



## Preschool Preservice Teachers' Views Regarding to Information Technologies Usage in Self-Care Education: Kilis City Sample\*

Hasan GÜLER<sup>1</sup>, Yunis ŞAHİNKAYASI<sup>2</sup> & Hamide ŞAHİNKAYASI<sup>3</sup>

### Keywords

Self-care skills,  
Information technologies,  
Digital games,  
Cartoons, Preschool  
Preservice  
Teachers.

### Abstract

In this study, preschool preservice teachers' views on access to various information technologies, usage frequency and intentions and use of information technology in acquiring self-care skills. The study is in descriptive survey model. Population of study is students of Department of Preschool Education in Kilis 7 Aralık University, studied in Spring Semester of 2016-2017 Academic Year; the sample of study is 86 preservice teachers (75 girls, 11 boys) that were voluntarily attended to study. A questionnaire consisting of closed and open-ended questions (about information technology and self-care skills training) developed by researchers was used in the study. The collected data were analyzed with such descriptive statistics as frequency, percentage, cross table. According to the results almost all of them have smartphones (99%). 23.3% of participants told they like playing digital games, 54.7% don't like, 22% left this question unanswered. The game genre they prefer at most is puzzle and the platform they play at most is smartphone. Compelling/hard levels game have is at the first amongst factors of their game preferences. Another remarkable finding is that they show a negative attitude (64% of them were negative) towards the use of commercial games or applications while thinking about the use of cartoons on TV is more warmly (74.4% of participants is positive about it) in self-care skills training. This study provides important clues to the ones who to develop educational game/application for preschoolers regarding to preservice teachers' thinking in this subject.

### Article History

Received  
7 Nov, 2017  
Accepted  
30 Nov, 2017

\* Bu çalışma Mustafa Kemal Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Komisyonu tarafından kabul edilen 16769 nolu proje kapsamında desteklenmiştir.

<sup>1</sup> Corresponding Author. Kilis 7 Aralık Üniversitesi, Teknik Bilimler Meslek Yüksekokulu, Bilgisayar Teknolojileri, [hasanguler@kilis.edu.tr](mailto:hasanguler@kilis.edu.tr)

<sup>2</sup> Mustafa Kemal Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi, [yunnus2001@yahoo.com](mailto:yunnus2001@yahoo.com)

<sup>3</sup> Mustafa Kemal Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi, [hsahinkayasi@gmail.com](mailto:hsahinkayasi@gmail.com)

# Öz Bakım Becerileri Eğitiminde Bilişim Teknolojileri Kullanımına İlişkin Okul Öncesi Öğretmen Adaylarının Görüşleri: Kilis İli Örneği\*

## Anahtar Kelimeler

Öz bakım becerileri, Bilişim teknolojileri, Dijital oyunlar, Çizgi film, Okul öncesi öğretmen adayları.

## Özet

Bu çalışmada okul öncesi öğretmen adaylarının çeşitli bilişim teknolojileri erişimi, kullanım sıklığı ve amaçları ve öz-bakım becerilerini kazandırmada bilişim teknolojileri kullanımına ilişkin görüşleri incelenmiştir. Çalışma genel tarama modelindedir. Çalışmanın evreni 2016-2017 öğretim yılı Bahar döneminde Kilis 7 Aralık Üniversitesi Okul Öncesi Öğretmenliği öğrencileri; örnekleme ise çalışmaya gönüllü katılan 86 öğretmen adaydır (75 kadın, 11 erkek). Çalışmada araştırmacılar tarafından geliştirilen, kapalı ve açık uçlu sorulardan (bilişim teknolojilerine ve öz-bakım becerileri eğitimine ilişkin sorular) oluşan anket kullanılmıştır. Toplanan veriler frekans, yüzde, çapraz tablo gibi betimsel istatistikle çözümlenmiştir. Sonuçlara göre öğretmen adaylarının neredeyse hepsi akıllı telefona sahiptir (%99). Katılımcıların %23.3'ü dijital oyun oynamayı sevdiğini, %54.7'si sevmediğini bildirmiş, %22'si ise bu soruyu yanıtızsız bırakmıştır. En çok tercih ettikleri oyun türü bilgi/bulmaca ve oynadıkları platform ise akıllı telefonlardır. DO tercihlerini etkileyen faktörler arasında oyunun zorlayıcı/zorlu seviyelere sahip olması ilk sırada yer almaktadır. Sonuçlardaki dikkat çeken bulgulardan birisi öğretmen adaylarının öz bakım becerileri eğitiminde çizgi film kullanımına (katılımcıların %74.4'ü olumlu) daha sıcak bakarken dijital oyun/uygulama kullanımına (katılımcıların %64'ü olumsuz) yönelik olumsuz tutum sergilemeleridir. Bu çalışma, öz bakım becerileri eğitiminde ve diğer konularda okul öncesi öğrencilere yönelik eğitsel oyun/uygulama geliştireceklere öğretmen adaylarının bu konudaki düşüncelerine ilişkin önemli ipuçları vermektedir.

## Makale Geçmişi

Alınan Tarih  
7 Kasım 2017  
Kabul Tarihi  
30 Kasım 2017

## 1. Giriş

Teknolojideki hızlı ve şaşırtıcı gelişmeler ve bu gelişmelere bağlı olarak insanların bu teknolojilere erişim isteği bu teknolojilerin hem dünya da hem de ülkemizde hızlıca yayılmasına neden olmaktadır. 2016 yılı küresel masaüstü, dizüstü ve tablet bilgisayar ve akıllı telefon gibi bilişim teknolojileri satışı yedi milyar adet olarak gerçekleşmiştir (Gartner Inc., 2017). Masaüstü/Dizüstü bilgisayarların yerini almaya başlayan kompakt fakat neredeyse aynı işlevselliğe sahip tablet ve akıllı telefonların yaygınlığı hızlıca artmaktadır. Örneğin, 2011 yılında yaklaşık 81 milyon adet olan tablet bilgisayar ve 494 milyon adet akıllı telefon satışı 2016 yılında sırasıyla yaklaşık 174 milyon ve 1.5 milyar adet olarak gerçekleşmiştir (IDC Coorparate, 2016). Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) verilerine göre 2016 yılı Nisan ayında hanelerin %96.9'unda cep telefonu veya akıllı telefon. %22.9'unda masaüstü bilgisayar. %36.4'ünde taşınabilir ve %29.6'sında tablet bilgisayar bulunmaktadır (TÜİK, 2016).

Dünya'da ve Ülkemizde mobil teknolojilere erişim ve kullanım çok küçük yaşlara kadar inmiştir. Örneğin, Amerika'da mobil teknolojilerle etkileşimin iki yaş altına indiği ve her beş çocuktan birinin neredeyse her gün mobil cihaz kullandığı bildirilmektedir (Common Sense Media, 2013). İngiltere'de 2014'te 3-4 yaş grubu çocukların %11'i ve 5-7 yaş grubu çocukların %23'ünün kendi tabletine sahip olduğu ve ortalama haftalık 13-15 saat bu teknolojilerle zaman geçirdiği ve bu zamanın 7-8 saatini dijital oyun oynamak için harcadıkları bildirilmektedir (Ofcom, 2014). Türkiye'de 6-15 yaş grubu çocukların çoğunluğu bilgisayarı kullanmakta

(%60.5) ve bu gruptaki neredeyse her dört çocuktan birinin kendine ait bilgisayarı (%24) bulunmaktadır. Bu çocukların internet kullanım amaçlarına bakıldığında ödev yapma veya öğrenmeden (%85) sonra %79 ile oyun oynama ikinci sırada yer almaktadır (TÜİK, 2013).

Karmaşık ve çoklu işlevselliğe sahip bu teknolojiler iş, sağlık, finans, eğitim gibi sektörlerde ve sosyal hayatın tüm alanlarında insanlara hizmet vermekte ve kullanılmaktadır. Çoklu ortam teknolojileri bilginin paylaşılmasında önemli bir rol oynadığı (İsa vd., 2015) için bu teknolojilerden eğitsel faaliyetler için çeşitli şekillerde faydalandığı bilinmektedir.

Gündelik yaşamın bir parçası haline gelmiş TV yayınları, çok fazla izlenmesi sebebiyle kitleleri etkileyen ve birçok bilinçaltı mesajı vermekte kullanılabilen güçlü bir iletişim aracıdır (Samur, Demirhan, Soydan ve Önkol, 2014). Bu nedenle farkında olmadan çocukları da ciddi bir şekilde etkilemektedir (Fromberg ve Bergen, 2015). TV yayınları arasında okul öncesi çocuklara yönelik çizgi filmlerin dünyada (Frost, Wortham ve Reifel, 2012) ve ülkemizde yaygın olduğu ve çocuklar tarafından da yüksek oranda izlendiği (Çelebi, 2014) görülmektedir. Çizgi filmler içerik anlamında şiddet, saldırganlık gibi olumsuz unsurlara sahip olup öğrencilerin olumsuz davranışlar sergilemesine neden olabilmektedir (Connors-Burrow, McKelvey ve Fussel, 2011; Martin, Razza ve Brooks-Guun, 2012; Akçay ve Özcebe, 2012). TV yayınları veya çizgi filmler, içerik, izlenme süresi gibi değişkenlerin kontrol altına alınması ile birlikte akademik başarı ve olumlu davranışlar geliştirme açısından pozitif etkilere sahip olabilirler (İamurai, 2009). Okul öncesi öğretmenlerinin, TV yayınlarının okulda verilen eğitimi olumsuz etkilediği düşüncesine (Yazar ve Erkuş, 2013; Çelebi, 2014) karşın nitelikli içeriğe sahip TV yayınların veya çizgi filmlerin öğrenmeye yardımcı olacağı ve öğrenilenlerin davranışa dönüşmesine katkı sağlayacağı düşünülebilir (Türkmen, 2012; İsa vd., 2015). Ulusların kültür aktarımı, din eğitimi ve değerler eğitimi için çizgi filmleri aracı olarak kullandıkları görülmektedir. Türk menşeli çizgi film Pepee'nin benzer şekilde öz-bakım becerileri kapsamına giren bazı davranışları, gelenek, görenek ve kültürümüzü aktarmada etkili olduğu (Türkmen, 2012), kavram aktarımı açısından olumlu etkilere sahip olduğu görüşü mevcuttur (Samur vd., 2014).

Diğer taraftan her platformda çalışabilen dijital oyunlar –eğitsel ya da ciddi oyunlar– dünyada yaygın bir şekilde eğitim-öğretim amaçlı kullanılmaktadır. Bunun nedeni, dijital oyunların güdüleyici olması ve aynı zamanda oyuncusunu meşgul edecek mücadele, fantezi, kontrol etme, yönetme vb. özellikleri barındırması ve ayrıca yeni neslin düşünme örüntülerinin değişmesidir (Prensky, 2001). Eğlence ya da ticari oyunların çocukların davranışlarını olumsuz etkilediği düşünülse de eğitsel ya da ciddi oyunların karakter eğitimine yönelik kontrollü kullanılması durumunda olumlu sonuçlar verdiğini gösteren araştırmalara rastlanmaktadır (Norhayati, ve Siew, 2004; Schrier ve Gibson, 2011; Khoo, 2012; Mert, 2015).

