

İlkokul Dönemindeki Çocukların Dijital Oyun Tercihlerinin Sosyal Etkileşimlerine İlişkin Öğretmen Görüşleri

Zeynep Filik¹, Nurten Ekizoğlan², Lale Karatepe³, Esra Kaysı⁴

DOI 10.5281/zenodo.15463505

Özet

Bu araştırmanın amacı, ilkokul dönemindeki çocukların dijital oyun tercihlerinin sosyal etkileşimlerine ilişkin öğretmen görüşlerini incelemektir. Bu çalışmada nitel yöntem tercih edilmiş olup durum çalışması deseninde tasarlanmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu 12 öğretmen oluşturmuştur. Çalışma grubu, ölçüt örnekleme yaklaşımı kullanılarak seçilmiştir. Veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından oluşturulan açık uçlu sorulardan oluşan bir yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşmeler, katılımcılar ile yapılan yüz yüze görüşmelerle gerçekleştirilmiştir. Çalışma verileri içerik analizi yapılarak çözümlenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre, dijital oyunların öğrencilerin sosyal etkileşimlerinde hem olumlu hem de olumsuz etkiler oluşturduğu görülmüştür. Öğrenciler arasında ortak ilgi alanları oluşmasına ve bazı sosyal becerilerin gelişmesine katkı sağlarken, yüz yüze iletişimde azalma ve empati eksikliği gibi olumsuz sonuçlar da ortaya çıkmıştır. Ayrıca, oyun içerikleri ve oynama süreleri üzerinde velilerin ve öğretmenlerin yönlendirici rollerinin önemli olduğu belirlenmiştir. Dijital oyunların etkilerini dengeleyebilmek için okul-veli iş birliğinin güçlendirilmesi ve alternatif sosyal etkinliklerin artırılması önerilmiştir. Bu bulgular doğrultusunda, dijital oyun kullanımına yönelik bilinçlendirme çalışmalarının eğitim süreçlerine entegre edilmesi gerektiği sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: ilkokul, sosyal etkileşim, dijital oyun.

Teachers' views on the social interactions of primary school children's digital game preferences

Abstract

This study aims to examine teachers' views on the social interactions related to digital game preferences among primary school children. A qualitative method was employed in this study, and the design utilised a case study approach. The study group consisted of 12 teachers. The study group was selected using the criterion sampling approach. A semi-structured interview form consisting of open-ended questions created by the researchers was used as a data collection tool. The interviews were conducted through face-to-face interviews with the participants. The study data were analysed using content analysis. According to the study's results, it was observed that digital games have both positive and negative effects on students' social interactions. While they contributed to the formation of shared interests among students and the development of specific social skills, adverse outcomes, such as a decline in face-to-face communication and a lack of empathy, also emerged. Additionally, the guiding roles of parents and teachers regarding game content and playing time were found to be important. To balance the effects of digital games, it is suggested that school-parent cooperation should be strengthened and alternative social activities should be increased. In line with these findings, it was concluded that awareness-raising activities regarding the use of digital games should be integrated into educational processes.

Keywords: elementary school, social interaction, digital games.

¹ Öğretmen, Millî Eğitim Bakanlığı, filikzypn@gmail.com

² Öğretmen, Millî Eğitim Bakanlığı, nrtu_uyguner@hotmail.com

³ Öğretmen, Millî Eğitim Bakanlığı, lalekaratepe@gmail.com

⁴ Psikolojik Danışman, Millî Eğitim Bakanlığı, esrakys@gmail.com

Giriş

Teknolojinin günlük yaşamın her alanına nüfuz etmesiyle birlikte, dijital oyunlar da çocukların sosyal, bilişsel ve duygusal gelişim süreçlerinde önemli bir yer edinmiştir. Özellikle ilköğretim çağındaki öğrencilerin dijital oyunlara yönelik yoğun ilgisi, eğitimciler ve araştırmacılar tarafından dikkatle incelenmesi gereken bir alan olarak ortaya çıkmıştır. Çocukların dijital oyun tercihleri, yalnızca bireysel gelişimlerini değil, aynı zamanda akran ilişkileri, iletişim becerileri ve sosyal etkileşim biçimlerini de doğrudan etkileyebilmektedir (Russo, Kalogeropoulos, Bragg, & Heyeres, 2024).

Dijital oyunlar, öğrenme süreçlerinde motivasyonu artırma, problem çözme becerilerini destekleme ve çeşitli akademik kazanımlara ulaşmayı kolaylaştırma potansiyeline sahip araçlar olarak görülmektedir (Ishak, Hasran, & Din, 2023). Bununla birlikte, oyunların çocukların sosyal ilişkilerine ve grup içi etkileşimlerine etkisi üzerine yapılan çalışmalar, bu etkinin her zaman olumlu yönde olmadığını göstermektedir. Slutsky ve arkadaşlarının (2021) yaptığı kültürlerarası çalışmada, teknolojinin erken çocukluk döneminde kullanımına yönelik öğretmen görüşlerinde, dijital araçların çocukların serbest oyun zamanlarını sınırlandırabileceği ve yüz yüze etkileşimi azaltabileceği vurgulanmıştır.

Öğrencilerin dijital oyunlar aracılığıyla dil öğrenim süreçlerini nasıl algıladıklarını inceleyen Belda-Medina ve Calvo-Ferrer (2022), öğretmen adaylarının dijital oyun tabanlı öğrenmeye karşı olumlu tutum geliştirdiğini, ancak bu sürecin dikkatle planlanması gerektiğini belirtmişlerdir. Xie, Wang ve Hooshyar (2021) ise, öğrenciler, veliler ve öğretmenler arasında dijital oyunların öğrenmeye katkısına yönelik algıların farklılık gösterdiğini ve bu algıların birbirlerini karşılıklı etkilediğini ifade etmişlerdir. Bu bulgular, dijital oyunların çocukların sosyal etkileşimlerini şekillendirmede çeşitli faktörlere bağlı olarak farklı sonuçlar doğurabileceğini göstermektedir.

