

ZONGULDAK RAM E-BÜLTEN

# ÇOCUK VE OYUN

OCAK, 2025



# İÇİNDEKİLER



ÇOCUK GELİŞİM DÖNEMİ ÖZELLİKLERİ

..... 3

ÇOCUK GELİŞİMİNDE VE EĞİTİMİNDE OYUNUN  
ÖNEMİ NEDİR?

ÇOCUKLAR OYUN ARACILIĞIYLA NASIL ÖĞRENİRLER?

Psikolojik Danışman Mehmet Enes ÖKSÜZ

OYUN ÇEŞİTLERİ

..... 14

Psikolojik Danışman Ender TÜRKiŞ

TEKNOLOJİ VE OYUN

..... 17

Psikolojik Danışman Esra KONUR

# YAYIN EKİBİ

Psi. Dan. Fikret KAPLAN

Psi. Dan. Mehmet Enes ÖKSÜZ


Psi. Dan. Ender TÜRKİŞ

Psi. Dan. Esra KONUR




# İLETİŞİM

Zonguldak R.A.M.

 0372 253 74 26

Karaelmas Mah. Bilim Sok. No:1 3. Kat  
Merkez/Zonguldak

 zonguldakram

<https://zonguldakram.meb.k12.tr/>

# ÇOCUK VE OYUN

Psi. Dan. Mehmet Enes ÖKSÜZ

Oyun çocukların büyüme ve gelişme sürecinde kritik bir rol oynar. Çocuklar, oyun oynayarak kendilerini ve çevrelerindeki dünyayı keşfederler ve deney yaparak öğrenirler. Oyun, fiziksel, bilişsel, sosyal ve duygusal becerilerinin geliştirilmesinde eğlenceli ve ilgi çekici bir yoldur. Ancak günümüzde dijital oyunların yaygınlaşmasıyla birlikte, çocukların oyun zamanı, yapılandırılmış aktiviteler ve akademik talepler nedeniyle sık sık kısıtlanabilmektedir. Bu durumda, birçok çocuk oyunun faydalarından mahrum kalmaktadır. Bu yazımızda çocuk gelişim dönemlerini, oyunun çocuğun gelişimindeki önemini ve faydalarını ele alacağız.



## Çocuk Gelişim Dönemleri

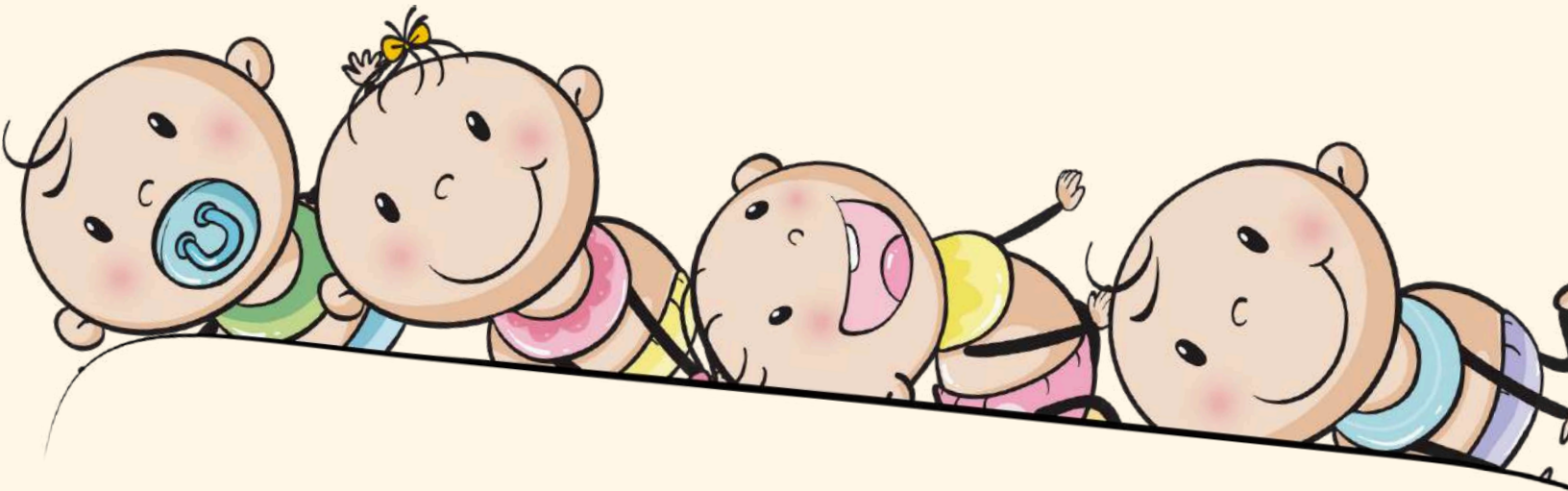
İnsan gelişimi, döllemeden başlayarak yaşamın sonuna dek devam eden bir süreçtir. Gelişim dönemlerindeki yaşlar, değişik kaynaklara göre farklılık göstermektedir. Genel olarak doğumdan sonraki ilk 2 yıl bebeklik, 3-6 yaş ilk çocukluk (oyun), ilkokul yıllarını kapsayan 7-11 yaş ikinci çocukluk, 12-18 yaş ergenlik dönemi olarak kabul edilir.