Dijital oyun (DO) ile öğrenmenin genel olarak ilköğretim ve ortaöğretimde matematik, tarih, dil öğretimi, fen ve sosyal bilgiler alanında uygulandığı görülmektedir (Young vd., 2012). Peirce (2013) okul öncesinde dijital oyun temelli öğrenmeye yönelik akademik çalışmaların az ve yetersiz olduğunu ve uygun

bilişsel gelişime yönelik dijital oyunların sınırlı olduğunu bildirmektedir. Alanyazında, hafıza geliştirme (Oyen ve Bebeko, 1996), okuryazarlık (Segers ve Verhoeven, 2005), nesnelere sınıflama (Sung, Chang ve Lee, 2008), matematik (Clements ve Sarama, 2007) ve din eğitimi (Mert, 2015) gibi bilişsel; el-göz koordinasyonu (Marco, Cerezo, Baldassarri, Mazzone ve Read, 2009) gibi devinimsel ecerileri geliştirmeye yönelik çalışmalar mevcuttur. Okulöncesi öğretmenleri 4-6 yaş çocuklara temel kavramların DO'larla öğretilmesi hakkında olumlu görüşlere sahiptirler (Çoruh, 2004; Manassis, 2011). Etkin öğrenme için gerekli olan motivasyon, geribildirim ve etkin katılım ile devam ettirilmelidir (Garris, Ahlers ve Driskell, 2002). Okulöncesi çocukların ilgisini çekecek ve onları motive edecek DO'lar onlar için etkin öğrenme sağlayacaktır. Birçok akademik çalışmada dijital oyun ile kazandırılacak bilgi ve beceriler ve bunlar için kanıtlar sunulmaktadır.

Çok erken dönemden itibaren temelleri atılmaya başlanan öz bakım becerileri kaliteli ve sağlıklı bir yaşamın sürdürülmesinde önemli rol oynamaktadır ve çocuğun fiziksel, zihinsel, duygusal ve sosyal gelişimine doğrudan etki etmektedir. Örneğin, öz bakım becerilerinden birisi olan "yeterli ve dengeli beslenme" ve "bedeniyle ilgili temizlik" alışkanlıklarında yaşanan olumsuzluklar çocuğun sonraki dönemlerinde beslenme ve sağlık sorunlarına yol açmaktadır. Ailede kazandırılmaya çalışılan öz bakım becerilerinin okul öncesi eğitimde de genişçe yer bulduğu görülmektedir (Temel Eğitim Genel Müdürlüğü, 2013).

Alanyazın incelediğinde Türkiye'de okul öncesi dönemi kapsayan öz bakım becerilerine yönelik yapılan araştırmaların oldukça az olduğu görülmektedir. Okul öncesi dönem çocuklarının (5 yaş) yemek yeme, giyinme-soyunma, temizlik, tertip-düzen gibi öz bakım becerileriyle ilgili birçok davranışı kazanmalarında çalışan annelerin daha başarılı oldukları (Demiriz ve Dinçer, 2000), okul öncesi eğitim alan çocukların (5 yaş) öz bakım becerilerinde eğitim almayanlara göre daha başarılı oldukları saptanmıştır (Demiriz ve Dinçer, 2001). İki farklı deneysel çalışmada okul öncesi çocukların (6 yaş) kubaşık öğrenme etkinlikleri ile öz bakım becerilerinin (yemek yeme, giyinme ve kişisel bakım) (Konya, 2007) ve oyun (fiziksel) ile öz bakım becerilerinin (temizlik, giysilerini giyme ve çıkarabilme, doğru beslenme, dinlenme, kaza ve tehlikelerden korunma) (Gazzeoğlu, 2007) kazandırılmasında deney grubu lehine anlamlı farklar bulunmuştur. Kara (2015) öz bakım becerileri ve bilişsel hedefe yönelik geliştirdiği akıllı oyuncak ve bu akıllı oyuncakla gerçekleştirdikleri deneysel uygulamadan sonra akıllı oyuncakların öz bakım becerileri eğitiminde öğretmenlere yardımcı kaynak olabileceği görüşünü belirtmiştir.

Okul öncesi dönem çocukların bilişim teknolojileri ile etkileşimleri gün geçtikçe artmaktadır. Bu teknolojilerle geçirilen süre artarken bu sürenin büyük bir bölümü dijital oyun etkinliği için tüketilmektedir. Alanyazında okul öncesi dönem çocuklarına yönelik hem dijital oyun ile öğrenme çalışmaları hem de öz-bakım becerilerine yönelik çalışmalar sınırlı sayıdadır. Öz bakım becerilerine yönelik dijital oyunla öğretim uygulamalarının da az sayıda olduğu görülmektedir. Bu bağlamda bu çalışmada okul öncesi çocuklara öğretmenlik yapacak öğretmen adayların çeşitli bilişim teknolojileri erişimi, kullanım sıklığı, kullanım amaçları ile öz-bakım becerilerini kazandırmada bilişim teknolojileri kullanımına ilişkin

görüşleri araştırılmıştır. Eğitsel dijital oyun ve diğer e-içerikleri sınıf içinde kullanması ve sınıf dışında kullanımını teşvik etmesi beklenen öğretmen adaylarının bilişim teknolojileri kullanım durumları ve dijital oyunların eğitimde kullanımı konusundaki görüşlerini ortaya koymak, öz bakım becerilerini destekleyen e-içerik ve dijital oyun geliştirme çalışmaları için sağlıklı bir başlangıç olarak görülebilir.

## 2. Çalışmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı, okul öncesi öğretmen adaylarının çeşitli bilişim teknolojileri erişimi, kullanım sıklığı, kullanım amaçları ile öz-bakım becerilerini kazandırmada bilişim teknolojileri kullanımına ilişkin görüşlerini incelemektir. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki araştırma sorularına yanıt aranmıştır.

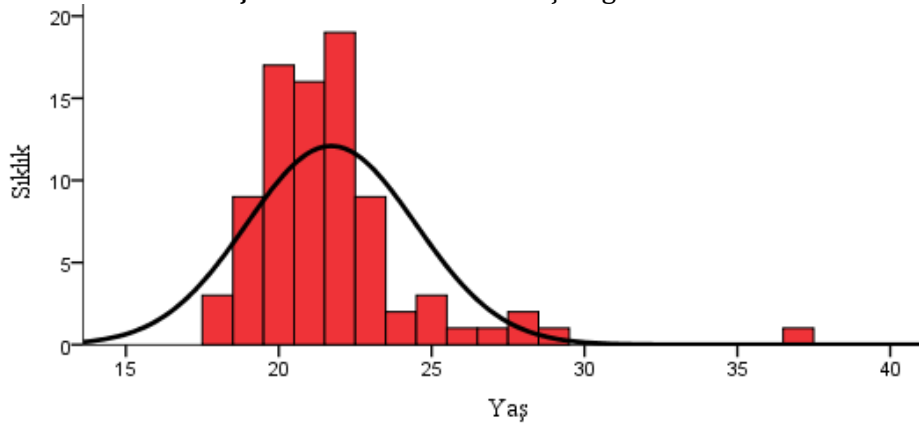
- Öğretmen adaylarının çeşitli bilişim teknolojileri erişim durumları, kullanım amaçları ve kullanım sıklık durumları ve kullanım süreleri nedir?
- Öğretmen adaylarının dijital oyun oynama durumları, oynama süreleri, oyun tercihleri ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler nelerdir?
- Öğretmen adaylarının öz-bakım becerileri eğitiminde kullanılacak alternatif yöntem ve materyallere ilişkin düşünceleri nelerdir?
- Öğretmen adaylarına göre materyal hazırlarken dikkat edilecek hususlar nelerdir?
- Öğretmen adaylarının öz-bakım becerilerini kazandırmada bilişim teknolojilerinin kullanımına ilişkin görüşleri nedir?
- TV'deki çizgi filmlerin çocukların öz-bakım becerileri kazanımlarına ilişkin görüşleri nedir?
- Ticari dijital oyunların (İnternette indirilen ücretsiz ya da ücretli oyunlar dâhil) çocukların öz-bakım becerileri kazanımlarına ilişkin görüşleri nedir?

## 3. Yöntem

### 3.1. Evren ve Örneklem

Çalışmanın evreni 2016-2017 öğretim yılı bahar döneminde Kilis 7 Aralık Üniversitesi Okul Öncesi Öğretmenliği öğrencileri; örnekleme ise çalışmaya gönüllü katılan 86 öğretmen adaydır (75 kadın, 11 erkek). Dolayısıyla çalışmada uygun örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Birinci, ikinci, üçüncü ve dördüncü sınıftan çalışmaya katılan öğrencilerin sayısı sırasıyla 14, 22, 26 ve 24'tür. Çalışmaya katılan öğrencilerin çoğunluğu 19-23 yaş aralığındadır (Şekil 1).

**Şekil 1.** Katılımcıların Yaş Dağılımı



### 3.2. Araştırma Modeli

Çalışma genel tarama modelindedir. Genel tarama modelleri, çok sayıda elemandan oluşan bir evrende, evren hakkında genel bir yargıya varmak amacıyla, evrenin tümü ya da ondan alınacak bir grup, örnek ya da örneklem üzerinde yapılan tarama düzenlemeleridir (Karasar, 2009). Araştırma, genel tarama modellerinden tekil tarama modelinde olup anlık durum saptaması yapılmıştır. Değişkenlerin tek tek, tür ya da miktar olarak oluşumlarının belirlenmesi amacıyla yapılan araştırma modellerine tekil tarama modelleri denir (Karasar, 2009)

### 3.3. Veri Toplama Araçları

Çalışmada araştırmacılar tarafından geliştirilen, kapalı ve açık uçlu sorulardan oluşan bir anket kullanılmıştır. Ankette bilişim teknolojilerine ilişkin teknoloji sahipliği, teknoloji kullanımı ve amaçları, dijital oyun tercihleri ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler üzerinde durulmuştur. Öz bakım becerilerine ilişkin ise öz-bakım becerileri eğitiminde kullanılacak alternatif yöntem ve materyaller, materyal hazırlarken dikkat edilecek hususlar, TV'deki çizgi filmlerin ve ticari dijital oyunların (İnternette indirilen ücretsiz ya da ücretli oyunlar dâhil) çocukların öz-bakım becerileri kazanımlarına etkileri hakkında sorular yer almaktadır. Ankette ayrıca katılımcıların cinsiyet, sınıf ve yaşları ile ilgili demografik sorular yer almaktadır. Ankette yer alan sorular Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri ve Okul Öncesi Eğitimi alan uzmanlarının görüşleri alınarak belirlenmiştir.

