



Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi
The Journal of International Social Research
Cilt: 10 Sayı: 51 Volume: 10 Issue: 51
Ağustos 2017 August 2017
www.sosyalarastirmalar.com Issn: 1307-9581
Doi Number: <http://dx.doi.org/10.17719/jisr.2017.1806>

ÇOCUKLARIN GÜNLÜK YAŞAM ETKİNLİKLERİ: İSTANBUL İLİ ÖRNEĞİ DAILY LIVING ACTIVITIES OF CHILDREN: THE EXAMPLE OF ISTANBUL PROVINCE

Behice EKİCİ*

Günay ARSLAN**

Nurgül Derya DONYAĞI***

Selin ŞAHİN****

Öz

Günümüzde çocuklar efor gerektirmeyen etkinliklere daha fazla zaman ayırmaktadır. Bu nedenle çocukların büyüme ve gelişmesi olumsuz yönde etkilenmektedir. Bu araştırma, İstanbul ili Maltepe ilçesinde bir ilköğretim okulunda öğrenim gören 5-12 yaş aralığındaki çocukların günlük yaşam etkinliklerini belirlemek amacıyla yapıldı. Tanımlayıcı ve ilişki arayan bu araştırmaya, gönüllü olarak 452 çocuk katıldı. Veriler, literatür bilgisine dayalı olarak ve uzman görüşü alınarak araştırmacılar tarafından geliştirilen soru formu ile, araştırmacılar tarafından toplandı. Veriler; sayı, yüzde, ortalama, standart hata ve ki kare testleri ile değerlendirildi. Çocukların %77,9'unun evin içinde oyun oynadığı belirlendi. Çocukların %68,5'inin günde >0 - <3 saat televizyon izledikleri; %73'ünün günde 1-3 saat elektronik oyun oynadıkları belirlendi. Çocukların %91,8'inin nadiren, geleneksel oyunlardan en az birini oynadığı belirlendi. Erkek çocukların elektronik ve spor oyunlarını kızlardan daha fazla oynadıkları belirlendi. Sonuç olarak, çocukların günlük yaşam etkinlikleri, ilgilerine göre spor, oyun, eğlence etkinliklerini içerecek şekilde düzenlenmesi gerekirken; araştırmada, çocukların her gün, günlerinin büyük bir bölümünü, evlerinin içinde elektronik oyun oynayarak, televizyon seyrederek geçirdikleri; futbolu daha fazla ve geleneksel oyunları daha az oranda oynadıkları belirlendi.

Anahtar kelimeler: Etkinlik, Çocuk Oyunları, Geleneksel Oyun, Elektronik Oyun, Spor, Televizyon İzleme.

Abstract

Today's children spend more time engaging in activities that do not require effort. This has an adverse effect on children's growth and development. The present study was conducted with children of the ages 5-12 enrolled at a primary school in the district of Maltepe, Istanbul Province, for the purpose of determining the scope of the children's activities of daily living. A total of 452 children volunteered for this descriptive and correlational research. The researchers collected the data with a questionnaire that they developed based on the knowledge in the literature and the advice of an expert. The data were analyzed with numbers, percentages, mean, standard deviation and the chi-squared test. It was found that 77.9% of the children played games indoors. Of the children, 68.5% watched television for >0 - <3 hours, while 73% played electronic games for 1 - 3 hours a day. It was observed that 91.8% of the children infrequently played at least one traditional game. The boys played more electronic games and engaged in sports more than the girls. In conclusion, it was revealed in the study that while children's activities of daily living should be composed of sports, games and entertaining activities according to their preferences, the children spent a great majority of their time every day playing electronic games and watching television indoors and otherwise mostly playing football, allotting lesser time to traditional games.

Keywords: Activity, Kids Games, Traditional Game, Electronic Game, Sport, Watch Television.

*

Giriş

Çocukların günlük yaşam etkinliklerinde spor, oyun, eğlence etkinlikleri büyük bir yer tutar. Bu etkinlikler, çocuğun fiziksel, bilişsel, duygusal, davranışsal, sosyal ve dil gelişimlerine katkıda bulunur (Başal, 2010; Çavuşoğlu, 2013; Seven, 2013; Milli Eğitim Bakanlığı [MEB], 2015; Süslü, 2014). Oyun, belli bir amaca yönelik olan ya da olmayan, kurallı ya da kuralsız oynanan; çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı en etkin öğrenme sürecidir (MEB, 2015; Süslü, 2014; Hockenberry & Wilson, 2011).

Büyüme ve gelişmesi devam eden çocukların, günlük etkinliklerinde ince ve kaba motor kaslarının kullanımını ve gelişimini sağlayan açık havada oynanan sportif, hareketli, müzikli, kurallı, eğitsel oyunları

* Yrd. Doç. Dr., Maltepe Üniversitesi Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Hemşireliği Anabilim Dalı.

** Öğr. Gör., Maltepe Üniversitesi Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Hemşireliği Anabilim Dalı.

*** Özel Bakım Koordinatörü Türk Kızılay'ı Zeynep Nedim Oyvar Huzurevi.

**** Innovex Sağlık Ürünleri A.Ş.



daha fazla oynaması gerekir (MEB, 2015; Süslü, 2014; Çavuşoğlu, 2013). Ancak, günümüzde çocukların, efor gerektirmeyen etkinlikleri daha çok tercih ettikleri gözlenmektedir.

