940		

Tablo 14 incelendiğinde cinsiyetler arası sosyal ağlarda geçirilen vakit sıklığı arasındaki farkı belirlemek üzere yapılan t-testi sonucunda cinsiyet ile sosyal ağlarda geçirilen vakit sıklığı arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır ( $p>0,05$ ).

Tablo 4. 15: Üç farklı okulun bilgisayar kullanım sıklıkları arasındaki farkı belirlemek üzere yapılan One Way Anova testi

		N	Ort.	Ss	f	p
Bilgisayar Kullanım Sıklığı	Berna Yılmaz	83	4,7711	2,65645	11,473	,000*
	Nuri Bayar	80	6,3000	1,66422		
	Zorlu	122	5,9016	2,02631		
	Total	285	5,6842	2,21993		

(\* $p<0,05$ )

Tablo 15'e göre üç farklı okulun bilgisayar kullanım sıklığı arasındaki anlamlı bir farkın olduğu görülmektedir ( $p<0,05$ ). Yapılan Post Hoc analizine göre bu farkın Berna Yılmaz-Nuri Bayar (,000), Berna Yılmaz Mehmet Zorlu (,001), Nuri Bayar-Berna Yılmaz (,000), Mehmet Zorlu-Berna Yılmaz (,001) İlköğretim okulları öğrencileri arasında olduğu görülmektedir ( $p<0,05$ ).

Tablo 4. 16: Üç farklı okulun bilgisayar oyunu oynama sıklıkları arasındaki farkı belirlemek üzere yapılan One Way Anova testi

	Okul İsimleri	N	Ort.	Ss	F	p
Bilgisayar Oyunu Oynama Sıklığı	Berna	82				
	Yılmaz		2,7195	1,12518		
	Nuri Bayar	80	2,8500	1,00757	6,480	,002*
	Zorlu	122	3,1967	,85898		
	Toplam	284	2,9613	1,00278		

(\*p<0.05)

Tablo 21' e göre üç farklı okulun bilgisayar kullanım sıklığı arasındaki anlamlı bir farkın olduğu görülmektedir (p<0.05). Yapılan Post Hoc analizine göre bu farkın Berna Yılmaz-Mehmet Zorlu (,002), Nuri Bayar- Mehmet Zorlu (,039), İlköğretim okulları öğrencileri arasında olduğu görülmektedir (p<0.05).



## BÖLÜM V

### 5.1 TARTIŞMA VE SONUÇ

Bilgisayar ve Bilgisayar oyunların ilköğretim ikinci kademe düzeyindeki öğrencilerin bazı psikomotor gelişim profilleri üzerindeki etkisinin incelenmesi konusundan elde edilen bulgular aşağıda yorumlanarak tartışılmıştır.

İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar kullanım sıklığıyla fiziksel gelişimleri arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Bu sonuç literatürde yapılan çalışmalarla aynı paralelliği yansıtmamaktadır. Örneğin Jorge ve arkadaşlarının (2006) yılında yapmış oldukları bir çalışmada TV izleme sıklığıyla çocukların BMI durumları arasında anlamlı bir ilişki bulunmamasına karşın bilgisayar kullanım sıklığının ergenlerin obezite durumlarıyla ilişkili olduğu sonucu ortaya çıkmıştır. Yine benzer şekilde Doh ve arkadaşlarının (2003-2004) TV izleme ve PC kullanımıyla obezite arasındaki ilişkiyi araştırmak amacıyla yapmış oldukları çalışmada ise sadece erkeklerde bilgisayar kullanım sıklığıyla BMI arasında anlamlı bir ilişki bulunurken, kızlarda istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Bu çalışmada ise hem kız hem de erkek gruplarda PC kullanım sıklığıyla BMI arasında anlamlı bir ilişki bulunmamıştır. Ancak bu çalışmadaki amaç çocukların obezite durumları ile bilgisayar kullanım sıklığı arasındaki ilişkiyi ölçmek değil, bilgisayar kullanım sıklıklarıyla fiziksel gelişimleri arasında herhangi bir ilişkinin olup olmadığını belirlemektir.

İlköğretim öğrencilerinin sosyal ağlarda geçirdikleri zaman ile sosyal gelişimleri arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Literatürde bu konuyla ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde sosyal ağlarda çok uzun süre geçirilen zaman söz konusu olduğunda bunun çocukların sosyal gelişimlerini olumsuz yönde etkileyebileceğinden bahsedilmektedir. Bu bağlamda Kraut ve meslektaşları (1998) “Internet Paradox” isimli kitapta internetin sosyal ilişkileri zayıflattığını ve yalnızlığı

