T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI
OKUL ÖNCESİ EĞİTİM BİLİM DALI

EBEVEYNLERİN ÇOCUKLARININ RİSKLİ OYUNLARA VE DİJİTAL ARAÇ KULLANMA ALIŞKANLIKLARINA YÖNELİK YAKLAŞIMLARININ İNCELENMESİ

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

İLAYDA KARACA

KOCAELİ, 2025

T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI
OKUL ÖNCESİ EĞİTİM BİLİM DALI

EBEVEYNLERİN ÇOCUKLARININ RİSKLİ OYUNLARA VE DİJİTAL ARAÇ KULLANMA ALIŞKANLIKLARINA YÖNELİK YAKLAŞIMLARININ İNCELENMESİ

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

İLAYDA KARACA

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi ESRA ÜNLÜER

İkinci Danışman: Prof. Dr. ASLI EŞME

KOCAELİ 2025

T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI
OKUL ÖNCESİ EĞİTİM BİLİM DALI

EBEVEYNLERİN ÇOCUKLARININ RİSKLİ OYUNLARA VE DİJİTAL ARAÇ KULLANMA ALIŞKANLIKLARINA YÖNELİK YAKLAŞIMLARININ İNCELENMESİ

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

Tezi Hazırlayan: İLAYDA KARACA
Tezin Kabul Edildiği Enstitü Yönetim Kurulu Karar ve No: 29.01.2025/5

Jüri Başkanı: Dr. Öğr. Üyesi Hande USBAŞ KAYA

Jüri Üyesi: Dr. Öğr. Üyesi Esra ÜNLÜER

Jüri Üyesi: Doç. Dr. H. Gözde ERTÜRK KARA

Jüri Üyesi: Prof. Dr. Aslı EŞME

KOCAELİ 2025

ÖNSÖZ

Bu tez, okul öncesi dönemde ebeveynlerin teknoloji ve riskli oyunlara karşı tutumlarını incelemek amacıyla yürütülen bir akademik çalışmanın ürünüdür. Çocukların gelişim süreçlerinde oyun ve teknolojinin giderek daha fazla yer kapladığı günümüzde, ebeveyn tutumlarının belirlenmesi ve değerlendirilmesi büyük önem taşımaktadır. Bu çalışmanın, çocuk gelişimi alanındaki akademik literatüre katkı sağlamasını ve ebeveynler için farkındalık oluşturmasını temenni ediyorum.

Bu süreçte bana destek olan, her daim yanımda olduklarını hissettiren aileme en derin şükranlarımı sunuyorum. Özellikle anneme bana kattığı değerler, eğitimim konusunda emek vermem için gösterdiği çaba ve her zorluğun üstesinden gelmem için verdiği güç için minnettarım.

Tez danışmanım Esra ÜNLÜER'e akademik gelişimime katkı sağlayan değerli rehberliği, yol göstericiliği ve bu süreci verimli bir şekilde yürütebilmem için sağladığı destek nedeniyle içtenlikle teşekkür ederim. Ayrıca, araştırma sürecinde bana yardımcı olan tüm katılımcılara, kıymetli görüşleriyle çalışmama katkı sunan akademisyenlere ve bu süreçte yanımda olan tüm meslektaşlarım ve dostlarıma teşekkür ederim.

Bu çalışmanın, okul öncesi eğitim alanına katkı sunmasını ve ebeveynlere rehberlik etmesini umuyorum.

Mart, 2025 İlayda KARACA

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ ..... **iii**
İÇİNDEKİLER ..... **iii**
ÖZET ..... **iii**
ABSTRACT ..... **iv**
KISALTMALAR **5**

BİRİNCİ BÖLÜM

1. GİRİŞ **7**
1.1. PROBLEM DURUMU **7**
1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI **8**
1.3. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ **9**
1.4. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI **10**
1.5. VARSAYIMLAR **11**
1.6. TANIMLAR **11**

İKİNCİ BÖLÜM

2. KURAMSAL ÇERÇEVE **12**
2.1. OKUL ÖNCESİ DÖNEM VE OYUN **12**
2.1.1. Oyunun Okul Öncesi Çocuklar Üzerindeki Önemi **13**
2.2. RİSKLİ OYUN **14**
2.2.1. Riskli Oyunların Çocuğun Gelişimi Üzerindeki Etkileri **17**
2.2.1.1. Fiziksel Gelişim **18**
2.2.1.2. Bilişsel Gelişim **19**
2.2.2. Riskli Oyunda Etkili Olan Faktörler **20**
2.2.2.1. Çocuk ile İlişkili Faktörler **21**
2.2.2.2. Yetişkin ile İlişkili Faktörler **22**
2.2.2.3. Çevre ile İlişkili Faktörler **23**
2.3. OKUL ÖNCESİ DÖNEM ve TEKNOLOJİ **24**
2.3.1. Okul Öncesi Çocuklarda Ekran Süresi, Fiziksel Aktivite ve Gelişim Arasındaki İlişki **25**
2.3.2. Okul Öncesi Dönemde Ebeveynlerin Teknoloji Kullanımı: Çocukların Gelişimine Etkisi ve Riskler **27**
2.4. EBEVEYN TUTUMLARI **28**
2.4.1. Otoriter Tutum **29**
2.4.2. Aşırı Koruyucu Tutum **30**
2.4.3. İlgisiz ve Kaygısız Tutum **31**
2.4.4. Demokratik Tutum **31**
2.5. EBEVEYNLERİN DİJİTAL ARAÇ KULLANIMINA YÖNELİK TUTUMLARI **32**
2.6. EBEVEYNLERİN RİSKLİ OYUNLARA YÖNELİK TUTUMLARI **34**
2.7. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR **34**
2.7.1. Riskli Oyun Konusundaki İlgili Araştırmalar **34**
2.7.2. Ebeveynler ve Dijital Araç Kullanımı ile İlgili Araştırmalar **36**

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. YÖNTEM **37**
3.1. ARAŞTIRMANIN MODELİ **37**

3.2. EVREN VE ÖRNEKLEM 37
3.3. VERİ TOPLAMA ARACI 38
3.3.1. Kişisel Bilgi Formu 39
3.3.2. Riskli Oyunlara İzin Verme Ölçeği 39
3.3.3. Okul Öncesi Dönem Çocukların Dijital Oyun Oynama ve Kullanma Alışkanlıklarına Yönelik Ebeveyn Yaklaşımları Ölçeği 40
3.4. VERİLERİN ANALİZİ 40

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. BULGULAR 41
4.1. RİSKLİ OYUNA İZİN VERME VE DİJİTAL OYUN OYNAMA VE KULLANMA ALIŞKANLIKLARINA YÖNELİK EBEVEYN YAKLAŞIMLARI ÖLÇEĞİ PUANLARINA İLİŞKİN BETİMLEYİCİ İSTATİSTİKLER 41
4.2. RİSKLİ OYUNA İZİN VERME ÖLÇEĞİ'NDEN ELDE EDİLEN BULGULAR 42
4.3. EBEVEYNLERİN DİJİTAL OYUN OYNAMA VE KULLANMA ALIŞKANLIKLARINA YAKLAŞIMLARI İLE İLGİLİ BULGULAR 46
4.4. EBEVEYNLERİN DİJİTAL OYUN OYNAMA VE KULLANMA ALIŞKANLIKLARINA YAKLAŞIMLARI VE RİSKLİ OYUNA İZİN VERME DÜZEYLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİYE İLİŞKİN BULGULAR 48

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER 50
KAYNAKÇA 58
EKLER 64

ÖZET

Bu araştırmanın temel amacı, okul öncesi çağındaki çocukların annelerinin, çocuklarının riskli oyunlar oynamasına ne kadar izin verdiğini ve bu çocukların teknolojiyle olan etkileşimlerini incelemektir. Araştırmada, tarama modellerinden biri olan betimsel tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmanın örneklemini 36-60 aylık çocuğa sahip olan 200 anne oluşturmaktadır. Veri toplama aracı olarak demografik özelliklerin yer aldığı "Kişisel Bilgi Formu", Ünüvar ve Kanyılmaz (2017) tarafından geliştirilen "Riskli Oyunlara İzin Verme Ölçeği", Yıldız ve Kanak (2021) tarafından oluşturulan "Okul Öncesi Dönem Çocukların Dijital Oyun Oynama ve Kullanma Alışkanlıklarına Yönelik Ebeveyn Yaklaşımları Ölçeği" kullanılmıştır. Verilerin analizinde istatistik programı kullanılmıştır. Verilerin analizinde normal dağılım testi sonuçlarına göre parametrik testlerden ANOVA, T testi, Pearson Korelasyon Analizi, Basit Doğrusal Regresyon Analizi kullanılmıştır. Araştırmada elde edilen sonuçlara göre annelerin yaş grupları, sahip oldukları çocuk sayısı, öğrenim durumu, spor yapma durumları ve çocuklarının okul dışı spor faaliyetlerine katılım durumu riskli oyunlara yönelik tutumlarını anlamlı bir şekilde etkilemektedir. Araştırmada, annelerin çocuklarının dijital ara kullanma alışkanlıklarına yönelik yaklaşımlarının bazı değişkenlere göre farklılık gösterdiği, bazı değişkenlere göre ise anlamlı bir farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Annelerin yaşları, sahip oldukları çocuk sayısı ve çocuklarının okul dışı spor faaliyetlerine katılım durumlarına göre yaklaşımlarında anlamlı bir farklılık bulunmazken, spor yapma durumlarına göre anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir. Ayrıca, annelerin dijital araç kullanma alışkanlıklarına yönelik yaklaşımları ile riskli oyuna izin verme düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki olduğu ve dijital araç kullanma alışkanlıklarına yönelik yaklaşımlarının, riskli oyuna izin verme tutumlarını anlamlı bir şekilde yordadığı tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Okul Öncesi Eğitim, Riskli Oyun, Ebeveyn Tutumları, Okul Öncesi Dönemde Teknoloji

ABSTRACT

The main purpose of this research is to examine the extent to which mothers of preschool children allow their children to play risky games and the interactions of these children with technology. The descriptive screening model, which is one of the screening models, was used in the research. The sample of the research consists of 200 mothers with children aged 36-60 months. The "Personal Information Form" including demographic characteristics, the "Risky Games Permission Scale" developed by Ünüvar and Kanyılmaz (2017), and the "Parental Approaches to Preschool Children's Digital Game Playing and Use Habits Scale" created by Yıldız and Kanak (2021) were used as data collection tools. A statistical program was used in the analysis of the data. In the analysis of the data, ANOVA, T test, Pearson Correlation Analysis, and Simple Linear Regression Analysis from the parametric tests were used according to the normal distribution test results. According to the results obtained in the study, the mothers' age groups, the number of children they have, their educational status, their sports activities and their children's participation in out-of-school sports activities significantly affect their attitudes towards risky games. In the study, it was determined that the mothers' approaches to their children's digital device usage habits differed according to some variables, but did not show a significant difference according to some variables. While there was no significant difference in the mothers' approaches according to their ages, the number of children they have and their children's participation in out-of-school sports activities, it was determined that there was a significant difference according to their sports activities. In addition, it was determined that there was a significant relationship between the mothers' approaches to their digital device usage habits and their level of allowing risky games, and that their approaches to their digital device usage habits significantly predicted their attitudes towards allowing risky games.

Keywords: Preschool Education, Risky Play, Parental Attitudes, Technology in Preschool

KISALTMALAR

AAP: The American Academy of Pediatricts

TDK: Türk Dil Kurumu

MEB: Milli Eğitim Bakanlığı

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1. Sandseter (2007a, 2007b) Riskli Oyunun Kategorileri ve Alt Kategorileri Uyarlayan Cevher Kalburan, (2014) 15
Tablo 2. Dijital Oyun Sınflandırması 26
Tablo 3. Ebeveynlere İlişkin Demografik Bilgiler 37
Tablo 4. Riskli Oyuna İzin Verme Ölçeği ile Dijital Oyun Oynama ve Kullanma Alışkanlıklarına Yönelik Ebeveyn Yaklaşımları Ölçeği Puanlarına İlişkin Betimleyici İstatistikler 41
Tablo 5. Annelerin Yaşına Göre Riskli Oyuna İzin Verme Ölçeği Alt Boyutları ve Toplam Boyutuna İlişkin Anova Sonuçları 42
Tablo 6. Annelerin Yaşına Göre Riskli Oyuna İzin Verme Ölçeği Alt Boyutları ve Toplam Puanın Hangi Gruplar Arasında Farklılaştığını Belirlemek Amacıyla Yapılan Tamhane T2 Testi Sonuçları 43
Tablo 7. Annelerin Sahip Olduğu Çocuk Sayısına Göre Riskli Oyuna İzin Verme Alt Boyutları ve Toplam Boyutuna İlişkin Anova Sonuçları 43
Tablo 8. Annelerin Sahip Olduğu Çocuk Sayısına Göre Riskli Oyuna İzin Verme Alt Boyutları ve Toplam Boyutlarının Hangi Gruplar Arasında Farklılaştığını Belirlemek Amacıyla Yapılan Tamhane T2 Testi Sonuçları 44
Tablo 9. Annelerin Eğitim Düzeyine Göre Riskli Oyuna İzin Verme Alt Boyutları ve Toplam Boyutuna İlişkin Bağımsız Gruplar T testi Sonuçları 44
Tablo 10. Annelerin Spor Yapma Durumuna Göre Riskli Oyuna İzin Verme Alt Boyutları ve Toplam Boyutuna İlişkin Bağımsız Gruplar t Testi Sonuçları 45
Tablo 11. Çocuklarının Okul Dışı Spor Faaliyetlerine Katılma Durumuna Göre Annelerin Riskli Oyuna İzin Verme Alt Boyutları ve Toplam Boyutuna İlişkin Bağımsız Gruplar t Testi Sonuçları 45
Tablo 12. Annelerin Yaşına Göre Çocuklarının Dijital Oyun Oynama ve Kullanma Alışkanlıklarına Yaklaşımlarına İlişkin Anova Sonuçları 46
Tablo 13. Annelerin Sahip Olduğu Çocuk Sayısına Göre Çocuklarının Dijital Oyun Oynama ve Kullanma Alışkanlıklarına Yaklaşımlarına İlişkin Anova Sonuçları 46
Tablo 14. Annelerin Eğitim Düzeyine Göre Çocuklarının Dijital Oyun Oynama ve Kullanma Alışkanlıklarına İlişkin t Testi Sonuçları 47
Tablo 15. Annelerin Spor Yapma Durumuna Göre Çocuklarının Dijital Oyun Oynama ve Kullanma Alışkanlıklarına İlişkin Bağımsız Gruplar t Testi Sonuçları 47
Tablo 16. Annelerin, Çocuklarının Okul Dışı Spor Faaliyetlerine Katılma Durumuna Göre Dijital Oyun Oynama ve Kullanma Alışkanlıklarına İlişkin Bağımsız Gruplar t Testi Sonuçları 47
Tablo 17. Annelerin Dijital Oyun Oynama ve Kullanma Alışkanlıklarına Yaklaşımları ve Riskli Oyuna İzin Verme Düzeyleri Arasındaki Pearson Korelasyon Analizi Sonuçları 48
Tablo 18. Annelerin Çocuklarının Dijital Oyun Oynama Ve Kullanma Alışkanlıklarına Yaklaşımlarının, Riskli Oyuna İzin Vermelerini Yordamasına İlişkin Basit Doğrusal Regresyon Analizi Sonuçları 48

BİRİNCİ BÖLÜM

1. GİRİŞ

Bu bölümde okul öncesi dönemde ebeveynlerin çocuklarının riskli oyunlarına ve dijital araç kullanma alışkanlıklarına yönelik yaklaşımlarının incelenmesi bağlamında; araştırmanın problem durumu, amacı, problem cümlesi, alt problemler, önemi, sınırlılıklar, tanımlar ve ilgili literatür bilgisi yer almaktadır.

1.1. PROBLEM DURUMU

Teknolojinin günlük yaşamın yeri doldurulamaz bir parçası haline gelmesi, çocukların oyun alışkanlıklarını ve gelişim süreçlerini önemli ölçüde etkilemiştir. Özellikle okul öncesi dönemde, çocukların oyun seçimleri ve teknoloji kullanımı, ebeveynlerin tutumlarından ve yönlendirmelerinden etkilenmektedir. Riskli oyunlar olarak tanımlanan, çocukların fiziksel, duygusal veya sosyal becerilerini zorlayıcı aktiviteler, çocukların gelişiminde oldukça önemli bir yer tutmaktadır. Bu tür oyunlar, problem çözme, risk yönetimi ve özgüven gelişimi gibi birçok becerinin desteklenmesinde rol oynamaktadır (Sandseter, 2009). Ancak, birçok ebeveyn bu tür oyunlara karşı korumacı bir tutum sergilemekte ve çocukların bu deneyimlerden mahrum kalmasına sebep olmaktadır.

Teknoloji kullanımı ise, çocukların oyun aktivitelerinde geleneksel oyunlara alternatif oluşturan bir diğer önemli unsurdur. Özellikle ekran tabanlı oyunlar, çocukların yaratıcı oyunlardan uzaklaşmasına ve sosyal-duygusal gelişimlerinin olumsuz etkilenmesine yol açabilmektedir. Bununla birlikte, teknolojinin bilinçli ve sınırlı kullanımı, çocukların öğrenme ve eğlence deneyimlerini zenginleştirebilecek potansiyele sahiptir (Plowman & McPake, 2013). Ancak, ebeveynlerin teknoloji kullanımı konusundaki tutumları, çocukların bu potansiyelden nasıl yararlandığını belirlemektedir.

Literatürde, ebeveynlerin çocukların oyun tercihlerine etkisi ve bu tercihlerle teknolojinin rolü üzerine sınırlı sayıda çalışma bulunmaktadır.

Bu noktada, okul öncesi dönemde ebeveynlerin çocuklarının dijital araç kullanma alışkanlıklarına ve riskli oyunlara yönelik tutumlarının çocukların oyun tercihlerine ve dolayısıyla gelişim süreçlerine etkilerini daha kapsamlı bir şekilde incelemek önem kazanmaktadır.

Bu çalışma, ebeveynlerin çocuklarının dijital araç kullanma alışkanlıklarına ve riskli oyunlara yönelik tutumlarının çocuklar üzerindeki etkilerini analiz ederek hem akademik literatüre hem de uygulamaya yönelik önemli katkılar sunmayı hedeflemektedir. Özellikle, elde edilen bulguların ebeveyn rehberlik programlarına yön vermesi beklenmektedir. Ebeveynlerin bilinçlendirilmesi ve oyun ile teknolojiye yönelik dengeli bir yaklaşım benimsemelerinin sağlanması, çocukların daha sağlıklı bir gelişim süreci geçirmelerine katkı sağlayabilir. Ayrıca bu çalışma, gelecekteki araştırmalara da ışık tutarak ebeveyn tutumlarındaki değişkenler ile çocukların oyun tercihleri arasındaki ilişkiyi daha ayrıntılı bir şekilde ele alarak yeni araştırmalara zemin hazırlayabilir.

1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI

Araştırmanın amacı ebeveynlerin çocuklarının riskli oyunlara ve dijital araç kullanma alışkanlıklarına yönelik yaklaşımlarını incelemektir. Araştırmanın temel amacı doğrultusunda ebeveynlerin riskli oyunlara izin verme düzeylerinin annelerin yaşı, öğrenim durumu, spor yapma durumu ve çocuklarının okul dışı spor faaliyetlerine katılma durumu değişkenlerine göre nasıl farklılık gösterdiği incelenmektedir.

Bu temel amaç doğrultusunda araştırmada aşağıdaki sorulara yanıt aranmaktadır:

1. Ebeveynlerin yaşı, öğrenim düzeyi, spor yapma durumu ve çocuklarının okul dışı spor faaliyetlerine katılma durumu ile çocuklarının riskli oyununa izin vermeleri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

2. Ebeveynlerin yaşı, öğrenim düzeyi, spor yapma durumu ve çocuklarının okul dışı spor faaliyetlerine katılma durumuna göre çocuklarının dijital oyun oynama ve kullanma alışkanlıklarına yaklaşımlarında anlamlı bir farklılık var mıdır?
3. Ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynama ve kullanma alışkanlıklarına yaklaşımı ve riskli oyuna izin verme düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
4. Ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynama ve kullanma alışkanlıklarına yaklaşımı riskli oyunlarına izin vermelerini yordamakta mıdır?