1. Amaç

Bu araştırma, dünyada her alanda yaşanan değişimlerin çocukların günlük yaşam etkinliklerine yansımalarını istatistiksel verilerle açıklayarak, bu veriler ışığında çocukların okullarında, ev ortamlarında, büyüme ve gelişmelerini sağlayacak düzenlemelerin yapılmasına katkı sağlayacaktır. Araştırmada, bir ilköğretim okulunun okul öncesi ve birinci kademesine devam eden çocukların günlük yaşam etkinliklerinin belirlenmesi amaçlandı. Bu temel amaçla;

- Bu çocukların günlük yaşam etkinlikleri nelerdir?
- Bu çocuklar günlük yaşam etkinliklerini kimle, nerede, ne kadar süre ya da sıklıkta yapmaktadırlar?
- Bu çocukların günlük yaşam etkinlikleri, çocukların yaşına ve cinsiyetine göre farklılık gösteriyor mu?

2. Yöntem

2.1. Araştırmanın Modeli

Araştırma, tanımlayıcı ve ilişki arayan bir araştırmadır.

2.2. Evren ve Örneklem

Araştırma, İstanbul Maltepe İlçesinde Mayıs 2013'te yapıldı. Araştırmanın evreni, bir ilköğretim okulunun okul öncesi ve birinci kademesine devam eden 522 çocuktan oluştu. Araştırmanın örneklemini, verilerin toplandığı günlerde okulda bulunan ve araştırmaya katılmayı kabul eden, 5-12 yaş aralığındaki 452 çocuktan oluştu.

2.3. Veri Toplama Aracı

Araştırmada, araştırmacılar tarafından literatür bilgilerine dayanarak ve uzman görüşleri alınarak geliştirilen 23 sorudan oluşan *Çocukların Günlük Yaşam Etkinliklerini Belirleme Formu* kullanıldı. Bu formdaki soruların anlaşılabilirliğini ve amaca uygunluğunu belirlemek için örnekleme yer alan çocukların %5 (23 çocuk)'i ile ön uygulama yapıldı. Ön uygulama sonrası, sorular uygun bulundu ve formda düzeltme yapılmadı.

2.4. Verilerin Toplanması

Araştırma izni alınan ilköğretim okulu yöneticisi telefonla aranarak, uygun görüşme günleri ve saatleri belirlendi. Belirlenen görüşme gün ve saatlerinde sınıf öğretmenleri ile tanışılarak araştırma hakkında bilgi verildi. Sınıf öğretmenleri aracılığıyla, çocukların ebeveynleri arandı, araştırma hakkında bilgi verildi ve çocukların araştırmaya katılabilmesi için ebeveynlerinin onayları alındı. Araştırmacılar, çocukların sınıf öğretmenleri ile sınıflara giderek çocuklarla tanıştılar ve çocuklara araştırmanın amacını, soruların nasıl cevaplandırılacağını anlattılar. Araştırmaya katılmaya gönüllü çocuklar, araştırmaya alındı. Veri formundaki sorular, 7-12 yaş aralığındaki çocuklarla yüz yüze soru-cevap şeklinde, her bir çocuğa ayrı ayrı sorularak, cevapları araştırmacılar tarafından forma kaydedildi. Veri formundaki soruların cevaplarını tam olarak bilemeyebilecekleri düşünülerek, 5-6 yaşındaki çocukların (n=17) veri formları çocuklarla birlikte ebeveynleri ile birlikte doldurulması için evlerine gönderildi. Ebeveyni ile birlikte cevaplandırılan ve kaydedilen formlar çocuk tarafından sınıf öğretmenine teslim edildi. Teslim edilen formlar araştırmacılar tarafından öğretmenlerinden alındı.

2.5. Veri Analizi

Verilerin değerlendirilmesinde SPSS 20.0 programı kullanıldı. Veriler sayı, yüzde, ortalama (Ort.), standart hata (Ss.) ve ki kare testleri ile değerlendirildi. Verilerin SPSS de anlamlılık seviyesi ,05 olarak kabul edildi.

2.6. Etik İlkeler

Araştırmanın yapılabilmesi için Maltepe ilçe Milli Eğitim Müdürlüğü ve bir ilköğretim okulu yöneticisinden izin alındı. Araştırmada gönüllülük esas alındı, araştırmaya katılmayı sözlü ve yazılı kabul eden ebeveynlerin çocukları araştırmaya alındı.

3. Bulgular



Araştırmaya katılan çocukların %41,1'i 9-10 yaş, %30,8'i 7-8 yaş, %24,3'ü 11-12 yaş, %3,8'i 5-6 yaş aralığındadır. Çocukların yaş ortalaması 9.20 ± 1.58 ve çoğunluğu (%51,8) erkek çocuktur. Çocukların %26,3'ü 4.sınıf, %22,1'i 5.sınıf, %16,8'i 3.sınıf, %16,4'ü 2.sınıf, %15,3'ü 1.sınıf ve %3,1'i ana sınıfı öğrencisidir. Çocukların %75,7'sinin kardeşinin olduğu belirlendi.