Özellikle cinsiyet faktörünün, çocukların dijital oyun deneyimlerinde belirleyici olabileceği görülmektedir. Hartmann ve Klimmt (2006) tarafından yapılan çalışmada, kız çocuklarının dijital oyunlara karşı erkek çocuklara kıyasla daha mesafeli oldukları ve bu durumun oyun ortamlarındaki sosyal katılımlarını etkileyebileceği belirtilmiştir. Benzer şekilde, Hsi (2007) günlük yaşamdaki dijital aktivitelerin, çocukların öğrenme deneyimlerini ve sosyal etkileşim kalıplarını dönüştürdüğünü ortaya koymuştur.

Aile faktörünün çocukların dijital oyun tercihlerine ve sosyal ilişkilerine etkisi de literatürde önemli bir yer tutmaktadır. Karaca, Aral ve Kaya (2025) tarafından yapılan çalışmada, ebeveynlerin eğitim düzeyinin, çocukların dijital oyun bağımlılığı ve akran ilişkileri üzerinde belirleyici bir etkisi olduğu bulunmuştur. Ebeveynlerin bilinçli yönlendirmesi, çocukların dijital oyun kullanımını daha sağlıklı bir çerçevede sürdürmelerine katkı sağlayabilmektedir.

Çocukların dijital oyunlar aracılığıyla anlam inşa süreçlerini inceleyen Mertala ve Meriläinen (2019), çocukların oyun deneyimlerini kendi sosyal dünyalarını yorumlamak ve yeni ilişkiler kurmak için aktif şekilde kullandıklarını ortaya koymuştur. Bu sonuçlar, dijital oyunların yalnızca bir eğlence aracı olmadığını, aynı zamanda çocukların sosyal kimlik gelişiminde ve grup içi rollerini benimsemelerinde de etkili olabileceğini göstermektedir.

Öte yandan, dijitalleşme sürecinin çocuk oyunlarının doğasını değiştirdiğine dikkat çeken Istenič ve arkadaşları (2023), ebeveynlerin, çocukların dijital oyunlar yoluyla edindikleri deneyimlere yönelik ikircikli tutumlar sergilediklerini belirtmiştir. Bu durum, okul öncesi ve

ilkokul çağındaki çocukların oyun tercihlerinde hem geleneksel hem de dijital oyunların bir arada bulunduğu hibrit bir yapının oluşmasına neden olmaktadır.

Vasalou, Khaled, Holmes ve Gooch (2017), özellikle öğrenme gücüyle yaşayan çocuklar için dijital oyunların sosyal yapılandırmacı bir öğrenme ortamı sunduğunu ve bu ortamda çocukların grup çalışması ve iletişim becerilerinin güçlenebileceğini belirtmiştir. Ancak, bu durumun her çocuk için geçerli olmayabileceği ve oyun tasarımının bireysel ihtiyaçlara uygun olması gerektiği de vurgulanmıştır.

Dijital oyunların öğretim süreçlerindeki yeri ve öğretmenlerin tercihlerine ilişkin yapılan çalışmalarda, öğretmenlerin bazı durumlarda dijital oyunları tercih ederken, bazı durumlarda geleneksel oyunlara yöneldikleri görülmüştür (Russo, Roche, Russo, & Kalogeropoulos, 2024). Özellikle matematik öğretiminde hem dijital hem de dijital olmayan oyunların kullanımı, öğrencilerin öğrenme motivasyonu ve sosyal etkileşimleri üzerinde farklı etkiler yaratabilmektedir.

Moreno-Morilla, Guzmán-Simón ve García-Jiménez (2021), İspanyol ilkokullarında yapılan bir çalışmada, dijital okuryazarlığın hem okul içinde hem de okul dışında öğrenci sosyalizasyonuna önemli katkılar sunduğunu belirtmiştir. Ancak dijital okuryazarlık düzeyindeki eksikliklerin, öğrenciler arasında dijital oyun temelli iletişim ve iş birliği süreçlerinde sorunlar yaratabileceği de ifade edilmiştir.

Hanghøj, Kabel ve Jensen (2022) tarafından yapılan incelemeye göre, hem ana dil (L1) hem de ikinci dil (L2) öğreniminde dijital oyunların dil becerilerini geliştirmede etkili olduğu, ancak öğrenciler arasındaki iletişim biçimlerinin bu süreçte farklılaştığı görülmüştür. Bu durum, dijital oyunların yalnızca bireysel öğrenmeyi değil, aynı zamanda sosyal öğrenmeyi de destekleyebileceğini göstermektedir.

Son olarak, Alotaibi (2024) tarafından yürütülen sistematik derlemede, erken çocukluk döneminde dijital oyun tabanlı öğrenmenin bilişsel gelişim üzerinde olumlu etkileri olduğu, ancak sosyal becerilerin gelişimi açısından oyun içeriklerinin niteliğinin kritik öneme sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Tüm bu çalışmalar ışığında, dijital oyunların ilkokul dönemi öğrencilerinin sosyal etkileşimleri üzerindeki etkisinin çok boyutlu bir yapıya sahip olduğu anlaşılmaktadır. Çocukların oyun tercihleri, bireysel gelişim süreçleri kadar akran ilişkilerini, iletişim biçimlerini ve sosyal rollerini de şekillendirmektedir. Dolayısıyla, bu araştırmada, öğretmenlerin gözlemleri üzerinden ilkokul dönemindeki çocukların dijital oyun tercihleri ile sosyal etkileşimleri arasındaki ilişkiyi anlamaya yönelik kapsamlı bir değerlendirme yapılması amaçlanmıştır. Günümüzde dijital oyunlar, çocukların günlük yaşamlarının ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Özellikle ilkokul çağındaki çocuklar, dijital oyunlar aracılığıyla sadece eğlenmekle kalmamakta, aynı zamanda sosyal beceriler, iletişim stratejileri ve grup dinamikleri konusunda da çeşitli deneyimler kazanmaktadırlar. Bu durum, dijital oyunların çocukların sosyal etkileşimlerini nasıl etkilediğinin daha yakından incelenmesini gerekli kılmaktadır.