1.3. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ

Okul öncesi dönem, bireyin fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal gelişiminin en hızlı olduğu kritik bir süreçtir. Bu dönemde ebeveynlerin çocuklarının teknoloji kullanımına ve riskli oyunlara yönelik tutumları, çocukların gelişim süreçlerini doğrudan etkileyen oldukça önemli bir değişkendir. Bu bağlamda, ebeveynlerin teknolojiye ve riskli oyunlara karşı tutumlarını anlamaya yönelik bir araştırma, hem çocukların gelişimsel ihtiyaçlarının karşılanabilmesine hem de ebeveynlerin bilinçlendirilmesine katkı sağlayacaktır.

Teknolojinin hızla yaygınlaştığı günümüzde, dijital araçlar ve oyunlar, okul öncesi dönemdeki çocukların günlük yaşamlarının bir parçası haline gelmiştir. Ancak, dijital teknolojilerin aşırı ve kontrolsüz kullanımı, çocuklarda fiziksel hareketsizlik, sosyal beceri kaybı, bilişsel gelişim geriliği ve bağımlılık gibi problemlere yol açabilmektedir. Buna ek olarak çocukların dijital araçlarla geçirdikleri süre, genellikle fiziksel oyunlar ve riskli oyunlarla geçirebilecekleri zamanı kısıtlamaktadır. Riskli oyunlar ise, çocukların cesaretlerini, problem çözme becerilerini, risk algılarını ve fiziksel dayanıklılıklarını geliştiren doğal bir öğrenme süreci sunmaktadır (Sandseter, 2009). Bu nedenle, dijital oyunlar ile riskli oyunlar arasında bir denge kurmanın önemi literatürde sıkça vurgulanmaktadır.

Araştırma, ebeveynlerin bu iki alana yönelik tutumlarını inceleyerek, çocukların gelişimini etkileyen kritik faktörlere ışık tutmayı amaçlamaktadır. Çünkü ebeveynlerin

teknolojiye ve riskli oyunlara karşı tutumları, çocukların bu alanlara yönelik deneyimlerini ve gelişim süreçlerini doğrudan şekillendirmektedir. Özellikle aşırı koruyucu, aşırı hoşgörülü veya ilgisiz tutumlar, çocukların hem teknoloji hem de riskli oyunlara yönelik algılarını önemli ölçüde etkileyebilmektedir (Saltuk & Erciyes, 2020). Bu bağlamda araştırmanın bulguları, ebeveynlerin bilinçlendirilmesine yönelik rehberlik programlarının geliştirilmesine temel sağlayabilir.

Literatür incelendiğinde, özellikle okul öncesi döneme odaklanan ve ebeveyn tutumlarını teknoloji ve riskli oyunlar açısından ele alan çalışmaların sınırlı olduğu görülmektedir. Dolayısıyla, bu araştırma hem ulusal hem de uluslararası literatürdeki boşluğu doldurmayı hedeflemektedir. Aynı zamanda araştırma sonuçlarının, eğitim politikalarının belirlenmesi, ebeveyn eğitim programlarının oluşturulması ve okul öncesi eğitimin niteliğinin artırılması süreçlerine katkı sağlayacağı öngörülmektedir.

Sonuç olarak bu çalışma, ebeveynlerin tutumlarının çocukların dijital ve fiziksel oyun deneyimleri üzerindeki etkilerini anlamaya yönelik kapsamlı bir çerçeve sunarak, çocukların daha sağlıklı bir gelişim süreci geçirmelerine katkıda bulunmayı amaçlamaktadır. Araştırma, teknoloji çağında çocuk gelişimi ile ilgili çok yönlü bir anlayış geliştirme ve bu anlayışı pratik uygulamalara dönüştürme potansiyeline sahiptir.

1.4. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI

Araştırma;

- 36-72 aylık çocuk veya çocuklara sahip 200 anne ile sınırlıdır. Ölçekler tüm ebeveynlere yönelik olmayı amaçlamıştır fakat yalnızca annelerin katılımı ile veriler toplanmıştır.
- Araştırmadan elde edilen veriler araştırmada kullanılan “Riskli Oyunlara İzin Verme Ölçeği” ve “Okul Öncesi Dönem Çocukların Dijital Oyun Oynama ve Kullanma Alışkanlıklarına Yönelik Ebeveyn Yaklaşımları Ölçeği” nde yer alan ölçütlerin kapsamıyla sınırlıdır.

1.5. VARSAYIMLAR

Araştırmada; çalışmaya katılan ebeveynlerin kullanılan ölçme araçlarını objektif ve içtenlikle cevapladıkları varsayılmıştır.

1.6. TANIMLAR

Risk: "Zarara uğrama tehlikesidir" (Türk Dil Kurumu (TDK), 2020).

Oyun: Belirli kurallara sahip, güzel zaman geçirten, zekâyı ve kabiliyetleri geliştiren bir eğlence türüdür (TDK, 2020). Oyun, çocukların keyif aldıkları, tüm gelişim alanlarına katkı sağlayan ve çocukları gerçek yaşama hazırlayan önemli etkenlerdendir (Ogelman, 2016).

Riskli Oyun: Zarar veya yaralanma ile sonuçlanma olasılığı olan (Ball, 2002). Daha önce hiç yapılmayan bir şeye teşebbüs etme oyununa riskli oyun denir (Stephenson, 2003).

Dijital Oyun: Bir takım teknolojiler kullanılarak programlanan ve kullanıcıya görsel bir ortamla birlikte kullanıcı girişi yapmayı sağlayan, oyunun sunulduğu çerçevede aşamalı olarak yönlendirilen, popüler bir kültür haline gelen oyunlara dijital oyun denir (Çetin, 2013; Fleer, 2014).

Ebeveyn Tutumu: Ebeveyn tutumu, anne ve babaların çocuklarına karşı sergiledikleri davranış, duygu ve düşüncelerin, çocukların kişilik gelişimi üzerinde belirleyici bir etkiye sahip olan yönelimlerdir (Yavuzer, 2019).

İKİNCİ BÖLÜM

2. KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. OKUL ÖNCESİ DÖNEM VE OYUN

İnsan gelişiminin temelini oluşturan okul öncesi dönem, bireyin biyolojik, bilişsel, sosyal ve duygusal gelişiminin hızla ilerlediği kritik bir dönem olarak kabul edilir. Bu dönemde çocukların çevreleriyle etkileşim kurmalarının en temel araçlarından biri olan oyun, çocuğun öğrenme süreçlerinin merkezinde yer alır. Oyun, çocuğun hem kendi iç dünyasını keşfetmesine hem de dış dünyayla etkileşime geçerek sosyal becerilerini geliştirmesine olanak tanır. Bu süreçte, oyun aracılığıyla edinilen bilgi ve beceriler, çocuğun uzun süreli belleğinde daha kalıcı izler bırakır ve öğrenmeyi daha anlamlı hale getirir.

Okul öncesi dönemde oyun; çocukların serbest katılımları ve içsel motivasyonlarının yön verdiği, kurallarını belirledikleri veya oyun esnasında esnetebildikleri, hayal gücü ile yaratıcılıklarını kullandıkları ve onları sosyal etkileşime teşvik eden eğitimsel bir etkinliktir.

Caillois (2001), oyunun değişmez özelliklerini şu şekilde sıralamıştır:

- Serbest olma: Çocuğun oyunun içerisinde yer alması zorunlu bir hal değildir. Eğer bu özellik olmazsa oyun keyif verici bir aktivite olmaktan çıkmaktadır.
- Sınırlar: Oyun başlangıcından önce koyulmuş olan alan ve zaman sınırları vardır ve bu kesin olarak bilinmektedir.
- Belirsiz olma: Oyun sürecinin nasıl olacağı ya da ne şekilde sonlanacağı önceden belirlenmiş değildir.
- Kurallı olma: Günlük yaşamdaki kurallar oyunda geçersizdir. Oyunun yalnızca kendine ait kuralları vardır ve bu kurallara uyulur.
- Hayali olma: Somut yaşantıdan farklı bir süreç söz konusudur.

Oyun oynanmasına çocukların neden ihtiyaç duydukları ve çocukların hayatında ne gibi bir önemi olduğu konusu oyunu sınıflandırma gereğini ortaya çıkarmıştır (Pehlivan, 2005). Bu sınıflandırma üç ana başlık olarak çocuğun karakterine, kullanmakta olduğu araca ve oynandığı yere göre oyunlar şeklinde incelenebilir (MEB, 2014).

Kişilik özellikleri, mizaç ve ilgi alanları oynanan oyunları doğrudan etkilemektedir. Bu sebeple çocuğun karakterine göre oyunlar; sosyal oyunlar, yalnız oyunlar, gözlemci oyunlar olarak alt başlıklara ayırılmaktadır. Çocuğun arkadaşlarıyla sıkça iletişim ve etkileşim içine girdiği oyunları sosyal oyunlar kategorisine alınırken tek başına oynadığı oyunlar yalnız oyunlar olarak adlandırılmaktadır. Gözlemci oyunlarda ise çocuklar oyun oynayan başka bir grubu izleyerek kendi öğrenme sürecine katkı sağlamaktadır.

Diğer bir başlık olan kullanmakta olduğu araca göre oyunlarda da temel etken çocukların kullandıkları materyallerdir ve manipülatif oyunlar, araç gereç kullanılan oyunlar, teknolojik oyunlar şeklinde sınıflandırılmaktadır.

Son başlıkta yer alan oynandığı yere göre oyunlar sınıflandırılırken çocuğun dışsal uyaranlara verdiği tepki ve alanın fiziksel özellikleri göz önünde bulundurulmaktadır. Bu bağlamda açık hava oyunları, kapalı alan oyunları ve sanal oyunlar olarak kategorilere ayrılmaktadır. Riskli çocuk oyunları açık hava oyunları kategorisine ait oyun türlerinden biridir.

2.1.1. Oyunun Okul Öncesi Çocuklar Üzerindeki Önemi

Oyun, bireyin yaratıcılığını, hayal gücünü ve duygusal zekasını geliştiren, belirli bir amaca ya da kurala dayalı olması gerekmeyen, özgür ve gönüllü bir etkinliktir. Çocuklar için oyun, hem bir öğrenme hem de kendini ifade etme aracıdır; yetişkinler için ise stres atma yolu olarak kullanılabilmektedir. Oyun bireyin sosyal, fiziksel ve zihinsel becerilerini geliştirirken aynı zamanda toplumun kültürel değerlerini aktarmada önemli bir rol oynar. Bu sebeple oyun yaşamın doğal bir parçası olarak her yaş grubunda bireyin gelişimine katkı sağlayan temel bir etkinliktir.

Oyun çocuğu gerçek yaşama ve yetişkinliğe hazırlayan bir araçtır. Oyun esnasında çevre ile girdikleri etkileşimler sayesinde sosyal beceriler kazanırken aynı zamanda motor becerilerini geliştirmeleriyle de bedenlerinde kontrol sağlamayı öğrenmektedirler. Çocuklar oyun esnasında gerçeklik ile kendi yaratıcılıklarına ait modeller arasında bağlantı kurar. Bu süreçte problem çözme, soyut düşünme ve mantık yürütme gibi önemli bilişsel beceriler geliştirirler. Çocuklar oyun esnasında durum ve olayları anlamlandırmak adına zihinsel şemalar oluşturur ve bunları geliştirerek yaşamlarında kullanırlar. Örneğin gördüğü bir sopayı kılıç olarak hayal ettiğinde onun sembolik düşünme becerilerini geliştirir (Piaget,1962).

Oyun oynama sürecinde çocuk kendi dünyasını keşfeder. İlerleyen yaşlarında göstereceği davranış ve becerileri oyun aracılığıyla ortaya koymaya başlar. Oynadıkları oyunlarda deneyim sahibi olurken aynı zamanda oyunlarının üzerine yeni şeyler katarak gelişim gösterirler. Çocuk kendisine ait yetenek ve becerileri oyun üzerinde azimle deneyerek kendisini test edebilmektedir (Yıldız,1992).

Pehlivan (2005)'a göre ise oyun, çocukların karar verme, problem çözme ve hedef belirleme gibi önemli bilişsel becerilerini geliştiren bir araçtır. Oyun sayesinde çocuklar, neden-sonuç ilişkilerini kurarak dünyayı daha iyi anlar ve uygun davranışlar sergilerler.

Oyun çocuğun birçok gelişim özelliğine katkı sağlarken bulunduğu döneme ait becerilerin eksiliğinde de önemli bir yol gösterici olabilmektedir. Özellikle erken yaşlarda gelişimsel geriliklerin fark edilmesinde bir gözlem aracı olarak kullanılabilmektedir (Stanton-Chapman & Brown, 2015).

2.2. RİSKLİ OYUN

Araştırmanın konusu olan riskli oyunlar oynandığı yere göre oyunlar başlığının alt başlığı olan açık hava oyunları ile ilişkilidir. Açık hava oyunları orman, sokak, park, bahçe gibi yerlerde oynanan oyunlardır ve öngörülemez olması, çeşitli riskler ve zorluklar barındırması önemli özelliklerindendir. Bu özellikleri ile açık havada oynamanın riskleri ve zorlukları çocuğa problem çözme, bireysel öğrenme, sosyal beceri geliştirme gibi yönlerden birçok imkân sağlar (Greenfield, 2004).

Sandseter (2009)' e göre fiziksel yaralanma ihtimalinin olduğu, içerisinde mücadele barındıran oyun türleri riskli oyunlar olarak adlandırılmaktadır. Sandseter' in çalışmaları ile literatürde yer alan riskli oyun kategorileri Cevher Kalburan (2014a) tarafından uyarlanmıştır. Tablo 1. de bu kategoriler görülmektedir.

Tablo 1. Sandseter (2007a, 2007b) Riskli Oyunun Kategorileri ve Alt Kategorileri Uyarlayan Cevher Kalburan, (2014)

Kategoriler	Alt Kategoriler
Büyük Yükseklikler Oyun	Tırmanmak Atlamak(hareketsiz veya esnek yüzeylerden) Dengede Durmak (yüksek nesneler üzerinde) Asılı Kalmak / Sallanmak (büyük yüksekliklerde)
Yüksek Hızda Oyun	Sallanmak (yüksek hızda) Kaymak (yüksek hızda) Koşmak (yüksek hız) Bisiklet Sürmek Paten Kaymak
Tehlikeli Araç Gereçler ile Oyun	Kesici Aletler (bıçaklar, testereler, baltalar vb.) Bağlama Araçları (Halatlar, vb.)
Tehlikeli Unsurlara Yakın Oyun	Kayalıklar Derin veya Buzlu Sular Ateş Yakma Alanları
İtiş – Kakış Oyunu	Güreşmek Çubuklarla Oynamak (eskrim, vb.) Dövüş Oyunları
Çocukların Gözden Uzaklaşabileceği Oyun	Keşfe Çıkmak"

Tablo 1'de görüldüğü gibi, çocukların riskli oyunları (1) büyük yüksekliklere tırmanma, yüksek objeler üzerinde dengede durma, sarkma/sallanma vb; (2) yüksek

hızda sallanma, koşma, bisiklet sürme vb; (3) bıçak, testere, ip gibi tehlikeli aletleri kullanma; (4) yüksek bir kayalığın üstü, derin su birikintisi ya da gölün kenarı, yanan ateşin yakını gibi tehlikeli unsurlara yakın oynama; (5) güreşme, dövüş oyunu oynama, kılıç, sopa vs. oyunu oynama gibi itiş-kakış oyunları; (6) tek başına araştırma yaparak ya da tanımadığı ortamlarda yalnız oynayarak gözden uzaklaşmalarını içermektedir (akt. Cevher Kalburan, 2014).

Riskli oyun çocukların fiziksel, duygusal ya da duygusal yönden kendi kapasitelerini zorladıkları fakat bu gelişim alanlarının desteklenmesi açısından oldukça yararlı olan oyun türüdür. Çocukların daha önce deneyimlemedikleri şeylere dair yeni yaşantılar gerçekleştirmesi, bu yaşantılar esnasında fiziksel anlamda yaralayıcı faktörleri de göz önünde bulundurması riskli oyunu tanımlamada önemli faktörlerdir (Ball,2002; Sandseter,2007,2009a,2009b; Stephenson, 2003).

Riskli oyunlar çoğunlukla atlama, tırmanma, yuvarlanma, koşma ve tehlikeli olarak nitelendirilebilecek nesnelerle oynama gibi fiziksel riskler içermektedir. Alınan bu riskler güvenli bir ortam sağlanarak çocuğa sunulduğunda sağlıklı bir büyüme süreci geçirmelerine katkı sağlar.

Çocuk gelişiminde önemli yeri olan riskli oyunlar çocuğun fiziksel ve bilişsel sınırlarını deneyimler aracılığıyla fark etmesine olanak sağlar. Bu bağlamda risk algısı önemli kavramlardandır. Risk algısı, çocukların tehlikeleri anlayarak buna karşı verecekleri tepkileri öğrenme süreçlerini ifade eder (Sandseter, 2007). Bu oyunlar çocukların öz düzenleme becerilerini geliştirmelerine katkı sağlar. Bununla birlikte kendilerine ait beceri ve yeteneklerini fark ederek öz yeterlik kazanmalarına imkan tanır. Öz yeterlik çocuğun karşı karşıya kaldığı problem durumlarında kendilerine duydukları inancı artırır (Bandura, 1997).

Riskli oyunlar çoğunlukla serbest oyun şeklinde ortaya çıkar. Çünkü bu oyunlar çocuğun bağımsız hareket etmesine ve oyunun nasıl oynanacağına dair kuralları belirleyebilmesine imkan sağlamaktadır (Ginsburg, 2007).

Çocukların riskli görülen oyunlardan ve fiziksel aktivitelerden uzak tutularak kısıtlanması onların motor becerilerinin gelişimini olumsuz yönde etkilemektedir.

Kısa vadeli güvenlik endişeleri sebebiyle engellenen bu aktiviteler uzun vadede çocukların vücut farkındalıklarını geliştirmelerine engel olarak, öz yeterlilik inançlarını zayıflatmaktadır (Stephenson, 2003).

Çocuklar rutinlerinin dışına çıkarak korkutucu ya da zorlayıcı aktivitelerle karşı karşıya kaldıklarında korku yönetimi becerilerini geliştirir ve duygularını kontrol altına almayı öğrenirler (Hart & Sheehan, 1986). Bu süreçte yaşanabilecek olası anlaşmazlıklar onların çatışma çözme becerilerini de geliştirmelerine olanak sağlar.

Son olarak, tehlike ve risk kavramları sıkça birbirine karıştırılan ancak anlam bakımından birbirinden ayrı şekilde değerlendirilmesi gereken kavramlardır. Riskli oyunlar belli düzeyde risk taşıyan ancak gerekli güvenlik koşulları sağlandığında çocuğun bütünsel gelişimine fayda sağlayan oyunlardır. Tehlikeli oyunlar ise çocukların fiziksel anlamda ciddi kazalar geçirmelerine hatta kalıcı yaralanmaların yaşanmasına sebep olabilmektedir. Riskli oyunların aksine kontrol edilemez ve öngörülemez olma özelliklerine sahiptir (Ball, 2002).

2.2.1. Riskli Oyunların Çocuğun Gelişimi Üzerindeki Etkileri

Bireylerin hayatlarının her aşamasında karşı karşıya kaldıkları belirsizlikleri yönetme becerisi olarak tanımlanabilecek risk alma eylemi, özellikle erken çocukluk döneminde gözlemlenen bir eğilimdir. Bu dönemde, uygun güvenlik önlemleri çerçevesinde desteklenen risk alma davranışları, bireylerin kendi potansiyellerini keşfetmelerine, hatalarından öğrenerek gelişim göstermelerine ve nihayetinde daha başarılı bireyler olarak topluma kazandırılmalarına önemli katkılar sağlar. Alat, Akgümüş ve Cavalı (2012) tarafından yapılan çalışmada da vurgulandığı üzere, erken yaşta teşvik edilen ve güvenli bir ortamda deneyimlenen risk alma, bireylerin özgüvenlerini artırırken, problem çözme ve karar verme gibi temel becerilerin gelişimini de destekler.