arttırdığını iddia etmeleriyle birlikte internet ve sosyal medyanın sosyal gelişime nasıl etkiler yapıldığına yönelik çalışmaların yapılması gerekliliği doğmuştur denilebilir. Örneğin çok yakın zamanda Chicago Üniversitesi Kavrayışsal ve Toplumsal Sinir Bilimi merkezi müdürü olan John Cacioppo, sosyal izolasyon ile Facebook kullanımı arasında bir ilişki olup olmadığını ortaya koymak için yapmış olduğu deney sonucuna göre şu sözleri dile getirmiştir : “ Ne kadar çok yüz yüze etkileşim kurarsan o kadar az yalnız kalırsın; ne kadar fazla çevrimiçi (sanal) etkileşim kurarsan o kadar fazla yalnızsın” demiştir (WEB4). Ancak literatürde yapılan çalışmalar benzer sonuçları işaret etmesine karşın yapılan bu çalışmada ilköğretim öğrencilerinin sosyal ağlarda geçirdikleri zaman ile sosyal gelişimleri arasında anlamlı bir ilişkinin olmadığı sonucu ortaya çıkmıştır.

İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama sıklığıyla fiziksel gelişimleri arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Bu durum şu şekilde açıklanabilir. Bilgisayar oyunları ile vakit geçiren çocukların fiziksel olarak dışarıda arkadaşlarıyla oyun oynayan çocuklardan daha pasif oldukları bilinmektedir. Ancak bu durumun çocukların fiziksel gelişimlerini kısıtlayacağını kesin olarak söylemek doğru olmayacaktır. Keza, bir çocuğun fiziksel gelişimi sadece TV ya da PC başında geçirdiği süre gibi çevresel faktörlere bağlı olmayıp kalıtsal özellikleri bakımından da irdelenmelidir. Örneğin bir çocuğun metabolizması çok hızlı çalışıyorsa bilgisayar oyunu oynadığı esnada sarfetmiş olduğu bilişsel, duygusal ve fiziksel reaksiyonlarındaki çabanın bile bu çocuğun fiziksel gelişimini olumsuz yönde etkileyebileceğinin önüne geçebileceğinden bahsetmek mümkün olabilir.

İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama sıklıklarıyla sosyal gelişimleri arasında anlamlı bir ilişkinin olmadığı görülmektedir. Nitekim Subrahmanyam ve arkadaşlarının (2000) yapmış oldukları evde bilgisayar kullanımının çocukların gelişim alanları üzerine etkisi isimli bilimsel çalışmada bilgisayar oyunlarını az sıklıkta oynamanın çocuğun sosyal gelişimi üzerine çok az bir etki yaptığını (Bu çalışmada ise çok az olan bu etki anlamlı bir ilişkinin olmadığı şeklinde çıkmıştır) ancak aşırı derecede ve özellikle şiddet içeren bilgisayar oyunu oynama durumlarının çocukların sosyal gelişimleri üzerinde saldırganlık özelliğini kazandırabileceği riskinin çok yüksek düzeyde olduğunu belirterek bu tarz oyunların çocukların sosyal gelişimlerini olumsuz yönde etkileyebileceğini belirtmişlerdir.

İlköğretim öğrencilerinin baba meslek durumlarıyla bilgisayar kullanım sıklığı-süresi arasındaki ilişkinin memur ile diğer meslek grupları arasında anlamlı olduğu görülmektedir. Bu sonuç ise araştırmanın örneklemini oluşturan öğrenci grubunda babası memur olan çocukların gelir düzeyinin diğer meslek gruplarına göre daha yüksek düzeyde olduğu ve dolayısıyla maddi alım gücünün daha kuvvetli olduğunu göstermektedir. Sosyo-ekonomik açıdan gelir düzeyi iyi olan ailelerde bilgisayara sahip olma oranının daha yüksek olduğunu ve bu sebeple de çocukların bilgisayar başında daha fazla vakit geçirmelerinin doğal bir sonuç olduğunu söylenebilir.

İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar kullanma sıklığı fiziksel gelişimleri arasında bir ilişki bulunamamıştır. Literatürde yapılan çalışmalarda aşırı bilgisayar kullanımının obeziteye yol açtığı sonucu bilinmektedir. Subrahmanyam ve arkadaşlarının (2000)'na göre ABD'de yaşayan çocukların obeziteye yakalanma riskinde %25 çevresel faktörlerin etkili olduğu belirtilmiştir. Bu faktörlerin ise TV ve PC kullanma durumları olduğu dile getirilmiştir. Bu çalışmada ise bilgisayar kullanım sıklığıyla fiziksel gelişim düzeyleri arasında bir ilişkinin olmayışının çocukların aşırı düzeyde bilgisayar kullanmadıklarından, bilgisayar kullanımı esnasında beslenme tarzlarına dikkat ettikleri varsayılarak böyle bir sonucun ortaya çıktığı söylenebilir.

İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama sıklığıyla fiziksel gelişimleri arasında bir ilişki bulunamamıştır. Bu çalışmada ilköğretim öğrencilerinin boy ve kilo durumları incelenmiştir. Bu parametrelerde bilgisayar oyunu oynama sıklığının çocukların boy ve kilo durumlarında bir değişikliğe yol açmadığı sonucu ortaya çıkmıştır. Keza Subrahmanyam ve arkadaşlarının (2000)'na göre aşırı bilgisayar oyunu oynamanın Tendinitis gibi fiziksel etkilerden çok fizyolojik etkiler yaptığı sonucu ortaya çıkmıştır.

Cinsiyetler arası sosyal ağlarda geçirilen vakit sıklığı arasındaki fark incelendiğinde cinsiyet ile sosyal ağlarda geçirilen vakit sıklığı arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır. Gelişen teknolojik gelişmelere paralel olarak özellikle Facebook, Twitter gibi sosyal paylaşım ağların sadece erkek kullanıcılara değil tüm kullanıcılara hitap etmesi, akıllı cep telefonları, tabletler gibi dijital ürünlerin varlığının ve kullanımının artması sonucu sosyal ağlara erişimin kolayca yapılabilmesinin bu sonucun ortaya çıkmasında etkili olduğu söylenebilir.

Cinsiyete göre ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar kullanım sıklıkları arasında anlamlı bir fark bulunamazken bilgisayar oyunu oynama sıklıkları arasında anlamlı bir fark bulunmuştur. Bu sonuç İnal ve Çağıltay (2005)'ın yaptığı çalışmada ilöğretim öğrencilerinin oyun seçimleri konusunda kız ve erkek öğrenciler arasında farklılık olduğu sonucuyla da örtüşmektedir. Ancak bu çalışmada kız ve erkek grupları arasındaki farkın kızlardan yana olduğu görülmektedir.

Araştırmadaki üç farklı okulun bilgisayar kullanım sıklıkları ve bilgisayar oyunu oynama sıklıkları karşılaştırıldığında her iki parametrede de anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Bu farklılığın nedeni olarak da seçilen bu okulların farklı sosyo-ekonomik düzeye sahip oldukları gerçeği kabul edildiği içindir denilebilir.

Sonuç olarak ilköğretim öğrencilerinin baba mesleği durumlarına göre bilgisayar kullanma sıklığı arasında anlamlı bir ilişki bulunurken, diğer alt boyutlar olan öğrencilerin bilgisayar kullanım sıklığıyla fiziksel gelişme arasında, sosyal ağlarda geçirdikleri zaman ile sosyal gelişimleri arasında, bilgisayar oyunu oynama sıklığıyla fiziksel gelişimleri arasında ve bilgisayar oyunu oynama sıklığıyla sosyal gelişimleri arasında anlamlı bir ilişki olmadığı ortaya çıkmıştır.

## 5.2 ÖNERİLER

1. Yapılan bu çalışma ilköğretim ikinci kademe öğrencileri kapsamaktadır. İleride bu çalışmanın araştırma konusuna benzer nitelikte yapılacak çalışmalarda lise öğrencileri ya da üniversite öğrencileri araştırma konusu olarak önerilebilir.
2. Psikomotor gelişim alanlarının her biri araştırma konusu olarak önerilebilir.
3. Yeni yapılacak çalışmalarda farklı bir örnekleme yöntemi kullanılabilir. Bu sayede araştırılan kitleyle ilgili farklı ve daha çarpıcı sonuçlar ortaya çıkabilir.
4. Geneli çok iyi bir şekilde temsil etmesi açısından yeni yapılacak çalışmalarda araştırma evreninin daha büyük olması önerilebilir.
5. Özellikle bilgisayar ve internetin çocuk gelişimine etkilerini araştıran çalışmaların sayısal olarak yabancı ülkelerde daha yaygın olduğu bilinmektedir. Ülkemizde de bu alana yönelik araştırma konularının sayısında gerçekleşecek olan yeni artışlar yerli literatür açısından büyük önem teşkil edecektir.
6. Psikomotor gelişim alanlarının tamamının uzun süreli bir çalışma ile araştırılması önerilebilir.
7. Bilgisayar ve bilgisayar oyunlarının bilinçli bir şekilde kullanılması doğrultusunda okullarda gerek ailelere gerekse öğrencilere kurs ya da seminer tarzında eğitimler verilebilir.

