

DİJİTAL OYUN VE TEKNOLOJİK OYUNCAKLAR ÇOCUK GELİŞİMİNİ NASIL ETKİLER?

Dr. Öğr. Üyesi H. BİLLUR ÇAKIRER
İSTANBUL GEDİK ÜNİVERSİTESİ SBF
ÇOCUK GELİŞİMİ BÖLÜMÜ



Konu Başlıkları

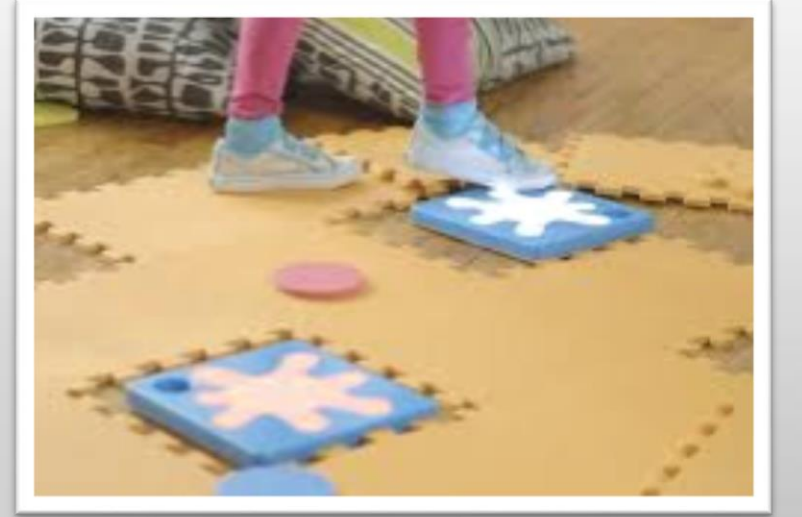
- Dijital Oyun, Teknolojik (akıllı) Oyuncak Sınıflandırması
- Çocukların Gelişimsel İhtiyaçları
- Dijital oyun ve teknolojik oyuncaklar çocukların hangi ihtiyaçlarını karşılar?
- Yaş gruplarına göre gelişimsel özellikler, dijital oyun kullanımı ve riskler
- Dijital Oyun Oynamak Faydalı mı?
- Teknolojik Oyuncaklarla Oynamak Faydalı mı?
- Okulda dijital oyun ve teknolojik oyuncak
- Öneriler

Dijital Oyun, Teknolojik (Akıllı) Oyuncak Sınıflandırması

Oyuncak Endüstrisi Derneği

Eğitsel Oyuncaklar

- ✓ Bebek Elektronik Öğrenme Sistemleri
(3 yaşa kadar)
- ✓ Okul Öncesi Elektronik Öğrenme Sistemleri
(3-5 yaş arası)
- ✓ 5+ Yaş için Elektronik Öğrenme Sistemleri



TRT INTERNATIONAL
CHILDREN'S
MEDIA
CONFERENCE
2018

Dijital Oyun, Teknolojik (Akıllı) Oyuncak Sınıflandırması

Oyunlar ve Yapbozlar

Elektronik Taşınabilir/Masa Üstü Oyunlar

✓ LCD ekranı olan elektronik cihazlar. Nintendo, PSP gibi...

Tak ve Oyna

✓ Doğrudan televizyona, bilgisayara ya da başka bir cihaza bağlanan oyun konsolları. Bu tip oyunlar sadece eğlence amaçlıdır. Öğrenme/eğitim amaçlı oyunlar farklı kategoridedir.



Dijital Oyun, Teknolojik (Akıllı) Oyuncak Sınıflandırması

- ✓ Oyun Konsolları (Wii, PlayStation, Xbox gibi)
- ✓ PC ve MAC için Masaüstü, Laptop Bilgisayar Oyunları
- ✓ Tablet ve Akıllı Cep Telefonları için Oyun Uygulamaları