Çocukların bilgi-zekâ (puzzle, lego, kule-maket, mikado, uno), masa (monopol, jenga, tabu, kızmabirader, bingo, satranç), şans (tavla, pişti, okey, dama, bingo), dövüş (karate, güreş), rol (doktorculuk, evcilik, öğretmencilik) oyunlarını daha az oranda oynadıkları görüldü. Çocukların geleneksel oyunlardan saklambaç (%76,3), körebe (%64,4) ve yakan top (%50,9) oyunlarını daha fazla oynadıkları görüldü. Araştırmada, çocukların daha az oynadığı geleneksel oyunlar; yerden yüksek (n=27), el kızartmaca (n=6), duvardan duvara (n=6), don ateş (n=6), beş taş (n=2), misket (n=2), çatlak-patlak (n=2), sıcak-soğuk (n=1)'tur. Çocukların çoğunluğunun futbol (%61,3) oynadığı görüldü. Çocukların %98'inin elektronik oyun oynadığı ve elektronik macera (%54,4) ve beceri (%48,9) oyunlarını daha fazla oynadıkları belirlendi (Tablo 1).

Tablo 1. Çocukların Günlük Yaşam Etkinlikleri (n=452)

	n	%		n	%
Bilgi-zekâ oyunları (Nadiren) ¹	27	6,0	<u>Elektronik oyunlar (Her gün)¹</u>	443	98,0
Masa oyunları (Nadiren) ¹	68	15,0	Macera oyunu	246	54,4
Şans oyunları (Nadiren) ¹	22	4,9	Beceri oyunu	221	48,9
Dövüş oyunları (Nadiren) ¹	8	1,8	Futbol-basketbol	160	35,4
Rol oyunları (Nadiren) ¹	92	20,4	Araba yarışı	156	34,5
<u>Geleneksel oyunlar (Nadiren)¹</u>	415	91,8	Barbie oyunu	144	31,9
İsim şehir	52	11,5	Savaş oyunu	139	30,8
Saklambaç	345	76,3	Zekâ oyunu	12	2,9
Körebe	291	64,4			
Yakalamaca	67	14,8	<u>Spor oyunları (Sık sık)¹</u>	316	69,9
İp atlama	132	29,2	Futbol	277	61,3
Sek sek	139	30,8	Basketbol	72	15,9
Yakan top	230	50,9	Voleybol	68	15,0
İstop	19	4,2			
Yerden yüksek	27	6,0	<u>Televizyon izleme (Her gün)¹</u>	452	100,0
Sözcük bulma/Kelime oyunu	13	2,9			

¹ Bu grup oyunlardan en az birini oynayanların toplamı gösterilmektedir.

Çocukların tamamının arkadaşlarıyla oyun oynadığı; arkadaşlarıyla (%72,1), ebeveynleriyle (%18) ve kardeşleriyle (%37,9) oyun oynama süresinin günde >0 - <3 saat olduğu belirlendi. Çocukların %77,9'unun evin içinde oynadığı ve oynama süresinin günde >0 - <3 saat (%63,3) olduğu görüldü. Çocukların televizyon izleme süresinin her gün >0 - <3 saat (%77,7), elektronik oyun oynama süresinin ≥ 1 - <3 saat (%73) olduğu ve bu etkinlikleri çoğunlukla (%92,3) kendi evlerinde yaptıkları görüldü (Tablo 2).

Tablo 2. Çocukların Günlük Yaşam Etkinlikleri Sürecine Ait Özellikler (n=452)

	n	%		n	%
<u>Kimlerle oyun oynar?¹</u>			<u>Evin içinde oynama süresi² (Ort.±Ss.; 1.23±0.51 saat)</u>		
Tek başına oynar	145	32,1	Oynamayanlar (0)	101	22,3
Arkadaşları ile oynar	452	100,0	> 0 ile < 3 saat	286	63,3
Anne ile oynar	148	32,7	≥ 3 ile 6 saat	49	10,9
Baba ile oynar	138	30,5	> 6 saat	16	3,5
Anne ve baba ile oynar	107	23,7	<u>Evin dışında oynama süresi² (Ort.±Ss.; 1.34±0.59 saat)</u>		
Kardeşi ile oynar	233	51,5	Oynamayanlar (0)	18	4,0
<u>Arkadaşla oynama süresi² (Ort.±Ss.; 1.35±0.62 saat)</u>			> 0 ile < 3 saat	310	68,5
> 0 ile < 3 saat	326	72,1	≥ 3 ile 6 saat	97	21,5
≥ 3 ile 6 saat	91	20,1	> 6 saat	27	6,0
> 6 saat	35	7,8	<u>Televizyon izleme süresi² (Ort.±Ss.; 1.26±0.52 saat)</u>		
<u>Anne-baba ile oynama süresi² (Ort.±Ss.; 1.28±0.54 saat)</u>			> 0 ile < 3 saat	348	77,0



Oynamayanlar (0)	345	76,3	≥ 3 ile 6 saat	86	19,0
> 0 ile < 3 saat	81	18,0	> 6 saat	18	4,0
≥ 3 ile 6 saat	26	5,7	<u>Elektronik oyun oynama süresi² (Ort.±Ss.; 2.00±0.56 saat)</u>		
<u>Kardeşle oynama süresi² (Ort.±Ss.; 1.29±0.55 saat)</u>			Oynamayanlar (0)	9	2,0
Oynamayanlar (0)	223	49,3	< 1 saat	59	13,0
> 0 ile < 3 saat	171	37,9	≥ 1 ile < 3 saat	330	73,0
≥ 3 ile 6 saat	58	12,8	≥ 3 ile 6 saat	45	10,0
<u>Nerede oynar?¹</u>			> 6 saat	9	2,0
Evin içinde	352	77,9	<u>Elektronik oyunları nerede oynar¹</u>		
Okulda	279	61,7	İnternet kafede	27	6,0
Parkta	207	45,8	Kendi evinde	417	92,3
Sokakta	218	48,2	Arkadaşlarının evinde	68	15,0
Bahçede	25	5,5	Akrabalarının evinde	25	5,6

¹Birden fazla seçenek işaretlenmiştir. ²Oynama süreleri günlük olarak gösterilmiştir.