Risk alma kavramına genellikle olumsuz bir anlam yüklenmesine rağmen, bireylerin öğrenme ve büyüme süreçlerinde göz ardı edilemeyecek bir unsurdur. Özellikle risk taşıyan açık hava etkinlikleri, çocukların fiziksel, bilişsel ve sosyal

gelişimlerinin sınırlarını zorlayarak, onlara yeni deneyimler edinme ve potansiyellerini keşfetme imkanı sunar (Little & Wyver, 2008).

Riskli oyunlar çocuğun birçok gelişim sürecine dair önemli izler bırakan oyun türlerinden biridir. Bu oyunlar yoluyla çocuk kendine ait becerilerini ve karşılaşabilecekleri riskleri keşfeder. Riskli oyunların çocukların gelişim alanlarına olumlu etkileri ve buna ek olarak özgüven, problem çözme becerisi, sosyal ortama adapte oluş gibi önemli becerilerine sağladığı fayda araştırmalar tarafından desteklenmektedir (Sandseter, 2009; Brussoni et al., 2015).

2.2.1.1. Fiziksel Gelişim

Riskli oyunların, çocukların fiziksel gelişimindeki önemi yadsınamaz niteliktedir. Özellikle koşma, atlama ve tırmanma gibi kaba motor becerileri temel alan hareket türleri, çocukların denge ve koordinasyon becerilerinin gelişimine önemli katkılar sağlamaktadır. Bu tür hareketler, çocukların fiziksel güçlerini artırarak onlara bedenlerini daha etkin bir şekilde kullanabilme imkanı sunar.

Çocuklar riskli oyunlar aracılığıyla fiziksel sınırlarını keşfeder ve bu sınırları aşmaya yönelik çabalar gösterirken bedensel becerilerinde önemli bir ilerleme kaydederler. Hızlı koşma, yuvarlanma veya yüksek bir yerden atlama gibi risk içeren hareketleri deneyimleyerek bedenlerini kontrol etme yeteneklerini geliştirirler ve bu sayede fiziksel becerilerine olan güvenleri artar. Bandura (1997) tarafından ortaya konan öz yeterlilik kuramı çerçevesinde değerlendirildiğinde, riskli oyunların çocukların öz yeterlilik inançlarının güçlenmesine önemli katkılar sağladığı söylenebilir. Ayrıca, riskli hareketler yoluyla çocukların vücut farkındalık düzeyleri artar ve bu da onların bedenlerini daha iyi tanımalarını sağlar.

Riskli oyun, çocukların fiziksel gelişiminde önemli bir rol oynamaktadır. Literatürdeki çalışmalar, bu tür oyunların sadece kaba motor becerilerini değil, aynı zamanda ince motor becerilerini de olumlu yönde etkilediğini göstermektedir (Gagen & Getchell, 2006). Çocukların bedenlerini zorlayıcı deneyimler yaşamaları, sinir sistemi ve kas gelişimini destekleyerek daha karmaşık motor görevleri yerine getirmelerini sağlar.

Ancak, güvenlik endişeleri nedeniyle çocukların riskli oyunlara erişimlerinin kısıtlanması, gelişimlerinin önüne geçebilecek önemli bir faktördür. Stephenson (2003) tarafından da vurgulandığı gibi, uygun fiziksel zorluklarla karşılaşma fırsatı bulamayan çocuklar, bedensel yeteneklerine olan güvenlerini yitirerek özgüven eksikliği yaşayabilirler. Bu nedenle, çocukların hem fiziksel gelişimleri hem de psikolojik sağlamları için dengeli bir risk alma ortamı sunmak büyük önem taşımaktadır.

2.2.1.2. Bilişsel Gelişim

Riskli oyunlar, çocukların bilişsel gelişim süreçlerinde oldukça önemli bir rol oynayan, problem çözme, yaratıcılık ve öz düzenleme gibi temel becerilerin gelişimini destekleyen karmaşık ve çok yönlü bir oyun türüdür. Çocuklar, riskli oyunlar esnasında karşılaştıkları zorlayıcı durumlar karşısında çeşitli çözüm stratejileri geliştirmek zorunda kalarak, problem çözme becerilerini aktif bir şekilde kullanma fırsatı bulurlar. Örneğin, yüksek bir yerden atlamak isteyen bir çocuk, bu eylemi gerçekleştirmeden önce güvenliğini sağlamak amacıyla farklı alternatifleri değerlendirmek durumunda kalır. Bu süreçte, beklenmedik durumlarla karşılaştığında hızlı kararlar verme, planlarını esnek bir şekilde değiştirme ve karşılaştığı problemlere yaratıcı çözümler üretme becerilerini geliştirir. Stephenson (2003) tarafından yapılan çalışmalar, bu tür deneyimlerin çocukların bilişsel esneklik ve problem çözme becerilerini önemli ölçüde geliştirdiğini ortaya koymaktadır.

Riskli oyunlar, sadece problem çözme becerilerini değil, aynı zamanda çocukların yürütücü işlevlerinin gelişimine de olumlu katkılar sağlar. Diamond ve Lee (2011) tarafından yürütülen araştırmalar, riskli oyunlara katılan çocukların dikkat, çalışma belleği ve karar verme gibi yürütücü işlevlerde daha başarılı olduklarını göstermektedir. Bu durum, riskli oyunların çocukların beyinlerinin daha etkin bir şekilde çalışmasına yardımcı olduğunu ve bilişsel kapasitelerini artırdığını düşündürmektedir.

Riskli oyunlara katılımın çocukların öz düzenleme becerilerine olumlu etkileri olduğu bilinmektedir. Bu oyunlar esnasında çocuk neyin tehlikeli neyin güvenli

olduğunu fark eder ve riskin sınırlarını keşfetmeye başlar. Ayrıca çocuklar karşılaştıkları problem durumuyla başa çıkarken duygu düzenleme becerilerini geliştirirler (Eisenberg ve Spinrad, 2004, s. 336-338). Süreçte yaşadıkları korkuyu, heyecanı veya tedirginlik hissini yönetmek bu becerilerine katkı sağlar.

Çalışma belleği, riskli oyunların etkilediği bir diğer bilişsel süreçtir. Çocuklar, oyun sırasında belirlenen kuralları hatırlamak ve bu kurallara uygun davranmak zorunda kalarak, çalışma belleklerini aktif olarak kullanırlar. Bu durum, çocukların dikkatlerini odaklama, bilgileri kısa süreli olarak saklama ve bu bilgileri kullanma becerilerini geliştirmesine yardımcı olur.

Çocukların bilişsel gelişim sürecinde önemli bir yere sahip olan riskli oyunlar, problem çözme, yaratıcılık, öz düzenleme ve çalışma belleği gibi temel bilişsel becerilerin gelişimini destekleyen çok yönlü bir etki yaratmaktadır. Bu tür oyunlar sayesinde çocuklar, karşılaştıkları zorluklar karşısında farklı çözüm yolları üretme, hayal güçlerini kullanarak yeni fikirler ortaya atma, dikkatlerini yoğunlaştırma ve elde ettikleri bilgileri zihinlerinde tutma gibi becerilerini geliştirme fırsatı bulurlar. Bu sayede, riskli oyunlar, çocukların gelecekteki öğrenme süreçlerinde daha başarılı olmalarına ve yaşamın gerektirdiği zorluklarla daha iyi başa çıkmalarına yardımcı olur. Dolayısıyla, eğitimciler ve ebeveynler, çocukların riskli oyunlara katılımını teşvik ederek, onların bilişsel gelişimlerine önemli katkılar sağlayabilir ve böylece geleceğin başarılı bireyleri olarak yetişmelerine destek olabilirler.

2.2.2. Riskli Oyunda Etkili Olan Faktörler

Çocukların gelişim sürecinde önemli bir yere sahip olan riskli oyunlar, çocukların çok yönlü becerilerini keşfetmelerine ve geliştirmelerine katkı sağlayan etkin bir oyun türüdür. Riskli oyunlara katılım ve bu oyunlar sonucunda ortaya çıkan etkiler, yalnızca anlık ve bireysel seçimlerin bir ürünü olarak değerlendirilemez; aksine, karmaşık bir etkileşim içerisinde şekillenir. Bu etkileşim çocuk, yetişkin ve çevre olmak üzere üç temel faktörün bir araya gelmesiyle oluşur. Çocuğun yaşı, cinsiyeti, kişilik özellikleri ve önceki deneyimleri gibi bireysel farklılıklar, yetişkinin tutumu, bilgisi ve sağladığı destek gibi yetişkin faktörleri ve oyunun gerçekleştiği

fiziksel ve sosyal çevrenin özellikleri gibi çevresel faktörler, riskli oyunların niteliğini ve çocuk üzerindeki etkilerini belirleyen başlıca unsurlardır.

2.2.2.1. Çocuk ile İlişkili Faktörler

Yaş çocukların riskli oyunlara katılımı ve bu oyunlara karşı göstermiş oldukları tutumları etkileyen önemli unsurlardan biridir. Okul öncesi dönemde çocukların tehlike algısı ve risk durumlarına karşı farkındalıkları yeni yeni oluşmaya başlarken bunları deneyimlemeye istekli oldukları gözlemlenmiştir. Bilişsel ve duygusal gelişimleri henüz olgunlaşmadığından riskli oyunlara katılımları daha cesurca olabilmektedir. Çocuklar bu dönemde kendi sınırlarını görmeye ve yeni durumları deneyimlemeye karşı güçlü bir motivasyona sahiptirler, bu yüzden riskli oyunlar çocukların bu ihtiyacını karşılamak adına önemli bir araçtır (Sandseter, 2007). Bu deneyimler sırasında çocuklar bedensel aktiviteler yoluyla motor becerilerini de arttırırlar.

Çocuğun risk alma davranışlarını etkileyen önemli faktörlerden biri, cinsiyet farklılıklarıdır. Boles ve diğerlerinin (2005) yaptığı araştırma, erkek çocuklarının yaralanma oranlarının kız çocuklarına göre daha yüksek olduğunu göstermiştir. Bu durum, erkek çocuklarının riskli oyunlara daha fazla katılım sağlama eğiliminde olmalarıyla ilişkilendirilebilir.

Morrongiello ve Lasenby-Lessard (2007) tarafından yapılan bir diğer çalışma da erkek çocuklarının, kız çocuklarına oranla riskli oyunlara daha fazla katıldığını ortaya koymaktadır. Bu farklılık, toplumsal cinsiyet rollerinin çocukların davranışları üzerindeki etkisiyle açıklanabilir. Erkek çocuklarının toplumda daha cesaretli olmaya teşvik edilmesi, riskli oyunlara katılım oranlarını artırırken, kız çocuklarının daha güvenli bir şekilde yetiştirilmeye çalışılması ve tehlikelerden korunması, onların bu tür oyunlara katılımını sınırlayabilir.

Ayrıca, Sandseter'in (2011) çalışmasında da vurgulandığı gibi, bu farklılıklar evrimsel süreçlere dayanıyor olabilir. Erkeklerin avcılık ve toplayıcılık gibi risk alma gerektiren faaliyetlere yatkınlık göstermesi, kadınların ise üretme ve koruma rollerini üstlenmeleri, cinsiyetler arası risk alma davranışlarındaki ayrışmayı açıklayan

faktörlerden biri olarak değerlendirilebilir. Bununla birlikte, ebeveynlerin bakım tarzı ve çocuğun bireysel kişilik özellikleri gibi faktörlerin de risk alma davranışları üzerindeki etkisi göz ardı edilmemelidir. Bu bağlamda, çocukların bireysel özellikleri ve içinde bulundukları sosyo-kültürel çevre, riskli oyunlara katılım düzeylerini şekillendiren temel etkenler arasında yer almaktadır.

2.2.2.2. Yetişkin ile İlişkili Faktörler

Birçok araştırma yetişkinlerin algı ve tutumlarının bu türdeki oyunları desteklemelerine olumlu veya olumsuz etkileri olduğunu göstermektedir. Ebeveyn, öğretmen veya diğer bakım verenlerin çocukların riskli oyunlara katılımında belirleyici bir rolü vardır. Yetişkinin çocukken riskli oyun ile arasındaki ilişki olumlu ise çocuğa karşı fırsat tanıma eğilimi gösterebilmektedir.

Çocukların özgür hareket etmelerine ve yeni deneyimler kazanma fırsatlarına karşı ebeveynin aşırı koruyucu tutumu riskli oyunlar ile çocuk arasında negatif bir ilişki de oluşturabilir. Yapılan araştırmalar bu durumda riskli oyunlardan uzaklaştırılan çocukların gelişimsel süreçlerinde olumsuz etkiler gözlemlenebileceğini tespit etmiştir. Daha serbest bir yaklaşım gösteren ebeveyn tutumlarında ise çocuklar bu oyunlarda özerklik kazanmaktadır ve riskli durumlarla karşı karşıya kaldıklarında problem çözme olasılıkları artmaktadır.

Little (2015)'in çalışmasında, ailelerin çocuklarına risk algısı kazandırma ve risk yönetimi becerileri geliştirme beklentisi taşıdıklarını, ancak pratik olarak çocuklarını fiziksel zarar görme riskinden koruma içgüdülerinin daha baskın olduğunu vurgulamıştır.

Öğretmenlerde riskli oyunların çocuktaki bütünsel gelişime olumlu katkılar sağladığı düşüncesi hakim olsa da ebeveyn tarafından suçlanma kaygısıyla sınırlı düzeyde imkan sağladıkları gözlemlenmektedir. Fakat diğer okullara kıyasla orman anaokulunda çalışan öğretmenlerin riskli oyunları daha fazla destekledikleri, çocuğun birçok becerisindeki olumlu etkisine inanarak bu oyunlara önem verdikleri görülmektedir. Ayrıca erkeklerin kadın çalışanlara göre riskli oyunları daha heyecan

verici buldukları ve bu oyunlara karşı sınırları esnettikleri görülmektedir (Sandseter, 2011).

2.2.2.3. Çevre ile İlişkili Faktörler

Riskli oyunlar ve çocukların bu oyunlara katılımını etkileyen diğer bir faktör ise içinde bulunulan fiziksel ve sosyal çevredir. Doğal ortamlar, riskli oyunların sıklıkla tercih edilen mekanlarıdır. Özellikle doğal oyun alanlarında gerçekleştirilen riskli oyunların, yapay oyun alanlarına göre bireylerin iyileşme süreçlerine daha olumlu katkıları olduğu, Bagot, Allen ve Toukhsati (2015) tarafından yapılan çalışmalarda vurgulanmıştır. Benzer şekilde, Calogiuri ve Chroni (2014) tarafından yürütülen araştırma, doğal ortamlara ulaşımın bireylerin fiziksel aktivite düzeylerini ömür boyu artırdığını ortaya koymuştur. Bu bulgular, doğal ortamların fiziksel ve psikolojik sağlığımız üzerindeki yararlarını bir kez daha gözler önüne sermektedir. Özellikle açık hava oyunları çocuğa bol uyarıcı sağlayarak birçok deneyim kazanmalarını sağlamada önemli bir unsurdur. Dış mekanlarda çocuklar problem çözme becerilerini geliştirmektedir ve karşılaştıkları risk durumları ile baş etme fırsatı bulmaktadır.

Çocuklar doğal oyun alanlarında yapılandırılmış oyun parklarına kıyasla daha fazla riskli oyun imkanına erişmektedir. Doğal ortamda hem duyusal hem fiziksel deneyimler kazanırken çevreleriyle iletişim halinde olmanın farkındalığına ulaşırlar. Bunun için özellikle doğa çocuklar için en büyük risk alma, deneme yanılma yoluyla öğrenme ortamlarından biridir. Doğa zengin uyaranlarla birlikte birçok öğrenme deneyimine ev sahipliği yapmaktadır. Doğa ortamında gerçekleşen oyunlarda yapılandırılan oyun alanlarına göre motor becerilere olumlu etkilerin daha fazla olduğu belirtilmektedir (Fjørtoft, 2004). Çünkü çocuk çevresindeki araç gereçleri kullanarak oyununu zenginleştirebilir. Fakat günümüz koşullarında bu araç gereçler risk alma kaygısı ile kullanılmadığında çocuklar kazanılacak olan deneyimlerden mahrum kalabilmektedir.

Riskli oyunlar çoğunlukla çocuklara ait serbest oyun zamanlarında meydana gelmektedir. Serbest oyun zamanlarında sıkça kullanılan dış mekanlar çocukların becerilerini keşfedip geliştirebilecekleri önemli alanlardır. Bu alanlarda çevresini

gözlemleme imkanı bulan çocuk aynı zamanda güvenli buldukları bir ortamda kendi kararlarını verme, kendisini ifade etme gibi becerilerini geliştirmektedir. Oyunlarında belirledikleri kurallar yetişkinlik hayatlarında karşılaşacakları toplumsal yaşam kurallarına ön hazırlıktır ve bu şekilde kuralların önem ve gerekliliğiyle ilgili farkındalık kazanmaya başlamaktadırlar.

Bu bulgular riskli oyunlarda doğal oyun ortamının sağladığı faydaları vurgulamaktadır. Bu alanlar riskli oyunlar oynayarak çocuğun gelişime önemli katkılar sağlar.

2.3. OKUL ÖNCESİ DÖNEM ve TEKNOLOJİ

Okul öncesi dönem, literatürde çocuklar için kritik evre olarak adlandırılan, bilişsel, sosyal, duygusal ve motor becerilerin temellerinin atıldığı oldukça önemli bir dönemdir. Bu yaşam evresinde teknoloji, çocukların bilgiye hızlı erişimini sağlayan ve birçok gelişim alanını destekleyen önemli bir araç olarak rol oynamaktadır. Ancak, teknolojinin okul öncesi dönemdeki kullanımı tek yönlü etkiler yaratmaz; hem olumlu hem de olumsuz sonuçlar doğurabilir. Bu nedenle, teknolojinin bu dönemde kontrollü ve bilinçli bir şekilde kullanılması sağlanmalıdır. Böylece, çocukların dijital kaynaklardan yararlanırken karşılaşabilecekleri riskler önlenebilir (Plowman, McPake, & Stephen, 2010; Neumann & Neumann, 2014).

Çocuklar için etkisi büyük olan bu kritik süreçte teknolojik aletlerin seçiminde çocukların yaş ve gelişim özellikleri, istek ve ihtiyaçları göz önünde bulundurulmalıdır. Ağmaz ve Ergüleç (2019) tarafından yapılan çalışmada da desteklenen Amerikan Pediatri Akademisi'nin (AAP, 2016b) bulguları, iki yaşından büyük çocuklarda kullanılan kaliteli ve etkileşimli teknolojilerin eğitimsel süreçleri zenginleştirdiğini ve çocukların gelişimsel becerilerini artırarak ilkokula daha iyi hazırlanmalarını sağladığını göstermektedir.

2.3.1. Okul Öncesi Çocuklarda Ekran Süresi, Fiziksel Aktivite ve Gelişim Arasındaki İlişki

Okul öncesi dönemdeki çocukların bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimlerinde önemli bir role sahip olan eğitici oyunlar, özellikle renk, sayı ve şekil gibi temel kavramların öğretiminde etkin bir araç olarak kullanılmaktadır. Bu tür oyunlar, çocukların soyut kavramları somutlaştırma, problem çözme becerilerini geliştirme ve yaratıcılıklarını ortaya koyma gibi bilişsel süreçlerini destekleyerek, öğrenme deneyimlerini daha anlamlı hale getirmektedir.