Akıllı Oyuncaklar



*WiFi-connected
Smart Toy Bear.*



Furby Connect



Teknolojik Oyuncaklar



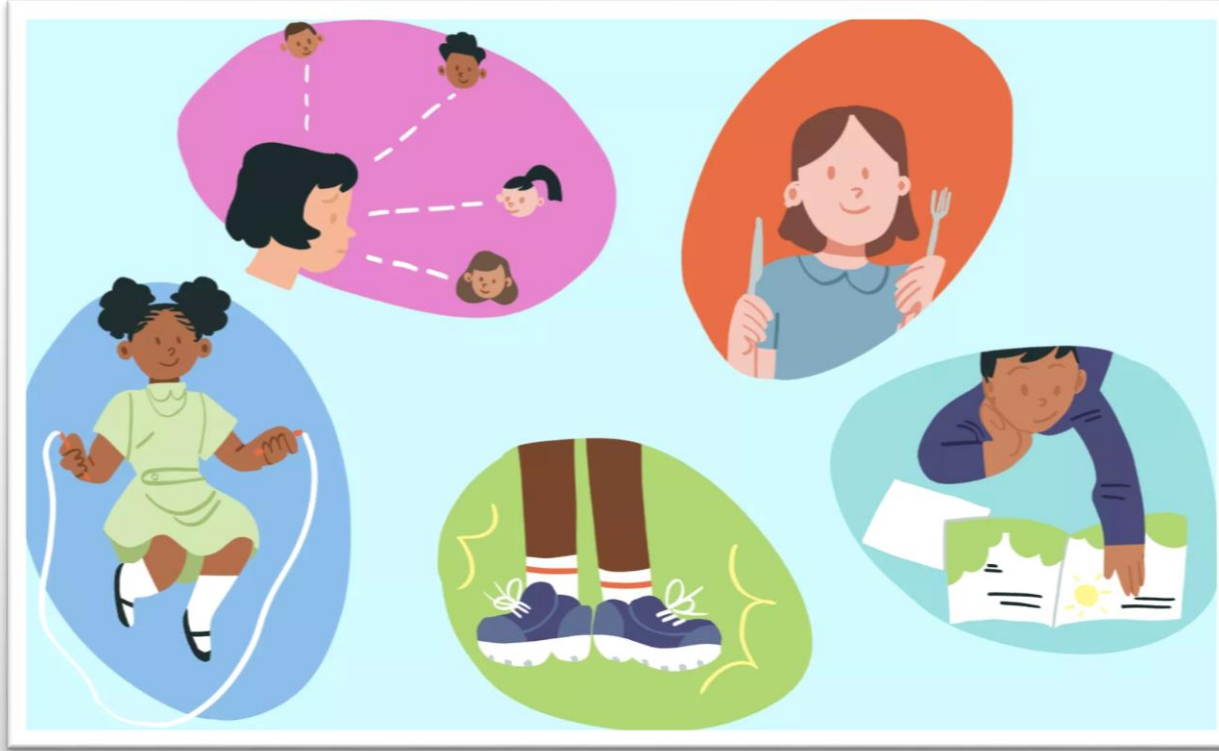
Çocukların Gelişimsel İhtiyaçları

Sosyal

Duygusal

Fiziksel
Psiko-Motor

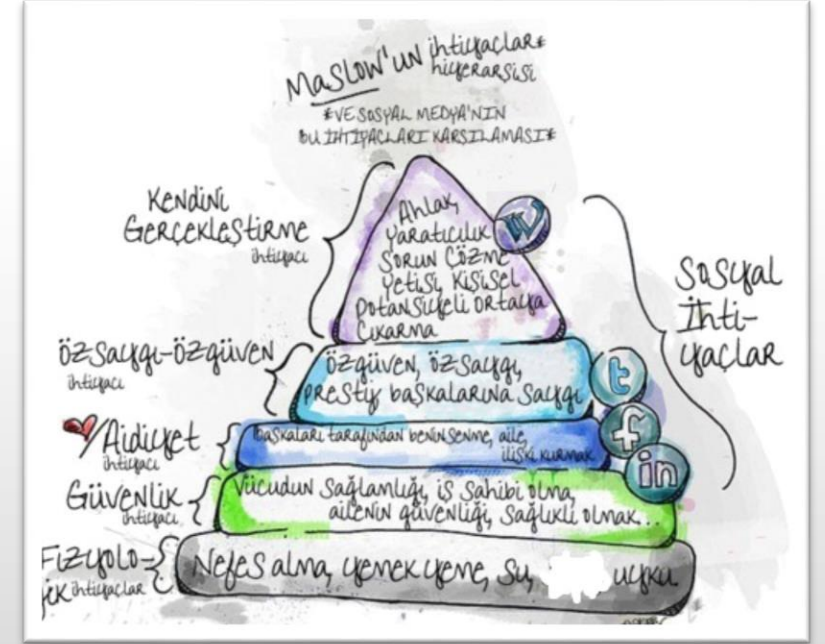
Bilişsel ve
Dil Gelişimi



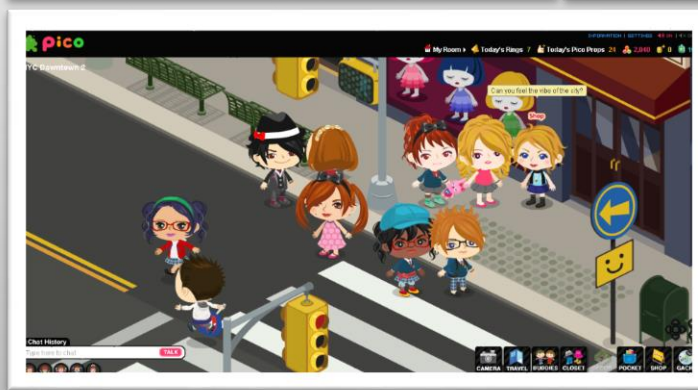
TRT ULUSLARARASI
ÇOCUK
ME ▶ **YASI**
KONFERANSI
2018

Çocukların Gelişimsel İhtiyaçları

- ✓ Fiziksel Etkinlik İhtiyacı
- ✓ Yeterlik ve Başarı İhtiyacı
- ✓ Öz-Tanım, Kimlik Belirleme İhtiyacı
- ✓ Yaratıcı İfade İhtiyacı
- ✓ Olumlu Sosyal Etkileşim İhtiyacı
- ✓ Anlaşılır Sınırlar ve Yapılandırılmışlık İhtiyacı
- ✓ Anlamlı Katılım İhtiyacı
- ✓ Olumlu Yetişkinlerle Güçlü Bağ Kurma İhtiyacı



Dijital Oyun Ve Teknolojik Oyuncaklar Hangi İhtiyaçları Karşılar?



GELİŞİMSEL ÖZELLİKLER

- ✓ Perspektif almaya başlarlar.
- ✓ Empatinin temelleri atılır.
- ✓ Uyulması gereken sosyal kurallar ve normlar olduğunu öğrenmeye başlarlar.
- ✓ Çoğunlukla ebeveynlerin etkisindedir.