Çocukların yaşlarına göre televizyon izleme ($x^2=10,409$; $p=,108>0,05$), şans ($x^2=1,539$; $p=,673>0,05$), geleneksel ($x^2=4,154$; $p=,245>0,05$), spor ($x^2=7,661$; $p=,054>0,05$) oyunlarını oynamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık belirlenmedi. Çocukların yaşlarına göre rol ($x^2=40,207$; $p=,000<0,001$), masa ($x^2=8,944$; $p=,030<0,05$), bilgi-zekâ ($x^2=8,162$; $p=,043<0,05$), elektronik ($x^2=10,340$; $p=,016<0,05$) oyunları oynamaları arasındaki farklılık istatistiksel olarak anlamlı bulundu.

Çocukların cinsiyetlerine göre televizyon izleme ($x^2=1,482$; $p=,477>0,05$), elektronik ($x^2=,053$; $p=,818>0,05$), bilgi-zekâ ($x^2=,000$; $p=,993>0,05$), masa ($x^2=1,877$; $p=,171>0,05$) oyunları oynamaları arasındaki farklılık istatistiksel olarak anlamlı bulunmadı. Çocukların cinsiyetlerine göre şans ($x^2=7,812$; $p=,005<0,05$), rol ($x^2=18,967$; $p=,000<0,001$), geleneksel ($x^2=29,600$; $p=,000<0,001$), spor ($x^2=134,024$; $p=,000<0,001$) oyunlarını oynamaları arasındaki farklılık istatistiksel olarak anlamlı bulundu. Çocukların cinsiyetlerine göre erkek çocukların elektronik savaş ($x^2=130,670$; $p=,000<0,001$), araba yarışı ($x^2=91,227$; $p=,000<0,001$), elektronik futbol-basketbol ($x^2=149,753$; $p=,000<0,001$) oyunlarını kızlardan daha fazla oynadıkları ve sonucun istatistiksel olarak ileri derecede anlamlı olduğu belirlendi. Kız çocukların ise, elektronik beceri ($x^2=13,362$; $p=,000<0,001$) ve Barbie ($x^2=203,146$; $p=,000<0,001$) oyunlarını erkeklerden daha fazla oynadıkları ve sonucun istatistiksel olarak ileri derecede anlamlı olduğu belirlendi.

4. Tartışma

Çocuk oyunları, ülkelere, kültürlere ve teknolojik gelişmelere paralel olarak çeşitlilik göstermektedir. Literatürde çocuk oyunları; güç, hız, dikkat, koordinasyon ve esneklik gibi psikomotor yeteneklerin gelişmesini, çocuğun hayal kurmasını, duygularını özgürce ifade etmesini sağlayan etkinlikler olarak tanımlanmaktadır (Aşçı, Özgü, Çavdar & Selimoğlu, 2010; MEB, 2015; MEB, 2009).

Ancak, bu araştırmaya katılan çocukların oynadığı oyunlar içinde, elektronik oyunlar ilk sırada yer almaktadır (Tablo 1). Bu çocukların, elektronik oyun sırasında ince ve kaba motor kaslarını çok kısıtlı kullandığı düşünüldüğünde; tanımda belirtilen güç, hız, dikkat, koordinasyon ve esneklik kazanımlarının oldukça sınırlı olacağı açıktır. Ayrıca, elektronik oyunda hayal kurma, duygularını ifade etme, oyun arkadaşı ile etkileşime girme de sınırlı olduğu için; elektronik oyun, bu çocukların bilişsel, duygusal, sosyal, algı ve dil gelişimlerine katkı sağlamayacaktır. Araştırmada, çocukların büyük bir bölümünün her gün 1-3 saat elektronik oyun oynadığı görüldü (Tablo 2). Literatürde, elektronik oyunların agresif davranışlara (Krahe, 2012; Adachi & Willoughby, 2011) ve çocukların kültürel zenginliklerinden uzaklaşmalarına neden olabileceği (Başal, 2007) belirtilmektedir. Bu durumda, araştırma grubundaki çocukların bu etkilere maruz kalabileceği; fiziksel, psikomotor, sosyal, duygusal, algı ve dil gelişimlerinin olumsuz etkilenebileceği söylenebilir. Bu konuda yapılan araştırmalarda elektronik oyunları fazla oynayan adölesanların sağlık durumlarının daha kötü olduğu (Mathers, Sci, Canterford, Olds, Hesketh, Ridley & Wake, 2009); elektronik oyundan etkilenerek sınırlandıkları (Karaaslan, 2015); obezite ve sosyal-emosyonel problemlerin görüldüğü (Russ, Larson, Franke & Halfon, 2009) belirtilmektedir.