Akademik literatür incelendiğinde, dijital oyunların çocukların sosyal becerileri üzerindeki etkileri konusunda farklı görüşlere ve sonuçlara ulaşıldığı görülmektedir. Bazı çalışmalar, dijital oyunların çocukların iletişim becerilerini geliştirdiği, işbirliği yapma yeteneklerini artırdığı ve sosyal etkileşimlerini güçlendirdiği yönünde bulgular sunarken, diğer çalışmalar ise aşırı ekran süresinin çocukların sosyal becerileri üzerinde olumsuz etkiler yaratabileceğini öne sürmektedir. Bu çelişkili bulgular, dijital oyunların sosyal beceriler üzerindeki etkilerinin, oyunun içeriği, oyun süresi, çocuğun yaşı ve diğer bireysel farklılıklar gibi birçok faktöre bağlı olarak değiştiğini göstermektedir.

Aşağıda verilen Tablo-2 çocukların tercih ettikleri dijital oyunlara ait sınıflandırmayı göstermektedir. Çocukların yaşamlarında deneyimlemedikleri olay ve durumları dijital oyunlar aracılığıyla gerçekleştirmeleri ve bu oyunların birçok oyun türünü kapsıyor olması avantaj olarak görülebilir. Fakat bu deneyimlerin gerçek yaşantı olmadığı ve çocukların fiziksel aktivitelerinin sağlayacağı olumlu gelişimsel özelliklerin yerini tamamıyla almasının mümkün olmadığı göz önünde bulundurulmalıdır.

Tablo 2. Dijital Oyun Sınflandırması

Oyun Türü	Uyarlanmış Tanımı
Sembolik Oyun (symbolic play)	Çocuklar başka bir nesneyi temsil etmek için sanal bir nesne kullandığında oluşur
İtiş- kakış oyunu (rough and tumble play)	Dijital itiş- kakış oyununda dijital karakterler oyun içerisinde birbirleriyle şakalaşarak etkileşim içerisine girerler
Sosyodramatik Oyun (socio- dramatic play)	Sanal oyun ortamında dijital karakterlerin gerçek hayattaki farklı aktiviteleri (alışveriş yapmak, evcilik oynamak vb.) gerçekleştirmeleri
Sosyal Oyun (social play)	Dijital oyun sırasında sosyal etkileşim kuralları oluşturulur ve kullanılır.
Yaratıcı Oyun (Creative play)	Çocukların dijital oyun sırasında keşfetmelerini, fikir geliştirmelerini ve bir şeyler yapmalarını sağlayan oyun.
İletişim Oyunu (Communication play)	Kelimelerin, şarkıların, tekerlemelerin, sesli hikayeleri içeren oyunlardır
Dramatik Oyun (Dramatic play)	Çocukların doğrudan katılım gerçekleştiremediği olayları dijital oyun içerisinde dramatize etmesi.
Hareket İçeren Oyun (locomotor play)	Dijital oyun içerisinde hareket etmeyi içerir örneğin çocuk sanal dünyada başkalarıyla saklambaç oynayabilir
Karanlık oyun (Deep play)	Çocukların riskli deneyimlerle karşılaştığı veya hayatta kalmak için savaşmak zorundaymış gibi hissettikleri dijital oyunlardır.
Keşfedici Oyucu (Exploratory play)	Dijital oyunda çocuklar araştırmak, olasılıkları keşfetmek için duyular aracılığıyla nesneleri, mekanları vb. keşfederler.
Fantastik Oyun (Fantasy play)	Gerçek hayatta gerçekleştiremeyeceği rolleri dijital oyunda üstlenebilir; örneğin süper kahraman olmak.
Hayali Oyun (Imaginative play)	Dijital oyun bağlamında varlıkların olduklarından farklı -mış gibi yapılarak kullanılması
Usta Oyunu (Mastery play)	Dijital oyunda çocuk çevrenin kontrolünü ele geçirmeye çalışır; örneğin sanal bir dünya yaratabilir.
Objelerle Oyun (Object play)	Çocuk ekran ya da fare aracılığıyla sanal objeleri keşfeder ve oynarlar.
Rol Yapma Oyunu (role play)	Çocuklar sosyo-dramatik oyunla ilişkili olarak kişisel veya yerel rollerin birini üstlenebilirler ve oynayabilirler.
Özünü Tekrar Eden Oyun (recapitulative play)	Çocuklar tarihi, ritüelleri ve mitleri keşfedebilir ve oynayabilirler.

(akt.Budak, 2020)

Plowman, McPake ve Stephen (2010) tarafından yapılan çalışmada, teknolojik aletlerin çocuklar tarafından kontrolsüz ve yeterli rehberlik olmadan kullanılmasının, çocuğun sosyal gelişimi üzerinde olumsuz etkiler yaratabileceği vurgulanmaktadır. Özellikle sorumluluk alma, yardımlaşma ve paylaşma gibi temel sosyal becerilerin gelişiminde gerilemeler yaşanabileceği belirtilmektedir. Bu nedenle çocukların sağlıklı gelişimleri için teknolojik aletlerin eğitim süreçlerine dahil edilirken, mutlaka gelişimsel özelliklerine uygun ve dengeli bir kullanımın sağlanması gerekmektedir.

Günümüzde teknolojinin yaygınlaşmasıyla birlikte erken çocukluk döneminde hareketli aktivitelere ayrılan süre azalmaktadır. Fiziksel aktiviteler, çocukların motor becerilerinin gelişimine katkı sağlamakla kalmayıp, aynı zamanda enerjilerini sağlıklı bir şekilde atmalarına imkan tanır. Literatürdeki çeşitli çalışmalar, ekran süresi ile fiziksel aktivite düzeyi arasında negatif bir korelasyon olduğunu göstermektedir. Yani, ekran karşısında geçirilen süre arttıkça fiziksel aktivite düzeyi azalmaktadır. Aşırı ekran süresi, özellikle okul öncesi dönemdeki çocuklarda fiziksel aktivite eksikliğine, bunun sonucunda da obezite, uyku sorunları ve dikkat eksikliği gibi sağlık sorunlarına yol açabilmektedir (Pagani, Fitzpatrick, & Barnett, 2010). Bu nedenle, çocukların sağlıklı gelişimi için ekran süresinin sınırlandırılması ve fiziksel aktivitelere teşvik edilmesi gerekmektedir.

2.3.2. Okul Öncesi Dönemde Ebeveynlerin Teknoloji Kullanımı: Çocukların Gelişimine Etkisi ve Riskler

Çocukların ilk oyun deneyimlerini yaşadıkları ev ortamı, aynı zamanda dijital dünyayla tanıştıkları ilk yerdir. Ebeveynler, çocuklarının oyun anlayışını şekillendiren ve dijital oyunlara erişimlerini sağlayan başlıca etkenler olarak bu süreçte önemli bir rol üstlenirler (Chaudron, Di Gioia ve Gemo, 2018). Ancak, teknolojinin bilinçsiz kullanımı, özellikle erken çocukluk döneminde bağımlılık ve uygunsuz içeriklere maruz kalma gibi riskleri beraberinde getirir. Bu durumun potansiyel olumsuz etkilerini azaltmak için ebeveynlerin aktif bir rol alması gerekmektedir.

Yapılan araştırmalar, ebeveynlerin çocuklarının teknoloji kullanımına ilişkin belirledikleri sınırlamaların ve uyguladıkları gözetimin, çocukların daha sağlıklı dijital

alışkanlıklar edinmelerine önemli katkılar sağladığını göstermektedir (Akel, 2016). Özellikle dijital oyunların karmaşık yapısı ve çocuklar üzerindeki etkileri göz önüne alındığında, ebeveynlerin bu alanda daha bilinçli olmaları ve çocuklarını yönlendirmeleri büyük önem taşımaktadır. Oyun içeriklerinin dikkatlice seçilmesi, oyun sürelerinin düzenlenmesi ve oyunların eğitimsel amaçlarla kullanılması, ebeveynlerin dikkate alması gereken başlıca konulardır (Söğüt, 2020).

Okul öncesi dönemdeki çocuklar, çevrelerindeki yetişkinleri gözlemleyerek öğrenme süreçlerini gerçekleştirirler. Bu kritik dönemde, ebeveynlerin teknoloji kullanım alışkanlıkları, çocukların teknolojiye yönelik tutum ve davranışlarını şekillendiren en önemli etkenlerden biridir. Ebeveynlerin aşırı derecede teknolojiye bağımlı olması, çocuklarda da benzer bir bağımlılık eğilimi oluşturarak, sosyal becerilerin gelişimi, dikkat sürelerinin kısalması ve hayal gücünün zayıflaması gibi olumsuz sonuçlara yol açabilir. Aksine, ebeveynlerin dengeli ve bilinçli bir teknoloji kullanımı, çocukların teknolojiyi bir araç olarak görmelerini sağlayarak, yaratıcılıklarını destekleyebilir ve öğrenme süreçlerine katkı sağlayabilir.

Ebeveynlerin teknoloji kullanımı ile ilgili kesin çizgiler belirleyerek koydukları kurallara uymaları çocukların teknoloji kullanım sınırlarını anlayıp benimsemelerine yardımcı olacaktır.

2.4. EBEVEYN TUTUMLARI

Çocukluk dönemi, bireyin biyolojik, psikolojik ve sosyal gelişiminin en hızlı ve önemli olduğu dönemdir. Özellikle yaşamın ilk yılları olan 0-6 yaş arası dönem, bireyin kişiliğinin temellerini attığı, bilişsel, sosyal ve duygusal becerilerini hızla geliştirdiği ve çevresiyle etkileşim kurarak yeni deneyimler kazandığı kritik bir evredir. Bu süreçte, ebeveynlerin çocuklarına karşı sergiledikleri tutumlar, çocukların gelişimini etkileyen en belirleyici faktörlerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Tutum, sosyal psikolojinin temel kavramlarından biri olup, bireyin çevresindeki nesnelere, kişilere veya olaylara karşı geliştirdiği, bilişsel, duygusal ve davranışsal bileşenleri içeren değerlendirme sürecini ifade eder (Özerk, 2006; Tutar, 2016). Anne-baba tutumu ise, ebeveynlerin çocuklarıyla kurdukları etkileşimlerdeki eğilimleri ve

yaklaşım biçimlerini ifade eder. Ebeveynlerin çocuklarıyla olan etkileşimlerindeki tekrar eden davranış örüntüleri, çocuğun ruhsal gelişimine doğrudan etki eden, kalıcı izler bırakabilen bir süreçtir (Seven, 2022).

Ebeveynlerin tutumları, çocukların oyun tercihlerini, risk alma eğilimlerini ve çevreleriyle kurdukları ilişkileri şekillendirerek, onların gelecekteki kişilik özelliklerinin ve sosyal becerilerinin temelini atmaktadır. Özellikle okul öncesi dönemde, çocukların henüz dünyayı keşfetmeye başladıkları ve çevrelerinden gelen tüm bilgilere açık oldukları bir dönemde, ebeveynlerin tutumlarının çocuklar üzerindeki etkisi daha da belirginleşmektedir.

Bu çalışmada, çocukların gelişiminde merkezi bir role sahip olan ebeveyn tutumları, 0-6 yaş grubu çocukların perspektifinden detaylı bir şekilde incelenerek, ebeveynlerin çocuklarının gelişimine nasıl katkıda bulunduğu veya olumsuz etkilediği üzerinde durulacaktır.

2.4.1. Otoriter Tutum

Otoriter ebeveynlik aşırı kontrol ve baskınlık barındıran bir yaklaşımı ifade etmektedir. Otoriter tutuma sahip ebeveynlerin olduğu bir ortamda büyüyen çocuk, davranışlarının sert kurallar ile yönlendirilmeye çalışılması sonucunda çoğunlukla itaat etme eğilimi gösterir. Bu tutumu benimseyen ebeveynler çocuklarına sınırlı bir özgürlük alanı tanır ve koyulan kurallarının ihlali durumunda ceza yöntemine başvururlar. Otoriter ebeveyn tutumuna maruz kalan çocuklarda yaşamlarının ileriki süreçlerinde sıklıkla özgüven eksikliği, iletişim becerilerinin kısıtlı olması, duygusal ifadede zorlanma, sosyal çekingenlik ve içe dönüklük gibi psikolojik belirtiler gözlemlenebilmektedir.

Hart ve arkadaşları (1992) yaptığı bir çalışmada ebeveynlerdeki baskıcı yaklaşımın özellikle okul öncesi dönemde çocuğun riskli oyunlar aracılığıyla keşfetme ve öğrenme fırsatlarını olumsuz etkilediğini, akranları ile sosyal bir ilişki kurmasına engel olduğunu belirtmektedir.

Baumrind (1971) ise otoriter tutumu benimseyen ebeveynlerin riskli davranışları tehlikeli bularak çocuklarının bu tür oyunlara katılımına müdahale ettiğini belirtir. Bu müdahaleler çocukların özgürce karar alma, karşılaştıkları problemlere çözüm üretme gibi özelliklerini olumsuz yönde etkileyebilir.

Aynı zamanda teknolojinin yaygınlaştığı günümüzde, otoriter tutumu benimseyen ebeveynlerin çocuklarına yönelik uyguladıkları katı ve kısıtlayıcı tutumlar, çocukların teknolojiyle etkileşimlerini sınırlandırarak, öz-yönetim becerilerinin gelişimini olumsuz etkilemekte ve sonuç olarak özgüven eksikliği, davranışsal sorunlar gibi çeşitli psikolojik sorunların ortaya çıkmasına zemin hazırlamaktadır. Bu nedenle ebeveynler, çocuklarına teknolojiyi yasaklamak yerine, onlara teknolojiyi nasıl faydalı bir şekilde kullanabilecekleri konusunda rehberlik etmelidirler (Saltuk, 2020, s. 24).

2.4.2. Aşırı Koruyucu Tutum

Aşırı koruyucu ebeveyn tutumu, çocukların karşılaşabileceği tüm riskleri önceden tahmin ederek onları koruma amacı güden, ancak bu süreçte çocukların özgüven, karar verme becerisi ve problem çözme yeteneklerini sınırlayan bir yaklaşım olarak tanımlanabilir. Özellikle okul öncesi dönemde, çocukların keşfetme ve deneyimleme süreçleri gelişimsel açıdan büyük önem taşımaktadır. Ancak aşırı koruyucu ebeveynler, çocuklarının zarar görme ihtimaline karşı bu doğal süreçleri kısıtlayabilirler (Özgüven, 2006; Aktürk & Acun Kapıkıran, 2020).

Aşırı koruyucu tutum sergileyen ebeveynler, çocuklarının teknoloji kullanımı ve riskli oyun oynama davranışlarına da benzer şekilde müdahaleci bir yaklaşım sergileyebilirler. Örneğin, teknoloji kullanımında çocukların güvenli olmayan içeriklere erişmesini engellemek amacıyla katı sınırlandırmalar getirebilir veya tamamen yasaklayabilirler. Bu durum, çocukların teknolojiyle bilinçli ve dengeli bir ilişki kurmasını zorlaştırabilir. Teknoloji kullanımının okul öncesi dönemde bilişsel gelişimi destekleyici potansiyelinden yararlanabilmek için ebeveynlerin rehberlik edici bir rol üstlenmesi önerilmektedir (Akkoyunlu & Pınar, 2024).

Riskli oyunlara karşı tutum açısından, aşırı koruyucu ebeveynler, çocuklarının fiziksel zarar görme ihtimaline karşı bu tür oyunlara tamamen karşı olabilirler. Örneğin, yüksek yerlerden atlama, hız gerektiren etkinlikler veya doğal unsurlar içeren oyunlar gibi riskli oyun türleri, aşırı koruyucu ebeveynler tarafından tehlikeli bulunabilir ve yasaklanabilir (Sandseter, 2007). Ancak riskli oyunlar, çocukların sınırlarını keşfetme, korkularını aşma ve risk yönetimi becerilerini geliştirme açısından büyük önem taşımaktadır (Bundy et al., 2009). Aşırı koruyucu tutumun bu oyunları sınırlandırması, çocukların fiziksel ve duygusal dayanıklılıklarını geliştirme fırsatlarını engelleyebilir.

2.4.3. İlgisiz ve Kaygısız Tutum

Ebeveynlerin ilgisiz ve kayıtsız tutum benimsemeleri, çocuklarının hem fiziksel hem de duygusal ihtiyaçlarına gereken ilgiyi göstermemelerine ve onların gelişim süreçlerinde aktif bir rol oynamamalarına yol açar (Cizrelioğulları & Kilili, 2021). Bu tür ebeveyn tutumu, çocukların kendilerini güvende hissetmemelerine ve benlik algılarında değersizlik hissi gelişmesine neden olabilir. Ebeveynlerinin gerekli ilgiyi göstermemesi, çocukların duygusal güvenliklerini zedeleyerek, gelecekteki duygusal ve sosyal gelişimlerine zarar verebilir. Bu olumsuz duygular ve yetersizlik hisleri, çocukların sağlıklı benlik algısı geliştirmelerini engelleyebilir ve yetişkinlik dönemlerinde de devam edebilecek derin duygusal yaralara sebep olabilir.

Riskli oyunlar esnasında, ebeveynlerin ilgisiz ve kaygısız tutumları çocukların kendilerini güvende hissetmelerini engelleyebilir ve bu da onların tehlikeli durumlarla karşı karşıya kalma ihtimalini artırabilir. Ebeveyn desteğinden yoksun bırakılan çocuklar, oyun sırasında karşılaştıkları zorluklarla başa çıkmakta ve etkili çözümler üretmekte güçlük çekebilirler.

2.4.4. Demokratik Tutum

Metsapelto ve Pulkkinen (2003)e göre demokratik ebeveynlik modeli, çocukların gelişimine yönelik olarak; fiziksel ve psikolojik ihtiyaçların karşılanması, duygusal bağların güçlendirilmesi, çocuğun duygularına duyarlı olunması, diyalog

yoluyla sorun çözme becerilerinin geliştirilmesi ve esnek ancak net sınırların belirlenmesi gibi ebeveynlik uygulamalarını içermektedir.

Demokratik tutum gösteren ebeveynlerin çocuklarına rehber oldukları, onların kişisel gereksinimlerine ve becerilerine duyarlı bir yaklaşım sergiledikleri görülmektedir. Bu tutum ile çocukların bağımsız davranışları desteklenir, aynı zamanda güvenli sınırlar çizmeyi içerir. Demokratik ebeveynler çocuklarının duygu ve düşüncelerini önemsediklerini gösterir, bunlara saygı gösterirler. Onları dinlemeyi önceliklendirerek gelişim süreçlerine aktif bir şekilde katılırlar.

Demokratik ebeveyn tutumunun bir diğer olumlu özelliği, bağımsız karar verme ve karşılaştıkları problemlere çözüm üretme gibi becerileri destekleyerek, çocukların sosyal, duygusal ve bilişsel açıdan daha güçlü bireyler olmalarını sağlamasıdır.

2.5. EBEVEYNLERİN DİJİTAL ARAÇ KULLANIMINA YÖNELİK TUTUMLARI

Oldukça hızla gelişim gösteren dijital çağda ebeveynlerin çocuklarının teknoloji kullanımları ile ilgili geliştirdiği tutumlar oldukça önemlidir. Teknolojinin günlük yaşamlara bu kadar dahil olmasıyla birlikte ebeveynlerin göstermiş oldukları yaklaşımlar hem olumlu hem olumsuz açıdan özellikle son dönemlerde yapılan araştırmaların konusu olmuştur. Oğuz ve Kutluca (2020) tarafından yapılan bir araştırmada, okul öncesi dönemde çocukları olan ebeveynlerin teknoloji kullanımına yönelik görüşleri incelenmiştir. Araştırma, ebeveynlerin teknoloji kullanımına dair görüşlerinin cinsiyet, yaş, öğrenim durumu, çocuk sayısı ve gelir düzeyi gibi değişkenlere göre farklılık gösterdiğini ortaya koymuştur. Sonuçlar, ebeveynlerin eğitim düzeyi ve teknoloji kullanım sıklığının, çocuklarının teknoloji kullanımına yönelik tutumlarını etkilediğini göstermektedir.