Bu araştırma, ilkokul dönemindeki öğrencilerin dijital oyun tercihleri ile sosyal etkileşim düzeyleri arasındaki ilişkiye odaklanarak, bu alandaki literatüre önemli katkılar sunmayı amaçlamaktadır. Literatürde dijital oyunların bilişsel gelişim üzerindeki etkileri sıklıkla ele alınmış olmasına rağmen, oyun tercihlerinin öğrenciler arası sosyal ilişkiler üzerindeki etkilerine yönelik çalışmalar sınırlıdır. Özellikle öğretmenlerin gözlemlerine dayalı saha verilerine ulaşmak, mevcut bilgi birikiminin sahaya dayalı gerçekçi verilerle desteklenmesine

katkı sağlayacaktır. Araştırmanın bir diğer önemi, dijital oyunların olumlu ve olumsuz sosyal etkilerini dengeli bir şekilde ele alarak, eğitim ortamlarında yapılacak bilinçli yönlendirmelere ışık tutmasıdır. Bu bağlamda öğretmenler, veliler ve eğitim politikacıları için öğrencilerin dijital oyun alışkanlıklarını daha sağlıklı yönetmeye yönelik somut öneriler geliştirme fırsatı elde edecektir. Ayrıca, çocukların dijital oyunlar yoluyla kazandıkları sosyal deneyimlerin, uzun vadede iletişim becerileri, empati düzeyleri ve grup çalışmasına uyum gibi kritik sosyal beceriler üzerindeki etkilerini anlamak, eğitim ve rehberlik süreçlerini daha etkili hale getirecektir. Bu nedenlerle çalışma, hem akademik bilgi üretimi hem de pratik eğitim uygulamaları açısından önemli bir boşluğu doldurmayı hedeflemektedir.

Bu bilgiler kapsamında çalışmanın temel amacı, ilkökul dönemindeki çocukların dijital oyun tercihlerinin sosyal etkileşimlerine ilişkin öğretmen görüşlerini incelemektir. Bu amaçla aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

- 1) Öğretmenlere göre, ilkökul öğrencilerinin en çok tercih ettiği dijital oyun türleri nelerdir ve bu tercihler hangi faktörlere bağlıdır?
- 2) Öğretmenlere göre, dijital oyun oynayan öğrencilerin sosyal becerilerinde, iletişim kurma ve arkadaş ilişkileri geliştirme süreçlerinde ne tür değişimler gözlemlenmektedir?
- 3) Öğretmenlere göre, dijital oyunların ilkökul öğrencilerinin grup çalışmalarına ve sınıf içi etkileşimlerine olan etkileri nasıldır?
- 4) Öğretmenlere göre, öğrencilerin dijital oyun kullanımını daha sağlıklı ve sosyal gelişimi destekleyecek şekilde yönlendirmek için hangi stratejiler ve uygulamalar önerilmektedir?

Yöntem

Araştırmanın modeli

Bu araştırmada, nitel araştırma yöntemlerinden fenomenoloji deseni kullanılmıştır. Fenomenolojik yaklaşım, bireylerin belirli bir olguya ilişkin yaşantılarını ve bu yaşantılara yükledikleri anlamları ortaya çıkarmayı amaçlar (Creswell, 2017). Bu çalışmada, öğretmenlerin ilkökul öğrencilerinin dijital oyun tercihlerinin sosyal etkileşimleri üzerindeki etkilerine yönelik deneyim ve algıları derinlemesine incelenmiştir. Öğretmenlerin gözlemlerine ve kişisel deneyimlerine dayalı bilgiler toplanarak, öğrencilerin dijital oyun alışkanlıklarının sosyal yaşamlarına nasıl yansıdığı anlaşılmasına çalışılmıştır. Veriler, yarı yapılandırılmış görüşme yöntemi ile toplanmıştır.

Çalışma grubu

Çalışma grubunu, ilkökul düzeyinde görev yapan ve dijital oyunların öğrenciler üzerindeki etkileri hakkında gözlem yapabilecek deneyime sahip 12 öğretmen oluşturmuştur. Katılımcılar, amaçlı örnekleme yöntemi ile belirlenmiştir. Amaçlı örnekleme, araştırma konusuna en fazla katkı sağlayacak bireylerin bilinçli bir şekilde seçilmesini hedefler (Patton, 2002). Farklı yaş, mesleki deneyim ve okul türlerinden öğretmenlerin seçilmesine özen gösterilmiş ve böylece maksimum çeşitlilik sağlanmıştır (Yıldırım & Şimşek, 2018). Çalışma grubuna ilişkin demografik bilgiler, "Tablo 1"de ayrıntılı olarak sunulmuştur.

Tablo 1: Araştırmaya katılanların demografik değişkenleri

Katılımcı	Cinsiyet	Yaş Aralığı	Bölüm	Mesleki Deneyim	Görev Yeri
K1	Kadın	30-39	İlkokul	6-10 yıl	İl Merkezi
K2	Erkek	20-29	İlkokul	0-5 yıl	İlçe Merkezi
K3	Kadın	40-49	İlkokul	11-15 yıl	İl Merkezi
K4	Kadın	30-39	İlkokul	6-10 yıl	İl Merkezi
K5	Erkek	20-29	İlkokul	0-5 yıl	İl Merkezi
K6	Kadın	30-39	İlkokul	6-10 yıl	İl Merkezi
K7	Kadın	40-49	İlkokul	11-15 yıl	İlçe Merkezi
K8	Erkek	30-39	İlkokul	6-10 yıl	İl Merkezi
K9	Kadın	50+	İlkokul	16 yıl ve üzeri	Köy/Kırsal
K10	Erkek	40-49	İlkokul	11-15 yıl	İlçe Merkezi
K11	Kadın	20-29	İlkokul	0-5 yıl	İl Merkezi
K12	Erkek	30-39	İlkokul	16 yıl ve üzeri	İl Merkezi

Araştırmaya katılan 12 öğretmenin 7'si kadın, 5'i erkektir. Katılımcıların yaş dağılımına bakıldığında, 5 öğretmen 30-39 yaş aralığında, 3'ü 20-29 yaş, 3'ü 40-49 yaş ve 1'i 50 yaş üzerindedir. Mesleki deneyim süresine göre öğretmenlerin 4'ü 6-10 yıl, 3'ü 0-5 yıl, 3'ü 11-15 yıl ve 2'si 16 yıl ve üzeri deneyime sahiptir. Görev yerlerine göre 7'si il merkezinde, 4'ü ilçe merkezinde, 1'i kırsal bölgede çalışmaktadır.