Çocukların yaşları ile elektronik oyunları oynamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık ($p<0,05$) olduğu ve bunun 7-8 ve 9-10 yaş aralığındaki çocukların daha fazla elektronik oyun oynamalarından



ileri geldiği belirlendi. Yapılan araştırmalarda, 6 yaşındaki çocukların %27'sinin (Erbay & Durmuşoğlu Saltalı, 2012); 5-6 yaş aralığındaki çocukların %73,1'inin (Akçay & Özcebe, 2012); 6-15 yaş aralığındaki çocukların %83,2'sinin (Türkiye İstatistik Kurumu [TÜİK], 2014); 13-19 yaş aralığındaki çocukların %50,3'ünün (Mathers, Sci, Canterford, Olds, Hesketh, Ridley & Wake, 2009) her gün elektronik oyun oynadıkları belirlenmiştir. Çocukların gün içindeki elektronik oyun oynama sürelerini inceleyen araştırmalarda; Amerika'da 6-17 yaş aralığındaki çocukların her gün 0.95 ±0.01 saat (Russ, Larson, Franke & Halfon, 2009); 4-6 yaş aralığındaki çocukların hafta içi 0.53±0.53, hafta sonu 1.62±1.56 saat (Akçay & Özcebe, 2012); Amerika'da 6-10 yaş aralığındaki çocukların her hafta 3.4±2.8 saat (Hastings, Karas, Winsler, Way, Amy & Tyler, 2009) elektronik oyun oynadığı belirlenmiştir. Bu araştırmada ise, 5-12 yaş aralığındaki çocukların her gün ortalama 2.00 ±0.56 saat elektronik oyun oynadığı belirlendi (Tablo 2). Yukarıda belirtilen araştırmaların ve bu araştırmanın sonuçları; çocukların çok erken yaşlarda elektronik oyun oynamaya başladığını, çocukların yaşları arttıkça daha fazla elektronik oyun oynadıklarını göstermektedir. Bu araştırmaya katılan çocukların her gün elektronik oyun oynadığı ve oynama sürelerinin yukarıda belirtilen üç araştırmanın sonucundan daha fazla olduğu görülmektedir. Ancak gelişimleri devam eden bu çocukların, uzun süre elektronik oyun oynamaları onların, gerçek hayattan koparak, oyunu gerçek hayat gibi algılamalarına, sanal karakterlerin yerine geçerek oyun karakterinin yaptığı hareketleri, gerçek hayatta yapmalarına neden olabilir. Bu gerçek dışı algı, çocuklar için ciddi riskler oluşturabilir.

Araştırmada çocukların cinsiyetleri ile elektronik oyun oynamaları arasında anlamlı bir farklılık belirlenmedi ($p>0,05$) ancak, erkek çocukların (%51,8) kız çocuklarından daha fazla elektronik oyun oynadıkları belirlendi. Yapılan bazı araştırmalarda da benzer sonuçlar bulunmuş; erkek çocukların kız çocuklarından daha fazla elektronik oyun oynadıkları belirlenmiştir (Karaaslan, 2015; Akçay & Özcebe, 2012; TÜİK, 2014). Diğer bir araştırmada, çocukların cinsiyetleri ile şiddet içeren video oyunlarını oynama durumları karşılaştırılmış, erkek çocukların şiddet içeren video oyunlarını daha fazla oynadıkları ve sonucun ileri derecede ($p<0,001$) anlamlı olduğu belirlenmiştir (Gentilea, Lynchb, Linderc & Walsha, 2004). Bu araştırmada da erkek çocukların kızlardan daha fazla (%92,1) savaş oyunları oynadıkları ve sonucun bu araştırmalarla benzer şekilde ileri derecede anlamlı ($p<0,001$) olduğu belirlendi. Araştırmaya katılan erkek çocukların ayrıca araba yarışı ve spor oyunlarını (futbol-basketbol), kız çocuklarından daha fazla oynaması; kız çocukların ise, Barbie ve beceri oyunlarını ($p<0,001$), erkek çocuklardan daha fazla oynaması; literatür bilgisi doğrultusunda çocukların cinsiyetlerine bağlı olarak ilgilerinin farklılaştığını göstermesi bakımında önemli bulunmuştur.

Araştırmada çocukların elektronik oyunları çoğunlukla kendi evlerinde, arkadaşlarının evinde ve internet kafede oynadıkları belirlendi (Tablo 1). Yapılan bir araştırmada çocukların benzer şekilde kendi evinde (%71,8), arkadaşların-akrabaların evinde (%28,6) ve internet kafede (%18,2) elektronik oyun oynadıkları belirlenmiştir (TÜİK, 2014). Bu veriler, çocukların ders dışındaki zamanlarını elektronik oyun oynayarak geçirdiğini; arkadaşları ile beraber olduklarında ya da akrabalarının evine ziyarete gittiklerinde bile elektronik oyun oynadıklarını göstermektedir. Evinde elektronik oyun oynama imkânı olmayan çocukların ise, ebeveyn denetimi olmayan, sağlıksız-konforsuz internet kafelerde elektronik oyun oynadıklarını göstermektedir. Bu çocuklarda kapalı-kalabalık-konforsuz ortamda bulunmaya bağlı sağlık sorunlarının görülmesi, sosyal ilişki kuramama gibi sorunların yaşanması kaçınılmazdır.

