



ÇOCUKLARIN BİLGİSAYAR KULLANIM SIKLIKLARI, BİLGİSAYAR KULLANIM AMAÇLARI VE BİLGİSAYARDA TERCİH ETTİKLERİ OYUN TÜRLERİNİN İNCELENMESİ

Semanur CÖMERT¹

Gülhan GÜVEN²

ÖZ

Bu araştırmanın amacı, çocukların bilgisayar kullanım sıklıklarını, kullanım amaçlarını ve bilgisayarda tercih ettikleri oyun türlerini incelemektir. Çalışma Tokat ilinde 145 çocuğun ebeveyni ile gerçekleştirilmiştir. Çalışmada araştırmacı tarafından geliştirilen anket kullanılmıştır. Bu çalışma nicel veri analizine dayalı, araştırma sorularını incelemeye yönelik yapılmış betimsel (Tarama, survey) bir çalışmadır. Geçerli sayılan anket formundaki veriler bilgisayara aktarılmış ve verilerin analizi SPSS 19.0 programında yapılmıştır. Araştırma sonucunda, bilgisayarı evde genellikle anne, baba ve çocuğun tek başına kullanmakta olduğu, çocukların bilgisayarı daha çok oyun oynamak amacıyla kullandıkları, çocukların bilgisayarda oynadıkları oyun türleri incelendiğinde, çocukların zihinsel beceri gerektiren eğitici oyunlar, sanal gerçeklik içeren oyunlar ve yarış oyunlarını diğerlerine göre daha fazla tercih ettikleri söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: Okul öncesi, Bilgisayar, İnternet, Bilgisayar oyunları

Jel Kodu: I29

CHILDREN'S COMPUTER USAGE FREQUENCES, COMPUTER USAGE AIMS AND INVESTIGATION OF THE GAME TYPES PREFERRED IN THE COMPUTER

ABSTRACT

The purpose of this research is to examine the frequency of children's use of computers, their intended use, and the types of games they prefer on a computer. The study was conducted with 145 parents in Tokat province. The questionnaire developed by the researcher was used in the study. This study is a descriptive (survey, survey) study based on quantitative data analysis to investigate research questions. The valid questionnaire form was transferred to the computer and analysis of the data was carried out in the SPSS 19.0 program. As a result of the research, it can be seen that when the computer is used at home usually by the mother, father and child alone, the children use the computer to play more games, the types of games the children play on the computer are examined and the children have more mental skills such as educational games, virtual reality games and racing games can be said to prefer.

Keywords: Preschool, Computer, Internet, Computer games

Jel Codes: I29

¹ Uzman, MEB, Eğitim Bilimleri, e-mail: sema.kindergarden@gmail.com.

² Yrd. Doç. Dr., Gazi Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, İlköğretim Eğitimi, email: gulhang@gazi.edu.tr.

1. GİRİŞ

Son yıllarda işletmelerin büyümesi, globalleşmesi ve teknolojinin ilerlemesi gibi birtakım etkenler işletmelerde gerçekleşen işlemleri artırmıştır. Buna bağlı olarak muhasebe kayıtları da çok büyük hacimlere ulaşmıştır. Muhasebe, bu gelişmelere hızlı bir şekilde uyum sağlayan ve bilgisayarın ilk olarak kullanıldığı alanlar arasında yer edinmiştir.

Bilgisayarların muhasebe alanına girmesi ile muhasebe denetiminde de birtakım değişiklikler meydana gelmiştir. Denetlenecek verilerin çok büyük hacimlere ulaşması ve kayıtların bilgisayar ortamında tutulmaya başlanması ile birlikte denetim süreci ve denetim teknikleri de değişmiştir. Denetçiler, bu duruma uyum sağlamak adına yeni denetim yöntemleri geliştirmişler; bugün bile bilgisayar, denetimde kullanılan olmazsa olmaz bir araç haline gelmiştir.