### 3.4. Veri Toplama Süreci ve Verilerin Analizi

Anketler Kilis 7 Aralık Üniversitesi, Okul Öncesi Öğretmenliği bölümü öğrencilerine gönüllük esasına dayalı olarak 2016-2017 öğretim yılı bahar döneminde uygulanmıştır. Toplanan veriler frekans, yüzde, çapraz tablo gibi betimsel istatistik yöntemleri ile çözümlenmiştir. Anketteki dijital oyun tercihleri ve onları etkileyen faktörlere ilişkin açık uçlu sorular için ise içerik analizi yapılmıştır.

## 4. Bulgular ve Yorum

### 4.1. Öğretmen Adaylarının Çeşitli Bilişim Teknolojileri Erişim Durumları, Kullanım Amaçları, Süresi ve Sıklığı

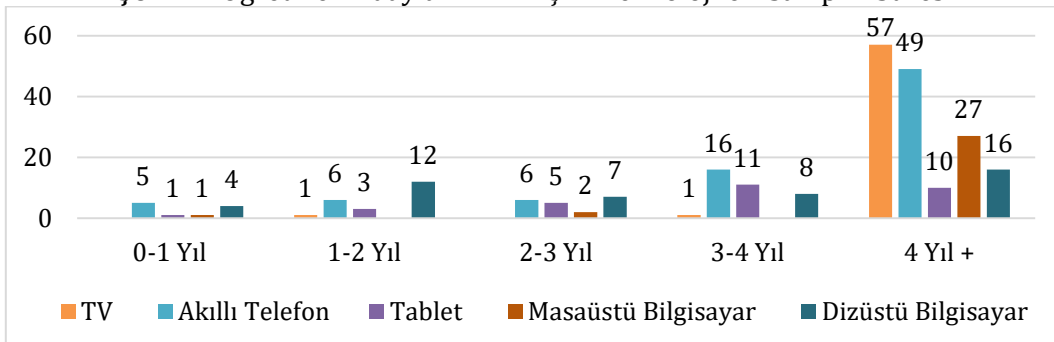
Çalışmaya gönüllü katılan 86 öğretmen adayının çeşitli bilişim teknolojileri sahiplik durumları (erişimleri) incelenmiştir. Katılımcıların 11'inin erkek 75'inin kadın olması nedeniyle cinsiyet bakımından bir analiz yapılmamıştır.

**Tablo 1.** Öğretmen Adaylarının Bilişim Teknolojileri Sahiplik (Erişim) Durumları

		n	%
TV	Sahip değil	20	23.3
	Sahip	66	76.7
	<b>Toplam</b>	<b>86</b>	<b>100</b>
Akıllı Telefonu	Sahip değil	1	1.2
	Sahip	85	98.8
	<b>Toplam</b>	<b>86</b>	<b>100</b>
Tablet Bilgisayar	Sahip değil	54	63.5
	Sahip	31	36.5
	<b>Toplam</b>	<b>85</b>	<b>98.8</b>
Masaüstü Bilgisayar	Sahip değil	54	63.5
	Sahip	31	36.5
	<b>Toplam</b>	<b>85</b>	<b>98.8</b>
Dizüstü Bilgisayar	Sahip değil	31	36.9
	Sahip	53	63.1
	<b>Toplam</b>	<b>84</b>	<b>97.7</b>

Tablo 1'de yer alan bilişim teknoloji sahiplik durumları incelendiğinde çalışmaya katılan 86 öğretmen adayından tamamına yakınının akıllı telefon sahibi (%98.8) olduğu görülmektedir. Öğretmen adaylarının masaüstü bilgisayar (%36.5) yerine daha çok dizüstü bilgisayarını (%63.1) tercih ettiği ve çoğunun (%76.7) TV'ye erişim imkânı olduğu görülmektedir. Tablet sahipliğinin (%36.5) az sayıda olması Kilis 7 Aralık Üniversitesi'ni tercih eden öğrencilerin ekonomik durumlarının iyi olmamasından kaynaklandığı düşünülebilir.

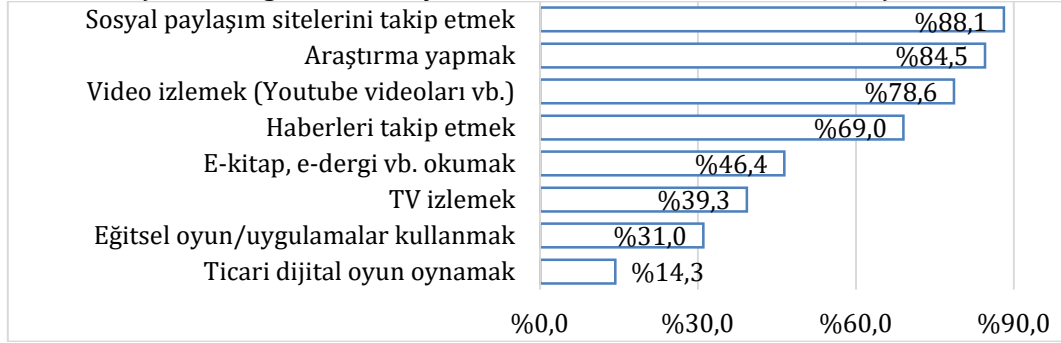
**Şekil 2.** Öğretmen Adaylarının Bilişim Teknolojileri Sahiplik Süresi



Şekil 2'ye bakıldığında öğretmen adaylarının yarısından fazlasının hem TV'ye (n=57) hem de akıllı telefonuna (49) dört yıldan fazladır sahip olduğu görülmektedir. Diğer bilişim teknolojileri sahiplik süreleri için yanıt veren

katılımcıların sahip oldukları teknolojilere genel olarak üç yıldan fazladır sahip oldukları anlaşılmaktadır.

**Şekil 3. Öğretmen Adaylarının Akıllı Telefon Kullanım Amaçları**



Şekil 3'te görüldüğü üzere öğretmen adaylarının akıllı telefon üzerinden en çok sosyal paylaşım sitelerini takip ettiği (%88.1) görülmektedir. Daha sonra sırasıyla araştırma yapmak (%84.5) ve video sağlayıcı siteler üzerinden video izlemek (%78.6) amaçları yer almaktadır. Diğer taraftan öğrencilerin neredeyse üçte birinin (%31) eğitsel oyunlar/uygulamalar kullandığı (%14.3) az sayıda öğrencinin akıllı telefonu üzerinde ticari dijital oyunlar oynadığı (%14.3) görülmektedir.

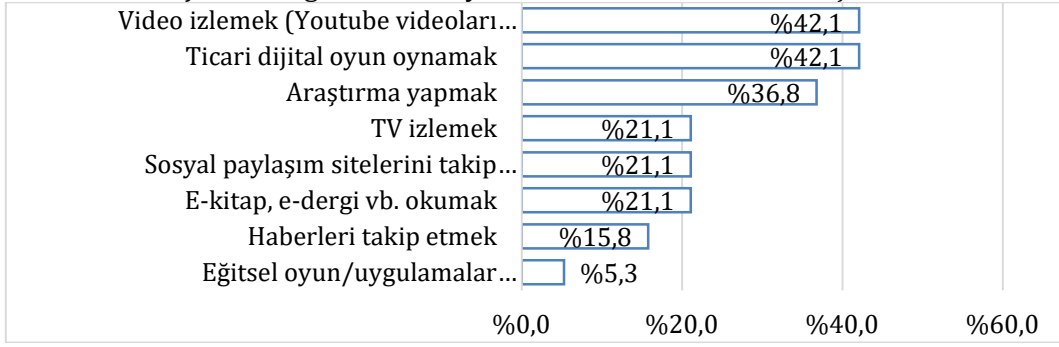
**Tablo 2. Öğretmen Adaylarının Akıllı Telefon Kullanım Amaçları İçin Tükettiği Süre**

	0-1 Saat		1-2 Saat		2-3 Saat		3 Saat +		Toplam (Saat)
	n	%	n	%	n	%	n	%	
Sosyal paylaşım sitelerini takip etmek	3	4.8	16	25.8	19	30.6	24	38.7	157
Araştırma yapmak	10	17.9	30	53.6	13	23.2	3	5.4	93
Video izlemek (Youtube videoları vb.)	10	18.9	26	49.1	9	17.0	8	15.1	94.5
Haberleri takip etmek	14	33.3	20	47.6	4	9.5	4	9.5	61
E-kitap, e-dergi vb. okumak	9	29.0	12	38.7	6	19.4	4	12.9	51.5
TV izlemek	3	12.0	7	28.0	8	32.0	7	28.0	56.5
Eğitsel oyunlar/uygulamalar kullanmak	5	23.8	9	42.9	3	14.3	4	19.0	37.5
Ticari dijital oyun oynamak	3	18.8	9	56.3	2	12.5	2	12.5	27

Tablo 2'de akıllı telefonu sosyal paylaşım sitelerini takip için kullanan katılımcıların %38.7'sinin (n=24) gün içerisinde bu amaç için üç saatten fazla zaman harcadıkları görülmektedir. Video izlemek için kullanan katılımcıların %49.1'i ve araştırma yapmak için kullanan katılımcıların %53.6'sı ise gün içerisinde bu amaçlar için 1-2 saat arası süre harcadıkları görülmektedir. En fazla zamanı ise sosyal paylaşım sitelerini takip etmede tükettikleri, sonra sırasıyla video izlemek ve araştırma yapmak amacıyla zaman harcadıkları ortaya çıkmıştır.



**Şekil 4. Öğretmen Adaylarının Tablet Kullanım Amaçları**



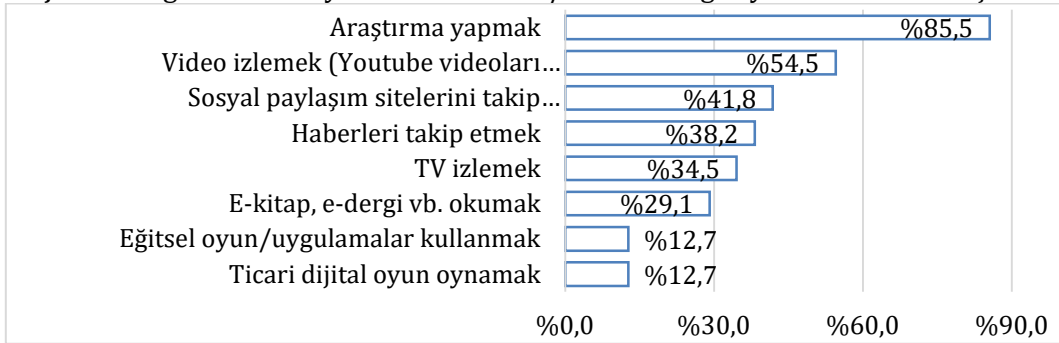
Şekil 4'e bakıldığında tablet kullananların en çok video sağlayıcılar üzerinden video izledikleri (%42.1) ve dijital oyun oynadıkları (%42.1) görülmektedir. Tablet üzerinden eğitsel oyun/uygulamalar kullanma amacı en son sırada yer almaktadır.