Kalkan, Kılıç ve Yılmaz (2017) tarafından geliştirilen ‘’Teknoloji Kullanımında Ebeveyn Tutum Ölçeği’’ ebeveynlerin çocuklarının teknolojik araç kullanımlarına yönelik bilgi ve tutumlarını ölçmek için geçerli ve güvenilir bir araç sunmaktadır. Bu ölçek, ebeveynlerin teknolojiye yönelik tutumlarını değerlendirmede önemli bir kaynak olarak kabul edilmektedir.

Bakış açıları olumlu yönde olan ebeveynler teknolojiyi özellikle eğitsel anlamda bir araç olarak görme eğilimdedir. Bu tutumdaki ebeveynler teknolojinin çocukların bilişsel gelişimlerine olumlu etki yapacağını ve ulaşmak istedikleri bilgiye hızla erişebilmeleri adına kolaylaştırıcı bir etkiye sahip olduğunu düşünmektedir (Plowman, McPake, & Stephen, 2010). Eğitim alanında kullanılan dijital uygulamaların, çocukların birçok becerisini geliştirdiği ebeveynler tarafından bilindiğinden, ebeveynler bu tür içeriklerle çocuklarının etkileşimde bulunmalarına olumlu yaklaşmaktadır. Ancak ebeveynler her ne kadar çocuklarının teknolojik gelişmelere uyum sağlamalarını önemsese de bu süreci sınırlı ve denetim altında tutmaya özen göstermektedirler (Neumann & Neumann, 2017).

Farklı bir bakış açısı olarak teknolojiyi riskli bulan ebeveynler, çocuklarının fiziksel, sosyal ve duygusal gelişimlerine zarar verebileceğini düşünmektedirler. Bu ebeveynler, çocuklarında dikkat toplamada güçlük, sosyal becerilerin zayıflaması ve fiziksel aktivitelere karşı isteksizlik gibi durumların oluşmasından endişe duydukları için teknolojiye mesafeli yaklaşmaktadırlar. Sonuç olarak da çocuklarının teknolojiyi daha sınırla ve kontrolü kaybetmeyecek şekilde kullanmasını desteklemektedirler (Cordes & Miller, 2000).

Çocukların teknoloji ile etkileşimlerinin şekillenmesinde belirleyici bir rol oynayan ebeveyn tutumları, çok boyutlu bir yapıya sahiptir. Bu tutumları şekillendiren faktörler arasında ebeveynlerin öğrenim durumları, sosyoekonomik durumları ve kültürel arka planları yer almaktadır (Lauricella, Wartella, & Rideout, 2015). Literatür taramaları, yüksek eğitim düzeyine sahip ebeveynlerin, çocuklarının teknolojiyi eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirme becerilerini geliştirmeye önem verdiklerini ve bu doğrultuda çocuklarına daha fazla rehberlik ettiklerini göstermektedir. Bu ebeveynler, teknolojinin hem faydalarını hem de risklerini göz önünde bulundurarak, çocuklarının dijital becerilerini geliştirmeyi hedeflemektedirler. Aksine, sosyoekonomik düzeyi düşük olan ebeveynler, genellikle teknolojinin potansiyel zararlarına odaklanmakta ve çocuklarının teknoloji kullanımını kısıtlama eğiliminde bulunmaktadırlar. Bu durum, sınırlı kaynaklara sahip olmanın yanı sıra, teknolojik okuryazarlık düzeylerinin düşük olmasından kaynaklanabileceği gibi, kültürel normların da etkisi altında olabilmektedir. Kültürel farklılıklar, ebeveynlerin

çocuklarına yönelik teknoloji kullanımına ilişkin tutum ve beklentilerinde önemli farklılıklar yaratabilmektedir.

2.6. EBEVEYNLERİN RİSKLİ OYUNLARA YÖNELİK TUTUMLARI

Okul öncesi dönemde riskli oyunlara yönelik ebeveyn tutumlarının, çocukların gelişimsel süreçlerindeki önemi yadsınamaz. Keşfetme arzusuyla hareket eden çocuklar, riskli oyunlar sayesinde fiziksel ve sosyal çevreleriyle etkileşim kurarak hem fiziksel hem de bilişsel becerilerini geliştirirler. Bu bağlamda, riskli oyunlar, çocukların özgüvenlerini artırırken, aynı zamanda problem çözme ve karar verme gibi yüksek düzeyde bilişsel becerilerin gelişimini destekler (Wyver et al., 2010).

Çocukların merak duygusunu tatmin ederken fiziksel becerilerini geliştiren riskli oyunlar, gelişim süreçlerinde önemli bir yere sahiptir. Ancak bu oyunlara katılımın, ebeveynlerin tutumlarından büyük ölçüde etkilendiği görülmektedir (Little & Wyver, 2008).

Çocukların riskli oyunlara katılımı üzerine yapılan araştırmalar, ebeveyn tutumlarının sosyoekonomik durum, eğitim seviyesi ve kültürel değerler gibi değişkenlerden etkilendiğini göstermektedir. Yüksek eğitimli ebeveynlerin, çocuklarının gelişimine olan olumlu katkıları nedeniyle riskli oyunları destekleme eğiliminde oldukları belirtilmektedir. Ancak bu destek, çocukların güvenliğinin sağlanması için gerekli önlemlerin alınması kaydıyla gerçekleşmektedir (Tovey, 2007). Kültürel faktörler, riskli oyunlara ilişkin algıları önemli ölçüde etkilemektedir. Bazı kültürlerde riskli oyunlar, çocuğun gelişimsel sürecinde doğal bir aşama olarak kabul edilirken, bazı kültürlerde ise güvenlik kaygısı nedeniyle sınırlandırılmaktadır (Sandseter, 2009).

2.7. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.7.1. Riskli Oyun Konusundaki İlgili Araştırmalar

Little, Wyver ve Gibson (2011) tarafından yapılan araştırmada, Sidney'deki okul öncesi eğitim kurumlarında çocukların riskli oyun davranışları incelenmiştir.

Araştırmacılar, öğretmen ve ailelerin riskli oyunun önemini anlasalar da, oyun alanlarının ve kurumların bu tür oyunlara yeterince imkan sağlamadığını tespit etmişlerdir. Çocuklarla yapılan görüşmeler ve gözlemlerle, riskli oyunların oyun ortamına göre değiştiği de ortaya konmuştur.

Akşin ve Tunçeli (2015) tarafından yürütülen çalışmada, 4-5 yaş arası çocukların "tehlike" kavramına ilişkin zihinsel temsilleri 21 çocukla gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış görüşmeler ve resim çizdirme etkinliği aracılığıyla incelenmiştir. Nicel olmayan veri analizi yöntemlerinden biri olan betimsel analizle değerlendirilen bulgular, çocukların tehlikeyi genellikle fiziksel zararlar ve çevresel tehditler bağlamında kavradığını göstermiştir.

Cevher-Kalburan ve İvrendi (2016), ebeveynlerin tutum ve davranışlarının çocukların riskli oyunlara yönelimindeki etkisini incelemek amacıyla bir araştırma gerçekleştirmişlerdir. Denizli'deki anaokullarında eğitim gören 4-6 yaş arası 890 çocuk ve ebeveyninin katılımıyla yürütülen çalışmada, ebeveynlik stilleri ve demografik özellikler gibi faktörlerin, ebeveynlerin riskli oyunlara ilişkin görüş ve uygulamalarını nasıl etkilediği araştırılmıştır. Çalışmanın sonuçlarına göre, ebeveynlerin otoriter veya izin verici tutum sergilemeleri, çocukların riskli oyunlarla ilgili uygulamalarını büyük ölçüde etkilemektedir. Öte yandan, izin verici ve demokratik ebeveynlik stilleri, ebeveynlerin riskli oyunların olumlu yönleri hakkındaki düşüncelerini şekillendirmektedir. Ayrıca, cinsiyet, öğrenim durumu ve çocuk sayısı gibi demografik özellikler de ebeveynlerin riskli oyunlara yönelik tutumlarını belirleyen önemli faktörlerdendir.

Ünüvar ve Kanyılmaz (2017), annelerin çocuklarının riskli oyunlara katılımına ne kadar izin verdiğini ölçmek için yeni bir ölçek geliştirmişlerdir. Bu ölçek, hem nitel hem de nicel araştırma yöntemleriyle birlikte oluşturulmuştur. Araştırmacılar, Burdur'daki okul öncesi eğitim kurumlarında görev yapan öğretmen ve ebeveynlerle görüşmeler yaparak ve Sandseter'in (2007a, 2007b) oyun kategorilerini temel alarak ölçeğin maddelerini belirlemişlerdir. Hazırlanan ölçek, 272 anneye uygulanmıştır. Elde edilen sonuçlar, geliştirilen ölçeğin güvenilir olduğunu göstermektedir.

2.7.2. Ebeveynler ve Dijital Araç Kullanımı ile İlgili Araştırmalar

Yıldız ve Kanak (2021) tarafından yürütülen araştırmada, Sivas il merkezindeki bir üniversite hastanesinin çocuk polikliniğine başvuran 203 annenin çocuklarının dijital medya kullanımı ve annelerin bu konudaki görüşleri incelenmiştir. Çalışmanın sonuçları, dijital teknolojilere olumlu yaklaşan annelerin çocuklarının bu teknolojilere sıklıkla maruz kaldıklarını ve bunun sağlık sorunlarıyla ilişkilendirilebileceğini göstermektedir.

Oğuz ve Kutluca (2020) tarafından gerçekleştirilen araştırmada, okul öncesi dönemde çocuğu bulunan ebeveynlerin teknoloji kullanımına ilişkin görüşleri incelenmiştir. Bu kapsamda, ebeveynlerin teknolojiye yönelik tutumları cinsiyet, yaş, yaşanılan ilçe, öğrenim durumu, çocuk sayısı ve teknolojik kullanım sıklığı gibi değişkenler açısından değerlendirilmiştir. Araştırmanın evrenini, İstanbul'da okul öncesi çağda çocuğu bulunan ebeveynler oluşturmuştur. Yapılan analizler sonucunda, annelerin teknoloji kullanımına ilişkin görüşlerinin yaş, ilçe ve teknolojik kullanım sıklığı değişkenlerine göre anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir. Buna karşılık, öğrenim durumu, çocuk sayısı ve gelir düzeyi değişkenlerinin annelerin görüşleri üzerinde anlamlı bir etki yaratmadığı ortaya çıkmıştır.

Saltuk (2020) tarafından yürütülen çalışmada, 4-5 yaş grubu çocukların teknoloji kullanım süreleri ve içerikleri, ebeveynlerin bu konudaki tutum ve davranışları ile çocuklarının teknoloji kullanımıyla ilgili duydukları kaygılar incelenmiştir. Araştırma kapsamında, Küçükçekmece ilçesinde okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden çocukların gönüllü annelerinden oluşan 20 katılımcıyla görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın bulguları, demokratik ebeveyn tutumuna sahip bireylerin çocuk gelişimi ve eğitimi konusunda bilgi sahibi olduklarını ve çocuklarıyla nitelikli zaman geçirdiklerini göstermiştir. Bununla birlikte, ebeveyn tutumları farklılık gösterse de tüm katılımcıların, teknolojinin çocuklar üzerindeki etkilerine dair yüksek düzeyde kaygı duyduğu tespit edilmiştir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. YÖNTEM

3.1. ARAŞTIRMANIN MODELİ

Araştırma ilişkisel tarama modelinin kullanıldığı betimsel bir çalışmadır. Tarama araştırmaları geniş gruplar üzerinde yürütülen, gruptaki bireylerin bir olgu ve olayla ilgili olarak görüşlerinin, tutumlarının alındığı, olgu ve olayların betimlenmeye çalışıldığı araştırmalardır. Araştırmacı burada var olan durumu ayrıntısıyla betimlemeye ve durum hakkında bilgi vermeye çalışır (Karakaya, 2009). Bu yöntemde eğitimde en çok faydalanılan veri toplama araçlarından biri olan anket uygulaması yapılmıştır.

3.2. EVREN VE ÖRNEKLEM

Tablo 3. Ebeveynlere İlişkin Demografik Bilgiler

		N	%
Yaş	20-25	55	28,4
	26-30	68	35,1
	31 ve üzeri	71	36,6
Eğitim Düzeyi	İlk ve ortaöğretim	94	48,5
	Lisans/ Lisansüstü	86	51,5
Çocuk Sayısı	1	77	39,7
	2	78	40,2
	3 ve üzeri	39	20,1
Spor yapma Durumu	Evet	78	43,3
	Hayır	102	56,6
Spor kursuna gitme	Evet	69	38,3
	Hayır	111	61,6

Araştırmaya katılan ebeveynlerin yaş dağılımlarına bakıldığında, 20-25 yaş arası ebeveyn sayısının 55 kişi olduğu ve bu grubun toplam katılımcıların %28,4'ünü oluşturduğu görülmektedir. 26-30 yaş arası ebeveynlerin sayısı ise 68 kişi ile araştırmanın %35,1'ini kapsamaktadır. 31 yaş ve üzerindeki ebeveynler ise 71 kişiyle toplam grubun %36,6'sını temsil etmektedir. Bu dağılım, ebeveynlerin büyük bir kısmının 26 yaş ve üzeri olduğunu göstermektedir.

Eğitim düzeyi açısından, katılımcılar arasında ilköğretim ve ortaöğretim mezunu olan ebeveyn sayısı 94 iken, lisans ve lisansüstü eğitim düzeyine sahip olan ebeveynlerin sayısı 86'dır. Bu dağılım, eğitim düzeyi açısından grupların birbirine oldukça yakın bir oranda temsil edildiğini, yani yaklaşık yarı yarıya bir oran söz konusu olduğunu göstermektedir.

Çocuk sayısı bakımından değerlendirildiğinde, bir veya iki çocuğa sahip olan ebeveynlerin sayısının, üç veya daha fazla çocuğa sahip olanlardan daha fazla olduğu görülmektedir. Özellikle iki çocuğu olan ebeveynler, 78 kişi ile toplam grubun %40,2'sini oluşturmaktadır. Bu veri, araştırmaya katılan ebeveynlerin çoğunluğunun iki çocuklu olduğunu göstermektedir.

Ebeveynlerin spor yapma durumlarına ilişkin dağılım incelendiğinde, spor yapmayanların sayısının 102 kişi olduğu ve toplam grubun %56,6'sını oluşturduğu belirlenmiştir. Spor kursuna katılma durumuna bakıldığında ise kursa giden ebeveynlerin sayısı 69 kişi ile sınırlı kalırken, kursa katılmayanların sayısı 111 kişi ile toplam katılımcıların %61,6'sını temsil etmektedir. Bu bulgular, ebeveynlerin çoğunluğunun spor yapmadığını ve spor kurslarına katılmadığını ortaya koymaktadır.

Bu veriler, araştırmaya katılan ebeveynlerin yaş, eğitim düzeyi, çocuk sayısı ve sportif faaliyetlere katılım durumları gibi özelliklerini ayrıntılı bir şekilde açıklamakta ve örneklem grubunun demografik yapısına ışık tutmaktadır.

3.3. VERİ TOPLAMA ARACI

Araştırmada öncelikle katılımcıların demografik bilgilerini elde edebilmek için araştırmacı tarafından hazırlanan ve ebeveynlerden doldurulması istenen "Kişisel

Bilgi Formu" kullanılmıştır. İkinci veri toplama aracı ebeveynlerin riskli oyunlara karşı tutumlarının belirlenmesi adına "Riskli Oyunlara İzin Verme Ölçeği''dir. Üçüncü veri toplama aracı ise çocuklarının dijital araç kullanma alışkanlıklarına yönelik yaklaşımlarını ölçmek amacıyla "Okul Öncesi Dönem Çocukların Dijital Oyun Oynama ve Kullanma Alışkanlıklarına Yönelik Ebeveyn Yaklaşımları Ölçeği'' dir.

3.3.1. Kişisel Bilgi Formu

Bu form ebeveynlerin demografik bilgilerine ek olarak sahip olunan çocuk sayısı ve çocukların yaşlarına ait bilgiler içermektedir. Ayrıca ebeveynin spora ve teknolojiye ayırmakta olduğu süre ile bunların içerikleri hakkında sorular yer almaktadır.

3.3.2. Riskli Oyunlara İzin Verme Ölçeği

Riskli oyunlara izin verme ölçeği, Ünüvar ve Kanyılmaz (2017) tarafından geliştirilen ve 4-6 yaş çocuklarına uygun olan Riskli Oyunlara İzin Verme Ölçeği toplam 4 boyut ve 21 maddeden oluşmaktadır. İlk boyut olan çok riskli yüksekliklerde oyun 9 maddeden, tehlikeli aletlerle oyun alt boyutu 6 maddeden, az riskli yüksekliklerde oyun alt boyutu 3 maddeden ve son alt boyut olan tehlikeli doğal unsurlara yakın oyun da 3 maddeden oluşmaktadır. Ölçek beşli likert tipindedir. Ölçeğin geliştirilme çalışmasındaki toplam puanın cronbach alfa değeri .88 dir.

Riskli Oyuna İzin Verme Ölçeği için bu çalışma kapsamında yapılan güvenirlik ve geçerlilik testlerinde Çok Riskli Yüksekliklerde Oyun Skewness: -,769, Kurtosis: -,354; Tehlikeli Aletlerle Oyun Skewness: -,760, Kurtosis: -,189; Az Riskli Yüksekliklerde Oyun Skewness: ,281, Kurtosis: -,925; Tehlikeli Doğal Unsurlara Yakın Oyun Skewness: -1,402, Kurtosis: 1.080; Riskli Oyun (Toplam): Skewness: -,767, Kurtosis: ,069 aralığında olduğu görülmüştür. Ölçeğin Cronbach alpha değeri .82 olarak bulunmuştur.

3.3.3. Okul Öncesi Dönem Çocukların Dijital Oyun Oynama ve Kullanma Alışkanlıklarına Yönelik Ebeveyn Yaklaşımları Ölçeği

Kanak ve Özyazıcı(2017) tarafından geliştirilen ölçek 5'li likert tipte olup, yanıtlar hiçbir zaman (1), nadiren (2), bazen (3), sıklıkla (4) ve çok sık (5) olarak verilmektedir. Ölçek 10 madden ve iki alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçeğin ilk alt boyutu "zaman dilimi ile ilgi dijital araç verme nedeni", toplam varyansın %41,1'sini açıklamaktadır, α=.76'dır. İkinci alt boyutu ise "çocuk ile ilgili dijital araç verme nedeni" toplam varyansın %11,5' ini açıklayan bu faktörün α=.68'dir. Ölçeğin toplam varyansı %52.7'ini açıkladığı ve α=.81 olarak yüksek bulunmuştur. Ölçeğin model uyum indeksleri incelendiğinde GFI (.91), AGFI (.85), NNFI (.90) ve CFI (.93) değerlerinin ise .90'dan büyük olduğu görülmektedir. Tersten puanlanan madde bulunmamaktadır. Ölçekten alınabilecek toplam puan en düşük 10, en yüksek 50 puandır. Toplam puan ortalamasının düşük olması kısıtlayıcı bir yaklaşımı ifade ederken artması ebeveynin çocuğu dijital oyun oynama ve uygulama kullanmaya sevk edici bir yaklaşım sergilediği şeklinde yorumlanmaktadır.

Okul Öncesi Dönem Çocukların Dijital Oyun Oynama ve Kullanma Alışkanlıklarına Yönelik Ebeveyn Yaklaşımları Ölçeği için bu çalışma kapsamında yapılan güvenirlik ve geçerlilik testlerinde Skewness: 1,478, Kurtosis:1,342 aralığında olduğu görülmüştür. +1,5.0 -1,5.0 aralığında Skewness ve kurtosis değeri normal dağılım olarak kabul edilmektedir (Tabachnick, Fidell ve Ullman 2013). Ölçeğin Cronbach alpha değeri .89 olarak bulunmuştur.