- Bebeklik dönemi ( 0-2 yaş )
- İlk çocukluk (oyun) dönemi (3-6 yaş )
- İkinci çocukluk (ilkokul ) dönemi ( 7-11 yaş )

# BEBEKLİK DÖNEMİ (0-2 YAŞ)



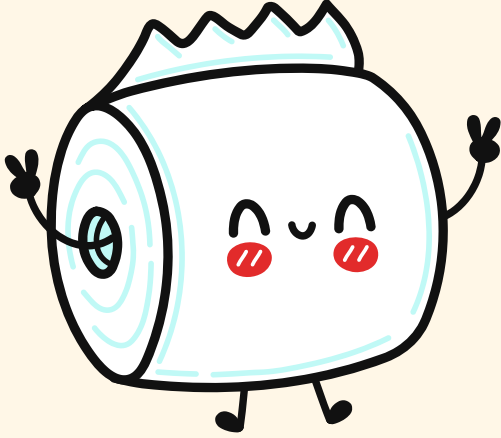
Bebeklik dönemi çocukların en hızlı büyüyen, geliştikleri dönemdir. Çocuğun her yönden sağlıklı büyüebilmesi bu ilk yıllarda gösterilecek özene bağlıdır. Bu dönemdeki çocuklar bedensel (kas ve kemik) gelişimlerinin, bir uzantısı olarak kendi başlarına hareket edebilmek, yürümeyi öğrenmek durumundadır. Böylelikle bebek, anneye bağımlı olmaktan kurtulur ve dünyayı keşfe çıkabilir. Yürümeyi öğrenme 9 ay civarında ayakta durma çalışmalarlarıyla başlar ve 2 yaş civarında yürümede ustalaşma biçimini alır. Kemiklerdeki en hızlı gelişme yaşamın ilk yılı içinde görülür. Daha sonra ergenlik dönemine kadar gelişme hızında bir düşme ortaya çıkar. Bebek, dünyaya gelir gelmez zihinsel ve ruhsal olarak da gelişmeye başlar. Bu dönemde alıcıdır. Duyduğu, gördüğü, dokunduğu her şeyden duyular alır. Algılar edinir ve bunları biriktirerek belleğine yerleştirir. Zamanı gelince de bu bilgileri kullanmaya başlar. Yaşamın ilk aylarında bebek, her açıdan annesine bağımlıdır. Bebek dünyaya geldiğinde dişleri yoktur, bu yüzden anne sütü ile beslenir. İlk yıl için dişlerinin çıkmaya başlamasıyla birlikte, katı yiyecekleri yemeyi öğrenir. Böylece anne sütünün yerini diğer yiyecekler almaya başlar.



Bebeklik dönemi çocukların en hızlı büyüüp geliştikleri dönemdir.

Bebeğin kazanmak durumunda olduğu diğer bir davranışta konuşmaktır.

Doğuşta sadece bakışları ile iletişim kurabilen bebek, agulama ile başlayan dil gelişimini iki yıl içinde 3 kelimelik cümlelere dönüştürebilir. Dili, 3 yaşında iletişim için oldukça usta bir biçimde kullanabilir.



Bebeklerin kazanmak durumunda kaldıkları diğer bir davranışta tuvalet eğitimi yoluyla dışkı kontrolüdür. Bebek doğduğunda bedensel atıklarını denetleyemez; hatta ilk yıl içinde rahat dışkılaması ruh sağlığının bir göstergesi sayılır. Ancak 2 yaşına doğru biyolojik gelişime paralel olarak kaslarına hakim olabilir ve dışkısını kontrol etmesi beklenir. Çocuk dışkısını istediğinde tutabilmeli, istediğinde bırakabilmelidir. Tutamadığı zamanda, bırakamadığı zamanda bir sorun vardır.