**Tablo 3. Öğretmen Adaylarının Tablet Kullanım Amaçları İçin Tükettiği Süre**

	0-1 Saat		1-2 Saat		2-3 Saat		3 Saat +		Toplam (Saat)
	n	%	n	%	n	%	n	%	
Video izlemek (Youtube videoları vb.)	0	0.0	2	33.3	3	50.0	1	16.7	14
Ticari dijital oyun oynamak	1	16.7	4	66.7	0	0.0	1	16.7	10
Araştırma yapmak	1	14.3	5	71.4	1	14.3	0	0.0	10.5
TV izlemek	1	25.0	1	25.0	0	0.0	2	50.0	9
Sosyal paylaşım sitelerini takip etmek	0	0.0	1	25.0	2	50.0	1	25.0	10
E-kitap, e-dergi vb. okumak	0	0.0	1	25.0	3	75.0	0	0.0	9
Haberleri takip etmek	2	66.7	0	0.0	1	33.3	0	0.0	3.5
Eğitsel oyunlar/uygulamalar kullanmak	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	1.5

Katılımcılardan bazıları tablet kullanım amaçları için harcadıkları süreleri belirtmemiştir. Tablet kullanırken en çok sürenin harcadığı amacın video izlemek ardından da araştırma yapmak olduğu görülmektedir. Tablo 3'te tableti araştırma yapmak için kullanan katılımcıların %71.4'ü ve dijital oyun oynamak için kullanan katılımcıların %66.7'sinin bu amaçlar için günde en çok 1-2 saat arası vakit harcadıkları görülmektedir.

**Şekil 5. Öğretmen Adaylarının Masaüstü/Dizüstü Bilgisayar Kullanım Amaçları**



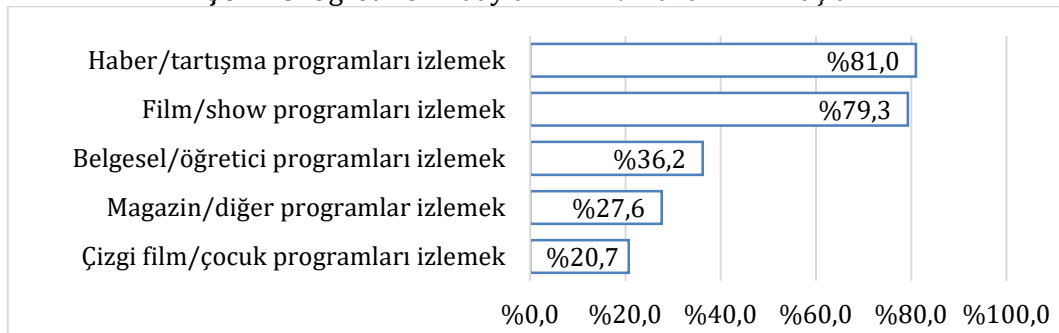
Şekil 5 incelendiğinde masaüstü/dizüstü bilgisayara sahip öğretmen adayları bu teknolojiyi en çok araştırma yapmak (%85.5) için kullanmaktadır. Bunu sırasıyla video izlemek (%54.5) ve sosyal paylaşım sitelerini takip etmek (%41.8) amacı izlemektedir. Masaüstü/Dizüstü bilgisayar üzerinde dijital oyun ve eğitsel oyun/uygulamaların fazla tercih edilmediği görülmektedir.

**Tablo 4.** Öğretmen Adaylarının Masaüstü/Dizüstü Bilgisayar Kullanım Amaçları İçin Tükettiği Süre

	0-1 Saat		1-2 Saat		2-3 Saat		3 Saat +		Toplam (Saat)
	n	%	n	%	n	%	n	%	
Araştırma yapmak	4	11.1	19	52.8	7	19.4	6	16.7	69
Video izlemek (Youtube videoları vb.)	2	9.5	14	66.7	3	14.3	2	9.5	36.5
TV İzlemek	1	5.6	9	50.0	8	44.4	0	0.0	34
Haberleri takip etmek	3	17.6	8	47.1	3	17.6	3	17.6	31.5
Sosyal paylaşım sitelerini takip etmek	5	31.3	4	25.0	6	37.5	1	6.3	27
E-kitap, e-dergi vb. okumak	3	25.0	5	41.7	4	33.3	0	0.0	19
Ticari dijital oyun oynamak	2	33.3	3	50.0	1	16.7	0	0.0	8
Eğitsel oyunlar/uygulamalar kullanmak	1	20.0	3	60.0	0	0.0	1	20.0	8.5

Öğretmen adaylarının masaüstü/dizüstü bilgisayar kullanım amaçları için harcadıkları süre düşünüldüğünde, en fazla zamanı ise sosyal paylaşım sitelerini takip etmede tükettikleri görülmektedir. Bu durumu sırasıyla araştırma yapmak ve video izlemek amaçları takip etmektedir. Dijital oyun oynamaya ise en az süreyi ayırdıkları görülmektedir. Tablo 4'te araştırma yapmak amacıyla masaüstü/dizüstü bilgisayarı kullanan öğretmen adaylarının %52.8'inin ve video izlemek amacıyla kullananların %66.7'sinin gün içerisinde bu amaçlar için 1-2 saat arası zaman harcadıkları görülmektedir.

**Şekil 6.** Öğretmen Adaylarının TV Kullanım Amaçları



Şekil 6'da öğretmen adayları TV kullanım amaçları verilmektedir. TV'ye sahip öğretmen adaylarının TV kullanım amaçları dikkate alındığında haber/tartışma programlarını izlemek (%81.0) amacının ilk sırada, film/show programlarını izlemek (%79.3) amacının ikinci sırada ve çizgi film/çocuk programları izlemek (%20.7) amacının da son sırada yer aldığı görülmektedir.

**Tablo 5.** Öğretmen adaylarının TV kullanım amaçları için gün içerisinde tükettiği süre

	0-1 Saat		1-2 Saat		2-3 Saat		3 Saat+		Toplam (Saat)
	n	%	n	%	n	%	n	%	
Haberler/tartışma programları izlemek	4	10.3	26	66.7	7	17.9	2	5.1	65.5
Film/show programları izlemek	3	7.1	12	28.6	21	50.0	6	14.3	93
Belgesel/öğretici programlar izlemek	5	26.3	8	42.1	3	15.8	3	15.8	32.5
Magazin/diğer programları izlemek	3	30.0	3	30.0	2	20.0	2	20.0	18
Çizgi film/çocuk programları izlemek	4	36.4	5	45.5	2	18.2	0	0.0	14.5

Öğretmen adayları TV’de en fazla zamanı sırasıyla film/show programları ve haber/tartışma programları izlemek için harcamaktadır. Çalışmaya katılan kimi okul öncesi öğretmen adaylarının (%13) “çizgi film/çocuk programları izlemek” amacı için günde 0-3 saat harcadıkları görülmüştür. Bu durum alanları ile ilişkilendirilebilir. Tablo 5 incelendiğinde TV’yi Film/Show programları izlemek için kullanan katılımcıların %50’si bu amaç için gün içerisinde 2-3 saat arası süre ve %28.6’sı da gün içerisinde 1- 2 saat süre harcamaktadırlar. TV’de haber/tartışma programları izleyen katılımcıların %66.7’si 1-2 saat arası ve %17.9’u da 2-3 saat arası zamanı bu etkinlik için gün içerisinde tüketmektedir.

#### 4.2. Dijital oyun oynama durumları, oyun tercihleri ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler

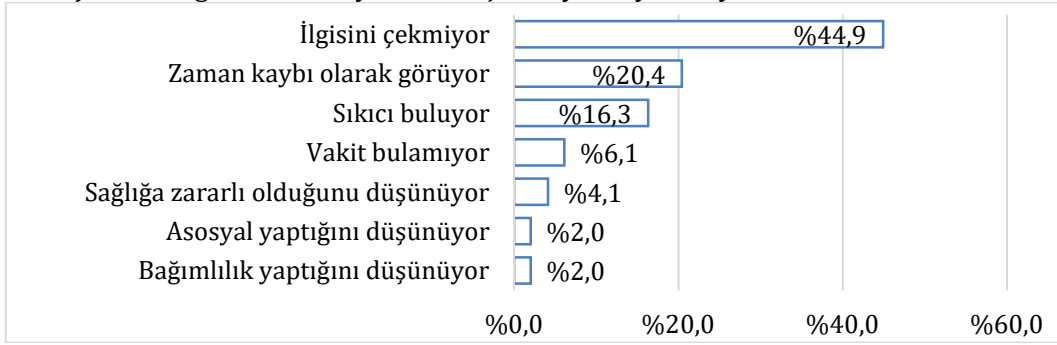
Öğretmen adaylarının dijital oyun oynamaya yönelik beğeni ve oyun oynayabilme durumları Tablo 6’da verilmektedir.

**Tablo 6.** Öğretmen Adaylarının Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Beğeni Durumları

	n	%	
Beğeni	Sevmiyor	47	54.7
	Seviyor	20	23.3
	Toplam	67	77.9
Oynayabilme	Oynayamıyor	34	39.5
	Oynayabiliyor	14	16.3
	Toplam	48	55.8

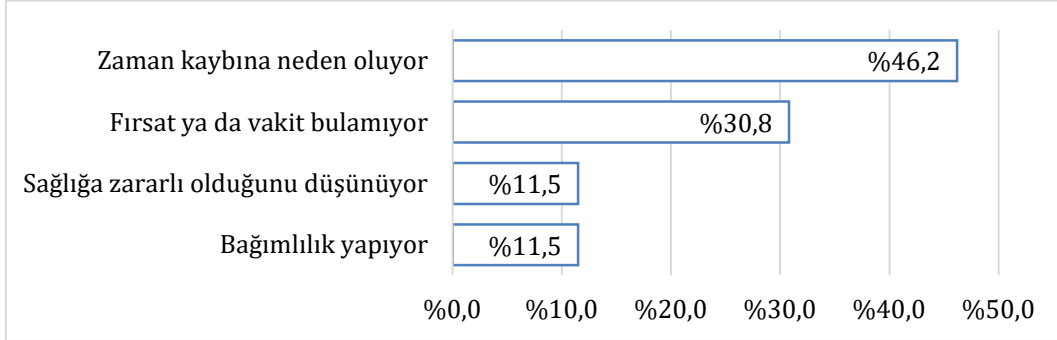
Katılımcıların %23.3’ü dijital oyun oynamayı sevdiğini, %54.7’si sevmediğini bildirmiş, %22’si ise bu soruyu yanıtsız bırakmıştır. Katılımcıların %16.3’ü dijital oyun oynayabiliyor ya da oynamak için fırsat bulabiliyorken, %39.5’i oynayamadığını veya fırsat bulamadığını işaretlerken, %44.2’si ise bu soruyu yanıtsız bırakmıştır. Katılımcıların neden dijital oyun oynamayı sevmedikleri ile ilgili olarak verdikleri cevaplar Şekil 7’de ve neden dijital oyun oynayamadıkları veya oynamak için fırsat bulamadıkları ile ilgili vermiş oldukları cevaplar Şekil 8’de görülmektedir.