## KAYNAKÇA

- Akandere, M. (2006). *Eğitici Okul Oyunları*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Amory, A., Naicker, K., Vincent, J. & Adams, C. (1999). The Use Of Computer Games As An Educational Tool: Identification Of Appropriate Game Types And Game Elements. *British Journal of Educational Technology*, 30 (4), 311-321.
- Atasaral, N. (2007). *El-Bilek Kemiklerine ve Servika Vertebralara Göre Pubertal Büyüme Atılım Evreleri Arasındaki Geçiş Sürelerinin Belirlenmesi ve Bunların Karşılaştırılması*. Yayımlanmamış doktora tezi. Atatürk Üniversitesi: Erzurum.
- Bacanlı, H. ve Erdoğan, F. (2003). Matson Çocuklarda Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeğinin Türkçeye Uyarlanması. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 3 (2), 353-367.
- Barendregt, W. (2006). *Evaluating Fun and Usability in Computer Games With Children*. Ph.D. Thesis, Eindhoven University of Technology, Eindhoven.
- Bartholomew, L. K., Gold, R. S., Parcel, G.S., Czyzewski, D.I., Sockriderd, M.M., Fernandez, M., Shegog, R. & Swank, P. (2006). Watch, Discover, Think, And Act: Evaluation Of Computer-Assisted Instruction To Improve Asthma Self-Management İn Inner-City Children. *Patient Education and Counseling*, 39, 269–280.
- Başaran, İ. E. (2000). *Eğitim Psikolojisi*. Ankara: Kadioğlu Matbaa.
- Binark M. ve Sütçü Bayraktutan G. (2008). *Türkiye’de Dijital Oyun Sektörü ve Oyun Geliştiricileri Çalıştayı ve Paneli*. Genel Değerlendirme. İstanbul.
- Binark, M., Sütçü Bayraktutan, G. ve Fidaner, I. B. (2009). *Dijital Oyun Rehberi-Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Can, G. (2003). *Perceptions Of Prospective Computer Teachers Toward The Use Of Computer Games With Educational Features İn Education*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. ODTÜ: Ankara.
- Chou, C. & Tsai, M. J. (2007). Gender Differences İn Taiwan High School Students’ Computer Game Playing. *Computers in Human Behavior*, 23, 812–824.

Çağdaş, A. (2002) Sosyal Gelişim. *Çocuk ve Ergende Sosyal ve Ahlak Gelişimi*. R. Arı. (Editör). Ankara: Nobel Yayıncılık.

Danah M. Boyd ve Nicole B. Ellison. (2007). Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. [http://consommacteurs.blogs.com/files/socialnetworksites\\_boyd-ellison\\_2007.pdf](http://consommacteurs.blogs.com/files/socialnetworksites_boyd-ellison_2007.pdf) 23.06.2013 tarihinde erişilmiştir.

Dickey, M.D. (2003). Teaching in 3D: Pedagogical Affordances And Constraints Of 3D Virtual Worlds For Synchronous Distance Learning. *Distance Education*, 24 (1), 105-121.

Doğanay, G. (2002). *Tarih Öğretiminde Oyun*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü: Ankara.

Doğanay, J. (1998). *Ana Sınıfına Devam Eden Çocukların Ebeveynlerinin Çocuk Oyun ve Oyuncaklarının İncelenmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Ankara Üniversitesi Ev Ekonomisi Anabilim Dalı: Ankara.

Doh, Y., Nayga, M. & Rodolfo, J. (2003-2004). *A Note on The Effect of Television Viewing and Computer Use on Adult Obesity* Texas A & M University College Station. TX 77832-2124.

Durdu, P., Tüfekçi, A. ve Çağıltay, K. (2005). Üniversite Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi Öğrencileri Arasında Karşılaştırmalı Bir Çalışma. *Eurasian Journal of Educational Research*, 19, 66-76.

Ebner, M. & Holzinger, A. (2007). Successful Implementation Of User-Centered Game Based Learning In Higher Education: An Example From Civil Engineering. *Computers & Education*, 49 (3), 873-890.

Erboy, E. ve Akar Vural, R. (2010). İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Etkileyen Faktörler. *Ege Eğitim Dergisi*.

Erden, M. ve Akman, Y. (1997). *Eğitim Psikolojisi*. (5.Basım) Arkadaş Yayınevi: Ankara.

Erden, M. ve Akman, Y. (2005). *Gelişim ve Öğrenme*. (14.Basım) Arkadaş Yayınevi: Ankara.