Veri toplama aracı

Araştırmanın verileri, araştırmacılar tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak toplanmıştır. Görüşme formunda, katılımcıların demografik bilgilerini belirlemeye yönelik soruların yanı sıra, öğrencilerin dijital oyun tercihleri ile sosyal etkileşimleri arasındaki ilişkiyi sorgulayan dört açık uçlu soru yer almaktadır. Sorular, konuya ilişkin literatür incelenerek hazırlanmış ve uzman görüşleri doğrultusunda yenilenmiştir. Ayrıca, formun anlaşılabilirliğini test etmek amacıyla iki öğretmenle pilot uygulama gerçekleştirilmiş ve elde edilen geri bildirimlere göre gerekli düzenlemeler yapılmıştır.

Görüşmeler, yüz yüze veya çevrim içi ortamda gerçekleştirilmiş, görüşmeler sırasında ses kaydı alınmamış; bunun yerine araştırmacılar detaylı notlar tutarak katılımcı ifadelerini kayıt altına almıştır. Görüşmeler ortalama 30-45 dakika sürmüştür ve katılımcıların rahatlıkla düşüncelerini ifade edebileceği bir ortam sağlanmıştır.

Verilerin analizi

Araştırmada elde edilen veriler içerik analizi yöntemi ile değerlendirilmiştir. İçerik analizi, verilerin sistematik bir biçimde kodlanarak tema ve alt temalara ayrılmasını sağlar (Yıldırım & Şimşek, 2018). Analiz süreci şu aşamalar doğrultusunda yürütülmüştür:

1. Görüşme notlarının dikkatlice okunarak ön kodların belirlenmesi,
2. Benzer kodların bir araya getirilerek temaların oluşturulması,
3. Temalar arasında ilişki kurulması ve bütüncül bir yapı elde edilmesi,
4. Katılımcı görüşlerinden doğrudan alıntılar yapılarak analiz bulgularının desteklenmesi.

Bu süreç sonunda öğretmenlerin gözlemleri; oyun tercihleri, sosyal beceri değişimleri, sınıf içi iletişim ve yönlendirme uygulamaları olmak üzere dört ana tema altında toplanmıştır.

Geçerlik ve güvenilirlik

Araştırmada geçerlik ve güvenilirlik sağlamak için çeşitli önlemler alınmıştır. Lincoln ve Guba (1985) tarafından önerilen kriterler doğrultusunda;

- İnandırıcılık: Analizlerde doğrudan katılımcı alıntılarına yer verilerek görüşlerin yansıtılması sağlanmıştır.
- Aktarılabilirlik: Farklı yaş, deneyim ve okul türlerinden öğretmenlerin katılımı sağlanarak çeşitli bakış açıları elde edilmiştir.
- Tutarlılık: Veriler analiz edildikten sonra kodlar ve temalar bir başka araştırmacı ile karşılaştırılarak tutarlılık kontrolü yapılmıştır.
- Teyit Edilebilirlik: Araştırma süreci ayrıntılı şekilde belgelendirilmiş ve uzman görüşleri alınarak analizlerin doğruluğu güçlendirilmiştir.

Bu yöntemlerle çalışmanın güvenilirliği ve bulguların akademik geçerliği artırılmıştır.

Bulgular

Amaçlar doğrultusunda, öğretmenlerin deneyimleri ve görüşleri analiz edilerek ilkökul öğrencilerinin dijital oyun tercihleri ile sosyal etkileşimleri arasındaki ilişkiye yönelik çıkarımlar yapılmıştır.

İlkokul öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıkları hakkında genel gözlemleriniz nelerdir? Hangi tür oyunları daha çok tercih ettiklerini düşünüyorsunuz?

Yapılan analizler sonucunda öğretmenlerin görüşleri; oyun türleri tercihleri, oyun süreleri, oyunlara erişim kolaylığı ve velilerin rolü olmak üzere dört tema altında toplanmıştır. Ortaya çıkan temalar ve kodlar Tablo 2’de sunulmuştur.

Tablo 2. İlkokul öğrencilerinin dijital oyun tercihlerine yönelik genel gözlemler

Temalar	Kodlar	f
Oyun Türleri Tercihleri	Aksiyon/macera oyunları	7
	Strateji ve zekâ oyunları	5
	Spor oyunları	4
Oyun Süreleri	Günlük uzun süreli oyun oynama	6
	Kısa süreli ve kontrollü oyun oynama	3
Oyunlara Erişim Kolaylığı	Mobil cihazlar üzerinden erişim	8
	Konsol ve bilgisayar kullanımı	5
Velilerin Rolü	Oyun süresi ve içerik kontrolü	6
	Oyun seçiminde özgürlük tanıma	4

Öğretmenler, ilkökul öğrencilerinin en çok aksiyon/macera türündeki oyunlara ilgi gösterdiğini belirtmişlerdir. Strateji ve zekâ geliştirici oyunlar da tercihler arasında yer alsa da, özellikle aksiyon temalı oyunlar ön plana çıkmaktadır:

“Çocuklar genellikle hızlı ve aksiyon dolu oyunlara yöneliyor. Sessiz veya düşünmeyi gerektiren oyunlara ilgileri daha düşük oluyor.” (K5)

Öğrencilerin oyun oynama süreleri konusunda ise öğretmenler iki farklı eğilimden bahsetmiştir: Bir kısmı uzun süreler oyun oynarken, bir kısmı ise aile kontrolü altında kısa süreli oyun oynamaktadır:

“Günde birkaç saatten fazla oyun oynayan öğrencilerim var. Özellikle hafta sonları kontrol tamamen kayboluyor.” (K3)