**Şekil 7.** Öğretmen Adaylarının Dijital Oyun Oynamayı Sevmeme Nedenleri



Öğretmen adaylarının dijital oyun oynamayı sevmeme nedenleri arasında “ilgisini çekmiyor” nedeni %44.9’u ile ilk sırada “zaman kaybı olarak görüyor” nedeni %20.4 ile ikinci sırada ve “sıkıcı buluyor” nedeni ise %16.3 ile üçüncü sırada gelmektedir. Zararlı olduğunu, asosyal yaptığını ve bağımlılık yaptığını düşünenlerin oranı ise oldukça azdır.

**Şekil 8.** Öğretmen adaylarının dijital oyun oynayamama nedenleri



Dijital oyun oynayamayan katılımcıların %46.2’sinin “Zaman kaybına neden oluyor” yanıtı dijital oyun oynayamama nedeni olarak ilk sırada yer almaktadır. İkinci sırada ise %30.8 ile “Fırsat ya da vakit bulamıyor” yanıtı gelmektedir. Oyun oynamayı zaman kaybı olarak görmeleri ya da vakit bulamamaları öğrencilerin zamanları ders çalışmaya ve diğer sorumluluklara ve diğer uğraşlara zaman ayırmalarına bağlı olabilir.

**Tablo 7.** Öğretmen Adaylarının Dijital Oyun Tercihlerine Göre Tükettiği Süre

	0-1 Saat	1-2 Saat	2-3 Saat	3 Saat+	Toplam	
	n	n	n	n	n	%
Bilgi/bulmaca	2	3	2	3	10	32.3
Strateji	0	2	2	4	8	25.8
Yarış	0	1	0	1	2	6.5
Spor	1	0	0	1	2	6.5
Dövüş/savaş	0	0	1	1	2	6.5
Şans	1	0	1	1	3	9.7
Aksiyon	0	0	2	0	2	6.5
Arcade (atari)	1	0	0	0	1	3.2
Simülasyon	0	0	1	0	1	3.2

Dijital oyun oynayan öğretmen adaylarının tercih ettiği oyun türleri ve bu oyunlar için tüketilen süre Tablo 7’de verilmektedir. Bu öğretmen adaylarının en çok tercih ettiği dijital oyun türü %32.3 (n=10) ile bilgi/bulmaca türüdür. Bunu %25.8 ile

strateji oyun türü takip etmektedir. Bilgi/bulmaca oyun türünü tercih eden katılımcılardan ikisi gün içerisinde 0-1 saat, üçü 1-2 saat, ikisi 2-3 saat ve diğer üçü üç saatten fazla bu tür oyunları oynamaya vakit ayırmaktadırlar.

**Tablo 8.** Öğretmen Adaylarının Dijital Oyun Tercihlerine Göre Oyun Oynadıkları Platformlar

	Akıllı TV	Akıllı Telefon	Tablet	Masaüstü	Dizüstü
	n	n	n	n	n
Bilgi/bulmaca	0	5	3	1	2
Strateji	0	5	2	0	1
Yarış	0	2	1	1	0
Spor	0	1	0	2	0
Dövüş/savaş	0	2	1	0	0
Şans	0	3	2	0	0
Aksiyon	0	2	1	0	0
Arcade (atari)	0	1	0	0	0
Simülasyon	0	1	0	0	0
Toplam	0	15	7	3	3

Tablo 8’de öğretmen adaylarının dijital oyunları oynamak için seçtikleri platform bilgileri verilmektedir. Dijital oyun oynayan öğretmen adaylarının oynamak için en çok tercih ettiği platform akıllı telefonlardır (n=15). Sonraki en çok tercih edilen platform ise tablet bilgisayarlardır (n=7). Masaüstü ve dizüstü bilgisayarların dijital oyun oynamak için tercih edilmediğini görmekteyiz.

**Tablo 9.** Öğretmen Adaylarının Dijital Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler

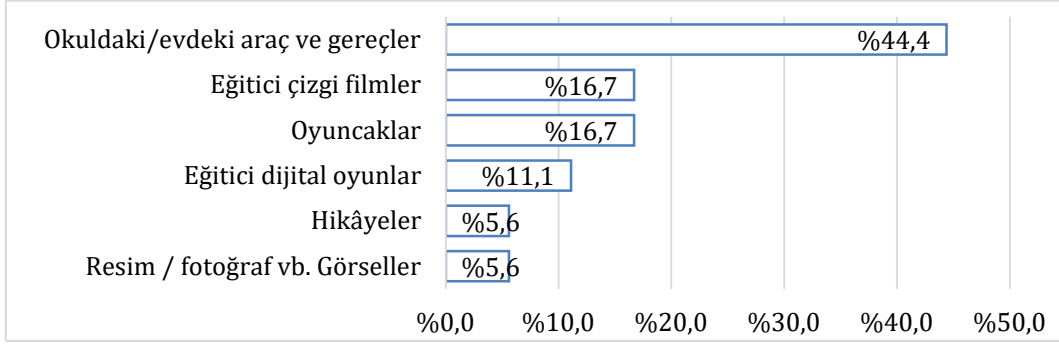
	n	%
Zorlayıcı olması/zorlu seviyeler	6	31.6
Türü	5	26.3
İlgi çekici/meşgul edici	4	21.1
Eğlenceli	4	21.1
Öğretici/eğitici	4	21.1
Tasarımı	3	15.8
Akışı	2	10.5
Boyutu	2	10.5
Değerlendirme/geribildirim	2	10.5
Kahramanları	2	10.5

Öğretmen adaylarının dijital oyun tercihlerini etkileyen faktörler Tablo 9’da verilmektedir. Bu faktörler arasında oyunun zorlayıcı ya da zorlu seviyelere sahip olması %31.6 ile ilk sırada yer almaktadır. Oyunun türü ise %26.3 ile ikinci sırada yer alırken eğlenceli, öğretici/eğitici ve ilgi çekici/meşgul edici nitelikte olması üçüncü sırayı paylaşmaktadır.

#### 4.3. Öğretmen adaylarının öz-bakım becerilerini kazandırmada bilişim teknolojilerinin kullanımına ilişkin görüşleri

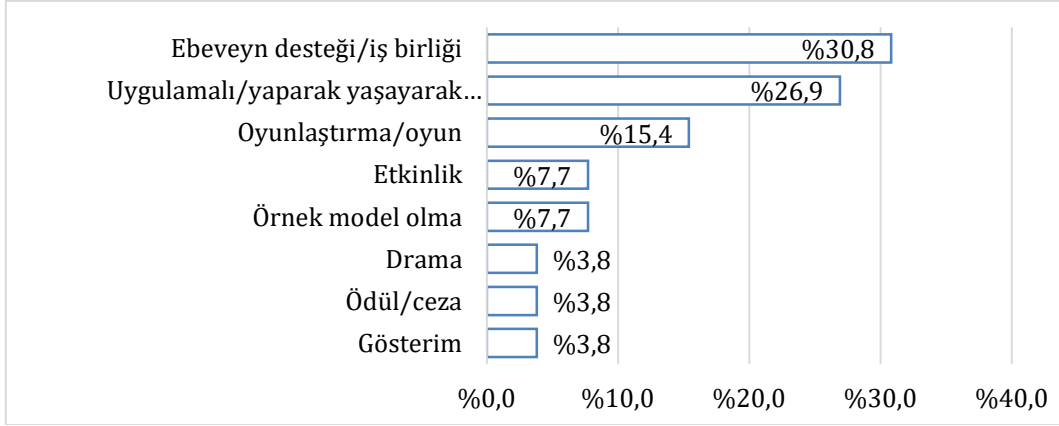
Okul öncesi öğretmen adaylarının %68.6’sı öz bakım becerileri eğitiminde yararlanılan öğretim, yöntem ve materyallerine alternatif okul içi ve dışı öğretim yaklaşımları ve materyalleri olması hakkında olumlu, %4.7’si ise olumsuz cevap vermiş, %26.7’si bu soruyu yanıtsız bırakmıştır. Olumlu cevap veren katılımcıların alternatif materyal ve yöntem önerileri Şekil 9’da verilmektedir.

**Şekil 9.** Öğretmen Adaylarının Öz-Bakım Becerileri Eğitimi İçin Önerdikleri Alternatif Materyaller



Şekil 9’da öz-bakım becerileri eğitiminde örnek alternatif materyal olarak verilen yanıtların %44.4’ü okul veya evdeki gerçek araç veya gereçlerin materyal olarak kullanımınıdır. Örnek verilen diğer materyallerden oyuncaklar ve eğitici çizgi filmler %16.7 oranına sahiptir.

**Şekil 10.** Öğretmen Adaylarının Öz Bakım Becerileri Eğitimi İçin Önerdikleri Alternatif Yaklaşımlar



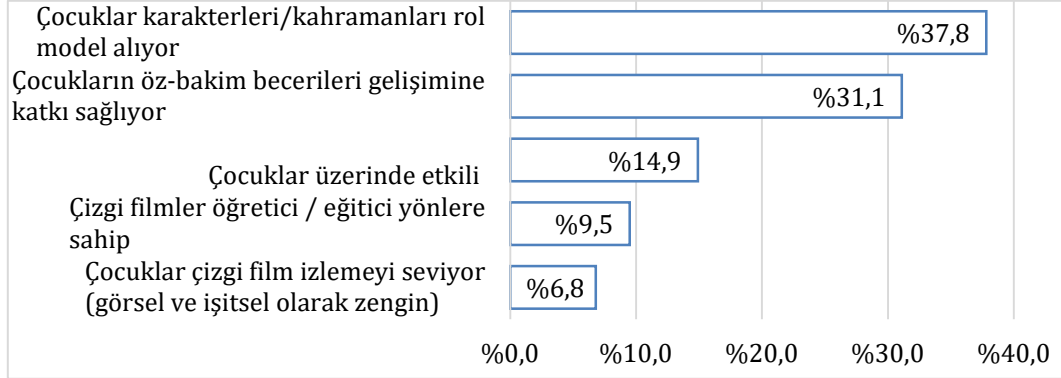
Şekil 10’da görüldüğü gibi öz-bakım becerileri eğitimi için alternatif yaklaşım olarak verilen yanıtlarda ebeveyn desteği ya da iş birliği %30.8 ile ilk sırada yer almaktadır. “Uygulamalı/yaparak yaşayarak öğrenme” %26.9 ile ikinci ve oyunlaştırma/oyun %15.4 ile üçüncü sırada yer almaktadır.