Elektronik bilgi ortamının varlığı denetim sürecinde, tekniğinde, kanıtlarında ve en önemlisi denetim anlayışında değişimlerin yaşanmasını gerekli kılmıştır. Bu değişim, denetçinin yeni duruma adapte olmasını ve elektronik bilgi ortamlarının denetim sürecini nasıl etkileyebileceğini değerlendirmesini gerektirmiştir.

Bu çalışmada öncelikle bilgi teknolojileri hakkında bilgi verilerek muhasebe mesleği üzerindeki etkilerine değinilmiştir. Daha sonra bilgi teknolojileri denetimi konusunda bir takım açıklamalar yapılmış ve bilgi teknolojileri denetimi sınıflandırılmıştır. Son olarak Sermaye Piyasası Kurulu'nun bilgi teknolojileri ve denetimine nasıl yaklaştığına ve Kurul'un gerçekleştirdiği faaliyetlere değinilmiştir.

1.1. Araştırmanın Amacı:

Günümüzde her alanda olduğu gibi eğitim alanında da bilgisayar ve internet kullanımı giderek yaygınlaşmaktadır. Doğdukları andan itibaren teknoloji ile karşılaşan çocuklar gündelik yaşamlarında çok küçük yaşlarda bilgisayar kullanmaya başlamaktadırlar. Kullanım süresi, kullanılan yazılımların yaşa ve gereksinime uygunluğu ile ortamın sosyal iletişimi ve işbirliğini engellemeyecek şekilde düzenlenmesi halinde okul öncesi çocuklarının bilgisayar kullanmaları bu çocukların sosyal ve duygusal gelişmelerini, dil gelişmelerini, psiko-motor gelişmelerini ve bilişsel gelişmelerini olumlu yönde etkilenmekte ve öğrenmelerine katkıda bulunmaktadır. Bilgisayarın çocuklar tarafından ne kadar sıklıkla kullanıldığının yanı sıra bu teknolojinin nasıl kullanıldığı daha önemlidir. 48-60 aylık çocukların bilgisayar kullanım amaçlarının belirlenmesi bu araştırmanın amacını oluşturmaktadır.

1.2. Araştırmanın Önemi

İçinde bulunduğumuz teknoloji odaklı yüzyılda, bilgisayarın çocuğun yaşamına girmesi kaçınılmazdır (Ersoy, Avcı, Turla,2006:66).

Gelişen teknoloji hayatı bir yandan kolaylaştırırken diğer yandan yeni riskler getirmektedir. Teknoloji çağı olarak adlandırabileceğimiz bu dönemde bilgisayar ve internet kullanımı hayatın vazgeçilmez gereçleri haline gelmiştir. Bu teknolojik gelişmenin çocuk ve ergenlerin ruh sağlığı üzerine etkilerini belirlemek ve bu konuda gerekli önlemleri almak kaçınılmaz bir zorunluluktur. Literatür incelendiğinde bu amaçla yapılan çalışmaların hız kazandığı görülmektedir. Aileler, çocuklar ve ergenlerin daha iyi yetişmesi adına bilgisayar ve internet kullanımını eğitim amaçlı olarak desteklemektedir. Fakat ailelerin birçoğunun bilgisayar ve internet kullanımını konusunda yeterince bilinçli olmadıkları görülmektedir. Bilgi teknolojilerini doğru kullanmaya henüz hazır olmayan çocuk ve ergenler karşılaştıkları karmaşık bilgileri nasıl değerlendireceklerini bilememektedir. Tüm bunların yanında internetin çocuk ve ergenler için olumlu yanlarının olduğu göz ardı edilmemelidir (Cömert ve Kayıran, 2010:168).