Öğrencilerin dijital oyunlara ulaşım yolları incelendiğinde, çoğunluğunun mobil cihazlar üzerinden oyun oynadığı belirtilmiştir. Konsol ve bilgisayar kullanımının ise daha sınırlı olduğu görülmektedir:

“Hemen hemen hepsinin elinde bir telefon var. Tablet veya telefon üzerinden oyun oynuyorlar.” (K7)

Velilerin bu süreçteki etkisi hakkında öğretmenler farklı görüşler dile getirmiştir. Bazı veliler çocuklarının oyun sürelerini ve içeriklerini kontrol ederken, bazıları özgürlük tanıyarak çocukların seçimlerini serbest bırakmaktadır:

“Bazı veliler çocuklarının hangi oyunları oynadığını bilmiyor. Bazıları da sıkı takipte. İki arasında büyük bir fark oluşuyor.” (K11)

Öğretmenlerin gözlemleri, dijital oyunların içerik ve süre bakımından öğrencilerin sosyal ve akademik hayatlarına etkili bir şekilde yansıdığını göstermektedir. Özellikle velilerin denetim düzeyi, öğrencilerin oyun alışkanlıklarının şekillenmesinde belirleyici rol oynamaktadır.

Dijital oyun oynayan öğrencilerde sosyal etkileşim (arkadaş ilişkileri, iletişim becerileri vb.) açısından ne gibi değişimler gözlemliyorsunuz?

Yapılan analizler sonucunda öğretmenlerin görüşleri; sosyal beceri değişimleri, arkadaşlık ilişkileri, iletişim biçimleri ve duygusal etkiler olmak üzere dört tema altında toplanmıştır. Ortaya çıkan temalar ve kodlar Tablo 3’te sunulmuştur.

Tablo 3. Dijital oyunların sosyal etkileşim üzerindeki etkilerine yönelik görüşler

Temalar	Kodlar	f
Sosyal Beceri Değişimleri	İş birliği yapabilme becerisi artışı	5
	Yüz yüze iletişim becerisinde azalma	7
Arkadaşlık İlişkileri	Ortak oyunlar üzerinden yeni arkadaşlıklar	6
	Arkadaş ilişkilerinde yüzeysellik	5
İletişim Biçimleri	Dijital ortamda iletişim tercih edilmesi	8
	Anlık yüzeysel iletişim kurma	6
Duygusal Etkiler	Empati becerisinde azalma	5
	Rekabet duygusunun artması	6

Öğretmenler, dijital oyunların bazı öğrencilerde iş birliği yapabilme becerilerini artırdığını belirtmişlerdir. Özellikle çok oyunculu oyunlar üzerinden takım çalışması gelişebilmektedir:

“Bazı oyunlar çocukların birlikte strateji kurmasını sağlıyor. Birlikte hareket etmeyi öğreniyorlar.” (K4)

Bununla birlikte, dijital oyunlar yüz yüze iletişim becerilerinde azalmaya yol açabilmektedir:

“Sınıfta birbirleriyle konuşmaktan çok, oyunlardaki karakterlerle iletişim kurar gibi davranıyorlar.” (K9)

Arkadaşlık ilişkilerinde gözlemlenen değişimler arasında hem yeni arkadaşlıkların kurulması hem de ilişkilerin daha yüzeysel hale gelmesi bulunmaktadır:

“Ortak oynadıkları oyunlar sayesinde yeni arkadaş ediniyorlar, ama ilişkiler çok sığ, derin bağlar kuramıyorlar.” (K1)

İletişim biçimi açısından çocukların, yüz yüze iletişim yerine dijital mesajlaşma veya kısa süreli anlık sohbetleri tercih ettiği ifade edilmiştir:

“Yan yana olduklarında bile birbirlerine mesaj atarak iletişim kurabiliyorlar.” (K8)

Duygusal etkiler açısından, dijital oyunlar empati yeteneklerinde azalmaya ve rekabet duygusunun artmasına neden olabilmektedir:

“Kazanmak için her yolu mubah gören bir tavır geliyor. Empati yapmayı unutuyorlar.” (K12)

Sonuç olarak, dijital oyunlar çocukların sosyal beceri gelişiminde hem olumlu hem olumsuz etkiler yaratmakta, özellikle yüz yüze iletişim becerilerinde düşüşe neden olabilmektedir.

Dijital oyunların öğrencilerin grup çalışmalarına, arkadaş edinme süreçlerine veya sınıf içi iletişimlerine etkisi hakkında neler söyleyebilirsiniz?

Yapılan analizler sonucunda öğretmenlerin görüşleri; grup çalışması dinamikleri, arkadaş edinme süreci ve sınıf içi iletişim kalitesi olmak üzere üç tema altında toplanmıştır. Ortaya çıkan temalar ve kodlar Tablo 4’te sunulmuştur.

Tablo 4. Dijital oyunların grup çalışmaları ve sınıf içi iletişime etkisi

Temalar	Kodlar	f
Grup Çalışması Dinamikleri	Takım çalışması becerisinde artış	6
	Bireysel çalışmaya yönelme eğilimi	5
Arkadaş Edinme Süreci	Oyun arkadaşlığı üzerinden bağ kurma	7
	Gerçek arkadaşlık kurmada zorluk	4
Sınıf İçi İletişim Kalitesi	İletişimde dijitalleşme eğilimi	6
	Yüz yüze iletişimde çekingenlik artışı	5

Öğretmenler, dijital oyunların grup çalışması yaparken bazı öğrencilerde takım çalışması becerisini artırdığını belirtmiştir:

“Takım oyunları oynayan çocuklar grup çalışmalarında daha hızlı organize oluyorlar.” (K2)

Ancak, bazı öğrencilerde bireysel çalışmaya yönelme eğilimi de gözlemlenmiştir:

“Kendi başına oynamaya alışan öğrenciler, grup işlerinde çekingen davranabiliyor.” (K6)

Arkadaş edinme süreci açısından, dijital oyunlar yeni arkadaşlıklar kurulmasını kolaylaştırırken, bu ilişkilerin derinleşmesinde sorunlar yaşanabilmektedir:

“Online ortamda arkadaş olunuyor ama gerçek hayatta bu bağlar çok zayıf kalıyor.” (K11)

Sınıf içi iletişimde ise dijitalleşme eğilimi artmakta, öğrenciler yüz yüze iletişimde daha çekingen davranabilmektedir:

“Sınıfta sohbet etmek yerine dijital mesajlar üzerinden iletişim kurmayı tercih eden öğrenciler var.” (K10)

Sonuç olarak, dijital oyunlar grup çalışması ve arkadaşlık kurma üzerinde hem destekleyici hem de sınırlayıcı etkiler yaratabilmektedir.