Okul öncesi öğretmen adaylarının okul öncesi çocuklara öz bakım becerilerini kazandırmada medya olarak kullanılan “TV’deki çizgi filmler” ve her platformda oynanabilen “dijital oyunlar” hakkındaki görüşlerine başvurulmuştur. Bunun nedeni ise (1) öğretmen adaylarının ileride anaokulu öğretmeni olacağı durumu, (2) hedef kitlenin (okul öncesi çocukları) bu medyalarla sıklıkla etkileşim içinde olmaları, çocukların hâlihazırda bu teknolojileri kullanıyor olmaları ve (4) hedef kitlenin eğitimini desteklemek için bilişim teknolojilerinin bir potansiyel arz etmesidir.

Öğretmen adaylarının “TV’deki çizgi filmlerin çocukların öz-bakım becerileri kazanımlarına etkileri hakkında düşüncelerine” yönelik sorulara katılımcıların %74.4’ü olumlu, %9.3’ü olumsuz cevap verirken, %16.3’ü soruyu yanıtsız bırakmıştır. Katılımcıların TV’deki çizgi filmlerin çocukların öz-bakım

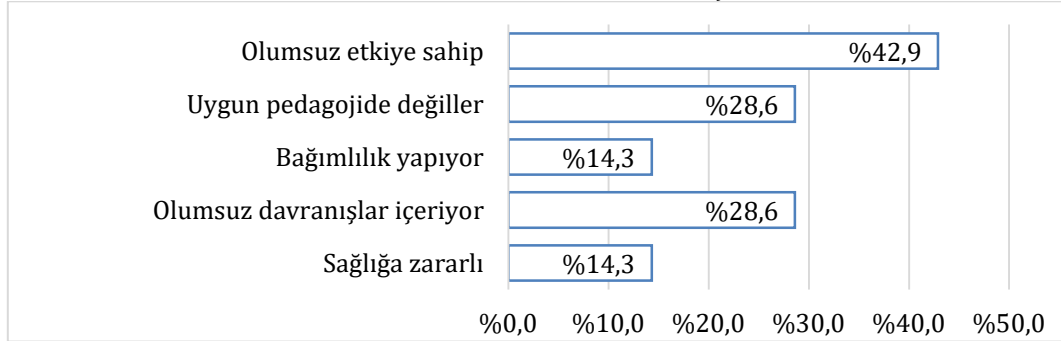
becerileri kazanımlarına etkileri hakkında olumlu ve olumsuz düşünme nedenleri Şekil 11 ve 12’de verilmektedir.

**Şekil 11.** Öğretmen Adaylarının TV’deki Çizgi Filmlerin Çocukların Öz-Bakım Becerileri Kazanımlarına Etkileri Hakkında Olumlu Düşünme Nedenleri



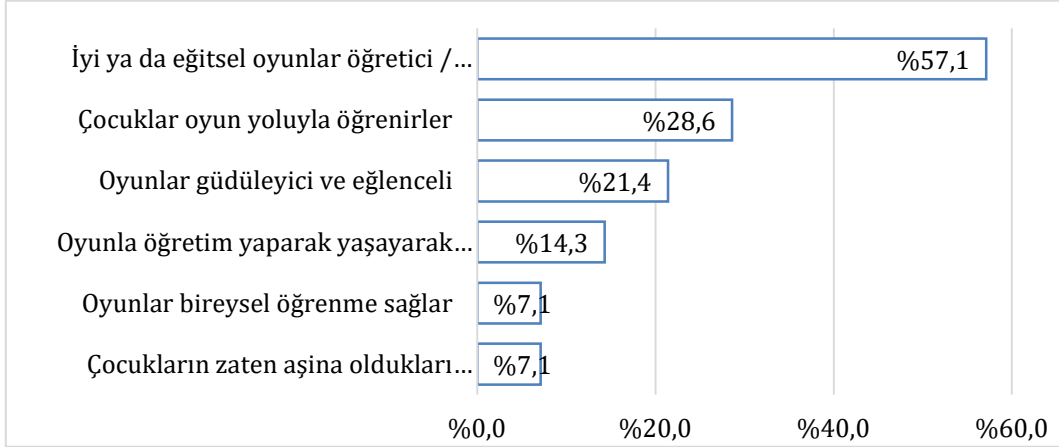
Şekil 11 incelendiğinde olumlu görüşe sahip katılımcı cevaplarının %37.8 çocukların çizgi filmlerde yer alan karakterler ya da kahramanları rol model (örnek) aldıkları şeklindedir. Çizgi filmlerin çocukların öz-bakım becerileri gelişimine katkı sağladığını düşünenlerin oranı ise %31.1’dir. Katılımcılar çizgi filmlerin çocukları etkilediğini düşünmekte (%14.9). Çizgi filmdeki karakterlerin öz-bakım becerilerine yönelik sergileyeceği olumlu davranışlar çocukların bu becerileri öğrenmesini ve kazanmalarını kolaylaştıracaktır.

**Şekil 12.** Öğretmen Adaylarının TV’deki Çizgi Filmlerin Çocukların Öz-Bakım Becerileri Kazanımlarına Etkileri Hakkında Olumsuz Düşünme Nedenleri



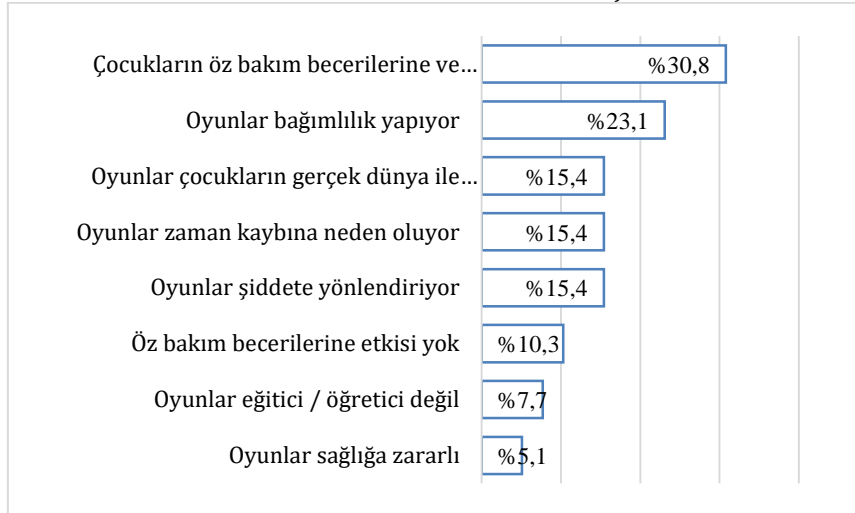
Olumsuz düşünen katılımcı cevaplarında ilk sırayı %42.9 ile çizgi filmlerin çocuklar üzerinde olumsuz etkiye sahip olduğu, ikinci sırayı %28.6 ile uygun pedagoji içermediği ve olumsuz davranışlar içerdiği, üçüncü sırayı ise %14.6 ile bağımlılık yaptığı ve sağlığa zararlı bulunması almaktadır (Şekil 12). Ticari dijital oyun ya da uygulamalarla çocuklara öz bakım becerileri kazandırılması hakkında ise katılımcıların sadece %20’si olumlu, %64’ü olumsuz düşünmekte iken %16’sı soruyu yanıtlamamıştır. Katılımcıların Ticari dijital oyun ya da uygulamalarla çocuklara öz bakım becerileri kazandırılması hakkında olumlu ve olumsuz düşünme nedenleri Şekil 13 ve 14’te verilmektedir.

**Şekil 13.** Öğretmen Adaylarının Dijital Oyunların Çocukların Öz-Bakım Becerileri Kazanımlarına Etkileri Hakkında Olumlu Düşünme Nedenleri



Şekil 13'te görüldüğü gibi dijital oyunların çocukların öz bakım becerileri kazanımlarına etkileri hakkında olumlu düşünen katılımcılar bunun nedenini "İyi ya da eğitsel oyunların öğretici / eğitici" (%57.1). "Çocukların oyun yolu ile öğrenmesi" (%28.6) ve "Oyunların güdüleyici ve eğlenceli olması" (%21.4) olarak ifade etmiştir. Oranı az olmasına rağmen "Çocuklar bilişim teknolojilerine aşınalar bu durumu çocukların lehine dönüştürmeli" yanıtı günümüz çocuklarının bilişim teknolojileri kullanımları göz önüne alındığında üzerinde durulması gereken bir husustur.

**Şekil 14.** Öğretmen Adaylarının Dijital Oyunların Çocukların Öz-Bakım Becerileri Kazanımlarına Etkileri Hakkında Olumsuz Düşünme Nedenleri



Dijital oyunların çocukların öz bakım becerileri kazanımlarına etkileri hakkında olumsuz düşünen katılımcılara "olumsuz düşünme nedenleri" sorulduğunda dijital oyunların "çocukların öz-bakım becerilerine ve gelişimlerine olumsuz etkisi var" yanıtı %30.8 ile ilk sırada, "oyunların bağımlılık yapması" %23.1 ile ikinci sırada ve "oyunlar zaman kaybına neden oluyor", "oyunlar çocukların gerçek dünya ile bağlarını koparıyor" ve "oyunlar şiddete yönlendiriyor" yanıtları aynı oranla (%15.4) üçüncü sırada yer almaktadır (Şekil 14).



## 5. Sonuç ve Öneriler

Bu çalışmada okul öncesi öğretmen adaylarının çeşitli bilişim teknolojileri erişimi, kullanım sıklığı, kullanım amaçları ile öz-bakım becerilerini kazandırmada bilişim teknolojileri kullanımına ilişkin görüşleri anket yoluyla veri toplanarak incelenmiştir. Çalışmaya gönüllü katılan 86 öğretmen adayının akıllı telefon, TV, dizüstü, tablet ve masaüstü bilgisayar sahiplik oranları sırasıyla %98.8, %76.7, %63.1, %36.5 ve %36.5'tir. Katılımcıların neredeyse tamamının akıllı telefona, çoğunluğunun dizüstü bilgisayara erişimi olduğu sonucuna varılabilir. Katılımcıların yarısından fazlası akıllı telefon ve TV'ye dört yıldan fazladır sahip iken diğer teknolojilere de üç yıldan fazladır sahiptirler. Benzer şekilde TÜİK (2016) verileri masaüstü/dizüstü bilgisayarlara olan ilginin azaldığını ve bunların yerini akıllı telefonlar ve mobil cihazların adlığını göstermektedir. Katılımcıların bu teknolojileri kullanım amaçlarına bakıldığında, akıllı telefon üzerinden en çok sosyal paylaşım sitelerini (%88.1) takip ettikleri; tablet bilgisayar üzerinden en çok video izledikleri (%42.1); masaüstü/dizüstü bilgisayar üzerinden en çok araştırma yaptıkları (%85.5); ve TV üzerinden en çok haber/tartışma programlarını izledikleri (%81) sonucu bulunmuştur. Alanyazın internetin en çok sosyal paylaşım siteleri için tercih edildiğini (Ting, 2015; "gençlerin dijital alışkanlıkları araştırması", 2016; TÜİK, 2016) ve araştırma yapma ya da öğrenme için fazla tercih edilmediğini bildirmektedir ("Gençlerin dijital alışkanlıkları araştırması", 2016; Ting, 2015). Akıllı telefonu sosyal paylaşım sitelerini takip etmede kullanan katılımcıların %38.7'si gün içerisinde bu amaç için üç saatten fazla, araştırma yapmak için masaüstü/dizüstü bilgisayarı kullanan katılımcıların %52.8'si gün içerisinde 1-2 saat arası zaman harcamaktadırlar. TV'de haber/tartışma programları izleyen katılımcıların %66.7'si 1-2 saat arası zamanı bu etkinlik için gün içerisinde tüketmektedir. Akıllı telefona sahip katılımcıların (%99) en fazla zamanı ise sosyal paylaşım sitelerini takip etmede tükettikleri, sonra sırasıyla video izlemek ve araştırma yapmak amacıyla zaman harcadıkları ortaya çıkmıştır. Benzer şekilde birçok çalışma sosyal paylaşım siteleri için fazlaca vakit tüketildiğini bildirmektedir (Davies, 2012; Ting, 2015).