3.4. VERİLERİN ANALİZİ

Verilerin analizinde istatistik programı kullanılmıştır. Yapılan normallik analizleri sonucu verilerin normal dağılım gösterdiği görülmüştür. Bu sebeple parametrik testlerden ANOVA, T testi, Pearson Korelasyon Analizi, Basit Doğrusal Regresyon Analizi kullanılmıştır.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. BULGULAR

4.1. RİSKLİ OYUNA İZİN VERME VE DİJİTAL OYUN OYNAMA VE KULLANMA ALIŞKANLIKLARINA YÖNELİK EBEVEYN YAKLAŞIMLARI ÖLÇEĞİ PUANLARINA İLİŞKİN BETİMLEYİCİ İSTATİSTİKLER

Tablo 4. Riskli Oyuna İzin Verme Ölçeği ile Dijital Oyun Oynama ve Kullanma Alışkanlıklarına Yönelik Ebeveyn Yaklaşımları Ölçeği Puanlarına İlişkin Betimleyici İstatistikler

	n	x̄	ss	Min	Mak
Çok Riskli Yükseklik	184	36,07	7,41	17	45
Tehlikeli Aletler	184	22,96	5,56	6	30
Az Riskli Yükseklik	184	9,38	3,22	3	15
Tehlikeli Doğal Unsurlar	184	12,64	2,31	4	15
Dijital Oyun Oynama	184	17,56	6,44	10	50
Riskli Oyun Toplam	184	81,07	15,73	31	105

Tablo 4.'e göre Riskli Oyuna İzin Verme ve Dijital Oyun Oynama ve Kullanma Alışkanlıklarına Yönelik Ebeveyn Yaklaşımları Ölçeğinin alt boyutları arasında "Çok Riskli Yükseklik" alt boyutunun ortalamasında en düşük 17 ile en yüksek 45 puan, "Tehlikeli Aletler" alt boyutunun en düşük 6 ile en yüksek 30 puan, "Az Riskli Yükseklik" alt boyutunun en düşük 3 ile en yüksek 15 puan, "Tehlikeli Doğal Unsurlar" alt boyutunun en düşük 4 ile en yüksek 15 puan, "Dijital Oyun Oynama" alt boyutunun en düşük 10 ile en yüksek 50 puan arasında olduğu görülmektedir. Alt boyutların ortalamaları incelendiğinde ortalaması en yüksek alt boyut Çok Riskli Yükseklik ($\bar{x}$=36,07), en düşük alt boyut "Az Riskli Yükseklik" ($\bar{x}$=9,38) olduğu görülmektedir. Çok Riskli Yükseklik alt boyutunun en yüksek ortalamaya sahip olması, ebeveynlerin çocuklarının yüksek yerlerden atlama, hızlı araçlara binme gibi

potansiyel olarak ciddi yaralanmalara yol açabilecek riskli oyunlara izin verme eğiliminde olduklarını göstermektedir.

4.2. RİSKLİ OYUNA İZİN VERME ÖLÇEĞİ'NDEN ELDE EDİLEN BULGULAR

Tablo 5. Annelerin Yaşına Göre Riskli Oyuna İzin Verme Ölçeği Alt Boyutları ve Toplam Boyutuna İlişkin Anova Sonuçları

		KT	SD	KO	F	P
Çok Riskli Yükseklik	Gruplararası	367,497	2	183,749		
	Grup içi	9948,882	177	55,580	3,306	,039*
	Toplam	10316,379	179			
Tehlikeli Aletler	Gruplararası	54,815	2	27,408		
	Grup içi	5559,278	177	31,057	,882	,416
	Toplam	5614,093	179			
Az Riskli Yükseklik	Gruplararası	51,198	2	25,599		
	Grup içi	1789,181	177	9,995	2,561	,080
	Toplam	1840,379	179			
Tehlikeli Doğal Unsurlar	Gruplararası	60,328	2	30,164		
	Grup içi	821,892	177	4,592	6,569	,002*
	Toplam	882,220	179			
Riskli Oyun Toplam	Gruplararası	1469,384	2	734,692		
	Grup içi	43333,764	177	242,088	3,035	,050*
	Toplam	44803,148	179			

*p< .05

Tablo 5.'de annelerin yaşına göre riskli oyuna izin verme alt boyutları ve toplam boyutuna ilişkin Anova sonuçları görülmektedir. Elde edilen bulgulara göre, annelerin çok riskli yükseklikte oyun (F=3,306; p< .05), tehlikeli doğal unsurlara yakın oyun (F=6,569; p< .05) alt boyutları ve riskli oyun toplam puanları (F=3,035; p< .05) arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılacak Post-hoc testine karar verme amacıyla Levene testi yapılmıştır. Levene testi sonucunda varyansların homojen dağılmadığı görülmüştür (p< .05). Bu nedenle Post-hoc testlerinden Tamhane T2 testi uygulanmıştır.

Tablo 6. Annelerin Yaşına Göre Riskli Oyuna İzin Verme Ölçeği Alt Boyutları ve Toplam Puanın Hangi Gruplar Arasında Farklılaştığını Belirlemek Amacıyla Yapılan Tamhane T2 Testi Sonuçları

			Ortalama Farkı	SS	P
Çok Riskli Yükseklik	20-25	26-30	3,35958	1,30806	,034*
Tehlikeli Doğal Unsurlar	20-25	26-30	1,09170	,34242	,006*
		31 ve üzeri	1,40196	,37224	,001*
Riskli Oyun Toplam	20-25	31 ve üzeri	6,63993	2,71023	,047*

Tamhane T2 testi sonuçlarına göre, 20-25 yaş grubundaki anneler ile 26-30 yaş grubundaki anneler arasında "Çok Riskli Yükseklikte Oyun" ve "Tehlikeli Doğal Unsurlara Yakın Oyun" alt boyutlarında, 20-25 yaş grubundaki anneler ile 31 yaş ve üzeri anneler arasında ise "Tehlikeli Doğal Unsurlara Yakın Oyun" ve "Riskli Oyun Toplam" puanlarında anlamlı farklar tespit edilmiştir. 20-25 yaş grubundaki anneler, 26-30 yaş annelere göre “Çok Riskli Yükseklikte Oyun” a, 26-30 ve 31 yaş ve üzeri annelere göre "Tehlikeli Doğal Unsurlara Yakın Oyun" a ve 31 yaş ve üzeri annelere göre "Riskli Oyun" a daha az izin vermektedir. Bu sonuçlar, annelerin yaşlarına göre riskli oyuna izin verme tutumlarında önemli farklılıklar olduğunu göstermektedir.

Tablo 7. Annelerin Sahip Olduğu Çocuk Sayısına Göre Riskli Oyuna İzin Verme Alt Boyutları ve Toplam Boyutuna İlişkin Anova Sonuçları

		KT	SD	KO	F	P
Çok Riskli Yükseklik	Gruplararası	589,783	2	294,891		
	Grup içi	9726,597	177	54,339	5,427	,005*
	Toplam	10316,379	179			
Tehlikeli Aletler	Gruplararası	333,576	2	166,788		
	Grup içi	5280,517	177	29,500	5,654	,004*
	Toplam	5614,093	179			
Az Riskli Yükseklik	Gruplararası	14,688	2	7,344		
	Grup içi	1825,691	177	10,199	,720	,488
	Toplam	1840,379	179			
Tehlikeli Doğal Unsurlar	Gruplararası	10,100	2	5,050		
	Grup içi	872,120	177	4,872	1,036	,357
	Toplam	882,220	179			
Riskli Oyun Toplam	Gruplararası	2374,735	2	1187,367		
	Grup içi	42428,413	177	237,030	5,009	,008*
	Toplam	44803,148	179			

*p< .05

Tablo 7'de annelerin sahip olduğu çocuk sayısına göre riskli oyuna izin verme alt boyutları ve toplam puanları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan Anova sonuçları görülmektedir. Elde edilen veriler doğrultusunda çok riskli yükseklikte oyun (F=5,427; p<.05), tehlikeli aletlerle oyun (F=5,654; p<.05) ve riskli oyun toplam puanlarında (F=5,009; p<.05) anlamlı farklılık bulunmaktadır. Varyansların homojenliğini test etmek amacıyla yapılan Levene testi sonucunun homojen dağılmadığı görülmüştür (p< .05). Bu nedenle Post-hoc testlerinden Tamhane T2 testi uygulanmıştır.

Tablo 8. Annelerin Sahip Olduğu Çocuk Sayısına Göre Riskli Oyuna İzin Verme Alt Boyutları ve Toplam Boyutlarının Hangi Gruplar Arasında Farklılaştığını Belirlemek Amacıyla Yapılan Tamhane T2 Testi Sonuçları

			Ortalama Farkı	SS	P
Çok Riskli Yükseklik	1 çocuk	2 çocuk	4,88462	1,40628	,002*
		3 ve üzeri	3,40193	1,28923	,029*
Tehlikeli Aletler	1 çocuk	2 çocuk	3,65152	1,06281	,003*
		3 ve üzeri	2,68398	,93583	,016*
Riskli Oyun Toplam	1 çocuk	2 çocuk	9,83333	3,06063	,005*
		3 ve üzeri	6,49351	2,72925	,050*

*p< .05

Yapılan Tamhane T2 Testi sonuçlarına göre çok riskli yükseklikte oyun, tehlikeli aletlerle oyun ve riskli oyun toplam puanlarında farklılığın 2 ve 3 ve üzeri çocuğa sahip anneler ile tek çocuğa sahip anneler arasında olduğu ve tek çocuğu olan annelerin diğer grup annelere göre riskli oyuna daha az izin verdiği görülmektedir (p<.05).

Tablo 9. Annelerin Eğitim Düzeyine Göre Riskli Oyuna İzin Verme Alt Boyutları ve Toplam Boyutuna İlişkin Bağımsız Gruplar T testi Sonuçları

		n	x̄	ss	Sd	t	P
Çok Riskli Yükseklik	İlk ve ortaöğretim	94	38,58	6,59	178	5,45	,000**
	Önlisans ve üzeri	86	32,9	7,43			
Tehlikeli Aletler	İlk ve ortaöğretim	94	24,37	4,6	178	3,89	,000**
	Önlisans ve üzeri	86	21,27	6,06			
Az Riskli Yükseklik	İlk ve ortaöğretim	94	9,68	3,03	178	1,66	,098
	Önlisans ve üzeri	86	8,89	3,31			
Tehlikeli Doğal Unsurlar	İlk ve ortaöğretim	94	13,13	2,09	178	3,02	,003*
	Önlisans ve üzeri	86	12,17	2,22			
Riskli Oyun Toplam	İlk ve ortaöğretim	94	85,77	13,61	178	4,77	,000**
	Önlisans ve üzeri	86	75,25	16,08			

*p< .05 ** p< .001

Tablo 9.'da annelerin eğitim düzeyine göre riskli oyuna izin verme alt boyutları ve toplam boyutuna ilişkin bağımsız gruplar t testi sonuçları görülmektedir. Bulgular incelendiğinde çok riskli yükseklikte oyun, tehlikeli aletlerle oyun, tehlikeli doğal unsurlara yakın oyun ve riskli oyun toplam puanlarında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür (p< .05; p< .001). Buna göre en fazla liseye kadar eğitim alan anneler, ön lisans ve üzeri eğitim almış annelere göre riskli oyuna daha az izin vermektedir.

Tablo 10. Annelerin Spor Yapma Durumuna Göre Riskli Oyuna İzin Verme Alt Boyutları ve Toplam Boyutuna İlişkin Bağımsız Gruplar t Testi Sonuçları

		n	x̄	ss	sd	t	P
Çok Riskli Yükseklik	Evet	78	34,4	7,49	178	-2,27	,024*
	Hayır	102	36,94	7,44			
Tehlikeli Aletler	Evet	78	21,82	5,41	178	-2,25	,025*
	Hayır	102	23,67	5,57			
Az Riskli Yükseklik	Evet	78	8,77	3,17	178	-1,98	,049*
	Hayır	102	9,7	3,15			
Tehlikeli Doğal Unsurlar	Evet	78	12,15	2,21	178	-2,82	,005*
	Hayır	102	13,06	2,12			
Riskli Oyun Toplam	Evet	78	77,15	15,3	178	-2,7	,008*
	Hayır	102	83,39	15,58			

*p< .05

Tablo 10. annelerin spor yapma durumuna göre riskli oyuna izin verme tüm alt boyutları ve toplam boyutunda anlamlı bir farklılık bulunmaktadır (p< .05). Buna göre spor yaptığını ifade eden anneler, yapmadığını ifade eden annelere göre riskli oyuna daha fazla izin vermektedir.

Tablo 11. Çocuklarının Okul Dışı Spor Faaliyetlerine Katılma Durumuna Göre Annelerin Riskli Oyuna İzin Verme Alt Boyutları ve Toplam Boyutuna İlişkin Bağımsız Gruplar t Testi Sonuçları

		n	x̄	ss	sd	t	P
Çok Riskli Yükseklik	Evet	69	33,75	7,67	178	-3	,003*
	Hayır	111	37,14	7,2			
Tehlikeli Aletler	Evet	69	21,48	6,13	178	-2,7	,008*
	Hayır	111	23,74	5,02			
Az Riskli Yükseklik	Evet	69	8,88	3,27	178	-1,39	,164
	Hayır	111	9,56	3,11			
Tehlikeli Doğal Unsurlar	Evet	69	12,3	2,18	178	-1,8	,074
	Hayır	111	12,9	2,19			
Riskli Oyun Toplam	Evet	69	76,42	16,1	178	-2,94	,004*
	Hayır	111	83,34	14,95			

*p< .05

Çocuklarının okul dışı spor faaliyetlerine katılma durumuna göre annelerin riskli oyuna izin verme alt boyutları ve toplam boyutuna ilişkin bağımsız gruplar t testi sonuçlarına göre, çok riskli yükseklikte oyun, tehlikeli aletlerle oyun, tehlikeli doğal unsurlara yakın oyun ve riskli oyun toplam puanları arasında anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır ($p< .05$). Çocuğu okul dışı sportif faaliyetlere katılan anneler diğer ebeveynlere göre riskli oyunlara daha fazla izin vermektedir.

4.3. EBEVEYNLERİN DİJİTAL OYUN OYNAMA VE KULLANMA ALIŞKANLIKLARINA YAKLAŞIMLARI İLE İLGİLİ BULGULAR

Tablo 12. Annelerin Yaşına Göre Çocuklarının Dijital Oyun Oynama ve Kullanma Alışkanlıklarına Yaklaşımlarına İlişkin Anova Sonuçları

		KT	SD	KO	F	P
Dijital	Gruplararası	32,000	2	16,000		
Oyun	Grup içi	7661,303	177	42,801	,374	,689
Oynama	Toplam	7693,302	179			

Annelerin yaşına göre çocuklarının dijital oyun oynama ve kullanma alışkanlıklarına yaklaşımlarına ilişkin Anova sonuçları Tablo 12.'de görülmektedir. Elde edilen bulgulara göre, annelerin yaşı çocuklarının dijital oyun oynama ve kullanma alışkanlıklarına yaklaşımlarında anlamlı bir farklılık yaratmamaktadır.

Tablo 13. Annelerin Sahip Olduğu Çocuk Sayısına Göre Çocuklarının Dijital Oyun Oynama ve Kullanma Alışkanlıklarına Yaklaşımlarına İlişkin Anova Sonuçları

		KT	SD	KO	F	P
Dijital	Gruplararası	92,346	2	46,173		
Oyun	Grup içi	7600,956	177	42,463	1,087	,339
Oynama	Toplam	7693,302	179			

Tablo 13.'e göre annelerin sahip olduğu çocuk sayısına göre çocuklarının dijital oyun oynama ve kullanma alışkanlıklarına yaklaşımlarında anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır.

Tablo 14. Annelerin Eğitim Düzeyine Göre Çocuklarının Dijital Oyun Oynama ve Kullanma Alışkanlıklarına İlişkin t Testi Sonuçları

			n	x̄	ss	Sd	t	P
Dijital Oyun Oynama	İlk ve ortaöğretim		94	17,92	5,86	178	,83	,403
	Önlisans ve üzeri		86	17,11	7,16			

Tablo 14.'e göre annelerin eğitim düzeyine göre çocuklarının dijital oyun oynama ve kullanma alışkanlıklarına yaklaşımlarında anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır.

Tablo 15. Annelerin Spor Yapma Durumuna Göre Çocuklarının Dijital Oyun Oynama ve Kullanma Alışkanlıklarına İlişkin Bağımsız Gruplar t Testi Sonuçları

		n	x̄	ss	sd	t	P
Dijital Oyun Oynama	Evet	78	16,46	6,08	178	-1,94	,050
	Hayır	102	18,34	6,74			

*p< .05

Tablo 15.'de annelerin spor yapma durumuna göre çocuklarının dijital oyun oynama ve kullanma alışkanlıklarına ilişkin bağımsız gruplar t testi sonuçları görülmektedir. T testi sonuçlarına göre annelerin spor yapma durumuna göre dijital oyun oynama ve kullanma alışkanlıklarında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Bu sonuç spor yaptığını ifade eden annelerin çocuklarının dijital oyun oynamalarına daha az izin verdiğini göstermektedir.

Tablo 16. Annelerin, Çocuklarının Okul Dışı Spor Faaliyetlerine Katılma Durumuna Göre Dijital Oyun Oynama ve Kullanma Alışkanlıklarına İlişkin Bağımsız Gruplar t Testi Sonuçları

		n	x̄	ss	sd	t	P
Dijital Oyun Oynama	Evet	69	16,8286	6,65064	178	-1,153	,250
	Hayır	111	17,9732	6,42694			

Tablo 16.'ya göre annelerin, çocuklarının okul dışı spor faaliyetlerine katılma durumuna göre dijital oyun oynama ve kullanma alışkanlıklarına yaklaşımlarında anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır.

4.4. EBEVEYNLERİN DİJİTAL OYUN OYNAMA VE KULLANMA ALIŞKANLIKLARINA YAKLAŞIMLARI VE RİSKLİ OYUNA İZİN VERME DÜZEYLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİYE İLİŞKİN BULGULAR

Tablo 17. Annelerin Dijital Oyun Oynama ve Kullanma Alışkanlıklarına Yaklaşımları ve Riskli Oyuna İzin Verme Düzeyleri Arasındaki Pearson Korelasyon Analizi Sonuçları

	Çok Risk Yükseklik	Tehlikeli Aletler	Az Riskli Yükseklik	Tehlikeli Doğal Unsurlar	Riskli Oyun Toplam
Dijital Oyun Oynama	,164*	,071	,098	,158*	,146*

*p < .05

Tablo 17 incelendiğinde, annelerin çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına yaklaşımları ile çok riskli yükseklikte oyun (r=,164; p < .05), tehlikeli doğal unsurlara yakın oyun (r=,158; p < .05) ve riskli oyun toplam puanları (r=,164; p < .05) arasında pozitif yönde, anlamlı ve orta düzeyde bir ilişki olduğu gözlemlenmektedir. Bu bulgu, annelerin çocuklarının dijital oyun oynamalarına izin verme düzeyleri arttıkça, riskli oyunları engelleme düzeylerinin de arttığını göstermektedir.

Tablo 18. Annelerin Çocuklarının Dijital Oyun Oynama Ve Kullanma Alışkanlıklarına Yaklaşımlarının, Riskli Oyuna İzin Vermelerini Yordamasına İlişkin Basit Doğrusal Regresyon Analizi Sonuçları

Bağımlı Değişken	Bağımsız Değişken	B	Standart Hata	ß	t	P
Riskli Oyun	Dijital Oyun Oynama	,356	,174	,146	2,041	,043*
R= ,146	R^2= ,021	Düzeltilmiş R^2= 016		F= 4,164	P= ,043	

*p < .05

Tablo 18'de sunulan bulgulara göre, annelerin çocuklarının dijital oyun oynama ve kullanma alışkanlıklarına yönelik yaklaşımlarının, riskli oyuna izin verme tutumları üzerinde anlamlı bir etkisi bulunmaktadır. Regresyon analizi sonuçları, annelerin bu yaklaşımlarının riskli oyuna izin verme düzeylerini istatistiksel olarak anlamlı şekilde yordadığını göstermektedir (F=4,164; p=,043). Bu bulgular, annelerin çocuklarının dijital oyun oynama ve kullanımına yönelik yaklaşımlarının, riskli oyuna izin vermelerini pozitif yönde etkilediğini ortaya koymaktadır. Ayrıca, annelerin bu yaklaşımlarının, riskli oyuna izin verme davranışları üzerinde %21 oranında varyans açıklama gücüne sahip olduğu belirlenmiştir (R^2= .21).