- ✓ İlk arkadaşlık ilişkileri gelişir.
- ✓ Bağımsız teknoloji kullanımına giriş.

3-5 Yaş

DİJİTAL OYUN KULLANIMI

- ✓ Korumalı ortamlarda ebeveyn rehberliğinde oyun oynamak
- ✓ Ebeveynlerin cep telefonları ya da uygulamalarında bulunan oyunlar
- ✓ Somut nesnelerin (peluş oyuncak vb.) entegre edildiği dijital oyunlar ve teknolojik /akıllı oyuncaklar

RİSKLER ve GÜÇLÜKLER

- ✓ Sadece çocuklar için uygun olan uygulamaları girildiğinin zannedilmesi
- ✓ Çocuk bakıcısı olarak dijital oyun/akıllı oyuncakların kullanılması
- ✓ Beklenmedik harcamalar (oyun için satın almalar)
- ✓ Aşırı kullanımda dil gelişimi, fiziksel gelişim, sosyal gelişim alanlarının olumsuz etkilenmesi.



GELİŞİMSEL ÖZELLİKLER

- ✓ Düşüncelerini ve duygularını kontrol edebilmede daha becerikliler.
- ✓ Mantıksal düşünmeye eğilim artar.
- ✓ Sembolik oyundan uzaklaşıp kurallı oyun ve gerçekliğe yakın oyunlara yönelim.
- ✓ Arkadaş grubuna dahil olma, akranlar tarafından kabul edilme ihtiyacı.