Okul öncesi öğretmen adaylarının %23.3'ü dijital oyun oynamayı sevmekte ve %16.3'ü dijital oyun oynayabilmekte ya da oynamak için fırsat bulabilmektedir. Dijital oyun oynayan katılımcılar oyunları en çok akıllı telefon üzerinden oynamaktadır. Oysa alanyazındaki araştırmalar dijital oyuna ilginin fazla olduğunu ve oynayanlar tarafından her gün oynandığını işaret etmektedir (Tüzün ve Özdiñç, 2010; Uluçol, Demiralay, Şahin, ve Eryılmaz, 2014; Öney, 2017; Koç ve Uğur, 2017). Bu durumun sebebi olarak öğretmen adaylarının yetiştiği coğrafyanın; buna bağlı olarak kültürel ve sosyo-ekonomik durumlarının farklı olması gösterilebilir. DO oynayan katılımcılar en çok %32.3 ile bilgi/bulmaca ve %25.8 ile strateji türü oyunları tercih etmektedir. Bilgi/bulmaca oyun türünü tercih eden katılımcılar bu oyun türü için gün içerisinde ortalama 2.5 saat zaman harcamaktadırlar. Bilgi/bulmaca ve strateji oyun türlerinin diğer çalışmalarda da katılımcılar tarafından çok tercih edildiğini görmekteyiz (Tutgun Ünal vd., 2013; Curlango Rosas vd., 2014; Uluçol vd., 2014; Koç ve Uğur, 2017). Öte yandan dijital oyun oynamayı sevmeyen katılımcı cevaplarında "ilgisini çekmiyor" nedeni %44.9 ile ilk sırada yer alırken, dijital oyun oynayamayanların buna en fazla gösterdikleri neden

“zaman kaybına neden oluyor” ifadesidir (%46.2). Alanyazında DO oynamayı sevmeme durumu ya da oynamama nedenlerine bakıldığında örtüşen sonuçlar yer almaktadır (Curlango Rosas vd., 2014; Uluyol vd., 2014). Öğretmen adaylarının dijital oyun tercihlerini etkileyen faktörler arasında oyunun zorlayıcı ya da zorlu seviyelere sahip olması %31.6 ile ilk sırada ve oyunun türü %26.3 ile ikinci sırada yer almaktadır. Prensky'nin (2001) bahsettiği oyun karakteristiklerinden mücadele (zorlayıcı hedefler) oynayanları meşgul etmektedir.

Okul öncesi öğretmen adaylarının çoğunluğu öz-bakım becerileri eğitime alternatif okul içi ve dışı öğretim yaklaşımları ve materyalleri olması yönünde olumlu görüş bildirmiştir (%68.6). Örnek alternatif materyal olarak “okul veya evdeki gerçek araç veya gereçler” ilk sırada yer alırken (%44.4), örnek alternatif yaklaşım olarak ise ebeveyn desteği ya da iş birliği (%30.8), uygulamalı/yaparak yaşayarak öğrenme (%26.9) ve oyunlaştırma/oyun (%15.4) önerilmiştir. Hâlbuki okul öncesi çocukların oyun çağında oldukları düşünülürse birçok öğrenme etkinliğinin oyun ya da oyunlaştırma ile verilmesi daha doğru olacaktır. MEB okul öncesi öğretim programında da oyun/oyunlaştırma yöntemine vurgu yapılmaktadır (Temel Eğitim Genel Müdürlüğü, 2013).

TV'deki çizgi filmlerin çocukların öz bakım becerileri kazanımlarına olumlu etkiye sahip olduğunu düşünen katılımcı (%74.4) cevaplarının %37.8'i çocukların çizgi filmlerde yer alan karakterler ya da kahramanları rol model (örnek) aldıkları bildirmektedir. Olumsuz düşünen katılımcı cevaplarında ilk sırayı %42.9 ile çizgi filmlerin çocuklar üzerinde olumsuz etkiye sahip olduğu ve ikinci sırayı %28.6 ile uygun pedagoji içermediği görüşü almaktadır. Benzer şekilde çizgi filmlerin olumlu (Iamurai, 2009; Türkmen, 2012; Samur vd., 2014; Isa vd., 2015) veya olumsuz etkisi olduğunu bildiren (Yazar ve Erkuş, 2013; Çelebi, 2014) çalışmalar mevcuttur. Çocukların olumlu ya da olumsuz davranışlar sergilemeleri en çok çizgi filmin kahramanı ya da karakterleriyle ilişkilendirilmiş; bunun sebebi olarak çocukların kahramanları örnek aldıkları gösterilmiştir (Özdemir Adak ve Ramazan, 2012; Çelebi, 2014; b. Kara, 2016; Bayir ve Günşen, 2017).

Ticari dijital oyun ya da uygulamalarla çocuklara öz bakım becerileri kazandırılması hakkında ise her beş katılımcıdan sadece biri olumlu düşünürken çoğunluğu (%64) olumsuz görüş bildirmiştir. Alanyazında bu durumun aksine dijital oyunların eğitsel amaçla kullanılabilmesi (Tüzün ve Özdiç, 2010; Tutgun Ünal vd., 2013; Uluyol vd., 2014) yönünde görüşler yer almaktadır. Dijital oyunların çocukların öz bakım becerileri kazanımlarına etkileri hakkında olumlu düşünen katılımcı yanıtlarının %57.1'i “eğitsel oyunların öğretici/eğitici” olduğunu vurgulamaktadır. Bu durumu sırasıyla “çocukların oyun yolu ile öğrenmesi” (%28.6) ve “oyunların güdüleyici ve eğlenceli olması” (%21.4) takip etmektedir. Dijital oyunun doğasında içsel güdüleme olduğundan (Bogost, 2007; Felicia, 2009; Perrotta, Featherstone, Aston ve Houghton, 2013) çocukların ilgisini çektiğini (Divjak ve Tomić, 2011; Dobrescu, Greiner, ve Motta, 2015) bildiren çalışmalar da mevcuttur. Olumsuz düşünen katılımcılar buna neden olarak en çok “çocukların öz-bakım becerilerine ve gelişimlerine olumsuz etkisi olduğunu” (%30.8) ile “oyunların bağımlılık yapmasını” (%23.1) işaret etmişlerdir. Dijital oyunla geçirilen sürenin artması çocuklarda bağımlılık yapmaktadır (Horzum, 2011; Karaca vd., 2016; Taş, Eker ve Anlı, 2014)

Akıllı telefonların yaygınlığı, her zaman ve her yerden erişilebilir olması, kullanımı için tüketilen süre ve en çok sosyal ağlar için kullanıldıkları, artık çocukların dahi kullandıkları düşünüldüğünde bu durum teknoloji ve medya eğitimde bir fırsata dönüştürülebilir, eğitsel e-içerik ve uygulamalar geliştirilebilir.

Öz bakım becerileri eğitimi için alternatif sınıf içi ve dışı materyal olarak düşünülen, uygun pedagoji ve senaryo ile yapılmış eğitsel çizgi filmler çocukların olumlu davranışlar sergilemelerine ve içselleştirmelerine yardımcı olacaktır. Bu bağlamda bu medyanın özellikle okul öncesi çocuklara yönelik eğitsel amaçlar için kullanımına yönelik öğretmen adaylarına yol gösterilebilir.

Öğretmen adaylarının öğretim programlarına “iyi dijital oyun örnekleri ve dijital oyunla öğrenme uygulamaları” konulu eklenecek bir ders, onların dijital oyunlara olan ilgilerinin artmasını, bu konuda farkındalık oluşmasını ve dijital oyunu zaman kaybı olarak görmemelerini sağlayabilir. Böylelikle, öğretmen adaylarının ileride okul öncesi çocukların öğretmeni olacakları düşünüldüğünde bu medyayı çok seven bir hedef kitleye bu medya ile bilinçli ve verimli öğretim yapma fırsatı bulabilirler. Araştırmalar da dijital oyun ile öğrenmeyi geleneksel öğretim yöntemlerinde sorun teşkil eden ilgisizliğin üstesinden gelmek için kullanılacak maliyet-verimli, yüksek-kaliteli alternatif ya da tamamlayıcı bir öğretim yöntemi olabileceğinden bahsetmektedir (Perrotta vd., 2013; Dobrescu vd., 2015; All, Nuñez Castellar, ve Van Looy, 2015).

## Kaynakça

- Akçay, D. ve Özcebe, H. (2012). Okul Öncesi Eğitim Alan Çocukların ve Ailelerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- All, A., Nuñez Castellar, E. P. ve Van Looy, J. (2015). Towards A Conceptual Framework for Assessing The Effectiveness of Digital Game-Based Learning. *Computers & Education*, 88, 29-37.
- Bayir, E. ve Günşen, G. (2017). Okul Öncesi Dönem Çocuklarının En Çok İzledikleri Çizgi Filmlerin Bilimsel Açılardan Analizi. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 746-746.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Clements, D. H. ve Sarama, J. (2007). Effects of A Preschool Mathematics Curriculum: Summative Research on The Building Blocks Project. *Journal for Research in Mathematics Education*, 38(2), 136-163.
- Common Sense Media. (2013). *Zero to Eight Children's Media Use in America 2013*. Common Sense Media.
- Conners-Burrow, N. A., McKelvey, L. M. ve Fussel, J. J. (2011). Social Outcomes Associated with Media Viewiocial Outcomes Associated with Media Viewing Habits of Low-income Preschool Children. *Early Education and Development*, 22(2), 256-273.