- Ertan, H. (2012). *Spor Bilimlerine Giriş*. T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını No: 2509. Eskişehir.
- Garris, R., R. Ahlers & J. E. Driskell (2002). Games, Motivation and Learning: A Research and Practice Model. *Simulation & Gaming*, 33 (4), 441-467.
- Gredler, E. M. (2003). Games and Simulations And Their Relationships To Learning, Handbook of Research on Educational Communications and Technology. *Mahwah, NJ: IEA Publications*, 571-581.
- Greer-Chase, M., Rhodes, W. & Kellam, S. (2002). Why The Prevention Of Aggressive Disruptive Behaviors İn Middles School Must Begin İn Elementary School. *The Clearing House*, 75(5), 242-245.
- Gökmen, H., Karagül, T. ve Aşçı. H. (1995). *Psikomotor Gelişim*. Başbakanlık Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü Yayınları: 139, 95 s., Ankara.
- Gürcan, A., Özhan, S. ve Uslu, R. (2008). *Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri*. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Müdürlüğü: Ankara.
- Hançer, A. H., Şensoy, Ö. ve Yıldırım, H. İ. (2003). İlköğretimde Çağdaş Fen Bilgisi Öğretiminin Önemi ve Nasıl Olması Gerektiği Üzerine Bir Değerlendirme. *Pamukkale Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13, 80-88.
- İnal, Y. ve Çağiltay, K. (June 2005). Turkish Elementary School Students' Computer Game Play Characteristics. *International Informatics Congress*, Eskişehir.
- İnal, Y. ve Çağiltay, K. (March 2006). Turkish Female Students' Attitudes Toward Internet, Computers And Game Play From The View Of Cultural Perspectives. *SITE Conference*, Orlando, FL. USA.
- İnanç, B., Bilgin, M. ve Atıcı, M. (2004). *Gelişim Psikolojisi*. İstanbul: Nobel Kitabevi.
- İsmihan, E. (1992). *Dramatizasyonun Çocuk Eğitimindeki Yeri*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Gazi Üniversitesi: Ankara.



Karabacak, N. (1996). *Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Erişi Düzeyine Etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi: Ankara.

Karademir, T. ve Alper, A. (22-24 Eylül 2011). Öğrenme Ortamı Olarak Sosyal Ağlarda Bulunması Gereken Standartlar. *International Computer & Instructional Technologies Symposium*. Fırat Üniversitesi. Elazığ. <http://web.firat.edu.tr/icits2011/papers/27680.pdf> 22.06.2013 tarihinde erişilmiştir.

Karaköse, R. (2013). *Çocuk Eğitiminde Ergenlik Psikolojisi ve İletişim- Ben Büyüdüm*. İstanbul: Yedievren Yayınları.

Kıran, Ö. (2011). *Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerindeki Etkileri (Samsun Örneği)*. Samsun.

Ko, S. (2002). An Empirical Analysis Of Children's Thinking And Learning In Computer Game Context. *Educational Psychology*, 22(2), 219-233.

Kraut, R., Patterson, M., Lundmarkm, V., Kiesler, S., Mukopadhyay, T. & Scherlis, W. (1998). Internet Paradox: A Social Technology That Reduces Social Involvement and psychological Well-Being? *American Psychologist*, 53 (9): 1017-1031.

Kula, A. (2005). *Öğretimsel Bilgisayar Oyunlarının Temel Aritmetik İşlembecerilerinin Gelişimine Etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi: Ankara.

Kulaksızoğlu, A. (2009). *Ergenlik Psikolojisi*. (11.Basım) İstanbul: Remzi Kitabevi.

Lim C. P., Nonis D. & Hedberg J. (2006). Gaming In A 3D Multiuser Virtual Environment: Engaging Students In Science Lessons. *British Journal of Educational Technology*, 37(2), 211–231.

Mann, B. D., Eidelson, B. M., Fukuchi, S. G., Nissman, S. A., Robertson, S. & Jardines, L. (2002). The Development Of An Interactive Game-Based Tool For Learning Surgial Management Algorithms Via Computer. *The American Journal of Surgery*, 108, 305-308.

- Mengütay, S. (2005). *Çocuklarda Hareket Gelişimi ve Spor*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi (MEGEP). (2007). *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Psikomotor Gelişim*. Ankara.
- Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi (MEGEP). (2007). *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Sosyal Gelişim*. Ankara.
- Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi (MEGEP). (2009). *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Çocuğun Gelişimi*. Ankara.
- Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi (MEGEP). (2007). *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Duygusal Gelişim*. Ankara.
- Mota, J., J. Ribeiro, M.P. Santos, and H. Gomes. (2006) Obesity, Physical Activity, Computer Use, And TV Viewing İn Portuguese Adolescents. *Pediatric Exercise Science*, 17 (1), 113-121.
- Muratlı, S. (1997). *Çocuk ve Spor*. (2.Baskı) Ankara: Bağırğan Yayımevi.
- Onur, B. (1998). *Çocuk ve Ergen Gelişimi*. (3. Baskı) Ankara: İmge Kitabevi.
- Özdoğan, B. (2000). *Çocuk ve Oyun*. (Geliştirilmiş 3. Baskı) Ankara: Anı Yayıncılık.
- Özgür, H. (2000). *İlkokul Dönemindeki Çocukların Çocuk Oyun Alanlarına Olan İlgileri*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Ege Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü: İzmir.
- Özhan, M. (1990). *Çocuk Oyunlarımız*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Pehlivan, H. (2005). *Oyun ve Öğrenme*. Ankara: Ertem Matbaası.
- Poyraz, H. (2003). *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Poyraz, H. ve Dere, H. (2003). *Okul Öncesi Eğitimin İlke ve Yöntemleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*, McGraw-Hill, New York.
- San, İ., Coşkun, H. ve Deriş, Ş. (1994). *Drama ve Öğretim Bilgisi*. Ankara: Türk-Alman Kültür İşleri Kurulu Yayın Dizisi.