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu bölümde yapılan araştırmadan elde edilen bulgular ve sonuçların alan yazınında nasıl ele alındığı tartışılmış ve yorumlaması yapılmıştır.

- Annelerin yaş gruplarına göre riskli oyuna izin verme düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

Araştırmanın bu sorusuna ilişkin bulgulara göre annelerin yaşının çocukların riskli oyuna izin vermelerinde önemli bir belirleyici olduğu görülmektedir. Çalışmamızda, özellikle genç yaş grubundaki annelerin (20-25 yaş), ileriki yaşlardaki annelere kıyasla riskli oyuna daha fazla sınırlama getirdikleri dikkat çekmektedir. Bu durum, genç annelerin çocuklarının güvenliğine yönelik daha fazla endişe duyma eğiliminde olabileceğini düşündürebilir. Genç anneler, ebeveynlik deneyimi ve bilgi düzeylerinin sınırlı olmasından kaynaklanan güven eksikliği nedeniyle, çocuklarını daha korumacı bir yaklaşımla yetiştirebilirler. Yapılan çalışmalar bizim çalışmamızdan farklı olarak annenin yaşı değişkeninin riskli oyuna izin vermede belirleyici bir olmadığı bulunmuştur (Sak ve diğerleri, 2024; Ünlüer, Çiçek ve Taner Derman, 2024; Wafer, 2019).

Bununla birlikte yaşça daha büyük olan anneler (26-30 ve 31 yaş ve üzeri), çocuklarının fiziksel riskler almasına ve keşifler yapmasına daha fazla imkan tanımaktadır. Bu, onların ebeveynlik yönünden tecrübelerinin artmış olmasıyla ve çocuklarının bağımsızlığına ve risk yönetimi becerilerine daha fazla güven duymalarıyla ilişkilendirilebilir. Beraberinde, yaşça büyük anneler, çocuklarının riskli oyunlar esnasında becerilerini geliştirebileceklerini ve bu deneyimler sayesinde özgüven, problem çözme ve karar verme yeteneklerini geliştirebileceğini daha fazla kabul ediyor olabilirler.

Bu bulgular, özellikle ebeveyn eğitim programlarında annelerin yaşına ve ebeveynlik deneyimlerine yönelik farklı yaklaşımlar benimsenmesi gerektiğini göstermektedir. Genç anneleri, riskli oyunların çocuklarına gelişimsel faydalar sağlayabileceği konusunda bilinçlendirmek, onların daha dengeli bir yaklaşım geliştirmelerine yardımcı olabilir.

- Annelerin sahip olduğu çocuk sayısına göre riskli oyuna izin verme düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

Bu araştırmada, çocuk sayısı ailelerin riskli oyuna izin vermelerinde etkili olduğu görülmektedir. Tek çocuğa olan annelerin iki ve üzeri çocuğu olan annelere göre riskli oyunlar konusunda daha sınırlayıcı olduğu görülmektedir. Araştırmamızın bu bulgusu literatür ile benzerlik göstermektedir (Cevher-Kalburan ve Ivrendi, 2016; Ünlüer, Çiçek ve Taner Derman, 2024;). Çocuk sayısı ailelerin tutumları üzerinde etkilidir (Yavuzer, 1990). Aydoğdu ve Dilekmen (2016) yaptıkları çalışmada tek çocuğu olan ebeveynleri iki çocuklu ebeveynlere göre daha koruyucu tutum sergilediğini ortaya koymuştur. Tek çocuklu aileler, çocuk genellikle ailenin tüm dikkatini ve ilgisini çektiği için ebeveynler, riskli durumlar karşısında daha korumacı davranabilirler. Bu korumacı yaklaşım, çocuğun güvenliği konusundaki endişeleri artırabilir, bu da riskli oyunlara daha az izin verme ile sonuçlanabilir (Ünlüer, Çiçek ve Taner Derman, 2024).

Çocuk sayısı iki veya daha fazla olan anneler çocuk yetiştirmede daha fazla tecrübeye sahip oldukları için çocuklarının yeteneklerine ve bağımsızlıklarına daha fazla güvenebilirler. Bunun sonucu olarak çocuklarının riskli oyunlar oynamalarına daha fazla izin verebilirler. İlk çocukta yaşanan tecrübesizlik ve endişe, sonraki çocuklarda yerini daha rahat bir tutuma bırakabilir.

- Annelerin eğitim düzeyine göre riskli oyuna izin verme düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

Eğitim düzeyi, bireylerin risk algısını, bilgiye ulaşımını ve çocuk yetiştirme tutumlarını doğrudan etkileyen önemli bir etkendir. Araştırmadaki bulgular, eğitim düzeyi düşük olan annelerin, riskli oyunlara daha temkinli yaklaştığını ve çocuklarının bu türdeki oyunlara katılımına daha az izin verdiğini göstermektedir. Bu durum, annelerin eğitim düzeyi arttıkça çocuk gelişimi ve oyun davranışları konusundaki bilgi düzeyinin artmasıyla ilişkilendirilebilir. Daha yüksek eğitim düzeyine sahip ebeveynler, riskli oyunların çocukların motor becerilerini, problem çözme yetilerini ve özgüvenlerini geliştirdiğine dair farkındalık sahibi olabilirler. Buna karşın, daha

düşük eğitim düzeyine sahip anneler, riskli oyunları tehlike ve zarar potansiyeli üzerinden değerlendirme eğiliminde olabilirler.

Karaca ve Aral (2020) çalışmalarında bizim çalışmamızla benzer şekilde üniversite mezunu olan ebeveynlerin riskli oyunun gerekliliğine daha fazla inandıkları sonucuna ulaşmıştır. Fakat Cevher Kalburan ve İvrendi(2016) bizim çalışmamızdan farklı olarak ebeveynlerin eğitim düzeyinin riskli oyunun bir yordayıcı olmadığı sonucuna ulaşmışlardır.

- Annelerin spor yapma durumuna göre riskli oyuna izin verme düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

Araştırma bulguları, spor yapan annelerin riskli oyunlara daha fazla izin verdiğini göstermektedir. Bu durum, spor yapmanın bireylerdeki risk algısı ve çocuk yetiştirme tutumları üzerindeki etkisiyle ilişkilendirilebilir. Literatürdeki çalışmalar, spor yapmanın bireylerin risklerin yararlı yönlerini daha iyi değerlendirmelerine ve bu durumlara karşı daha olumlu bir tutum geliştirmelerine katkı sağladığı belirtilmektedir (Sandseter, 2009). Spor yapan anneler, çocuklarının fiziksel aktivitelere katılımını destekleyerek riskli oyunların özgüven, problem çözme becerisi ve fiziksel gelişim üzerindeki faydalarının farkında olabilir. Ayrıca, sporun bireylerin stresle başa çıkma becerilerini artırdığı ve daha esnek bir tutum geliştirmelerine yardımcı olduğu da bilinmektedir (Biddle ve Mutrie, 2008).

Spor yapan anneler, çocuklarına aktif bir yaşam tarzını modelleyerek oyun esnasında çocuklarının hareket özgürlüğünü daha fazla destekleyebilir. Spor yapmayan annelerin risk algısını daha koruyucu bir çerçevede değerlendirme eğiliminde olması, bu farklılığın temel sebeplerinden biri olabilir.

- Çocuklarının okul dışı spor faaliyetlerine katılma durumuna göre annelerin riskli oyuna izin verme düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

Okul dışı spor faaliyetlerine katılan çocukların annelerinin, riskli oyunlara daha fazla izin verme eğiliminde olmaları literatürdeki bazı çalışmalarla tutarlıdır. Özellikle, sporla ilgilenen çocuklarda fiziksel gelişim ve özgüven açısından önemli

gelişimler gözlemlendiğine dair bulgular, annelerin riskli oyunlara daha fazla izin verme tutumlarını açıklayabilir (Ginsburg, 2007).

Araştırmamızın bulguları da bu görüşü desteklemektedir. Okul dışı spor faaliyetlere katılan çocukların annelerinin, çok riskli yükseklikte oyun, tehlikeli aletlerle oyun, tehlikeli doğal unsurlara yakın oyun ve riskli oyun toplam puanları açısından diğer ebeveynlere göre anlamlı derecede daha yüksek puanlar almış olması, bu annelerin çocuklarına riskli oyunlara daha fazla izin verme eğiliminde olduklarını göstermektedir. Bu sonuç, annelerin, çocuklarının sporla ilgili faaliyetlerdeki deneyimlerini ve fiziksel becerilerini göz önünde bulundurarak, bu tür oyunların çocuklar için öğretici ve geliştirici olabileceğini düşündüklerini ortaya koymaktadır.

Ancak, annelerin riskli oyunlara karşı tutumlarını şekillendiren faktörlerin yalnızca çocukların spora katılımı olmadığını belirtmek önemlidir. Araştırmamızda da gözlemlendiği gibi, okul dışı spor faaliyetlerine katılım, sadece fiziksel gelişim değil, aynı zamanda risk algısı üzerinde de etkilidir. Bu bağlamda, kültürel ve çevresel faktörler de ebeveyn tutumlarını etkileyebilir (Ginsburg, 2007). Çocukların doğal çevreyle etkileşimde bulunarak riskleri yönetme becerisi, ebeveynlerin bu oyunlara yönelik tutumlarını daha esnek hale getirebilir.

- Annelerin yaşına göre çocuklarının dijital oyun oynama ve kullanma alışkanlıklarına yaklaşımları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

Çalışmamızdan elde edilen bulgular, annelerin yaşı ile çocuklarının dijital oyun oynama ve kullanma alışkanlıklarına yaklaşımlarında anlamlı bir farklılık olmadığını göstermektedir.

Fakat bu bulgular, dijital oyunlara ve teknolojiye yönelik ebeveyn tutumlarının yalnızca yaşa bağlı olarak değil, daha geniş bir faktör yelpazesi tarafından şekillendirildiğini de ortaya koymaktadır. Oğuz ve Kutluca (2020), ebeveynlerin eğitim düzeyi, kültürel ve çevresel faktörler gibi birçok değişkenin bu tutumları etkileyebileceğini çalışmalarında belirtmiştir. Ayrıca, ebeveynlerin dijital oyunlarla ilgili bilinçli bir farkındalık geliştirmeleri, yaş faktöründen bağımsız olarak çocuklarının teknoloji kullanımını yönetme tutumlarını etkileyebilir.

- Annelerin sahip olduğu çocuk sayısına göre çocuklarının dijital oyun oynama ve kullanma alışkanlıklarına yaklaşımları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

Çalışmada, annelerin çocuk sayısı ile çocukların dijital oyun kullanım alışkanlıkları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. Literatürde dijital oyun alışkanlıklarının genellikle çocuğun yaşına, cinsiyetine ve dijital cihazlara erişim süresine bağlı olarak şekillendiği, kardeş sayısının ise daha az etkili bir faktör olduğu görülmektedir.

- Annelerin spor yapma durumuna göre çocuklarının dijital oyun oynama ve kullanma alışkanlıkları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

Çalışmamız spor yapan annelerin çocuklarının dijital oyun kullanımını daha sınırlı tuttuğunu göstermektedir. Bu durum, spor yapan annelerin yaşam tarzı ve çocuklarına yönelik ebeveynlik yaklaşımlarıyla ilişkilendirilebilir. Spor yapan anneler, çocuklarının fiziksel aktivitelerle meşgul olmasını önemseyebilir ve dijital ekran başında geçirilen süreyi sınırlayarak fiziksel oyunlara veya açık hava aktivitelerine öncelik verebilir.

Bulgumuzu destekleyecek bir diğer açıklama ise spor yapan annelerin kendi aktivitelerinin çocuklarına model olma etkisidir. Bandura'nın (1977) Sosyal Öğrenme Teorisi'ne göre, çocuklar ebeveynlerinin davranışlarını gözlem yaparak öğrenir. Spor yapan anneler, çocuklarına fiziksel aktiviteleri teşvik eden bir model oluşturabilir ve dijital oyunlara daha az yönelme eğiliminde olmalarını sağlayabilir.

- Annelerin çocuklarının okul dışı spor faaliyetlerine katılma durumuna göre dijital oyun oynama ve kullanma alışkanlıkları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

Yaptığımız çalışma çocukların okul dışı spor faaliyetlerine katılma durumunun, dijital oyun oynama ve kullanma alışkanlıkları üzerindeki ebeveyn yaklaşımlarında anlamlı bir farklılık oluşturmadığını göstermektedir. Literatürde, çocukların dijital oyun kullanımı ve fiziksel aktiviteye katılımının, çoğunlukla birbirinden bağımsız

alışkanlıklar olarak geliştiği ve bu durumun ebeveyn tutumlarını da etkileyebileceği belirtilmektedir.

Ebeveynlerin, çocuklarının fiziksel aktivitelerine ve dijital oyun alışkanlıklarına yönelik yaklaşımlarını etkileyen faktörler arasında, dijital cihazlara erişim kolaylığı, ailenin teknolojiye yönelik tutumu ve çocuğun bireysel tercihleri olabilir. Spor faaliyetlerine katılan çocukların, boş zamanlarında dijital oyunları bir eğlence aracı olarak tercih etmeye devam edebileceği; dolayısıyla bu iki davranış arasında bir dengeleme mekanizmasının olmayabileceği düşünülebilir.

- Annelerin dijital oyun oynama ve kullanma alışkanlıklarına yaklaşımları ve riskli oyuna izin verme düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

Çalışmada elde edilen sonuçlar, anneler tarafından çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına yönelik daha izin verici bir tutum benimsendikçe, çocukların riskli oyun davranışlarına daha yatkın hale geldiği görülmektedir. Bu durum, annelerin çocuklarının oyun deneyimlerini yeterince denetleyememeleri, oyun içeriklerini sınırlamakta zorluk yaşamaları ve çocuklarını dolaylı olarak oyun oynamaya teşvik etmeleri gibi çeşitli sebeplere bağlanabilir. Ancak, bu bulgu, annelerin çocuklarının oyun oynamasına tamamıyla karşı olmaları gerektiği anlamına gelmez. Aksine, annelerin çocuklarının oyun deneyimlerini dengelemek, sağlıklı oyun alışkanlıkları kazandırmak ve oyunun olumlu yönlerini vurgulamak gibi bir yaklaşım benimsemeleri oldukça önemlidir. Bu sonuçlar, ebeveynlerin dijital oyunlar hakkında bilgi sahibi olmaları, çocuklarıyla iletişim kurmaları ve onlara uygun oyun seçimleri yapmalarının önemini ortaya koymaktadır.

Çalışmanın bulgusu literatürdeki bazı çalışmalarla uyumlu görünmektedir. Örneğin Toran ve arkadaşlarının (2016) yaptığı çalışmaya göre çocukluk döneminde bireylerin dijital cihazlara ayırdıkları süre, büyük ölçüde aile ortamındaki dijital teknoloji kullanım alışkanlıklarından etkilenmektedir. Bu süreçte, ebeveynlerin modelleme ve rehberlik rollerinin, çocukların dijital teknoloji kullanım davranışlarını şekillendirmede etkili olduğu görülmektedir.

- Annelerin çocuklarının dijital oyun oynama ve kullanma alışkanlıklarına yaklaşımlarının riskli oyuna izin vermelerini yordamasına ilişkin anlamlı bir farklılık var mıdır?

Araştırmanın sonuçları, annelerin çocuklarının dijital oyunlara yönelik tutum ve davranışlarının, çocukların riskli oyunlara eğilimi üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğunu ortaya koymuştur. Gerçekleştirilen regresyon analizi, annelerin bu yaklaşımlarının, çocukların riskli oyun oynama düzeylerini belirlemede önemli bir yordayıcı olduğunu tespit etmiştir. Bu bulgu, önceki araştırmalarla genel olarak uyumludur. Literatürde, ebeveynlerin tutumlarının, çocukların teknolojik alışkanlıklarını önemli derecede etkilediği vurgulanmaktadır (Konok, Bunford, ve Miklósi, 2020).

Çalışmada elde edilen varyans açıklama gücü (%21), ebeveynlerin tutumlarının riskli oyun davranışlarını etkileyen tek faktör olmadığını göstermektedir. Çocukların yaşı, cinsiyeti, kişilik özellikleri, oyunun içeriği gibi diğer birçok faktör de bu davranışları şekillendirebilir.

Genç annelerin riskli oyunlara daha temkinli bir tutum benimsediğini gösteren bu çalışmada özellikle daha düşük yaş grubunda olan annelere riskli oyunların fiziksel, sosyal ve duygusal gelişimleri hakkında detaylı bilgiler verilebilir. Çocukların gelişimsel aşamaları ve bu aşamalarda risk almanın sürecin doğal parçası olduğu konusunda eğitimler verilerek annelerin kaygıları azaltılabilir. Benzer yaş grubundaki annelerin bir araya gelerek birbirlerinden hem destek almaları hem de deneyimlerini paylaşmaları adına online platformlar oluşturulabilir. Bu platformlarda interaktif uygulamalar ve tartışma forumları yer alabilir. Çocuk gelişim uzmanları veya psikologlar aracılığıyla düzenlenen seminerler ile annelerin sorularına cevaplar bulmaları sağlanabilir. Çocukların yaş grubuna uygun hem güvenliği sağlayan hem de onların riskli oyunlar oynamalarına destek verebilecek oyun alanları oluşturulması konusunda ilgili kurumlarla işbirliği yapılabilir.

Çalışmamızdaki bulgular çocukların dijital oyun alışkanlıklarını anlamak ve yönetmek için ebeveynlerin çocuk sayısından daha çok bireysel davranışlara ve medya

kullanımına yönelik tutumlarına odaklanması gerektiğini göstermektedir. Dijital oyunların çocukların gelişimindeki etkisini yönlendirmek için, ebeveynlerin içerik seçimi, kullanım süresi ve oyunlara yönelik rehberlik sağlama gibi konularda bilinçlendirilmesi önemlidir.

Bu çalışmanın bazı sınırlamaları da bulunmaktadır. Örneğin, çalışma sadece annelerin görüşlerine dayanmaktadır. Babaların tutumlarının da çocukların oyun davranışları üzerinde önemli bir etkisi olabileceği göz önünde bulundurulmalıdır.

Daha sonra yapılacak olan araştırmalarda, farklı ebeveyn tutumlarının çocukların oyun davranışları üzerindeki etkileri daha detaylı olarak incelenebilir. Ayrıca, farklı kültürlerde ve sosyoekonomik düzeylerde yaşayan ailelerin çocuklarının oyun davranışları arasındaki farklılıklar da araştırılabilir.

KAYNAKÇA

1.Kitaplar

Ağmaz, R. F., & Ergulec, F. (2019). Music Down Here: A Project Based Learning Approach.

Akel, K. (2016). Çocuğumu internette kaybettim. AZ Kitap.

Bandura, A. (1977). Social learning theory. Englewood Cliffs.

Bandura, A. (1997). Self-efficacy: The exercise of control WH Freeman and Company. New York, NY.

Caillois R. (2001). Man, Play and Games. Urbana and Chicago: University Of Illinois Press.

Chaudron, S., DI, G. R., & Gemo, M. (2018). Young children (0-8) and digital technology-A qualitative study across Europe.

Cordes, C., & Miller, E. (2000). Fool's gold: A critical look at computers in childhood.

Çetin, E. (2013). Temel tanımlar ve kavramlar. M. A. Ocat (Ed.), Eğitsel dijital oyunlar kuram, tasarım ve uygulama içinde (s. 2-6). Ankara: Pegem.

MEB. (2014). Çocuk Gelişimi ve Eğitimi, Oyun Etkinliği-1. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.

Pehlivan, H. (2005). Oyun ve öğrenme: Ankara. Anı Yayıncılık.

Piaget, J. (2013). Play, dreams and imitation in childhood. Routledge.

Tovey, H. (2007). Playing outdoors: Spaces and places, risk and challenge. McGraw-Hill Education (UK).