Teknoloji çağı olarak adlandırabileceğimiz bu dönemde bilgisayar ve internet kullanımı hayatın vazgeçilmez gereçleri haline gelmiştir. Bu nedenle son zamanlarda anne babaların en çok şikâyetçi olduğu konu aslında teknolojiyle savaş. Neden savaş çünkü aileler çocuklarıyla artık iletişim kuramaz hale gelmeye başladı. Teknoloji öyle bir hızla geliyor ki bu hıza ayak uydurmakta çoğu zaman zorlanıyorsunuz. Fakat çocuklarınız için aynı şeyi söylemek mümkün değil. Başka bir teknoloji oyuncağı ise bilgisayardır. Hemen hemen her evin başköşesinde o evin demirbaşı haline geldi bile. Bilgisayarla birlikte gelen internet birçok araştırma için çok güzel bir kaynak fakat acaba bu kaynağı

ne kadar doğru kullanabiliyoruz. Çocuklarımızı internetin olası tehlikelerinden korumak için birtakım önlemler almamız gerekebilir. Bilgisayar kullanmak ya da internetten faydalanmak tek başına çocuğunuzun yaşamına olumsuz etkide bulunmaz. Olumsuz etki ancak çocuğunuzun bilgisayarı ve interneti yanlış kullanırsa ortaya çıkar (Birlik, 2012:2).

Erkan (2002) Teknolojinin kullanımının yaygınlaşması, teknoloji kullanmaya başlama yaşının düşmesinde etken olmuştur. Okul öncesi çocukların bilgisayar kullanımlarının çocuklar üzerindeki etkisi tam olarak saptanamamakla birlikte uygun yöntemlerle kullanıldığında bilgisayarın okul öncesi çocuklarının gelişimlerinde her açıdan yararlı olabileceği gözlenmiştir. Bu doğrultuda bilgisayar kullanımının erken yaşlara inmesi okul öncesi kurumlarda öğretmenin rolünü de etkilemektedir (Akt. İliş, 2006: 21).

Bilgisayar oyunları, özellikle çocukların, gerek zihinsel gelişim gerekse el göz koordinasyonunun gelişimi açısından bilgisayar eğitiminde kullanılabilen yazılımlardır. Ancak bilgisayarın ve bilgisayar oyunlarının kullanımında doğru zamanlama yapılamadığı takdirde bağımlılık yarattığı saptanmıştır. Bilgisayar oyunlarının bağımlılığa neden olmaksızın beceri geliştirmeye yönelik kullanılabilmesi için sınırlamaların doğru yapılması gerekmektedir. Bu nedenle bilgisayarın nasıl ve hangi amaçlarla kullanıldığının araştırılmasına ihtiyaç vardır. Bu araştırma ile bilgisayarın hangi amaçla kullanıldığı ortaya konulacaktır.

Ancak ülkemiz literatüründe çocukların bilgisayarı kullanım amaçlarına ilişkin yeterli sayıda çalışma bulunmamaktadır. Yapılacak çalışmanın alandaki bu eksikliğin kapatılmasına katkı sağlayacağı ve çocuklara uygun bilgisayar programı hazırlayacak olanlara yol göstereceği düşünülmektedir.

2. YÖNTEM

2.1. Evren ve Örneklem

Bu araştırmanın evrenini, 2012-2013 eğitim-öğretim yılı ikinci yarısında Tokat ili Merkez ilçesinde bulunan altı bağımsız anaokulu ve bu anaokullarına devam eden 48-60 aylık 493 çocuğun ebeveynleri oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise, 73'ü kız, 72'si erkek olmak üzere toplam 145 çocuğun ebeveynleri oluşturmaktadır.