- Sanrock, J. W. (1994). *Child Development*. U.S.A.
- Seferođlu, S. S. (2007). *Öđretim Teknolojileri ve Materyal Geliřtirme*. Ankara: PegemA Yayıncılık.
- Senemođlu, N. (2004). *Geliřim Öđrenme ve Öđretim*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Sherry, J. L. & Lucas, K. (2001). *Video Game Uses And Gratifications As Predictors Of Use And Game Preference*. <http://icagames.comm.msu.edu/vgu%26g.pdf> 10.06.2013 tarihinde eriřilmiřtir.
- Squire, K. (2003). *Video Games In Education*. *International Journal Of Intelligent Simulations And Gaming*, 2(1), 49-62.
- Subrahmanyam, K., Kraut, R. E., Greenfield M., Patricia, F. ve Gross, E. (2000). The Impact of Home Computer Use on Children's Activities and Development. *The Future of Children Children And Computer Technology*, 10 (2).
- Temur, S. ve Yalçın, K. (2001). *Bilgisayar Teknolojisi ve Kullanımı*. Konya: Çizgi Yayınları.
- Tüzün, H. (2004). *Motivating Learners In Educational Computer Games*. Yayımlanmamıř doktora tezi, Indiana Üniversitesi.
- Tüzün, Ü. (2002). *Geliřen İletifim Araçlarının Çocuk ve Gençlerin Etkileřimi Üzerine Etkisi*. İstanbul.
- Ulusoy, A. (2003). *Geliřim ve Öđrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Üçgöl, M. (2006). The İmpact Of Computer Games On Students' Motivation. Yayımlanmamıř yüksek lisans tezi, ODTÜ: Ankara.
- WEB2, <http://www.destegeitimi.com/bilgisayar-kullaniminin-faydaları-ve-zararları.htm> adresinden 25.03.2013 tarihinde eriřilmiřtir.
- WEB3, <http://www.emlaktasondakika.com/t/turkiye-internet-kullanım-oranları/TUIKe-gore-Turkiyede-her-100-evden-47si-internet-kullanıyor/31345.asp> adresinden 23.05.2013 tarihinde eriřilmiřtir.
- WEB4, <http://psylinks.files.wordpress.com/2012/05/e2809cdoes-facebook-make-us-lonely-the-sunday-times-e2809d.pdf> 23.05.2013 tarihinde eriřilmiřtir.

WEB1,

<http://www.fenokulu.net/portal/Sayfa.php?Git=KonuKategorileri&Sayfa=KonuBaslikListesi&baslikid=12&KonuID=390> 13.06.2013 tarihinde erişilmiştir.

White, B. Y. (1984). Designing Computer Games To Help Physics Students Understand Newton's Laws Of Motion. *Cognition and Instructio*, 1(1), 69- 108.

Yağız, E. (2007). *Oyun Tabanlı Öğrenme Ortamlarının İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Özyeterlilik Alguları Üzerindeki Etkileri*. Hacettepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Yayınlanmamış yüksek lisans Tezi, Ankara.

Yaman, Ç. (2013). Yayınlanmamış Psikomotor Gelişim Ders Notları. Sakarya. [https://dosya.sakarya.edu.tr/Dokumanlar/2013/204/537312774\\_notlar\\_1.docx](https://dosya.sakarya.edu.tr/Dokumanlar/2013/204/537312774_notlar_1.docx) 20.06.2013 tarihinde erişilmiştir.

Yavuzer, H. (1998). *Anne-Baba ve Çocuk*. (11. Basım) Ankara: Remzi Kitabevi.

Yavuzer, H. (2012). *Çocuk Psikolojisi*. (35. Basım) Ankara: Remzi Kitabevi.

Yenibaş, R. *Çocuk Gelişimi Eğitimi ve Sağlığı*. İsmek Yayınları. İstanbul

<http://ismek.ibb.gov.tr/ismek-el-sanatları-kursları/webedition/file/ekitap/cocuk/COCUK.PDF>. 20.06.2013 tarihinde erişilmiştir.

Yeung, Y. Y. (September 2004). A Learner-Centered Approach For Training Science Teachers Through Virtual Reality And 3D Visualization Technologies: Practical Experience For Sharing. *Conference Paper for The Fourth International Forum on Education Reform*.

Yıldız, F., Gündüz, F., Baykan, K.Ö. ve Uğuz, H. (2001). *Temel Bilgisayar Bilimleri*. İstanbul: Atlas Yayınları.