6-9 Yaş

DİJİTAL OYUN KULLANIMI

- ✓ Dijital ortamların kullanımında artan özerklik.
- ✓ Kişisel tablet ve cep telefonuna sahip olma oranında artış.
- ✓ Oyun konsollarının kullanılmaya başlanması.
- ✓ Kapalı platformlar üzerinden arkadaşlarla oyun oynamak.
- ✓ Yüz-yüze iletişimde güçlük çekenler için tercih edilen oyun ortamları
- ✓ Cinsiyetler arası iletişimde ortak ilgi alanı

RİSKLER ve GÜÇLÜKLER

- ✓ Olası çevrimiçi güvenlik açıkları, tehditleri ve güvenlik tedbirleri hakkında kısıtlı bilgi.
- ✓ Aşırı ödüle maruz kalmaktan dolayı yaşanan teknoloji bağımlılığı, bunun sonucu olarak da teknoloji yoksunluğu krizleri.
- ✓ Çocuğun dijital bağımsızlığını desteklemek ile dijital kullanımını sınırlamak konusunda ebeveynlerin yaşadığı kararsızlık ve tutarsızlık.



GELİŞİMSEL ÖZELLİKLER

- ✓ Gördüklerini sorgulama eğilimindedirler.
- ✓ Eleştirel düşünce gelişmeye başlar ama genelde detaylı analiz etmeden verilen bilgiyi doğru kabul ederler.
- ✓ Sosyal baskıyı farkedebilirler.
- ✓ Utanç duygusunu daha sık yaşarlar.
- ✓ Akran gruplarına uyum sağlamak için kendilerini değiştirme eğilimi gösterirler.
- ✓ Benlik-imagı farkındalığı.
- ✓ Marka farkındalığı, popüler olanı ayırt edebilme.

10-12 Yaş

DİJİTAL OYUN KULLANIMI

- ✓ Kişisel cep telefonu ve tablet sahibi olmak artık bir normdur.
- ✓ Çevrimiçi oyun, akran networkleri ve takımları.
- ✓ Oyun platformlarının bir iletişim aracı olarak da kullanılması.
- ✓ Kimlik arayışı başlangıcı, rol-oyunları, oyunlarda karakter oluşturmak.

RİSKLER ve GÜÇLÜKLER

- ✓ Uygulamaların ve çevrimiçi oyunların «bağımlılık» yapmaya yönelik yapılandırıldığına farkında olmamak.
- ✓ Haz ihtiyacının hemen doyumuna yönelik dürtüsel oyun, uzun vadeli sonuçları düşünmeme eğilimi.
- ✓ Oyun ortamlarında yaratılan sahte kimlikleri gerçek olarak benimsemek.
- ✓ Kullanım kuralları yüzünden aile içi gerilimin artması.



GELİŞİMSEL ÖZELLİKLER

- ✓ Mantık yürütme ve yargılama becerilerini etkileyecek nöropsikolojik değişimler yaşamaya başlarlar.
- ✓ Risk algıları hassasiyet kazanır, risk alma davranışlarında artış gözlenebilir.
- ✓ İdealist, kutuplaşmış düşünceye yönelim başlar.
- ✓ Akranlar önem kazanır.
- ✓ Ailenin kurallı sık sık test edilir.
- ✓ Akran gruplarının bir üyesi olma duygusuna ihtiyaçları vardır.
- ✓ Benlik değerleri, akranlarıyla kendini karşılaştırma ölçütlerinden etkilenir.
- ✓ Ödül aramaya yönelik dürtüsellik.