2.2. Veri Toplama Teknikleri

Araştırmada, çocukların ve ailelerinin niteliklerini belirlemek amacıyla; araştırmacı tarafından geliştirilen kişisel gelişim formu kullanılmıştır. Araştırmaya alınan çocukların ailelerinin bu konudaki görüş ve tutumlarını belirlemek amacıyla araştırmacı tarafından geliştirilen anket kullanılmıştır. 2012-2013 Eğitim-öğretim yılı bahar döneminde, Tokat ili merkez ilçesinde bulunan altı bağımsız anaokulunda 48-60 aylık çocuklarına çalışma yapılmıştır. Araştırma, anket uygulanarak yapılmıştır. Bu çalışma nicel veri analizine dayalı, araştırma sorularını incelemeye yönelik yapılmış betimsel (Tarama, survey) bir çalışmadır. Bu çalışma kapsamında bu kurumlara devam eden 48-60 çocukların velilerine 124'ü anne, 21'i baba olmak üzere 145 ebeveyne anket uygulanmıştır. Araştırmaya katılanlar, katılmayı kabul eden ve evinde bilgisayar bulunan 48-60 aylık çocukların ebeveynlerinden oluşmaktadır. Çalışmada veriler Tokat ili merkez ilçesi bağımsız anaokullarına devam eden 48-60 aylık çocuklarla ve bu çocukların ebeveynlerinden birinin kendilerine yöneltilen ankete verdikleri cevaplar neticesinde toplanmıştır. Anaokulların buldukları yerlerin sosyo-ekonomik durumu göz önüne alınmamıştır. İsteğini çeşitli gerekçelerle (bilgisayarının olmaması, vakit ayırmak istememe vb.) kabul etmeyen velilere anket uygulanmamıştır.

2.3. Verilerin Analizi

Veri toplamak amacı ile toplam 196 ebeveyn ve çocuğa ulaşılmış olup, ancak bazı ailelerden anketler geri gelmemiş, bazıları tarafından ise anket eksik ve yanlış doldurulmuştur. Bu durumda olan anketler elenmiş ve toplam 145 anket değerlendirmeye alınmıştır. Geçerli sayılan anket formundaki veriler bilgisayara aktarılmış ve verilerin analizi SPSS 19.0 programında yapılmıştır.

2.4. Sınırlılıklar

Bu araştırma Tokat ili merkez ilçesinde yer alan bağımsız anaokulları ile sınırlıdır. Araştırma, bu kurumlara devam eden 48-60 aylık çocukların anne babalarının görüşleri ile sınırlıdır.

2.5. Varsayımlar

Bu çalışmada; araştırma örnekleminin, evreni temsil edebilecek yeterlikte olduğu, çalışmaya alınan çocukların normal zekâ düzeyine sahip oldukları, veri toplama aracına verilen cevapların gerçeği yansıttığı, çalışmanın örnekleminin, benzer sosyo-ekonomik düzeyde olduğu varsayılmıştır.

3. BULGULAR VE YÖNTEM

Bu bölümde, bilgisayarı evde kimin ne sıklıkta kullandığı, çocukların bilgisayarı hangi amaçlarla kullandığı ve bilgisayarda ne tür oyunlar tercih ettiğine ilişkin bulgulara yer verilecektir. Ankete ait bulgulara Tablo 1’de yer verilmiştir.

Tablo 1. Ankete ait Bulgular

Maddeler	Hiçbir zaman		Nadiren		Ara sıra		Genellikle		Her zaman	
	F	%	F	%	F	%	F	%	f	%
Çocuğun kendisi tek başına	18	13,7	44	33,6	48	36,6	18	13,7	3	2,3
Anne tek başına	11	8,5	37	28,5	38	29,2	32	24,6	12	9,2
Baba tek başına	6	4,5	13	9,8	37	27,8	55	41,4	22	16,5
Çocuk ve anne/baba	10	8,2	39	32,0	48	39,3	23	18,9	2	1,6
Çocuk ve abla/ağabey/kardeş/arkadaş	26	25,5	24	23,5	32	31,4	17	16,7	3	2,9
Bilgisayarda Oyun Oynamak	19	15,8	21	17,5	34	28,3	39	32,5	7	5,8
İnternette Oyun Oynamak	14	10,5	21	15,8	33	24,8	52	39,1	13	9,8
Resim/Boyama yapmak	11	8,8	31	24,8	44	35,2	34	27,2	5	4,0
Matematiksel işlemler yapmak	44	40,4	31	28,4	26	23,9	7	6,4	1	,9
Şarkı, Tekerleme, vs... dinlemek	17	13,8	31	25,2	44	35,8	28	22,8	3	2,4
Film İzlemek	6	4,8	26	20,8	39	31,2	39	31,2	15	12,0
Spor	47	48,0	16	16,3	17	17,3	15	15,3	3	3,1
Yarış	33	28,9	14	12,3	29	25,4	32	28,1	6	5,3
Sanal gerçeklik içeren oyunlar	35	29,7	16	13,6	20	16,9	34	28,8	13	11,0
Savaş/Dövüş	55	50,0	19	17,3	16	14,5	12	10,9	8	7,3
Zihinsel Beceri gerektiren eğitici oyunlar	7	5,5	19	15,0	48	37,8	42	33,1	11	8,7