Araştırmada, çocukların tamamının her gün televizyon izlediği belirlendi (Tablo 1). Literatürde televizyon izlemenin olumsuz etkilerini önlemek için, çocuğun yaşı ve gelişim düzeyine uygun olarak televizyon izleme süresinin sınırlandırılması gerektiği belirtilmektedir (Çavuşoğlu, 2013). Yapılan araştırmalarda 6 yaşındaki çocukların %71'inin her gün televizyon izlediği (Erbay & Durmuşoğlu Saltalı, 2012); 6-15 yaş aralığındaki çocukların her gün (%92,5) 3-4 saat (%39,3) ve 5-8 saat (%11,7) televizyon izlediği (TÜİK, 2014); Amerika'da yapılan başka bir araştırmada, 0-17 yaş aralığındaki çocukların günde ortalama 1.59 saat televizyon izlediği (Russ, Larson, Franke & Halfon, 2009) belirlenmiştir. Mathers, Sci, Canterford, Olds, Hesketh, Ridley & Wake, (2009), Avustralya'da bir okulda yapılan araştırmada, adölesanların sadece %1,8'inin televizyon izlemediğini; çocukların her gün 2 saat 8 dakika televizyon izlediğini ve erkek çocukların daha fazla televizyon izlediğini (2 saat 25 dakika ve 1 saat 51 dakika; $p<0,001$) belirlemişlerdir. Bu araştırmada, çocukların yaşları ($p>0,05$) ve cinsiyetleri ($p>0,05$) ile televizyon izleme süreleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık belirlenmedi. Ancak, çocukların çoğunluğunun her gün $>0 - <3$ saat (%77) ve $\geq 3 - 6$ saat (%19) televizyon izlediği (Ort.±Ss.; 1.26±0.52 saat) ayrıca, erkek çocukların da kızlardan daha fazla (%51,8) televizyon



izlediği belirlendi. Bu araştırma sonuçlarına göre çocukların televizyon izleme süreleri fazladır. Televizyon izleme süresi fazla olan bu çocukların yaratıcı etkinliklere-oyunlara fazla zaman ayıramayacakları; televizyon ekranından yayılan ses, renk ve ışıkların sinir sistemlerini yoracağı; ekrandaki karakterlerin etkisinde kalarak korku, endişe, mutsuzluk, şiddet gibi duygu-davranış bozuklukları gösterebilecekleri, tepkisizlik, donuklaşma, insanlarla-yaşlılarıyla iletişim kurmada başarısızlık gibi sorunlar yaşayabilecekleri düşünüldü.

Geleneksel çocuk oyunları, oynandığı yerlere göre açık hava ve salon-sınıf-ev oyunları olarak gruplandırılmaktadır (MEB, 2009: Başal, 2010: Aşçı, Özgü, Çavdar & Selimoğlu, 2010). Açık havada oynanan oyunlar, çocuklara kurallara uymayı, işbirliğini, çevreye duyarlık göstermeyi, arkadaş-kardeş-ebeveyn sevgisini, yardımlaşmayı, sorumluluk bilincini, dengeleme hareketlerini ve nesne kontrolünü öğretir, doğayı tanımalarını sağlar, yeteneklerini keşfeder ve becerisini geliştirir (MEB, 2009: Başal, 2007: Akgün, Çebi, Ünal, Altay & Mirzeoğlu, 2012). Bu oyunlar sırasında çocuk, bütün vücudundaki küçük ve büyük kasları kullanır, dolaşım-sindirim-solunum fonksiyonları artar, vücut hücreleri en üst düzeyde oksijenlenir, kalp, dolaşım, solunum, kas ve iskelet sistemleri daha çok ve hızlı gelişir (Başal, 2010: MEB, 2009). Araştırmada, çocukların geleneksel oyunları nadiren oynamalarına rağmen açık havada oynanan; saklambaç, yakan top, körebe, ip atlama, sek sek, is top oyunlarını oynayan-bilen çocukların oranının fazla olması, bu çocukların kültürel özelliklerimizi tanımaları yönünden önemli bulunmuştur. Ancak, açık havada oynanan geleneksel oyunları daha çok çocuğun bilmesi ve daha sık oynaması için; okul bahçesinde bu oyunlara uygun düzenlemelerin yapılması, teneffüslerde-serbest zamanlarda çocukların bu oyunları oynaması için teşvik edilmesi, çocuklarla birlikte geleneksel oyunların oynanması ve ebeveynlerde de farkındalık yaratılması gerekir. Araştırmaya katılan çocukların hiç birinin açık havada oynanan diğer geleneksel oyunları (aslan avı, leylek yürüyüşü, cüce yürüyüşü, yağ satarım-bal satarım, kutu kutu pense gibi.) oynamadıkları ve/veya bilmedikleri görüldü.