Yılmaz, E. ve Çağiltay K. (2004). *Elektronik Oyunlar ve Türkiye*. 21. Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı, Ankara. <http://mimoza.marmara.edu.tr/~esad.esgin/EBOT/documents/elektronikoyunlar.pdf> 16.06.2013 tarihinde erişilmiştir.

## EKLER

### EK 1: Demografik Bilgiler Formu

#### DEMOGRAFİK BİLGİLER

**Yaş:**

**Cinsiyet:** ( ) Kız ( ) Erkek

**Boy:**

**Kilo:**

**Ekonomik Durum:**  773 TL'den az  774-1500TL  1501-2000TL  
 2000TL üstü

**Babanızın Mesleği:**  Memur  Doktor  İşçi  Serbest  
 Diğer

#### 1. Bilgisayar kullanıyor musunuz?

Evet  Hayır

#### 2. Eğer 1. soruya verdiğiniz cevap “EVET” ise kaç yıldır bilgisayar kullanıyorsunuz?

1 – 3 Yıl  3 – 6 Yıl  7 – 10 Yıl  11 – 13 Yıl

#### 3. Bilgisayara erişiminizle ilgili aşağıdakilerden hangisi ya da hangileri size uygundur?

- Evimde kendi bilgisayarım var  Evimde aile bilgisayarım da var  
 Kendi bilgisayarım yok ama okulda kolayca ulaşabildiğim bilgisayarlar var  
 Her zaman olmasa da okulda az bir gayretle ulaşabileceğim bilgisayarlar var  
 Ancak koşullarımı zorladığımda bilgisayara ulaşabiliyorum  
 Çevremde kullanabileceğim bilgisayar yok

#### 4. Bilgisayar kullanım sıklığınız nedir?

- Günde 1 saatten az  Günde 1-3 saat  Günde 3 saatten Fazla  
 Haftada birkaç gün  Haftada 1 Gün  Haftada 2 Gün

- Haftada 3 Gün                       Haftada 4 Gün                       Ayda birkaç gün  
 Hiç

**5. Bilgisayar oyunu oynama sıklığınız nedir?**

- Her gün                       Haftada birkaç gün                       Ayda birkaç gün                       Hiç

**6. Bilgisayar başındaki zamanınızı ne amaçlı geçiriyorsunuz?**

- Ödev yapmak için     Oyun oynamak için                       Arkadaşlarımla sohbet etmek için  
 Müzik dinlemek için                       Diğer

**7. Aşağıdaki oyunlardan en çok hangisini oynuyorsunuz?**

- Angry Birds                       Candy Crash                       Farm Ville                        
Need For Speed                       Fifa Serisi                       Counter Strike                        
Moto GP                       Diğer  
 Hiçbiri

**8. Bilgisayar başındayken sosyal ağlarda ne kadar vakit geçiriyorsunuz?**

- Günde 1 saatten az                       Günde 1-3 saat                       Günde 3 saatten Fazla  
 Haftada birkaç gün                       Ayda birkaç gün                       Hiç

**9. Aşağıdaki sosyal ağlardan hangisini/hangilerini kullanıyorsunuz?**

- Facebook     Twitter     Netlog     Hiçbiri

**EK 1: MATSON SOSYAL BECERİ ÖLÇEĞİ**

**YÖNERGE**

Aşağıda her insanın zaman zaman yasayabileceği bir takım durumlar maddeler halinde verilmiştir. Bu maddelerde belirtilen durumların hangilerinin size uygun olup olmadığına karar vererek işaretleyiniz. Bütün soruların cevaplandırılması gerekmektedir. Cevaplarınız gizli kalacaktır. Teşekkürler.

		Bana hiç uygun değil	Bana pek uygun değil	Bana biraz uygun	Bana oldukça uygun	Bana tamamen uygun
1	İnsanları güldürürüm					
2	İnsanları korkuturum veya bir Kabadayı gibi davranırım.					
3	Kolayca sinirlenirim.					
4	Sık sık yakınırım ya da şikâyet ederim.					
5	Başka biri konuşurken konuşurum (konuşmasını keserim).					
6	Bana ait olmayan eşyaları izinsiz alırım ya da kullanırım					
7	İnsanlarla konuşurken onların yüzüne bakarım.					
8	Birçok arkadaşım var.					
9	Öfkelendiğim zaman tokat atarım ve ya vururum.					
10	İncinmiş bir arkadaşıma yardım ederim.					
11	Üzgün bir arkadaşımı neşelendiririm.					
12	Diğer çocuklara tehdit eder gibi bakarım.					
13	Bir başkası iyi bir şey yaptığında öfkelenirim					

