

E-UPAD

E-ULUSLARARASI
PED@NDRAGOJİ DERGİSİ



E-IJPA

E-INTERNATIONAL
JOURNAL OF PED@NDRAGOGY

İÇİNDEKİLER/CONTENT

Editörden/Editorial
Ersin Türe

Hayat Boyu Öğrenme Çalışmalarının Analizi
Analysis of Lifelong Learning Studies

Özden Ölmez Ceylan- Aslı Ağiroğlu Bakır

İlkokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimlerinin
Ebeveyn Stratejileri Açısından İncelenmesi
Investigation of Digital Game Addiction Tendencies of Primary School
Students in Terms of Parental Strategies

Kübra Yerlikaya Alim- Mustafa Ersoy

Dergi TrDoi No: 10.27579808/e-ijpa



Sayı Editörü/Issue Editor Dr. Öğrt. Üyesi Ersin Türe	Editör Kurulu/Editorial Board Ahmet Duman (Sıtkı Koçman University) Ahmet Üstün (Amasya University) Ali Sabancı (Akdeniz University) Ali Türkdoğan (Cumhuriyet University) Aysun Akçay Güngör (Ege University) Bambang Supriyanto (Atma Jaya University) Dana R. Harwell (West Alabama University) Didem Arlı Koşar (Hacettepe University) Ebru Bozpolat (Cumhuriyet University) Emine Durmuş (İnönü University) Erdal Toprakçı (Ege University) Gülçin Oflaz (Cumhuriyet University) Hakan Demiröz (Sosyal Bilimler University) Hasan Demirtaş (İnönü University) Hatice Yıldız (Cumhuriyet University) Hilal Yücel (Cumhuriyet University) İclal Dağdeviren (Cumhuriyet University) İkram Çınar (Uludağ University) Kaarina Määttä (Lapland University) Kasım Karakütük(Ankara University) Kathy Cabe Trundle (Ohio State University) Kemal Altıparmak (Ege University) Kemal Kayıkçı (Akdeniz University) Ken Reid (Swansea Metropolitan University) Linda Noel Batiste (Virginia State University) Lucia Marie Flevaris (Ohio State University) Mark Geary (Dakota State University) Mehmet Üstüner (İnönü University) Merih Tekin Bender (Ege University) Mesut Saçkes (Balıkesir University) Muhammed Salman (Kastamonu University) Mustafa Ersoy (Cumhuriyet University) Mustafa Kışoğlu (Aksaray University) Namık Kemal Şahbaz (Mersin University) Nazmiye Çivitci (Pamukkale University) Necdet Konan (İnönü University) Nedim Özdemir (Ege University) Niyazi Özer (İnönü University) Osman Ferda Beytekin (Ege University) Pınar Kızılhan (Ankara University) Pigga Kesitalo (Saami University) Ramazan Alabaş (Kastamonu University) Ruhi Sarpkaya (Adnan Menderes University) Sadık Yöndem (Abant izzet Baysal University) Serkan Buldur (Cumhuriyet University) Sibel Yoleri (Uşak University) Thomas McLaughlin (Gonzaga University) Ümit Şahbaz (Mehmet Akif Ersoy University) Vinod Kumar Kanvaria (Delhi University) Yılmaz Tonbul (Ege University) Yüksel Çırak (İnönü University) Yüksel Kavak (TED University) Zekeriya Kaptan (Cumhuriyet University) Zeynep D.Yöndem (Abant izzet Baysal University)
Editör/Editor Dr. Öğrt. Üyesi Ersin Türe	
Eş-Editör/Co-Editor Dr. Öğrt. Üyesi Yüksel Çırak	
Editör Yardımcıları/Editor Assistants Dilşad Bakır Kübra Nur Özerten	
Dil Editörleri/Language Editors Dilşad Bakır Esra Solak	
Yazı Ön İnceleme Kurulu The Board of Manuscript Prereview Pınar Kızılhan (Ankara University) Aysun Akçay Güngör (Ege University) Ali İhsan Yanar(Ege University) Mustafa Tercan (Ege University) Murat Arslan (Ege University) Kübra Nur Özerten (Ege University) Dilşad Bakır (Ege University) Akın Güngör (Ege University) Murat Çeçen (Ege University) Ayfer Köşker (Ege University) Figen Ata Çiğdem (Ege University) Simge Dinçer (Ege University) Esra Solak (Ege University) Ahmet Bulut (Ege University) Özlem Zer (Ege University)	
Sayı Hakemleri/Reviewers of the Issue* *Hakem ismine tıkladığında hakkında daha geniş bilgiye ulaşılabilmektedir. / By clicking on the name of the reviewer, more detailed information can be accessed.	
Sayı Hakemleri/Reviewers of the Issue	
Ahmet Üstün-Amasya Üniversitesi Ceyhan Kavrayıcı-Anadolu Üniversitesi İbrahim Hakkı Bulut- İstanbul Medeniyet Üniversitesi	Kaan Güney-Cumhuriyet Üniversitesi Mehmet Üstüner-İnönü Üniversitesi Şefik Kartal- Gaziosmanpaşa Üniversitesi
e-upad dört ayda bir yayınlanan ticari olmayan hakemli bir dergidir. Dergide yayınlanan yazılardaki düşünce ve öneriler ile kaynakların doğruluğundan tümüyle yazarlar sorumludur. Yayına kabul edilen makalelerin telif hakları " E-Uluslararası Pedandragoji Dergisi" aittir. e-ijpa is a non-commercial, peer-reviewed, publishing journal three times a year. The authors response from thoughts and suggestions in articles are published on journal and the accuracy of the references. The copyright of articles are accepted for publication, belongs to "e-International Journal of Pedandragogy"	
Sahibi: Eduscience Akademi	