Öğrencilerin dijital oyun tercihlerini ve bu tercihlerin sosyal etkileşimlerine olan etkilerini geliştirmek veya yönlendirmek için öğretmenler olarak ne tür uygulamalar yapıyorsunuz ya da yapılmasını öneriyorsunuz?

Yapılan analizler sonucunda öğretmenlerin önerileri; bilinçlendirme çalışmaları, alternatif etkinlikler sunma, veli iş birliği ve dijital okuryazarlık eğitimi olmak üzere dört tema altında toplanmıştır. Ortaya çıkan temalar ve kodlar Tablo 5’te sunulmuştur.

Tablo 5. Dijital oyun tercihlerini yönlendirmeye yönelik öğretmen uygulamaları ve önerileri

Temalar	Kodlar	f
Bilinçlendirme Çalışmaları	Oyun içerikleri hakkında bilgilendirme	6
	Sağlıklı oyun süreleri belirleme	5
Alternatif Etkinlikler	Sosyal oyunlar ve açık hava etkinlikleri	7
	Grup çalışmaları ve drama etkinlikleri	5
Veli İş Birliği	Veli toplantılarında bilgilendirme	6
	Evde oyun süresinin izlenmesi	5
Dijital Okuryazarlık Eğitimi	Dijital riskler ve fırsatlar konusunda eğitim	6

Öğretmenler, dijital oyun tercihlerinin etkilerini olumlu yönde değiştirmek için öğrencileri bilinçlendirmeye yönelik çalışmalar yaptıklarını belirtmişlerdir:

“Öğrencilere hangi tür oyunların daha sağlıklı olduğunu anlatıyoruz.” (K7)

Ayrıca, oyun sürelerini sınırlama ve kontrol etmenin önemli olduğunu vurgulamışlardır:

“Her gün için belirli bir oyun süresi oluşturulması gerektiğini anlatıyoruz.” (K3)

Alternatif etkinliklerin sunulmasının öğrencilerin sosyal etkileşimlerini geliştirdiği ifade edilmiştir:

“Drama, spor gibi etkinliklerle öğrencilerin birlikte zaman geçirmelerini sağlıyoruz.” (K1)

Veli iş birliği de önemli görülmüş ve veli toplantılarında oyun içerikleri ve süreleri hakkında bilgilendirme yapıldığı belirtilmiştir:

“Velilerle görüşüp çocuklarının ne tür oyunlar oynadığını ve sürelerini takip etmelerini öneriyoruz.” (K5)

Son olarak, öğretmenler dijital okuryazarlık eğitimlerinin artırılması gerektiğini belirtmişlerdir:

“Çocukların dijital dünyadaki riskleri ve doğru kullanımı öğrenmeleri şart.” (K12)

Sonuç olarak, öğretmenlerin bilinçlendirme, alternatif etkinlikler, veli iş birliği ve dijital eğitim uygulamaları ile öğrencilerin dijital oyun tercihlerinin ve sosyal etkileşimlerinin daha sağlıklı bir zemine oturtulabileceği ortaya çıkmıştır.

Sonuç ve tartışma

Bu çalışmada elde edilen bulgulara göre, ilkokul öğrencileri en çok aksiyon/macera, strateji/zeka ve spor temalı dijital oyunları tercih etmektedir. Öğrencilerin dijital oyunlara erişimlerinin büyük ölçüde mobil cihazlar aracılığıyla gerçekleştiği, bu durumun da oyun tercihlerini etkilediği gözlemlenmiştir. Ayrıca, aile kontrolünün düzeyi, çocukların hangi tür oyunlara yöneldiğinde belirleyici bir faktör olmuştur. Bu sonuçlar, mevcut literatürle büyük ölçüde örtüşmektedir. Örneğin, Xie, Wang ve Hooshyar (2021) yaptıkları çalışmada, öğrencilerin özellikle aksiyon ve strateji tabanlı dijital oyunlara büyük ilgi gösterdiklerini ve mobil cihaz kullanımının dijital oyunlara erişimi kolaylaştırdığını belirtmişlerdir. Ayrıca ailelerin tutumlarının çocukların oyun tercihlerinde önemli bir rol oynadığı vurgulanmıştır. Benzer şekilde, Russo, Kalogeropoulos, Bragg ve Heyeres (2024) tarafından yürütülen sistematik

derlemede, öğrencilerin oyun seçimlerinde hızlı aksiyon ve problem çözme unsurlarının önemli olduğu, mobil oyunların ise bu ihtiyacı hızlı ve erişilebilir şekilde karşıladığı ifade edilmiştir. Özellikle mobil oyunların, düşük maliyet ve yüksek erişim imkanı sunması nedeniyle çocuklar arasında daha yaygın hale geldiği sonucuna ulaşılmıştır. Ancak bazı çalışmalar, çocukların oyun tercihlerinin yalnızca erişim kolaylığına değil, aynı zamanda arkadaş çevresi ve sosyal aidiyet duygusuna da bağlı olduğunu ortaya koymuştur. Mertala ve Meriläinen (2019) çocukların dijital oyunları, sosyal gruplar içinde kabul görmek ve arkadaş ilişkilerini güçlendirmek amacıyla seçtiklerini belirtmişlerdir. Bu bulgu, özellikle aksiyon ve grup tabanlı oyunlara yönelimin yalnızca bireysel tercihler değil, sosyal motivasyonlarla da şekillendiğini göstermektedir. Bu açıdan bakıldığında, ilkökul öğrencilerinin dijital oyun tercihlerinin sadece bireysel ilgi alanlarına değil, aynı zamanda sosyal çevrelerine ve aile dinamiklerine bağlı olarak şekillendiği söylenebilir. Elde edilen sonuçlar, çocukların oyun tercihlerini anlamada hem bireysel hem de sosyal faktörlerin birlikte değerlendirilmesi gerektiğini göstermektedir.