Çocuk 3 yaş civarında cinsiyetini öğrenir. Kız ve erkek kelimelerinin ne demek olduğunu anlar. Bu algılama kızların uzun saçlı, erkeklerin bıyıklı olması şeklindedir. Çocuğun bedensel gelişim ve davranışlarında görülen ilerleme zihinsel gelişiminin de en iyi göstergesidir. Kavram gelişiminin de temelleri bu dönemde atılır. Çocuk dış dünya ile etkileşimde bulunmalı ve bununla ilgili tanım ve kavramları edinmelidir. Zihin gelişimi eğitim ile doğru orantılıdır. Annenin gösterdiği ilgi, oynamak için kullandığı oyuncaklar, yaşadığı çevredeki çeşitli uyaranlar, çocuğun zihinsel gelişimini büyük ölçüde etkiler. Tüm bu nedenlerden dolayı bebeklik döneminde yetişkinlere büyük görevler düşmektedir. Çocuk bu devrede yetişkinlerden ne kadar olumlu duyular alır, zengin uyaranlarla karşılaşarsa çevresiyle de o ölçüde olumlu ilişkiler kurabilir ve sağlıklı bir gelişim gösterebilir.

# İLK ÇOCUKLUK (OYUN) DÖNEMİ (3-6 YAŞ)



Okul öncesi yıllarını içine alan ilk çocukluk dönemi, çocuğun aktif olarak çevresine yöneldiği, uyarıcılar ile dolu dış dünyayı keşfetmeye çalıştığı, insan yaşamının en temel becerilerinin kazanıldığı bir dönemdir.

Bu dönemde çocuk, belli bir yapılanmayı tamamlamış olan bedenini etkili bir şekilde kullanmayı ve oyunlarında bedenini ustaca kullanmayı öğrenmiştir. Aynı zamanda çocuk büyümeye devam etmektedir. Bir yandan büyümeye devam ederken diğer yandan kendisinin ve bedeninin farkına varmaya başlamıştır. Çocuk, bu dönemde sosyalleşmeye de başlamıştır. Başkalarını keşfetmiş ve onlarla birtakım kurallar çerçevesinde bir araya gelmeye çalışmaktadır. Çocuk davranışlarında egosantrik (ben merkezci)dir. Okul öncesi eğitim kurumlarına gitmekte ve sınıf arkadaşlarıyla karşılaşmaktadır. Sokakta yaşlılarıyla ortak etkinliklerde bulunmakta, parkta birlikte salıncağa binmektedir. Çocuğun bu dönemde kazandığı beceriler, sonraki yıllarda sosyal ilişkilerinin temel yapı taşı olarak kullanılacaktır.



Çocuk yavaş yavaş aile ortamından çıkmakta ve başkalarıyla karşılaşmaktadır. Bu dönemde bedensel gelişme hızı, bebeklik dönemine oranla yavaşlar. Beden orantılarında da değişiklik göze çarpar. Yine bu dönemde kaslardaki gelişme dikkati çeker.

Çocuk rahatlıkla koşup zıplayabilir; ancak dar bir tahta üzerinde denge sağlayarak daha üst düzeyde motor koordinasyon gerektiren hareketleri yapmakta güçlük çeker. Bir önceki dönemde cinsiyetini fark etmiş olan çocuk, cinsiyetine uygun davranmayı öğrenir. Bu dönemde cinsiyetine uygun davranma davranışı ağırlıklıdır. Cinsiyet farklılıkları bu dönemde keşfedilir. Bu konuda sorular sormaya başlar. Çocuğu sorduğu sorular yüzünden azarlamak, araştırma girişimlerine engel olmak, çocukta suçluluk duygusunun gelişmesine neden olur. Erkekler/Kızlar şöyle yapar ifadeleriyle başlayan cümleler kullanır.







Çocukta vicdan gelişiminin ve ahlakın yargıların temelleri bu dönemde atılır. Yalan söylediklerinde suçlandıkları, hatalı bir davranışta bulduklarında bunu anladıkları görülür. Bu kazanım daha sonraki dönemlere de taşınır. Her alanda olan gelişim gibi daha sonraki dönemlere biraz şekil değiştirerek devam eder.