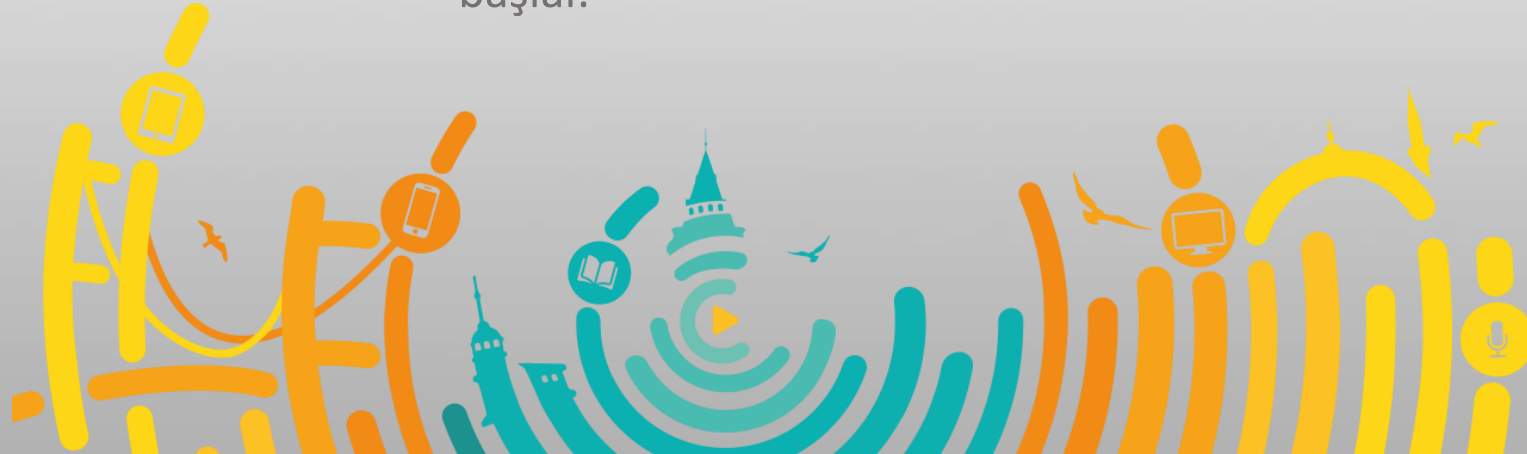
13-15 Yaş

DİJİTAL OYUN KULLANIMI

- ✓ Cep telefonları hem bir eğitim hem de bir eğlence aracıdır.
- ✓ Çevrimiçi ve akranlarıyla oynayabildikleri rol oyunları, takım oluşturarak oynanan oyunlar aracılığıyla kendilerine inşaa ettikleri kimlikleri deneyimlerler.
- ✓ Çevrimiçi oyunlar sırasında yapılan sohbetlerde alınan olumlu geri-bildirimler çok önemlidir.
- ✓ Problem çözme, strateji geliştirme oyunlarına eğilim başlar.

RİSKLER ve GÜÇLÜKLER

- ✓ Risk alırken risklerin onları etkilemeyeceğini düşünmeleri.
- ✓ Oyunlar sırasında paylaşılan bilgilerin nasıl kullanılabileceği konusunda sınırlı anlayış.
- ✓ 18+ üstü oyunlara erişme isteği/eğilimi.
- ✓ Oyun süresi yüzünden dersleri aksatmak ve bu yüzden aile ile çatışmaya girmek.
- ✓ Paralı oyunlara ücretsiz ulaşmak için farkında olmadan yasa dışı web sitelerine giriş yapmak.
- ✓ Benlik imajı ile ilgili kaygılar, sosyal kaygılar, siber zorbalık riski.



GELİŞİMSEL ÖZELLİKLER

- ✓ Yetişkin gibi davranırlar ama davranışlarının uzun süreli sonuçlarını bir yetişkin gibi öngöremezler.
- ✓ Romantik ilişkiler önem kazanmaya başlar, akran ilişkileri aile ilişkilerinden önceliklidir.
- ✓ Ait olduğu akran grubunda daha sabit bir statüye, kimliğe sahiptir.
- ✓ Sağ duyu yerine akranların sözlerine daha çok güvenir.
- ✓ Yetişkin olmaya yönelik kaygılar başlar.

16-18 Yaş

DİJİTAL OYUN KULLANIMI

- ✓ Dijital oyun davranışları üzerinde neredeyse tam bağımsızlık.
- ✓ Strateji oyunları ve akranlarla rekabet edebilecekleri (takım oyunu) oyun tercihleri.
- ✓ Yetişkin oyunlarına (+18) ilgili (şiddet içerikli, gerçekçi grafikleri olan oyunlara yönelme).

RİSKLER ve GÜÇLÜKLER

- ✓ Üniversiteye giriş sınavları sürecinde aşırı oyun oynama, derslerle ilgili sorumlulukları yerine getirememe.
- ✓ Sosyal içe çekilme.
- ✓ Agro kelime, küfür ve erotik imajlara aşırı maruz kalmak.
- ✓ Ebeveynlerle yaşanan gerilimde artış.
- ✓ Dürtüsellik/Kompulsiyonlar
- ✓ Cinsiyet rollerinin aşırı uçlarda algılanması.
- ✓ Siber zorbalık.