Bu çalışmada elde edilen bulgulara göre, dijital oyun oynayan ilkökul öğrencilerinde sosyal beceri ve iletişim biçimlerinde hem olumlu hem de olumsuz değişimler gözlemlenmiştir. Çok oyunculu oyunlar, öğrencilerin iş birliği yapabilme becerilerini artırabilirken; aşırı bireysel oyun tercihleri, yüz yüze iletişim becerilerinde azalmaya ve empati eksikliğine yol açabilmektedir. Ayrıca, öğrenciler arasında dijital ortamda iletişim kurma eğiliminin arttığı, yüz yüze sosyal etkileşimlerin ise giderek azaldığı belirtilmiştir. Bu bulgular, literatürdeki çalışmalarla uyumludur. Örneğin, Slutsky ve arkadaşları (2021) yaptıkları kültürlerarası çalışmada, teknoloji kullanımının küçük yaş gruplarında serbest oyun zamanlarını kısıtladığını ve bu durumun çocukların yüz yüze iletişim becerilerinde zayıflamalara neden olduğunu belirtmişlerdir. Özellikle dijital araçların yoğun kullanımı, çocukların doğal sosyal etkileşim ortamlarını sınırlandırarak iletişimde yüzeysellik oluşmasına yol açabilmektedir. Benzer şekilde, Hsi (2007) dijital aktivitelerin çocukların günlük yaşamdaki öğrenme ve sosyal deneyim kalıplarını dönüştürdüğünü ve çocukların daha çok dijital ortamlar üzerinden iletişim kurmaya yöneldiğini vurgulamıştır. Bu durum, çocukların empati kurma becerilerini ve yüz yüze sosyal etkileşimlerini olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Öte yandan, Vasalou, Khaled, Holmes ve Gooch (2017) tarafından yapılan bir başka çalışmada, uygun şekilde tasarlanmış dijital oyunların grup çalışmasını ve sosyal etkileşimi destekleyebileceği, özellikle iş birliğine dayalı oyun tasarımlarının çocuklar arasında olumlu sosyal ilişkiler kurabileceği ifade edilmiştir. Bu bulgu, dijital oyunların etkisinin oyunun türüne ve kullanım amacına bağlı olarak farklılaşabileceğini göstermektedir. Bu çerçevede değerlendirildiğinde, dijital oyunlar öğrencilerin sosyal etkileşimlerini hem destekleyebilmekte hem de sınırlandırabilmektedir. Elde edilen sonuçlar, dijital oyunların sosyal beceriler üzerindeki etkilerinin oyunun yapısına, kullanım süresine ve sosyal bağlamına bağlı olarak değişkenlik gösterdiğini ortaya koymaktadır. Bu nedenle eğitimcilerin ve velilerin, çocukların dijital oyun deneyimlerini dikkatle izlemeleri ve sosyal gelişimi destekleyecek oyun içeriklerini teşvik etmeleri önem arz etmektedir.

Bu çalışmada elde edilen bulgulara göre, dijital oyunlar ilkökul öğrencilerinin grup çalışmaları ve sınıf içi iletişim süreçlerinde hem destekleyici hem de sınırlayıcı etkiler oluşturmuştur. Çok oyunculu dijital oyunlar, takım çalışması yapabilme, iş birliği geliştirme ve ortak hedeflere ulaşma becerilerini desteklerken; bireysel oyunlara yönelen öğrencilerde grup çalışmasına katılımda isteksizlik ve yüz yüze iletişimde çekingenlik gözlemlenmiştir. Bu sonuçlar, literatürdeki bazı bulgularla paralellik göstermektedir. Örneğin, Vasalou, Khaled, Holmes ve Gooch (2017) grup temelli dijital oyunların özellikle sosyal etkileşimi teşvik ettiğini ve

öğrenciler arasında olumlu grup dinamikleri oluşturduğunu vurgulamıştır. Bu çalışmalar, iş birliği gerektiren oyun ortamlarının, çocukların sınıf içi etkinliklerde de daha aktif ve uyumlu davranmalarına katkı sağladığını göstermektedir. Öte yandan, Slutsky ve arkadaşları (2021) teknolojinin aşırı kullanımının, çocukların yüz yüze sosyal etkileşim yeteneklerinde gerilemelere yol açabileceğini belirtmişlerdir. Bu durum, bireysel oyun tercihi yapan öğrencilerin grup çalışmasında çekingen davranmalarını ve sınıf içi iletişimde pasif kalmalarını açıklamaktadır. Benzer şekilde, Hanghøj, Kabel ve Jensen (2022) yaptıkları incelemede, dijital oyunların dil öğreniminde ve iletişimde önemli fırsatlar sunduğunu ancak bireysel kullanım yoğunlaştığında sosyal etkileşim fırsatlarının azaldığını ifade etmişlerdir. Bu bulgu da çalışmamızdaki gözlemlerle örtüşmektedir. Dolayısıyla, dijital oyunların grup çalışmaları ve sınıf içi iletişim üzerindeki etkisi, oyunun yapısına ve kullanım şekline bağlı olarak değişebilmektedir. Çok oyunculu, iş birliğine dayalı oyunlar öğrenciler arası etkileşimi artırırken; bireysel odaklı oyunlar, öğrencilerin grup ortamlarındaki etkileşimlerini sınırlayabilmektedir. Bu nedenle eğitimcilerin, öğrencilerin oyun deneyimlerinde grup çalışmasını ve sosyal iletişimi destekleyen oyunları teşvik etmeleri önemli bir ihtiyaç olarak ortaya çıkmaktadır.