Oyun bu dönemde çocuk için en önemli etkinliktir. Zamanını büyük bir bölümünü oynayarak geçiren çocuk, daha çok hayal gücüne dayalı oyunlar oynar. Çocuğun ebeveyni ile kurduğu özdeşim oyunlarına da yansır. Okul öncesi eğitim kurumları, çocuklar için yeni arkadaş çevresi, zengin bir oyun ortamı ve çeşitli deneyimler kazanabileceği bir yer olması nedeniyle oldukça önemlidir. Çocuk okul öncesi eğitim kurumlarında okula hazır hale gelir.



# İKİNCİ ÇOCUKLUK (İLKOKUL) DÖNEMİ (7-11 YAŞ)

Çocuğun aile ortamından çıkıp dış dünya ile daha iç içe olduğu dönemdir. Bu dönemin başlangıcı ilkokula yeni başlama, son yılları ise çocuğun ergenlik dönemine girmeye başlaması açısından son derece önemlidir. Çocukta bu dönemde:

- Mantıklı düşünme başlar.
- Ben merkezçilik azalır.
- Yaşıtları önem kazanır.
- Bellek ve dil becerileri artar.
- Bilişsel becerileri artar.
- Fiziksel gelişme durağanlaşmıştır.
- Benlik kavramı gelişimi, benlik yapısını geliştirir.
- Güç ve sportif beceriler artar.



Çocuk, okulda hayatı boyunca ihtiyaç duyacağı okuma-yazma ve hesap becerilerini edinmeye başlar. Çocuk bu becerilere dayanarak ileriki yaşlarda karmaşık problemleri çözebilir hale gelecektir. Gündelik yaşamda olup bitenler çocuğun ilgisini çekmeye başlamıştır. Ülkelerinde ve dünyada olup bitenler ile ilgili fikir beyan etmeye başlar.

Çocukta zihinsel gelişim soyut işlemlere hazırlanmaya başlamıştır. Okul öncesi dönemde temelleri atılan vicdan gelişiminin başlaması bu dönemde değerlerin, tercihlerin ve tutumların belirginleşmesi şeklinde devam eder.

Çocuğun konuşma yeteneği ve kelime hazinesi oldukça gelişmiştir. Bu dönemde kız ve erkek çocuklar kendi aralarında gruplaşarak oynamayı tercih eder. Bir yandan arkadaşlarıyla bir arada olmaktan hoşlanırken diğer yandan grup içinde sıvrılme, üstünlüğünü kanıtlama çabası vardır.

İlkokulun ilk yıllarında görülen büyümedeki yavaşlama 10 yaşına doğru vücut biyokimyasındaki farklılaşmaya bağlı olarak hızlanır. Kız çocuklarında ani bir boy artışıyla birlikte ikincil cinsiyet özelliklerinin belirmeye başladığı görülür. Erkek çocuklar 9-10 yaşına kadar kızlardan biraz daha uzun ve daha iri bir bedene sahipken, 10-11 yaşlarında kızlardan daha ufak bir görünüme bürünürler.



# ÇOCUĞUN GELİŞİMİNDE VE EĞİTİMİNDE ÖYUNUN ÖNEMİ NEDİR?

Çocuklar göre oyunlar, en etkili öğrenme yöntemlerinden biridir. Oyun, çocuklara sadece eğlence sağlamakla kalmaz, aynı zamanda kendilerini ve dünyayı keşfetmelerine, deney yapmalarına ve öğrenmelerine yardımcı olur. Oyun, fiziksel, bilişsel, sosyal ve duygusal becerilerin gelişimine katkıda bulunur. Oyun oynamak, çocukların hayal gücünü kullanmalarını ve yaratıcılıklarını ortaya çıkarmalarını sağlar.

Ek olarak problem çözme, karar verme ve planlama gibi kritik becerileri öğrenmelerine yardımcı olur. Oyun, çocukların kendilerine güvenlerini artırır, sosyal becerilerini geliştirir ve stresle başa çıkmalarına yardımcı olur. Çocukların oyun oynarken öğrenme kapasiteleri daha yüksektir ve bu nedenle, eğitim programlarında ve okul müfredatlarında oyunun önemi giderek artmaktadır. Ancak, ebeveynlerin çocuklarının oyununa müdahale etmeden önce oyunun türünü ve çocuğun yaşına uygunluğunu değerlendirmeleri önemlidir.