Araştırmada çocukların çoğunlukla evin içinde, okulda, sokakta ve parkta oynadıkları görüldü (Tablo 2). Yapılan bir araştırmada, çocukların çoğunlukla evde (%68) ve parkta (%69) oyun oynadıkları belirlenmiştir (Erbay & Durmuşoğlu Saltalı, 2012). Bu ve diğer araştırma bulgusu çocukların, çoğunlukla evde oyun oynadıklarını, bu oyunların da fiziksel aktivite olarak kabul edilen yürüme, koşma, sıçrama, çömelme-kalkma, kol-bacak/baş-gövde hareketleri ve çeşitli spor dallarında yapılan hareketler olmadığı açıktır. Bu çocuklarda ileride, kas kuvveti-tonusunda, eklem kontrolünde, kalp ve akciğer kapasitelerinde yetersizlik, kalp-damar hastalıkları, kanser, obezite, postür bozukluğu, yorgunluk, gibi sorunların görülebileceği düşünülmüştür. Araştırmada, ev içinde oyun oynayan çocukların sayısal olarak fazla olması; çocukların televizyon izlemeyi, elektronik oyunları daha çok tercih etmeleri yanında; çocukların sadece %5,5'inin evinin bahçeli olmasına, çocuk parklarının az olmasına, çocukların metropol bir kent olan İstanbul'da yaşamalarına ve ailelerin güvenlik kaygısı nedeniyle, çocuklarını parka göndermemelerine bağlanmıştır.

Araştırmada salon-sınıf-evde oynanan geleneksel oyunlarından sadece isim şehir ve sözcük bulma oyunlarının oynandığı görüldü (Tablo 1). Bu geleneksel oyunlar; analiz yapma, sıralama, hızlı ve farklı düşünme yeteneğini geliştirir, çeşitli kavramları öğretir, genel kültürü artırır (MEB, 2009). Bu tür geleneksel oyunların çok az oynandığı, bu tür oyunların elektronik türünün de (elektronik zekâ oyunu oynayan çocuk oranı %2,9) çocuklar tarafından çok tercih edilmediği görüldü. Okul döneminde olan bu çocukların yoğun zihinsel faaliyetlerine katkısı olacak bu oyunları, daha fazla oynaması çocuğun zihinsel gelişimini destekleyeceği açıktır. Araştırmada, bilgi-zekâ, şans, rol, dövüş ve masada oynanan oyunların daha az oranda oynandığının belirlenmesi de (Tablo 1) çocuk oyunlarının geçmişten günümüze değiştiğini göstermesi bakımından dikkat çekici bulunmuştur.

Çocuk oyunları, genellikle çocukların oynadığı, bazen yetişkinlerin de eşlik ettiği veya çocukların kendi aralarında oynadığı oyunlardır (Aşçı, Özgü, Çavdar & Selimoğlu, 2010: Süslü, 2014: Ersoy, Avcı & Turla, 2008). Literatüre göre 4-12 yaş aralığı, çocukların birlikte oyunlar oynadıkları yaş aralığıdır (MEB, 2009: Çavuşoğlu, 2013: Hockenberry & Wilson, 2011). Araştırma grubunu oluşturan çocukların tamamının literatüre uygun olarak arkadaşları ile oyun oynadığı; bu oranı kardeşler, anne, baba ile oyun oynamanın izlediği belirlendi (Tablo 2). Literatürde birlikte oyunların oynandığı 4 yaş sonrasında çocuğun, oyuncaklarıyla tek başına oynamaktan sıkılabileceği; evini, çevresini ve diğer çocukları tanımak, arkadaşlık yapmak isteyeceği; engellendiği durumda ise, ileride içe dönük, korkak, bazen de hırçın ya da aşırı yaramaz olabileceği belirtilmektedir (Süslü, 2014: Seven, 2013: Başal, 2010: MEB, 2009). Yapılan bir araştırmada, 6 yaşındaki çocukların %74'ünün arkadaşlarıyla, %53'ünün anneleriyle, %50'sinin babalarıyla, %50'sinin kardeşleriyle ve



%13'ünün kendi başına oyun oynadığı belirlenmiştir (Erbay & Durmuşoğlu Saltalı, 2012). Bu çalışmada çocukların hem tek başına hem de arkadaşları, anne ve babası ile oyunlar oynadığı; dolayısıyla bu çocukların duygusal ve sosyal gelişimlerini olumlu yönde desteklediği düşünülmüştür.

Futbol, basketbol, voleybol gibi sporları yapan çocuğun; kalp atışı, kan dolaşımı, solunumu, dokularının oksijenlenmesi hızlanır; artan terleme ile vücudundaki toksik maddeler dışarı atılır; enerjisini boşaltan çocuğun uykusu düzene girer, iştahı açılır, bedensel gelişimi hızlanır, zihinsel, sosyal ve duygusal yönleri gelişir (MEB, 2015: MEB, 2009). Futbol, dünyada ve Türkiye'de çocuklar arasında oynanan spor oyunları arasında ilk sırada yer almaktadır. Bu çalışmada da spor dalları arasında futbolun daha fazla oynandığı belirlendi (Tablo 1). Bu çocukların aşırı efor harcanan bu sporları yaparak; fiziksel, zihinsel, duygusal ve sosyal gelişimlerini destekleyecekleri açıktır.