Bu çalışmada elde edilen bulgulara göre, öğretmenler öğrencilerin dijital oyun tercihlerinin sosyal gelişim üzerinde daha olumlu etkiler yaratabilmesi için bilinçlendirme çalışmaları yapılmasını, alternatif sosyal etkinlikler sunulmasını, veli iş birliğinin artırılmasını ve dijital okuryazarlık eğitimlerinin güçlendirilmesini önermişlerdir. Öğretmenler, özellikle sağlıksız oyun alışkanlıklarının önlenmesi için hem okul içinde hem de aile ortamında yönlendirici müdahalelerin gerekli olduğunu vurgulamışlardır. Bu bulgu, literatürdeki benzer çalışmaları desteklemektedir. Örneğin, Xie, Wang ve Hooshyar (2021) çalışmasında, öğretmenlerin ve velilerin dijital oyun kullanımını yönlendirme konusunda etkili oldukları, çocukların oyun tercihleri ve sosyal davranışları üzerinde belirleyici roller üstlendikleri belirtilmiştir. Araştırmacılar, öğretmenlerin bilinçli rehberlik yapmalarının, çocukların hem dijital becerilerini geliştirmelerine hem de sosyal etkileşimlerini daha sağlıklı sürdürmelerine katkı sağlayabileceğini ifade etmişlerdir. Benzer şekilde, Karaca, Aral ve Kaya (2025) ebeveynlerin eğitim düzeyinin ve dijital oyunlara yönelik tutumlarının, çocukların oyun kullanım biçimleri ve akran ilişkileri üzerinde doğrudan etkili olduğunu ortaya koymuştur. Bu çalışma, öğretmenlerin yalnızca okul ortamında değil, aileleri bilgilendirme yoluyla da çocukların dijital oyun deneyimlerini etkileyebileceğini göstermektedir. Istenič ve arkadaşları (2023) ise, dijital oyunların çocukların yaşamlarında giderek daha fazla yer alması karşısında, ailelerin ve eğitimcilerin oyun kullanımını yönlendirmekle ilgili ciddi ikilemler yaşadığını vurgulamıştır. Bu bağlamda, çocukların hem dijital dünyadan tamamen uzaklaştırılmaması hem de bilinçsiz bir şekilde serbest bırakılmaması gerektiği belirtilmiştir. Dolayısıyla, bu çalışmada öğretmenlerin dile getirdiği yönlendirme ve bilinçlendirme ihtiyacı, literatürdeki pek çok çalışmanın sonuçlarıyla örtüşmektedir. Öğrencilerin dijital oyun deneyimlerinin daha sağlıklı bir zemine oturtulabilmesi için, öğretmenlerin aktif rehberlik yapması, ailelerle iş birliği içinde olması ve dijital okuryazarlık çalışmalarının erken yaşlardan itibaren sistematik biçimde yürütülmesi kritik bir gereklilik olarak öne çıkmaktadır.

Referans

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in psychology, 15*, 1307881.
- Belda-Medina, J., & Calvo-Ferrer, J. R. (2022). Preservice teachers' knowledge and attitudes toward digital-game-based language learning. *Education Sciences, 12*(3), 182.

- Creswell, J. W. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Hanghøj, T., Kabel, K., & Jensen, S. H. (2022). Digital games, literacy and language learning in L1 and L2: A comparative review. *L1-Educational Studies in Language and Literature*, 22(2), 1-44.
- Hartmann, T., & Klimmt, C. (2006). Gender and computer games: Exploring females' dislikes. *Journal of computer-mediated communication*, 11(4), 910-931.
- Hsi, S. (2007). Conceptualizing learning from the everyday activities of digital kids. *International Journal of Science Education*, 29(12), 1509-1529.
- Ishak, S. A., Hasran, U. A., & Din, R. (2023). Media education through digital games: a review on design and factors influencing learning performance. *Education Sciences*, 13(2), 102.
- Istenič, A., Rosanda, V., Volk, M., & Gačnik, M. (2023). Parental perceptions of child's play in the post-digital era: parents' dilemma with digital formats informing the kindergarten curriculum. *Children*, 10(1), 101.
- Karaca, N. H., Aral, N., & Kaya, Ü. Ü. (2025). Digital Game Addiction and Peer Interaction: The Role of Parents' Education Levels. *Journal of Theoretical Educational Science*, 18(1), 131-156.
- Mertala, P., & Meriläinen, M. (2019). The best game in the world: Exploring young children's digital game-related meaning-making via design activity. *Global Studies of Childhood*, 9(4), 275-289.
- Moreno-Morilla, C., Guzmán-Simón, F., & García-Jiménez, E. (2021). Digital and information literacy inside and outside Spanish primary education schools. *Learning, Culture and Social Interaction*, 28, 100455.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research and evaluation methods* (3rd ed.). Sage Publications.
- Russo, J. A., Roche, A., Russo, T., & Kalogeropoulos, P. (2024). Examining primary school educators' preferences for using digital versus non-digital games to support mathematics instruction. *International Journal Of Mathematical Education In Science And Technology*, 1-26.
- Russo, J., Kalogeropoulos, P., Bragg, L. A., & Heyeres, M. (2024). Non-digital games that promote mathematical learning in primary years students: A systematic review. *Education Sciences*, 14(2), 200.
- Slutsky, R., Kragh-Müller, G., Rentzou, K., Tuul, M., Gol Guven, M., Foerch, D., & Paz-Albo, J. (2021). A cross-cultural study on technology use in preschool classrooms: Early childhood teacher's preferences, time-use, impact and association with children's play. *Early Child Development and Care*, 191(5), 713-725.
- Vasalou, A., Khaled, R., Holmes, W., & Gooch, D. (2017). Digital games-based learning for children with dyslexia: A social constructivist perspective on engagement and learning during group game-play. *Computers & education*, 114, 175-192.
- Xie, J., Wang, M., & Hooshyar, D. (2021). Student, Parent, and Teacher Perceptions towards Digital Educational Games: How They Differ and Influence Each Other. *Knowledge Management & E-Learning*, 13(2), 142-160.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2018). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (11. baskı). Seçkin Yayıncılık.