Ayrıca, dijital oyunların yaygınlaşmasıyla, çocukların oyun zamanlarını kontrol altında tutmak ve dijital oyunların dezavantajlarını azaltmak için bazı önlemler almak gerekmektedir. Bu nedenle, çocukların oynadığı oyunlar oynayarak öğrenmeleri için uygun ortamların oluşturulması ve ebeveynlerin bu sürece destek olması önemlidir.



## OYUN ARACILIĞIYLA NASIL ÖĞRENİRLER?

Çocukların oyun oynayarak öğrenme süreci oldukça karmaşıktır. Oyunlar, çocukların keşfetme, deneme yanılma yapma, problem çözme, yaratıcılık ve hayal gücü geliştirme becerilerini kullanmalarını sağlar.

Özellikle erken çocukluk döneminde, oyun oynayarak öğrenme, çocukların dünyayı anlamalarına yardımcı olur. Oyunlar, çocukların duyuşal-motor becerileri, dil gelişimi, sosyal beceriler, bilişsel beceriler ve öz yönetim becerileri geliştirmelerini sağlar. Örneğin, bir çocuk bir lego setiyle oynarken, el göz koordinasyonu, problem çözme ve yaratıcılık becerilerini kullanır. Ayrıca oyun oynarken, çocuklar kendilerini ifade etmeyi, başkalarıyla iletişim kurmayı ve empati kurmayı öğrenirler.

Oyun oynayarak öğrenmenin önemli bir yönü, çocukların özgüvenlerini artırmasıdır. Oyun, çocukların kendi becerilerini keşfetmelerine ve kendi kendilerine güvenmelerine olanak tanır. Bu, çocukların hayatları boyunca öğrenme sürecinde kendilerine güvenmelerine yardımcı olur.

Oyun ayrıca, çocukların öğrenmeyi eğlenceli ve ilgi çekici hale getirmesine yardımcı olur. Bu da çocukların öğrenme sürecine daha olumlu bir bakış açısıyla yaklaşmalarını sağlar.

Sonuç olarak, oyun oynayarak öğrenme, çocukların farklı becerilerini geliştirirken özgüvenlerini artırır ve öğrenmeyi daha eğlenceli hale getirir. Bu nedenle, oyunun çocukların en iyi öğrenme yolu olduğunu söyleyebiliriz.

## KAYNAKÇA

- <https://www.cadempsikoloji.com/makale/3-cocuk-gelisim-donemleri>
- <https://www.novakid.com.tr/>



# OYUN ÇEŞİTLERİ

Psi. Dan. Ender TÜRKiŞ

## 1. MASA (KUTU) OYUNLARI

- Dama
- Dedektif
- Reversi
- Pentago
- Küre
- Mangala
- QBITZ

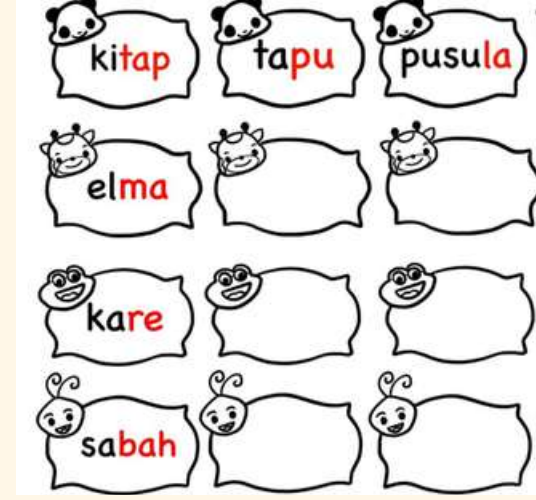


• **Jenga:** Bir tür denge ve konsantrasyon oyunudur ve amaç doğru bloğu almaktır. Jenga oyunu eşit parçalara bölünmüş tahta blokların üst üste dizilimi ile oluşturulan kuledir. Tahta blokları teker teker çekip üste dizerek kule yükseltilmektedir. Jenga oyununda oyuncular blokları ilk önce rastgele alsalar da oyun ilerledikçe hangi bloğun oynatılması gerektiği üzerine düşünmeleri gerekiyor. Çünkü jenga oyununda ki amaç rastgele bir bloğu almak değil, doğru bloğu almaktır. Jenga'da sadece konsantrasyon değil zeka ve akıl yürütme gerekmektedir.