Tablo 1 incelendiğinde, ‘‘Evde bilgisayarı hangi sıklıkta kullanmaktasınız?’’ sorusuna kendi tek başına cevabını veren anne-babaların %13,7’si hiçbir zaman, %33,6’sı nadiren, %36,6’sı ara sıra, %1,7’si genellikle ve %2,3’ü her zaman; anne tek başına cevabını veren anne-babaların %8,5’i hiçbir zaman, %28,5’i nadiren, %29,2’si ara sıra, %24,6’sı genellikle ve %9,2’si her zaman; baba tek başına cevabını veren anne-babaların %4,5’i hiçbir zaman, %9,8’i nadiren, %27,8’i ara sıra, %41,4’ü genellikle ve %16,5’i her zaman; çocuk ve anne/baba cevabını veren anne-babaların %8,2’si hiçbir zaman, %32,0’si nadiren, %39,3’ü ara sıra, %18,9’u genellikle ve %1,6’sı her zaman; Çocuk ve abla/ağabey/kardeş/arkadaş cevabını veren anne-babaların %25,5’i hiçbir zaman, %23,5’i nadiren, %31,4’ü ara sıra, %16,7’si genellikle ve %2,9’u her zaman cevabını vermişlerdir. Tablo 1’deki bulgulardaki oranlara bakıldığında, evde bilgisayarı çocukların hem tek başına ve hem de aile bireyleriyle birlikte kullandıkları, babaların ise annelere oranla daha fazla bilgisayar kullandıkları şeklinde yorumlanabilir.