5. Sonuç

Sonuç olarak bu çalışmada, çocukların günlerinin büyük bir bölümünü, evlerinin içinde elektronik oyun oynayarak, televizyon seyrederek geçirdikleri; geleneksel oyunları nadiren oynadıkları; okul çocukları arasında futbolun en yaygın spor dalı olduğu belirlendi. Bu verilere göre günümüzde bilgi ve bilişim teknolojisinin büyük şehirlerde yaşayan çocukların oyun, eğlence, spor etkinliklerini önemli oranda değiştirdiği söylenebilir. Büyük şehirlerde yaşayan çocuklar zamanlarının önemli bir bölümünü kapalı alanlarda geçirmekte; açık alanlarda efor harcanan etkinlikleri daha az yapmaktadırlar. Bu nedenle, okullarda ders aralarında çocuklara verilen teneffüs süresinin artırılması, açık havada oynanan oyunları oynayabilecekleri mekânların ve oyun/etkinlik alan ve malzemelerinin sağlanması; ebeveynlere, çocuklarını efor harcanan oyunlara yönlendirmeleri ve birlikte zaman geçirdikleri sürenin artırılması konusunda farkındalık yaratılması önerilebilir.

KAYNAKÇA

- ADACHI, J.C.P., WILLOUGHBY, T. (2011). "The Effect of Violent Video Games on Aggression: Is it More Than Just The Violence?", *Aggression and Violent Behavior*, Volume. 16, pp. 55-62.
- AKÇAY, D., ÖZCEBE, H.(2012). "Okul Öncesi Eğitim Alan Çocukların ve Ailelerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi", *Çocuk Dergisi*, Cilt. 12, Sayı. 2, s. 66-71.
- AKGÜN, A., ÇEBİ, H., ÜNAL, E., ALTAY, F., & MİRZEOĞLU, AD. (2012). *Oyun Oynuyorum Derleme Kitapçığı*, Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- AŞCI, M., ÖZGÜ, C.S., ÇAVDAR, U., & SELİMOĞLU, İ. (2010). *Çocuk Oyunları*, Ankara: İlköğretim Genel Müdürlüğü Yayınları.
- BAŞAL, H.A. (2010). *Geçmişten Günümüze Türkiye'de Geleneksel Çocuk Oyunları*, İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- BAŞAL, H.A.(2007). "Geçmiş Yıllarda Türkiye'de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları", *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt. 20, S.2, s. 243-266.
- ÇAVUŞOĞLU, H.(2013). *Çocuk Sağlığı Hemşireliği*, Ankara: Sistem Ofset Basım Evi.
- ERBAY, F., & DURMUŞOĞLU SALTALI, N. (2012). "Altı Yaş Çocuklarının Günlük Yaşantılarında Oyunun Yeri Ve Annelerin Oyun Algısı", *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt.13, Sayı.2, s.249-264.
- ERSOY, Ö., AVCI, E., & TURLA, A.(2008). *Çocuklar İçin Erken Uyarıcı Çevre Oyuncak Televizyon Bilgisayar ve Televizyon*, İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- GENTILE, D.A., LYNCH, P.J., LINDERC, J.R., & WALSHA, D.A. (2004). "The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive Behaviors, and School Performance", *Journal of Adolescence*, Volume. 27, pp. 5-22.
- HASTINGS, E.C., KARAS, T.L., WINSLER, A., WAY, E., AMY, M., & TYLER, S. (2009). "Young Children's Video/Computer Game Use: Relations with School Performance and Behavior", *Issues Mental Health Nursing*, Volume.30, Issue.10, pp.638-49.
- HOCKENBERRY, M.J., & WILSON, D. (2011). *Wong's Nursing Care of Infants and Children*, (9th ed.). St. Louis, Missouri: Elsevier Mosby.
- KARAASLAN, İ.A. (2015). "Dijital Oyunlar ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz", *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Cilt. 8, Sayı. 36, s. 806-818.
- KRAHE, B. (2012). "Report of The Media Violence Commission", *Aggressive Behavior*, Volume. 38, pp.335-341.
- MATHERS, M., SCI, B.A., CANTERFORD, L., OLDS, T., HESKETH, K., RIDLEY, K., & WAKE, M. (2009). "Electronic Media Use And Adolescent Health And Well-Being: Cross-Sectional Community Study", *Academic Pediatrics*, Volume. 9, pp.307-14.
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2015). Çocuk Gelişimi ve Eğitimi- 37-72 Ay Oyun ve Oyuncak. [Online]: http://www.megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller/37-72%20Ay%20Oyun%20ve%20Oyuncak.pdf Adresinden 12.07.2017 tarihinde indirilmiştir.
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2009). Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Oyun Etkinliği-I. [Online]: http://kurtalansumeranaokulu.meb.k12.tr/meb_iys_dosyalar/56/07/973760/dosyalar/2012_12/08090655_oyunetkinlikleri1.pdf Adresinden 16.04.2016 tarihinde indirilmiştir.
- RUSS, S.A., LARSON, K., FRANKE, T.M., & HALFON, N. (2009). "Associations Between Media Use and Health in US Children", *Academic Pediatrics*, Volume. 9, pp. 300-6.
- SEVEN, S.(2013). *Çocuk Ruh Sağlığı*. Ankara: Pegem Akademi.
- SÜSLÜ, K.N.E. (2014). *Çocuk Eğitiminde Oyun Dili*. İstanbul: Hayykitap Yayınları.
- TÜRKİYE İSTATİSTİK KURUMU. (2014). *İstatistiklerle Çocuk*, Ankara: Türkiye İstatistik Kurumu Matbaası [Online]: http://www.tuik.gov.tr/Kitap.do?metod=KitapDetay&KT_ID=11&KITAP_ID=269 Adresinden 16.04.2016 tarihinde indirilmiştir.