## 2. KAĞIT / KALEM OYUNLARI

- İsim Şehir
- Amiral Battı
- Resfebe
- Hece Oyunu
- **Kelime Türetme:** Boş bir kağıda herhangi bir kelime yazılır. Yazılan kelimenin herhangi bir harfinden kısa bir çizgi çekilerek o harfle başlayan bir kelime yazılır. Yeni yazılan kelimenin herhangi bir harfinden yine kısa bir çizgi çekilerek o harfle başlayan kelime yazılması istenir. İlkokul düzeyinde öğrencilerin kelime haznelere katkı sağlayan bir oyundur. Örnek: kağıda kalem sözcüğü yazıldı. Kalem sözcüğündeki e harfinden bir çizgi çizilir ve e harfi ile ilgili bir kelime bulunur elma gibi.



## 3. DENGE/YETENEK OYUNLARI

- Denge Bandı
- Don!
- Sek Sek
- İp Atlama
- Saklambaç
- İstop
- Beştaş Oyunu
- **Havada Balon Tutma:** Çocuğun el-göz koordinasyonunu geliştirebilecek bir oyundur. Bu oyunda amaç, çocuğun balonu takip ederek onu sürekli tek eli yada çift eli ile yavaş yavaş havaya vurarak yere düşürmemesidir. Oyunu zorlaştırmak için çift balon denenebilir.







## BELLEK VE ALGI OYUNLARI

- **Evet-Hayır Oyunu**
- **Hafıza Oyunu**
- **Çağrışım Oyunu:** Oyununda oyunculardan biri aklına ilk gelen sözcüğü (örneğin, deniz) söyler. Sonraki oyuncu bu sözcüğün çağrıştırdığı bir başka sözcüğü söyler (örneğin, balık). Oyun bu şekilde birbirini çağrıştıran sözcüklerle sürer ve böylece bir sözcükler zinciri oluşur. İlgisiz sözcük söyleyen kişi oyun dışı kalır. Her oyuncu üçer sözcük söyledikten sonra oyun durur ve zincirin hiçbir halkasını atlamadan geriye doğru, yeniden "deniz" sözcüğüne ulaşmaya çalışılır.
- **Anlat Bakalım:** Oyuna başlamadan önce, anlatılması istenen kelimeler ve bu kelimelerin anlatımı sırasında kullanılmaması gereken yasaklı kelimeler belirlenir. Sonra sırayla belirlenen kelimeler yasaklı kelimeler kullanılmadan anlatılmaya çalışılır.

Son olarak 0 – 6 yaş dönemi için genelde hareketli oyunlar önerilmektedir. Yakalama, zıplama, sek sek gibi... Uzun süre ekran karşısında kalmamaları önemlidir.



# TEKNOLOJİ VE OYUN

Psi. Dan. Esra KONUR

Günümüz teknolojisinin hızla ilerlemesi; eğitim, sağlık, sanayi gibi pek çok alanda etkisini gösterirken çocukların ve ergenlerin oynadığı oyunlarda da etkisini göstermektedir. Saklambaç, körebe, mendil kapmaca gibi pek çok geleneksel oyunun yerini daha çok dijital (teknolojik) oyunların aldığını görmekteyiz. Dijital oyunlara örnek olarak mobil oyunlar, konsol oyunları, sanal gerçeklik oyunları vb. sayılabilir. Çoğu kişinin hayatının bir parçası olan dijital oyunlar artı ve eksi birçok durumu beraberinde getirmiştir. Dijital oyunların olumlu yönlerine baktığımızda şu maddeleri sıralayabiliriz:

## LOADING



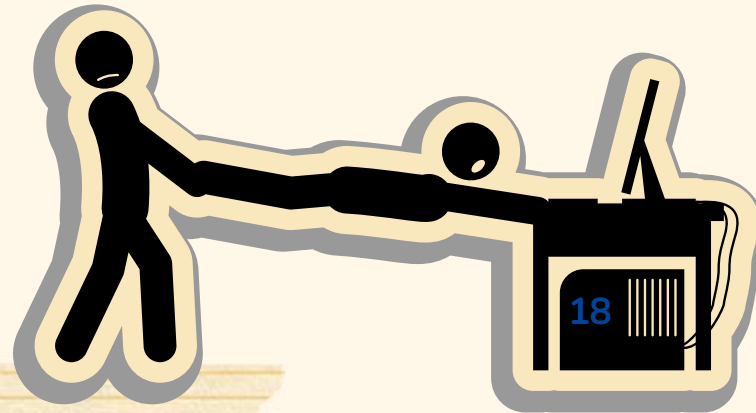
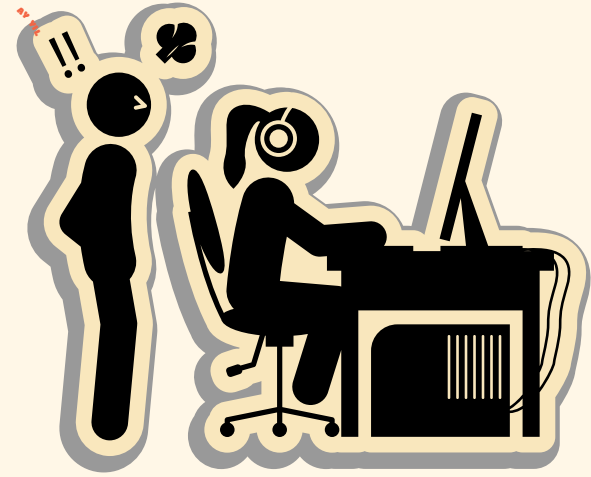
- **Gelişimsel içeriğe sahip oyunlar çocuklarda olumlu davranışlar kazandırabilir.** Dijital oyunların çocuklar ve ergenler üzerindeki olumlu/olumsuz etkilerini inceleyen bir literatür araştırmasında 51 makale incelenmiş ve çıkan sonuçlardan biri şu olmuştur: eğitsel içerikli, hareket algılayıcı, işbirlikçi ve rekabetçi içerik yapısına sahip dijital oyunların kullanıldığı makalelerin hiçbirinde olumsuz etki bulunmamıştır. Ayrıca bu oyun türleri yeni bilgi kazandırma, okuma yazma becerisi, öğrenme motivasyonu, teknoloji kabulü, problem çözme, ders başarısı, sağlıklı beslenme, sınıf içi etkileşimi, akademik başarı, yaşam kalitesinde olumlu yönde artış sağlamıştır (Yalçın Irmak ve Ardıç, 2018).

- Ergenlik dönemindeki (11-18 yaş) gençlerin uygun içerikli dijital oyunları oynamasının çeşitli becerilere olumlu katkısı vardır. Yabancı dil öğrenimini ve gelişimini desteklemesi, strateji geliştirme ve hızlı karar verebilme becerisi geliştirmesi, motivasyon ve serbest zaman aracı olarak kullanılması, teknolojik bilgi ve becerinin artması vb. konularda gençlere olumlu yönde katkılar sağlamaktadır.
- Dijital oyun oynama bireylere bilişsel, sosyal ve duygusal açılarından bazı yararlar sağlayabilmektedir. Özellikle olumlu sosyal davranışları içeren oyunlar oynamak, oyuncuların olumlu sosyal davranış gösterme ve yardım etme olasılıklarını artırmaktadır.



Ancak bu noktada dikkate alınması gereken nokta, *dijital oyun oynamanın düzeyidir. Normal düzeyde oynanan dijital oyunlar fayda sağlayabilirken, çok fazla ya da bağımlılık derecesinde dijital oyunlar oynamak birçok olumsuz sonuca yol açabilmektedir.* Dijital oyunların risk olabilecek olumsuz yönlerine baktığımızda ise şu maddeleri sıralayabiliriz:

- **Dijital oyun bağımlılığı:** Sosyal, bilişsel ve duygusal birçok probleme sebep olmasına karşın bireyin dijital oyunları ve videoları aşırı şekilde kullanması ve bu durum üzerinde kontrolünü kaybetmesi olarak tanımlanabilir. Ekran başında geçirilen süreye dikkat edilmezse psikolojik ve fizyolojik bir bağımlılık gerçekleşebilir.



- **Şiddet içerikli oyunlar gelişmekte olan kişiliğe zarar verebilir.** Yapılan araştırmalara göre video oyunlarının %89'u şiddet içermektedir. Şiddet içerikli oyunlar, kişilik gelişimi devam eden henüz doğru ve yanlış tam olarak ayırt edemeyen çocuklar için risk oluşturmaktadır. Şiddet içeren dijital oyunlar; depresyon, dikkat sorunları, saldırganlık, anksiyete, olumlu sosyal davranışlarda azalma, yalnızlaşma gibi pek çok psikolojik sorunla ilişkili bulunmuştur. Özellikle saldırganlığa yol açabilmektedir.