Tablo 1 incelendiğinde, ‘‘Çocuğunuz bilgisayarı hangi amaçlarla kullanır?’’ sorusuna bilgisayarda oyun oynamak cevabını veren anne-babaların %15,8’i hiçbir zaman, %17,5’i nadiren, %28,3’ü ara sıra, %32,5’i genellikle ve %5,8’i her zaman; internette oyun oynamak cevabını veren anne-babaların %10,5’i hiçbir zaman, %15,8’i nadiren, %24,8’i ara sıra, %39,1’i genellikle ve %9,8’i her zaman; resim boya yapmak cevabını veren anne-babaların %8,8’i hiçbir zaman, %24,8’i nadiren, %35,2’si ara sıra, %27,2’si genellikle ve %4,0’ü her zaman; matematiksel işlemler yapmak cevabını veren anne-babaların %40,4’ü hiçbir zaman, %28,4’ü nadiren, %23,9’u ara sıra, %6,4’ü genellikle ve %0,9’u her zaman; şarkı, tekerleme, vs... dinlemek cevabını veren anne-babaların %13,8’i hiçbir zaman, %25,2’si nadiren, %35,8’i ara sıra, %22,8’i genellikle ve %2,4’ü her zaman; film izlemek cevabını veren anne-babaların %4,8’i hiçbir zaman, %20,8’i nadiren, %31,2’si ara sıra, %31,2’si genellikle ve %12,0’si her zaman cevabını vermişlerdir. Tablo 1’deki bulgulardaki oranlara bakıldığında, çocukların bilgisayarı daha çok oyun amaçlı kullandıkları söylenebilir. Aktaş (2005), çocukların bilgisayarı en çok oyun oynamak için kullandıkları saptanmıştır. (Akt. Cömert ve Kayıran, 2010:167). Kaşıkçı ve diğerleri(2014) tarafından yapılan çalışmada, çocuklar İnterneti en fazla eğitimsel kaynak, oyun oynamak ve sohbet etmek için kullandıklarını raporlamaktadırlar. Devci ve arkadaşları (2007)’ nin yaptığı araştırmasında öğrencilerin çoğunun bilgisayarı oyun oynamak için kullandıkları ortaya çıkmıştır. Fromme (2003) ise, Feierabend ve Klinger (2001)’in çocuklarda medya kullanımı ile ilgili çalışmasında bilgisayarda oyun oynamanın, 6-13 yaş arasındaki çocukların kişisel bilgisayarlarında yaptıkları en önde gelen aktivitelerden biri olduğu sonucuna varıldığını aktarmıştır. Tercan ve diğerleri (2012) tarafından yapılan çalışmada öğrencilerin oyunlarla ilgili programlara daha fazla ilgi duydukları ortaya çıkmıştır. Orhan ve Akkoyunlu (2004), öğrencilerin interneti kullanım amaçları incelendiğinde, ‘‘oyun’’ amaçlı kullanımın yaş büyüdükçe azaldığı, ‘‘bilgiye ulaşma’’, ‘‘oyun’’ ve ‘‘haberleşme’’ gibi çok amaçlı kullanımın arttığı bunun yanı sıra internetin yalnızca haberleşme amaçlı kullanımında da oldukça fazla olduğu görülmüştür. Yapılan araştırmalar dikkate alındığında, çocuklar en çok oyun oynamayı tercih etmektedir, yaş oranı arttıkça, seçimleri de değişebilmektedir, bu durum Tablo 1’deki bulgulara göre, çocukların en çok oyun oynamayı tercih etmesiyle örtüşmektedir.

Tablo 1 incelendiğinde, ‘‘Çocuğunuz bilgisayarda ne tür oyunlar tercih etmektedir?’’ sorusuna spor cevabını veren anne-babaların %48,0’i hiçbir zaman, %16,3’ü nadiren, %17,3’ü ara sıra, %15,3’ü genellikle ve %3,1’i her zaman; yarış cevabını veren anne-babaların %28,9’u hiçbir zaman, %12,3’ü nadiren, %25,4’ü ara sıra, %28,1’i genellikle ve %5,3’ü her zaman; sanal gerçeklik içeren oyunlar cevabını veren anne-babaların %29,7’i hiçbir zaman, %13,6’sı nadiren, %16,9’u ara sıra, %28,8’i genellikle ve %11,0’i her zaman; savaş/dövüş cevabını veren anne-babaların %50,0’si hiçbir zaman, %17,3’ü nadiren, %14,5’i ara sıra, %10,9’u genellikle ve %7,3’ü her zaman; zihinsel beceri gerektiren eğitici oyunlar cevabını veren anne-babaların %5,5’i hiçbir zaman, %15,0’i nadiren, %37,8’i ara sıra, %33,1’i genellikle ve %8,7’si her zaman cevabını vermişlerdir. Tablo 1’e göre anne-babaların verdiği cevaplar dikkate alınarak oranlara bakıldığında, çocukların zihinsel beceri gerektiren eğitici oyunlar, sanal gerçeklik içeren oyunlar ve yarış oyun türlerini diğerlerine göre daha fazla tercih ettikleri söylenebilir. Akçay ve Özcebe (2012)’ye göre çocukların genellikle eğitsel ve macera türlerinde oyunları tercih etmekte oldukları görülmektedir. Durdu ve diğerleri(2004) tarafından yapılan çalışmada en çok tercih edilen oyun türlerinin ‘‘strateji, yarış, bilgi yarışması, spor ve yarış, hareket/serüven’’ olduğunu göstermiştir. Aynı çalışmada öğrenciler arasında yapılan tercihler göz

önüne alındığında; dövüş, atari oyunları, spor ve strateji gibi oyunların bulgularımıza paralel olarak en fazla tercih edilen oyunlardan oldukları bildirilmiştir. Yapılan araştırmalar dikkate alındığında, çocukların tercih ettikleri oyun türleri Tablo 1’deki bulgularla örtüşmektedir.