	veya kıskanırım.					
14	Bir başkası iyi bir şey yaptığında mutlu olurum.					
15	Verdiğim sözleri tutmam (sözümde durmam).					
16	İnsanlara hoş göründüklerini söylerim.					
17	İstediğim bir şeyi almak için yalan söylerim.					
18	İnsanları kızdırmak için onlara sataşırım.					
19	İnsanlara yaklaşıp bir sohbet başlatabilirim.					
20	Biri benim için bir şey yaptığında mutlu olurum ve teşekkür ederim.					
21	İnsanlarla konuşmaktan korkarım.					
22	İyi sır saklarım.					
23	Nasıl arkadaş edinileceğini bilirim.					
24	Bile bile diğerlerinin duygularını incitirim (diğer insanları üzmeğe çalışırım).					
25	İnsanlarla dalga geçerim.					
26	Arkadaşlarımı					



	savunurum.					
27	İnsanlar konuşurken onlara bakarım					
28	Sahip olduklarımı başkalarıyla paylaşırım.					
29	Diğer insanlardan daha iyiymişim gibi davranırım					
30	Duygularımı belli ederim.					
31	İnsanlar benimle uğraşmadığında bile, uğraştıklarını zannederim					
32	İnsanları rahatsız edecek sesler çıkartırım (geğirmek, burnumu çekmek gibi).					
33	Çok yüksek sesle konuşurum.					
34	İnsanlara isimleriyle hitap ederim.					
35	İnsanlara yardım teklif ederim.					
36	Başkalarıyla konuşurken sorular sorarım					
37	Arkadaşlarımı sık sık görürüm.					
38	Yalnız basıma oynarım.					
39	Birini incittiğimde					

	üzülürüm.					
40	Oyunlarda diğer çocuklara katılırım.					
41	Sık sık kavga ederim.					
42	Başkalarını kıskanırım.					
43	Benimle iyi geçinen insanlara iyi davranırım.					
44	Başkalarına hal hatır sorarım.					
45	Başkalarının yanında haddinden fazla kalırım (bu onları sıkar).					
46	Diğer insanların sakalarına ve anlattıkları komik öykülere gülerim.					
47	Birileriyle şakalaşırken onları incitirim.					

#### 4: Yasal İzin

T.C.  
SAKARYA VALİLİĞİ  
İl Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 10284503/605.01/1442327  
Konu: Araştırma İzni

20/06/2013

VALİLİK MAKAMINA

Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimler Enstitüsü Beden Eğitimi Spor Öğretmenliği Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Programı öğrencisi Nurullah ÇELİK'in "Demografik Bilgiler Formu, Bilgisayar Oyunları Ölçeği, Matson Sosyal Beceri Ölçeği" konulu anket uygulamasını İlimiz Adapazarı, Erenler, Arifiye, Serdivan İlçelerindeki Ortaokul öğrencilerine uygulanmak istendiği, Sakarya Üniversitesi Rektörlüğünün 15.05.2013 tarih ve 330 sayılı yazıları ile bildirilmiştir.

"Demografik Bilgiler Formu, Bilgisayar Oyunları Ölçeği, Matson Sosyal Beceri Ölçeği" konulu anket uygulamasının İlimiz Adapazarı, Erenler, Arifiye, Serdivan İlçelerindeki Ortaokul öğrencilerine uygulanması, yasal gerekliliğin ilgili Okul Müdürlüklerince yerine getirilmesi kaydıyla Müdürlüğümüzce uygun mütalaa edilmektedir.

Makamınızca da uygun görüldüğü takdirde olurlarınıza arz ederim.

Selim Yavuz SANDIKÇI  
İl Milli Eğitim Müdürü

OLUR  
20/06/2013

Faruk BEKARLAR  
Vali a.  
Vali Yardımcısı

Güvenli Elektronik İmzalı  
Aslı İle Aynıdır  
20.06.2013 01

Bu belge, 5070 sayılı Elektronik İmza Kanununun 5 inci maddesi gereğince güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır

Resmî Daireler Kampüsü  
B Blok 54290 Adapazarı / SAKARYA  
<http://sakarya.meb.gov.tr>  
temelegitim54@meb.gov.tr

Ayrıntılı Bilgi İçin :Memur : İsa GEM  
Tel : 0 264 251 36 14-15-16  
Fax :0 264 251 36 04

## ÖZGEÇMİŞ

07.07.1986 yılı Artvin doğumlu olan Nurullah ÇELİK, ilkokulu Melen İlkokulu'nda, liseyi Abidin Serhoş Çok Programlı Lisesi ve İstanbul Sefaköy Yabancı Dil Ağırlıklı Lisesi'nde okudu. 2010 yılında Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Bölümü'nden mezun oldu. 2010-2011 eğitim-öğretim yılında Kocaali Hürriyet İlköğretim Okulu, Nazım Üner İlköğretim Okulu ve Anadolu Kalkınma Vakfı İlköğretim Okulu'nda Beden Eğitimi öğretmeni olarak görev yaptı. 2011 yılında Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı'nda yüksek lisans eğitimine başladı. 2012 yılında Sakarya Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalında Araştırma Görevlisi olarak göreve başlamıştır ve halen görevine devam etmektedir.