- Curlango Rosas, C. M., Ibarra Esquer, J. E., Valenzuela, C., Etelbina, G., González Ramírez, M. L., Arredondo Acosta, L. E. ve Rodríguez, M. D. (2014). Understanding Game Playing Preferences. *CLEI Electronic Journal*, 17(3), 10–10.
- Çelebi, E. (2014). 4-6 Yaş Arası Çocukların Televizyon İzleme Alışkanlıkları Üzerine Okulöncesi Öğretmenlerin Görüş Ve Tutumları. *Journal of International Social Research*, 7(32), 476–485.
- Çoruh, L. (2004). *BDE (Bilgisayar Destekli Eğitim) Kapsamında Hazırlanan Bilgisayar Oyunlarının 4-6 Yaş Arası Çocuklara Temel Kavramların Öğretilmesindeki Etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Davies, J. (2012). Facework on Facebook As a New Literacy Practice. *Comput. Educ.*, 59(1), 19–29.
- Demiriz, S. ve Dinçer, Ç. (2000). Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Öz Bakım Becerilerinin Annelerinin Çalışıp Çalışmama Durumlarına Göre İncelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19, 58–65.
- Demiriz, S. ve Dinçer, Ç. (2001). 5-6 Yaş Çocuklarının Öz Bakım Becerilerinin Cinsiyet ve Okul Öncesi Eğitim Alma Durumlarına Göre İncelenmesi. *Milli Eğitim Dergisi*, 150, 11–19.
- Divjak, B. ve Tomić, D. (2011). The Impact of Game-Based Learning on The Achievement of Learning Goals and Motivation for Learning Mathematics-Literature Review. *Journal of Information and Organizational Sciences*, 35(1), 15–30.
- Dobrescu, L. I., Greiner, B. ve Motta, A. (2015). Learning economics concepts through game-play: An experiment. *International Journal of Educational Research*, 69, 23–37.
- Felicia, P. (2009). *Digital games in schools: Handbook for teachers*. Brussels: European Schoolnet.
- Fromberg, D. P. ve Bergen, D. (Ed.). (2015). *Play from Birth to Twelve: Contexts, Perspectives, and Meanings* (Third edition). New York: Routledge.
- Frost, J. L., Wortham, S. C. ve Reifel, S. C. (2012). *Play and Child Development* (4th Edition). Pearson Education, Inc.
- Garris, R., Ahlers, R. ve Driskell, J. E. (2002). Games, Motivation, and Learning: A Research and Practice Model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441–467.
- Gartner Inc. (2017, Ocak 4). Gartner Forecasts Flat Worldwide Device Shipments Until 2018 [Araştırma]. 12 Temmuz 2017 tarihinde <http://www.gartner.com/newsroom/id/3560517> adresinden erişildi.
- Gazzeoğlu, Ö. (2007). *Okul Öncesi Eğitim Kurumlarına Devam Eden 6 Yaş Çocuklarına Öz Bakım Becerilerinin Kazandırılmasında Oyun Yoluyla Öğretimin Etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

- Gençlerin Dijital Alışkanlıkları Araştırması. (2016, Mayıs 12). 08 Ekim 2017 <http://www.sabah.com.tr/medya/2016/05/12/genclerin-dijital-aliskanliklari-arastirmasi> tarihinde adresinden erişildi
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56–68.
- Iamurai, S. (2009). Positive Cartoon Animation To Change Children Behaviors In Primary Schools. *International Conference on Primary Education* (ss. 1–6).
- IDC Coorparate. (2016, Haziran 15). Worldwide Smartphone Forecast Update, 2016–2020. 05 Temmuz 2017 tarihinde <http://www.idc.com/getdoc.jsp?containerId=US41515416> adresinden erişildi
- Isa, W. M. W., Amin, M. A. M., Rozaimie, A., Idris, W. M. R. W., Rahim, N. ve Samaden, I. S. (2015). Conceptual Framework of Edutainment Animated Series for Children: A Pious Story. *Journal of Engineering and Applied Sciences*, 10(3), 1106–1113.
- Kara, B. (2016). Çizgi Filmin Sosyolojik Anatomisi: Pepee Örneği. *Uluslararası Türk Kültür Coğrafyasında Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(2), 14-22.
- Kara, N. (2015). *Design, Development and Use of a Smart Toy for Preschool Children: A Design and Development Research* (Doktora Tezi). Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, Ankara.
- Karaca, S., Gok, C., Kalay, E., Basbug, M., Hekim, M., Onan, N. ve Unsal Barlas, G. (2016). Investigating the Association Between Computer Game Addiction and Social Anxiety in Secondary School Students. *Clinical and Experimental Health Sciences*, 6(1), 14–19.
- Karasar, N. (2009). *Bilimsel Araştırma Yöntemi: Kavramlar, İlkeler, Teknikler* (19. Baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Khoo, A. (2012). Video Games as Moral Educators? *Asia Pacific Journal of Education*, 32(4), 416–429.
- Koç, T. ve Uğur, N. G. (2017). Dijital Dünya ve Sosyal Ağ Oyunları. *International Journal of Academic Value Studies*, 3(12), 151–157.
- Konya, S. (2007). *Kubaşık Öğrenme Etkinliklerinin Beş Yaş Grubu Öğrencilerinin Öz Bakım Becerilerinin Gelişimine Etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Adnan Menderes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.
- Manassis, D. (2011). Early Childhood Post-Educated Teachers' Views and Intentions About Using Digital Games in The Classroom (ss. 753–758). Sunulan European Conference on Games Based Learning, Academic Conferences International Limited.

- Marco, J., Cerezo, E., Baldassarri, S., Mazzone, E. ve Read, J. C. (2009). Bringing Tabletop Technologies to Kindergarten Children (ss. 103–111). Sunulan Proceedings of the 23rd British HCI Group Annual Conference on People and Computers: Celebrating People and Technology, British Computer Society.
- Martin, A., Razza, R. ve Brooks-Guun, J. (2012). Specifying the links between household chaos and preschool children's development. *Early child development and care*, 182(10), 1247–1263.
- Mert, Ş. (2015). *Bilgisayar Oyunları Yoluyla Okul Öncesi Dönemde Din Eğitimi* (Yüksek Lisans Tezi). Hitit Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çorum.
- Norhayati, A. M., & Siew, P. H. (2004). Malaysian Perspective: Designing Interactive Multimedia Learning Environment for Moral Values Education. *Journal of Educational Technology & Society*, 7(4), 143-152.
- Ofcom. (2014). *Children and parents: media use and attitudes report* (Araştırma Raporu).
- Oyen, A. S. ve Bebko, J. M. (1996). The Effects of Computer Games And Lesson Contexts on Children's Mnemonic Strategies. *Journal of experimental child psychology*, 62(2), 173–189.
- Öney, Z. (2017). ABD'li Kullanıcıların Mobil Oyun Oynama Alışkanlıkları Nasıl? | Zehra Öney. 08 Ekim 2017 tarihinde <http://www.zehraoney.com/2017/09/15/abdli-kullanicilarin-mobil-oyun-oynama-aliskanliklari-nasil/> adresinden erişildi.
- Özdemir Adak, A. ve Ramazan, O. (2012). Çizgi Filmlerin Çocukların Davranışları Üzerindeki Etkisinin Anne Görüşlerine Göre İncelenmesi. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 35, 157–173.
- Peirce, N. (2013). Digital game-based learning for early childhood. *A state of the art report*. Dublin, Ireland: Learnovate Centre.
- Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H. ve Houghton, E. (2013). Game-based learning: Latest evidence and future directions. *NFER Research Programme: Innovation in Education*. Slough: NFER.
- Prensky, M. (2001). The Games Generations: How Learners Have Changed. *Digital game-based learning*, 1.
- Samur, A. Ö., Demirhan, T. D., Soydan, S. ve Önkol, L. (2014). Pepee Çizgi Filminin Ebeveyn Öğretmen ve Çocuk Gözüyle Değerlendirilmesi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 11(26), 151–166.
- Schrier, K. ve Gibson, D. (2011). *Designing Games for Ethics: Models, Techniques and Frameworks*.
- Segers, E. ve Verhoeven, L. (2005). Long-term Effects of Computer Training of Phonological Awareness in Kindergarten. *Journal of Computer Assisted Learning*, 21(1), 17–27.

- Sung, Y. T., Chang, K. E. ve Lee, M. D. (2008). Designing Multimedia Games for Young Children's Taxonomic Concept Development. *Computers & Education*, 50, 1037-1051.
- Taş, İ., Eker, H. ve Anlı, G. (2014). Orta Öğretim Öğrencilerinin İnternet ve Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 1(2), 37-57.
- Temel Eğitim Genel Müdürlüğü. (2013). Okul Öncesi Eğitimi Programı. T.C. Millî Eğitim Bakanlığı.
- Ting, Y.-L. (2015). Tapping into Students' Digital Literacy and Designing Negotiated Learning to Promote Learner Autonomy. *Internet and Higher Education*, 26, 25-32.
- Tutgun Ünal, A., İnan, F., Kaya, T., Fırat, M., Güzelbaba, Z., Bahadır, A. ve diğerleri. (2013). Öğretmen Adaylarının Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları, Amaçları ve Oyun Tercihlerinin İncelenmesi: Maltepe Üniversitesi Örneği. *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology*, 4(12), 29-52.
- TÜİK. (2013). 06-15 Yaş Grubu Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanımı ve Medya, 2013. 05 Temmuz 2017 tarihinde <http://www.tuik.gov.tr/VeriBilgi.do?id=> adresinden erişildi.
- TÜİK. (2016). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması, 2016. TÜİK. 05 Temmuz 2017 tarihinde <http://www.tuik.gov.tr/VeriBilgi.do?id=> adresinden erişildi.
- Türkmen, N. (2012). Çizgi Filmlerin Kültür Aktarımındaki Rolü ve Pepee. *Cumhuriyet Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 36(2), 139-158.
- Tüzün, H. ve Özdiç, F. (2010). Öğretmen Adaylarının Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Tercihlerine Yönelik Bir Durum Çalışması (ss. 174-180). Sunulan Uluslararası Öğretmen Yetiştirme Politikaları ve Sorunları Sempozyumu II, Beytepe, Ankara: Hacettepe Üniversitesi.
- Uluyol, Ç., Demiralay, R., Şahin, S. ve Eryılmaz, S. (2014). Öğretmen Adaylarının Oyun Tercihleri ve Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının İncelenmesi: Gazi Üniversitesi Örneği. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*, 3(2), 1-7.
- Yazar, T. ve Erkuş, S. (2013). Okul Öncesi Öğretmenlerinin Okul Öncesi Eğitim Programındaki Değerler Eğitimine İlişkin Görüşlerinin Değerlendirilmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20, 196-211.
- Young, M., Slota, S., Cutter, A. B., Jalette, G., Mullin, G., Lai, B., ... Yukhymenko, M. (2012). Our Princess Is in Another Castle: A Review of Trends in Serious Gaming for Education. *Review of Educational Research*, 82(1), 61-89.

© Copyright of Journal of Current Researches on Social Science is the property of Strategic Research Academy and its content may not be copied or emailed to multiple sites or posted to a listserv without the copyright holder's express written permission. However, users may print, download, or email articles for individual use.