Bilgisayarda oyun oynamanın oldukça fazla tercih edildiği görülmektedir. Bu nedenle öğrencilerin oyun tercihlerinin en azından bilişsel gelişimlerine ve eğitim süreçlerine uygun ve katkıda bulunacak şekilde yönlendirilmesinin üzerinde önemle durulması gereken bir konu olduğu düşünülmektedir.

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Günümüzde teknolojiye hızlı gelişmeler kitle iletişim araçlarındaki hızlı değişimlere de sebep olmuştur. Geçmiş yıllara oranla artık gençler çok erken dönemde teknoloji ile tanışmakta ve onu günlük yaşamında kullanır hale gelmektedir.

- 1- 1. Bölümde yer alan ‘anne ve babaların bilgisayar kullanımına ilişkin bilgiler ‘araştırılmış olup, bu doğrultuda ulaşılan sonuçlar şunlardır;
- a) Bilgisayarı evde genellikle anne tek başına ve baba tek başına kullanmakta, çocuk tek başına, anne/baba/çocuk beraber ise ara sıra kullandığı sonucu ortaya çıkmaktadır.
- b) Çocukların bilgisayarı daha çok oyun oynamak amacıyla kullandıkları söylenebilir.
- c) Çocukların bilgisayarda oynadıkları oyun türleri incelendiğinde, çocukların zihinsel beceri gerektiren eğitici oyunlar, sanal gerçeklik içeren oyunlar ve yarış oyunlarını diğerlerine göre daha fazla tercih ettikleri söylenebilir.

Yukarıda yer alan sonuçlardan yola çıkarak anne ve babalar, program geliştirmeciler, bilgisayar ve okul öncesi eğitim alanlarında çalışan araştırmacılar için su öneriler sunulabilir:

1. Teknoloji, insanlara günlük hayatta pek çok kolaylık ve daha yüksek bir yaşam kalitesi sunmakla beraber, insanın sosyal yaşam alanını ev ve işe doğru daraltmaktadır. Bu durum sosyal etkileşimde azalmayı ifade eder. Böylece insanlar teknoloji sayesinde kazandıkları boş zamanları yine teknolojik araçlarla geçirmeye başlamış (televizyon ve bilgisayar başında çok zaman harcamak gibi) ve dijital ikilem ortaya çıkmıştır. Günümüzdeki ailelerin büyük kısmı, gündüzünü çalışarak geçiren ebeveynlerden ve okulda geçiren çocuklardan kuruludur. Bu durumda aile üyelerinin birbirlerini görmeleri için sadece uyumadan önceki birkaç saat kalmıştır. Ebeveynlerin evdeki sorumlulukları da düşünülürse bu süre yeterince güçlü aile ilişkilerinin oluşturulması veya korunması için yeterli değildir. Teknolojik ilerlemeler sosyal değişmeden daha hızlı gerçekleştiği için teknoloji ile sosyal yaşam arasında denge sağlanabilmesi önem taşımaktadır.
2. İnternet, çocuklar üzerinde olumsuz etkiler yaratabilir. Bu nedenle küçük çocuklar İnternet kullanımı konusunda aileleri tarafından eğitilmeli ve yönlendirilmelidir. Çocukların İnternet kullanım süresi ebeveynlerce denetlenmelidir.
3. Çocuklar, sosyal yaşamdaki faaliyetlere katılma konusunda teşvik edilmeli, okul dışında kalan vakitlerinde sanatsal ve sportif faaliyetlere yönlendirilerek sosyal çevrelerinin genişletilmesi sağlanmalıdır.
4. Araştırma sonuçlarına göre aileler çocuklarının bilgisayar oyunu oynamasına karşı kural koyduğunu belirtmiştir. Çocuklarını bilinçlendiren ailelerin sayısı kural koyanlara göre daha az orandadır. Çocuklara kural koymak yerine çocukların bilinçlendirilmesi ve doğal ortamda oyun oynama kültürünün yerleştirilmesi gerektiği düşünülmektedir.
5. Çocukların bilişim yeteneklerinin geliştirilmesi ve güvenlik uygulamalarının güncellenmesi ve devamlı olarak vurgulanması gerekmektedir. İnternet sitelerinin çocuklara yönelik kısımları geliştirilmeli ve çocukların İnternet’te yapabileceği faydalı faaliyetler çeşitlendirilmeye çalışılmalıdır.
6. Bütün bu önerilerin yanı sıra araştırmaya yeni başlayacak olan araştırmacıların özellikle okulöncesi eğitimde bilgisayar kullanımı ile ilgili herhangi bir plan ve program olmadığı, bu