Tutar, H. (2016). Sosyal Psikoloji kavramlar ve kuramlar. Seçkin Yayıncılık.

Yavuzer, H. (2019). Çocuk Psikolojisi. Remzi Kitabevi.

2. Makaleler, Bildiriler, Diğer Basılı Yayınlar

AAP. (American Academy of Pediatrics) (2016b). Children, adolescents, and the media. Pediatrics, 132(5), 958-961. https://doi.org/10.1542/peds.2013-2656.

Akkoyunlu, Ş., & Pınar, E. (2024). Okul Öncesi Eğitimde Teknoloji Kullanımında Rol Model Olarak Dijital Ebeveynlik. Journal of Social Research and Behavioral Sciences, 10(21), 825-836.

Akşin, E., & Tunçeli, H. (2015). Okul öncesi dönem çocuklarının" tehlike" kavramına ilişkin görüşleri. Hacettepe University Faculty of Health Sciences Journal.

Alat, Z., Akgümüş, Ö., & Cavalı, D. (2012). Okul öncesi eğitimde açık hava etkinliklerine yönelik öğretmen tutum ve uygulamaları. Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 8(3), 47-62.

Aydoğdu, F., & Dilekmen, M. (2016). Ebeveyn tutumlarının çeşitli değişkenler açısından değerlendirilmesi. Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi, 11(2).

Bagot, K. L., Allen, F. C. L., & Toukhsati, S. (2015). Perceived restorativeness of children's school playground environments: Nature, playground features and play period experiences. Journal of environmental psychology, 41, 1-9.

Ball, D. (2002). Playgrounds-risks, benefits and choices. 814v0.

Baumrind, D. (1971). Current patterns of parental authority. Developmental psychology, 4(1p2), 1.

Biddle, S., & Mutrie, N. (2007). Psychology of physical activity: Determinants, well-being and interventions. Routledge.

Boles, R. E., Roberts, M. C., Brown, K. J., & Mayes, S. (2005). Children's risk taking behaviors: The role of child-based perceptions of vulnerability and temperament. Journal of Pediatric Psychology, 30(7), 562-570.

Brussoni, M., Gibbons, R., Gray, C., Ishikawa, T., Sandseter, E. B. H., Bienenstock, A., ... & Tremblay, M. S. (2015). What is the relationship between risky outdoor play and health in children? A systematic review. International journal of environmental research and public health, 12(6), 6423-6454.

Budak, K. S. (2020). Okul öncesi dönem çocukları için dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeğinin geliştirilmesi, problem davranışlarla ilişkisinin incelenmesi (Master's thesis, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü).

Bundy, A. C., Luckett, T., Tranter, P. J., Naughton, G. A., Wyver, S. R., Ragen, J., & Spies, G. (2009). The risk is that there is 'no risk': a simple, innovative intervention to increase children's activity levels. International Journal of Early Years Education, 17(1), 33-45.

Calogiuri, G., & Chroni, S. (2014). The impact of the natural environment on the promotion of active living: An integrative systematic review. BMC public health, 14, 1-27.

Cengiz Saltuk, M. (2020). Okul öncesi çocuklarda teknoloji kullanımına ilişkin ebeveynlerin tutum ve davranışlarının araştırılması (Master's thesis, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü).

Cevher Kalburan, F. N. (2014). Erken çocukluk döneminde riskli oyun. Kastamonu Üniversitesi Kastamonu Eğitim Dergisi.

Cevher-Kalburan, N., & Ivrendi, A. (2016). Risky play and parenting styles. Journal of Child and Family Studies, 25, 355-366.

Cizrelioğulları, M. N., & Kilili, R. (2021). Ebeveyn Tutumlarının Çocukların Yetenek ve Becerilerine Etkisi. European Journal of Educational and Social Sciences, 6(1), 130-142.

Diamond, A., & Lee, K. (2011). Interventions shown to aid executive function development in children 4 to 12 years old. Science, 333(6045), 959-964.

Eisenberg, N., & Spinrad, T. L. (2004). Emotion-related regulation: Sharpening the definition. Child development, 75(2), 334-339.

Fjørtoft, I. (2004). Landscape as playscape: The effects of natural environments on children's play and motor development. Children Youth and Environments, 14(2), 21-44.

Fleer, M. (2014). The demands and motives afforded through digital play in early childhood activity settings. Learning, Culture and Social Interaction, 3(3), 202–209.

Gagen, L. M., & Getchell, N. (2006). Using 'constraints' to design developmentally appropriate movement activities for early childhood education. Early Childhood Education Journal, 34, 227-232.

Ginsburg, K. R., & Committee on Psychosocial Aspects of Child and Family Health. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. Pediatrics, 119(1), 182-191.

Greenfield, C. (2004). Transcript:'Can run, play on bikes, jump the zoom slide, and play on the swings': Exploring the value of outdoor play. Australasian journal of early childhood, 29(2), 1-5.

Hansen Sandseter, E. B. (2007). Categorising risky play—how can we identify risk-taking in children's play?. European early childhood education research journal, 15(2), 237-252.

Hart, C. H., & Sheehan, R. (1986). Preschoolers' play behavior in outdoor environments: Effects of traditional and contemporary playgrounds. American educational research journal, 23(4), 668-678.

Hart, C. H., DeWolf, D. M., Wozniak, P., & Burts, D. C. (1992). Maternal and paternal disciplinary styles: Relations with preschoolers' playground behavioral orientations and peer status. Child development, 63(4), 879-892.

Kalkan, B., Kılıç, A. F., & Yılmaz, A. D. (2022). Teknoloji kullanımında ebeveyn tutum ölçeğinin geliştirilmesi. Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi, 6(2), 364-386.

Karaca, N. H., & Aral, N. (2020). Anne babaların çocukların oynadıkları riskli oyun ile ilgili görüşlerini etkileyen etmenlerin incelenmesi. Uluslararası Erken Çocukluk Eğitimi Çalışmaları Dergisi, 5(2), 72-86.

Konok, V., Bunford, N., & Miklósi, Á. (2020). Associations between child mobile use and digital parenting style in Hungarian families. Journal of Children and Media, 14(1), 91-109.

Lauricella, A. R., Wartella, E., & Rideout, V. J. (2015). Young children's screen time: The complex role of parent and child factors. Journal of Applied Developmental Psychology, 36, 11-17.

Little, H. (2015). Mothers' beliefs about risk and risk-taking in children's outdoor play. Journal of Adventure Education & Outdoor Learning, 15(1), 24-39.

Little, H., & Eager, D. (2010). Risk, challenge and safety: Implications for play quality and playground design. European Early Childhood Education Research Journal, 18(4), 497-513.

Little, H., & Wyver, S. (2008). Outdoor play: Does avoiding the risks reduce the benefits?. Australasian Journal of Early Childhood, 33(2), 33-40.

Little, H., Wyver, S., & Gibson, F. (2011). The influence of play context and adult attitudes on young children's physical risk-taking during outdoor play. European Early Childhood Education Research Journal, 19(1), 113-131.

Metsäpelto, R. L., & Pulkkinen, L. (2003). Personality traits and parenting: Neuroticism, extraversion, and openness to experience as discriminative factors. European Journal of Personality, 17(1), 59-78.

Morrongiello, B. A., & Lasenby-Lessard, J. (2007). Psychological determinants of risk taking by children: an integrative model and implications for interventions. Injury prevention, 13(1), 20-25.

Neumann, M. M., & Neumann, D. L. (2017). The use of touch-screen tablets at home and pre-school to foster emergent literacy. Journal of Early Childhood Literacy, 17(2), 203-220.

Oğuz, B. N., & Kutluca, A. Y. (2020). Okul öncesi dönemde çocukları olan ebeveynlerin teknoloji kullanımına yönelik görüşlerinin incelenmesi. Ondokuz Mayis University Journal of Education Faculty, 39(2), 252-268.

Özerk, H. (2006). Anababaların çocuk yetiştirmeye ilişkin tutumlarının, bilgi düzeylerinin ve 11? 18 yaş grubu öğrencilerin kendilerini değerlendirmelerinin incelenmesi.

Pagani, L. S., Fitzpatrick, C., Barnett, T. A., & Dubow, E. (2010). Prospective associations between early childhood television exposure and academic, psychosocial, and physical well-being by middle childhood. Archives of pediatrics & adolescent medicine, 164(5), 425-431.

Plowman, L., & McPake, J. (2013). Seven myths about young children and technology. Childhood Education, 89(1), 27-33.

Plowman, L., McPake, J., & Stephen, C. (2010). The technologisation of childhood? Young children and technology in the home. Children & Society, 24(1), 63-74.

Sak, R., Şahin-Sak, İ. T., Öneren Şendil, Ç., & Tuncer, N. (2024). The role of parents' gender in parenting attitudes and parental permission to engage in risky play. Early Years, 1-17.

Saltuk, M. C., & Erciyes, C. (2020). Okul Öncesi Çocuklarda Teknoloji Kullanımına İlişkin Ebeveyn Tutumlarına Dair Bir Çalışma. Yeni Medya Elektronik Dergisi, 4(2), 106-120.

Sandseter, E. B. H. (2009). Affordances for risky play in preschool: The importance of features in the play environment. Early childhood education journal, 36, 439-446.

Sandseter, E. B. H. (2009). Characteristics of risky play. Journal of Adventure Education & Outdoor Learning, 9(1), 3-21.

Sandseter, E. B. H., & Kennair, L. E. O. (2011). Children's risky play from an evolutionary perspective: The anti-phobic effects of thrilling experiences. Evolutionary psychology, 9(2), 257-284.

Söğüt, F. (2020). Dijital ebeveynlerin dijital oyunlar ve şiddet ilişkisine yönelik algıları. İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi, 2020(51), 79-100.

Stanton-Chapman, T. L., & Brown, T. S. (2015). A strategy to increase the social interactions of 3-year-old children with disabilities in an inclusive classroom. Topics in Early Childhood Special Education, 35(1), 4-14.

Stephenson, A. (2003). Physical risk-taking: Dangerous or endangered? Early Years, 23(1), 35–43.

Toran, M., Ulusoy, Z., AYDIN, B., Deveci, T., & Akbulut, A. (2016). Çocuklarin dijital oyun kullanimina ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. Kastamonu Education Journal, 24(5), 2263.

Ünüvar, P., & Kanyılmaz, E. S. (2017). 5-6 Yaş Çocukları İçin Riskli Oyuna İzin Verme Ölçeğinin Geliştirilmesi-Developıng Rısky Game Allowance Scale For 4-6 Years Chıldren. Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 9(22), 510-523.

Wafer, C. D. (2019). A Comparative Study of Parental Perceptions of Risk-taking in Children (Doctoral dissertation, Alliant International University).

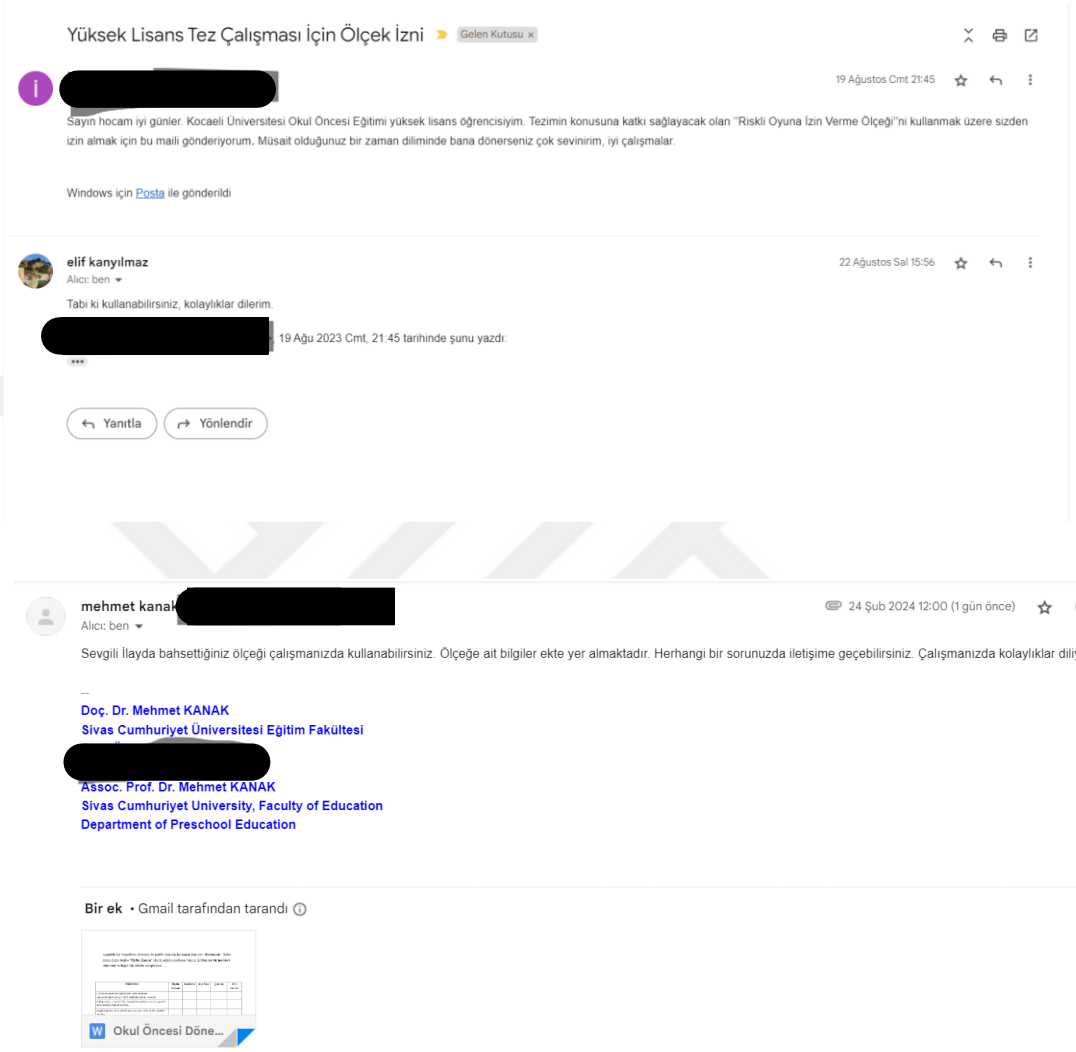
Wyver, S., Tranter, P., Naughton, G., Little, H., Sandseter, E. B. H., & Bundy, A. (2010). Ten ways to restrict children's freedom to play: The problem of surplus safety. Contemporary issues in early childhood, 11(3), 263-277.

Yıldız, İ., & Kanak, M. (2021). Çocukların dijital teknoloji kullanımı ve ebeveyn yaklaşımları: kesitsel bir çalışma. Turkish Journal of Family Medicine and Primary Care, 15(2), 306-314.

Yıldız, V. (1992). İzmir il merkezindeki okul öncesi eğitim kurumlarında oyunun yeri. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

EKLER

EK 1. ÖLÇEK KULLANIM İZİNLERİ



Yüksek Lisans Tez Çalışması İçin Ölçek İzni Gelen Kutusu ×

[redacted] 19 Ağustos Cmt 21:45

Sayın hocam iyi günler. Kocaeli Üniversitesi Okul Öncesi Eğitimi yüksek lisans öğrencisiyim. Tezimin konusuna katkı sağlayacak olan "Riskli Oyuna İzin Verme Ölçeği"ni kullanmak üzere sizden izin almak için bu maili gönderiyorum. Müsait olduğunuz bir zaman diliminde bana dönerseniz çok sevinirim, iyi çalışmalar.

Windows için Posta ile gönderildi

elif kanyılmaz 22 Ağustos Sal 15:56
Alıcı: ben

Tabi ki kullanabilirsiniz, kolaylıklar dilerim.

[redacted] 19 Ağu 2023 Cmt, 21:45 tarihinde şunu yazdı:

Yanıtla Yönlendir

mehmet kanak[redacted] 24 Şub 2024 12:00 (1 gün önce)
Alıcı: ben

Sevgili İlayda bahsettiğiniz ölçeği çalışmanızda kullanabilirsiniz. Ölçeğe ait bilgiler ekte yer almaktadır. Herhangi bir sorunuzda iletişime geçebilirsiniz. Çalışmanızda kolaylıklar diliyorum

--
Doç. Dr. Mehmet KANAK
Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Eğitim Fakültesi
[redacted]
Assoc. Prof. Dr. Mehmet KANAK
Sivas Cumhuriyet University, Faculty of Education
Department of Preschool Education

Bir ek • Gmail tarafından tarandı

Okul Öncesi Döne...

EK 2. RİSKLİ OYUNLARA İZİN VERME ÖLÇEĞİ

	Madde No	Çocuğumun;	Her zaman izin veririm	Genellikle izin veririm	Ara sıra izin veririm	Nadiren izin veririm	Hiç izin vermem
1. boyut	1	Yüksek bir yerden atlamasına					
	2	Büyük kayaların üstüne çıkmasına					
	3	Dik bir yamaca tırmanmasına					
	4	Bir duvarın üzerine çıkarak yürümesine					
	5	Yamaçtan aşağı doğru yuvarlanmasına					
	6	Yokuş aşağı kontrolsüz hızda koşmasına					
	7	Kapılara ya da kapı çerçevelerine tırmanmasına					
	8	Bisikletini hızlı bir şekilde sürmesine					
	9	Salıncakta ayakta sallanmasına					
2. boyut	10	Çekiçle çivi vb. küçük nesneleri çakmasına					
	11	Soyacak ile patates, salatalık vb. soymasına					
	12	Bıçakla bir şeyler kesmesine					
	13	Rende ile havuç vb. rendelemesine					
	14	Çekiçle büyük nesnelere vurmasına					
	15	İğne, toplu iğne kullanmasına					
3. boyut	16	Yalnız başına ev-apartman vb. merdivenlerinden inmesine					
	17	Yalnız başına ev-apartman vb. merdivenlerinden çıkmasına					
	18	Çok yüksek olmayan ağaçlara tırmanmasına					
4. boyut	19	Ucu yanan bir sopayı sallamasına					
	20	Yanan ateşin üzerinden atlamasına					
	21	Orman, piknik alan vb. yerlerde kendi başına keşif yapmasına					

EK 3. OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARIN DİJİTAL OYUN OYNAMA VE KULLANMA ALIŞKANLIKLARINA YÖNELİK EBEVEYN YAKLAŞIMLARI ÖLÇEĞİ

Maddeler	**Hiçbir Zaman**	**Nadiren**	**Ara Sıra**	**Çok sık**	**Her zaman**
1.Evde iş yaparken/çalışırken işimi rahatça tamamlayabilmek için akıllı telefon/tablet veririm					
2.Alışverişte, misafirlikte, huysuzlanmaması için çocuğuma akıllı telefon/tablet veririm					
3.Ağladığında daha çabuk susması için akıllı telefon/tablet veririm					
4.Yolculuk sırasında oyalanması için akıllı telefon/tablet veririm					
5.Evde fazla vakit geçirmek zorunda olduğundan sıkılmasın diye akıllı telefon/tablet veririm					

EK 4. ETİK KURUL ONAYI

T.C.
KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu

Sayı : E-94094268-204.01.07-685358
Konu : Etik Kurul Onayı hk.

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi : 08.11.2024 tarihli ve E-78783421-204.01.07-680210 sayılı yazı.

Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulunun 19/11/2024 tarih ve 2024/12 no lu toplantısında alınan 30 sıra sayılı kararı aşağıda sunulmuştur.

Bilgilerinize arz/rica ederim.

Karar No 30: Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğünün 08.11.2024 tarih ve 680210 sayılı yazısı görüşüldü. Okul Öncesi Eğitimi Yüksek Lisans öğrencisi İlayda KARACA'nın, Dr. Öğr. Üyesi Esra ÖZBAY ÜNLÜER'in danışmanlığında yürüteceği "Okul Öncesi Dönemde Ebeveynlerin Teknoloji ve Riskli Oyunlara Karşı Tutumlarının İncelenmesi" başlıklı çalışmanın bilimsel araştırma ve yayın etiği açısından uygun olduğuna oy birliği ile karar verildi.

Prof.Dr. Elif KARAGÜN
Kurul Başkanı