Dijital Oyun Oynamak Faydalı mı?

- Dijital oyun oynamanın, tekrar yoluyla kazanılan becerilerin öğrenilmesinde önemli olan beyin devrelerinin daha iyi çalışmasıyla ilişki olduğu;
- Masaüstü sanal ortamların motor becerilerin öğrenilmesini destekleyen beyin sistemlerini desteklediği;
- Haftada 1 saat dijital oyun oynama, daha gelişmiş motor beceriler ve daha yüksek okul başarısı ile ilişkilili olduğu;
- Haftada 2 saat ve daha fazla oynayan çocuklarda bir beceri artış gözlenmediği;
- Haftada 9 saat ve daha fazla oyun oynamanın davranış problemleri, ekran çatışmaları ve azalmış sosyal becerilerle ilişkili olduğu; bulunmuş (Pujol ve diğerleri, 2016).



Teknolojik Oyuncaklarla Oynamak Faydalı mı?

Otizimli çocukların eğitiminde robot kullanımı ile ilgili yapılan araştırmada,

- ✓ İnsanlarla kurdukları göz kontağına oranla robotlarla iki kat daha uzun göz kontağı kurdukları;
- ✓ Kaygı ve rahatsızlık belirtisi olan el çırpması gibi tekrarlayan davranışların insanlarla yapılan seanslarda robotlarla yapılan seanslara göre 3 kat daha sık ortaya çıktığı;
- ✓ Robot ile terapistin aynı anda odada bulunduğu durumlarda, robot ile ilgili soru sormak veya geri bildirim vermek için çocuğun insan terapistle daha çok etkileşime girdiği böylece insan terapist, robot ve çocuk arasında üçgensel bir ilişki kurulmasında robotun etkili olduğu bulunmuştur. (Costa, A. P., ve diğerleri, 2017).



Okulda Dijital Oyun ve Teknolojik Oyuncak

- ✓ Amaç olarak değil araç olarak kullanmak
- ✓ Oyun içeriklerini gerçek hayat ile bağdaştırmak
- ✓ Karar verme, muhakeme edebilme ve iletişim becerileri gibi kazanımları destekleyici tercihler yapmak
- ✓ Bilgi Okuryazarlığı, İnternet Güvenliği, Siber suçlar, Kimlik ve Öz benlik, Dijital Ayakizi ve İtibar, Gizlilik ve Güvenlik, Yaratıcılık, Güven ve Telif Hakları gibi konuları ele almak
- ✓ Müfredattaki öğrenme hedeflerine/kazanımlara uygun içerik seçmek
- ✓ Öğrenmeye yönelik kanıtları/göstergeleri belirleyip bunları değerlendirme için kullanmak



Öneriler

- ✓ 3 yaşından önce ekran (tablet, cep telefonu oyunları) kullanımı önerilmez.
- ✓ 3 yaşından itibaren günde toplam 2 saatten fazla ekran karşısında (televizyon izlemek veya oyun oynamak için) bulunmamalıdır.
- ✓ Dijital oyunlar ya da Teknolojik (akıllı) Oyuncaklarla oynama süreleri sınırlandırılmalı ama bir pekiştirici olarak (ödül veya ceza) kullanılmamalı. Oyun ve eğlence çocuğun temel hakkıdır.
- ✓ Çocuğun yaşına, gelişim düzeyine, ilgilerine, cinsiyetine uygun olması, eğitsel bir değer taşıması, olumlu örnekler sunması, yaşamla bağlantı kurmayı sağlaması, şiddet, korku, cinsellik gibi öğeler içermemesi ve uygulamalarda reklamların olmaması sayılabilir.
- ✓ Oyun sürelerini kontrol etmek için Uygulama Kullanmak: Game Time Limit for Parents, Google Family Link vb.
- ✓ Oyun konsolları ve dijital oyunları evin ortak kullanım alanlarında oynamaları sağlanmalı.
- ✓ Dijital oyunların ve akıllı oyuncakların psikolojik ve pedagojik değerlendirmesini yapacak bir mekanizma oluşturulması.



Sorular Teşekkür Ederim

billurcakirer@gmail.com

Twitter: @pskdrbillur