bağlamda okul öncesi eğitime uygun uzun bir eğitim planı hazırlanıp sonuçları değerlendirilip gerekli çıkarımlarda bulunulursa iyi bir netice alacakları düşünülmektedir. Böylece yeni uygulamalara vesile olunabilir.

7. Çocukların bilişim yeteneklerinin geliştirilmesi ve güvenlik uygulamalarının güncellenmesi ve devamlı olarak vurgulanması gerekmektedir. İnternet sitelerinin çocuklara yönelik kısımları geliştirilmeli ve çocukların İnternet’te yapabileceği faydalı faaliyetler çeşitlendirilmeye çalışılmalıdır.
8. Bilgisayar uygulamalarının okul öncesi eğitim kurumlarında kullanılmasına ilişkin daha geniş örneklerle çalışacak araştırmalar yapılmalıdır.

KAYNAKÇA

- Akçay, D., ve Özcebe, H., (2012). “Okul Öncesi Eğitim Alan Çocukların ve Ailelerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi”. *Hacettepe Üniversitesi Halk Sağlığı Anabilim Dalı Çocuk Dergisi*, 12(2):66-71.
- Aktaş, A.,Y., (2005). “3-18 Yaş Grubu Çocuk ve Gençlerin İnteraktif İletişim Araçlarını Kullanma Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi”. *The Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET*, 4(4).
- Cömert, I.,T., Kayıran, S.,M., (2010). “Çocuk ve Ergenlerde İnternet Kullanımı”. *Çocuk Dergisi*, 10(4):166-170.
- Deveci, S., E., Açık,Y., Gülbayrak, C., Demir, A., F., Karadağ, M., Koçdemir, E., (2007). “Klinik Araştırması- İlköğretim Öğrencilerinin Cep Telefonu, Bilgisayar, Televizyon Gibi Elektromanyetik Alan Oluşturan Cihazları Kullanım Sıklığı”. *Fırat Tıp Dergisi*, 12(4): 279-283.
- 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.
- Ersoy, Ö., Avcı, N., Turla, A.,(2006). Çocuklar İçin Erken Uyarıcı Çevre “Oyuncak, Televizyon, Bilgisayar ve Kitap”. Morpa Kültür Yay.
- Fromme, J. (2003). ‘Computer games as a part of children’s culture’. *The International Journal of Computer Game Research*, 3(1). <http://www.gamestudies.org/0301/fromme>, (Erişim Tarihi: 04.10.2013).
- Kaşıkcı, N., Çağıltay, K., Karakuş, T., Kurşun, E., Ogan, C., (2014). “Türkiye ve Avrupa’daki Çocukların İnternet Alışkanlıkları ve Güvenli İnternet Kullanımı”. *Eğitim ve Bilim*, 39(171).
- Tercan, İ., Sakarya, S. ve Çoklar, A.N.,(2012). “Çocukların Gözüyle Onların İnternet Kullanım Profilleri ve Ailelerin Getirdiği Sınırlamalar: Anamur İlçe Örneği”. *Education Sciences*, 7(1), 305-312.