- **Siber zorbalığa uğrama riski olabilir.** Bazı oyunlarda oyuncuların kişisel bilgileri (ad, soyad, fotoğraf, telefon numaraları gibi) phishing yani ortalama yoluyla çalınarak oyuncular tehdit, şantaj ve siber zorbalık yoluyla tuzığa düşürülmektedir (Aytekin, 2017).
- **Çocuklar yaşlarına uygun olmayan içeriklere maruz kalabilirler.** Denetimsiz ve kontrolsüz oynanan oyunlarda çocuklar yaşlarına uygun olmayan cinsel içeriklerle karşılaşabilir.

- **Bebeklik döneminde (0-3 yaş) bulunan çocukların ekranla doğrudan uzun süreli etkileşimi fizyolojik, ruhsal, dil ve motor gelişimine zarar verebilir.** Örneğin 2 yaş civarındaki bir çocuğun sesleri duyma ve tekrar etmeye bağlı olan dil gelişimi, video içeriklerinde bulunan karmaşık ve yapay seslerin beyin merkezinde algılanması ve işlenmesinde birtakım engeller oluşturabileceğinden çocuğun ekranla olan etkileşimine olabildiğince dikkat edilmelidir. Ayrıca görmeye ilişkin problemleri de tetiklediği bilinmektedir.



- **Aşırı düzeyde dijital oyun oynama bazı fiziksel sorunlara da neden olabilir.** Uzun süre ekran başında zaman harcamak, yemeğin bile oyunun başında tüketilmesi, uzun süre hareketsiz kalmak birçok fiziksel sorunu da tetikleyebilir. Görme ile ilgili sorunlar, obezite, sırt, bel, bilek, kol ve boyun ağrıları örnek olarak sayılabilir.



Dijital oyunların olumlu ve olumsuz etkileri birlikte değerlendirildiğinde şu hususlara dikkat edilmelidir (Güvenli Web, 2025) :

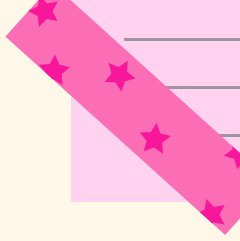
- Dijital oyunlar yeteri kadar ve bir süre sınırı konularak oynanmalıdır. Konulan süreye uymada hassas davranılmalıdır.

- Çocuklara gerçek hayatta olduğu gibi sanal ortamda da tanımadığı insanlara fotoğraf, telefon numarası gibi kişisel bilgilerin paylaşılması gerektiği anlatılmalıdır.
- Ailelerin oyunlar hakkında bilgi sahibi ve bilinçli olması gerekmektedir. Faydalı içeriklerin olduğu, kaliteli oyunlar seçilmelidir.



- Anne babaların aile içi iletişime, olumlu, destekleyici ve demokratik ebeveyn - çocuk ilişkisinin kurulmasına önem vermeleri gerekmektedir.
- Anne babalar, çocuklarına dijital oyunlar dışında da alternatifler sunmalı; sosyal, sanatsal ve sportif faaliyetlere çocuklarını yönlendirmelidir.





## KAYNAKÇA

- Aytekin, G. (2017). Dijital Oyunlar ve Bireyler Üzerindeki Etkileri. <https://www.guvenliweb.org.tr/blog-detay/dijital-oyunlar-ve-bireyler-uzerindeki-etkileri> ,Erişim Tarihi: 30.12.2024.
- Dijital Oyunlarda Çocuk ve Aile Rehberi. <https://www.guvenlioyuna.org.tr/uploads/ck-editor/blogs/Dijital%20Oyunlarda%20%C3%87ocuk%20ve%20Aile%20Rehberi.pdf> , Erişim Tarihi: 01.01.2025.
- Güvenli Web (2025). Dijital Oyunların Olumlu ve Olumsuz Etkileri. <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/wXK68.pdf>, Erişim Tarihi: 30.12.2024.
- Sağıroğlu, Ş., Bülbül, H. İ., Kılıç, A., Küçükali, M., Bayzan, Ş. ve Samur, Y. (2022). Dijital Oyunlar - 1: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler. <https://acikkaynak.gim.org.tr/img/dijital-oyunlar-1.pdf> , Erişim Tarihi: 01.01.2025.
- Yalçın Irmak, A. ve Ardıç, A. (2018). Dijital Oyunların Çocuk ve Ergenler Üzerindeki Etkileri: Literatür İnceleme. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 6(16), 71-84.