Dizinlenme/Abstracting-Indexing



<https://scholar.google.com/citations?hl=tr&user=fevgVJEAAAJ>



<https://portal.issn.org/resource/ISSN/2757-9808#>



<https://portal.issn.org/resource/ISSN/2757-9808#>



<https://ascidatabase.com/publisher.php?v=2757-9808>

Editörden

Değerli E-Uluslararası Pedandragoji Dergisi (E-UPAD) Okurları,

Sizlerle yeni bir sayı ile yeniden birlikte olmanın mutluluğunu yaşıyoruz. Takip ettiğiniz üzere 11 Ekim 2023 tarihinde erken görünüme sunulan dergimizin bu sayısında iki araştırma makalesi yer almaktadır. Özden Ölmez Ceylan ve Aslı Ağıroğlu Bakır'a ait "Hayat Boyu Öğrenme Çalışmalarının Analizi" adlı çalışma bu sayının ilk makalesidir. Türkiye'deki eğitim fakültesi dergilerinde son beş yılda hayat boyu öğrenme (yaşam boyu öğrenme) konusunda yayımlanmış olan çalışmaların analizini amaçlayan bu çalışmada; çalışmaların son yıllarda azaldığı, daha çok hayat boyu öğrenme eğilimleri üzerine odaklandığı, çalışmaların büyük çoğunluğunun nicel yöntemle ve aday öğretmenlerle yürütüldüğü sonucuna ulaşılmıştır.

Bu sayıdaki "İlkokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimlerinin Ebeveyn Stratejileri Açısından İncelenmesi" başlıklı diğer çalışma Kübra Yerlikaya Alim ve Mustafa Ersoy tarafından hazırlanmıştır. Araştırma ilkökul kademesinde öğrenimine devam eden ilkökul öğrencilerinin dijital oyun oynamaya karşı geliştirmiş oldukları ya da olabilecekleri bağımlılıkların önlenmesi ve düzeltilebilmesi için ebeveynlerin uygulamış oldukları çeşitli stratejileri incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırmanın sonucunda ebeveynlerin, dijital oyunların etkileri üzerine çocukları ile konuşması, onlara rehberlik etmesi gibi gerekli önlemleri alabilmelerini sağlayacak müdahaleleri kapsayan aktif stratejiyi tercih ettikleri ortaya çıkmıştır. Bu temelde, dijital içerikleri önceden denetledikleri, çocukları başarı duygusunun sanat ya da spor faaliyetleri gibi farklı alanlara yönlendiren özgüven artırıcı çalışmalara yönlendirdikleri ve aile içi iletişimi kuvvetlendirdikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Bu sayıda çalışmalarını paylaşan bütün yazarlara ve sürece katkı sağlayan hakemlerimize teşekkür ederiz. Önümüzdeki sayılarda da değerli araştırmacıları çalışmalarını siz değerli okuyucularımızla paylaşmak üzere E-Uluslararası Pedandragoji Dergisi'ne davet eder, saygılar sunarız.

Dr. Ersin TÜRE

Editorial

Dear readers of E-International Journal of Pedagogogy (E-IJPA),

We are happy to be with you with a new issue. As you follow, there are two research articles in this issue of our journal, which was released for early view on October 11, 2023. The study titled "Analysis of Lifelong Learning Studies" by Özden Ölmez Ceylan and Aslı Ağıroğlu Bakır is the first article of this issue. In this study, which aims to analyze the studies on lifelong learning published in the journals of education faculties in Türkiye in the last five years; It has been concluded that the studies have decreased in recent years, they focus more on lifelong learning trends, and the majority of the studies are conducted with quantitative methods and candidate teachers.

The other study in this issue titled "Investigation of Digital Game Addiction Tendencies of Primary School Students in Terms of Parental Strategies" was prepared by Kübra Yerlikaya Alim ve Mustafa Ersoy. The research aims to examine the various strategies implemented by parents to prevent and correct the addictions that primary school students have developed or may have towards playing digital games. As a result of the research, it was revealed that parents prefer an active strategy that includes interventions that will enable them to take the necessary precautions, such as talking to their children about the effects of digital games and guiding them. On this basis, it was concluded that they pre-monitor digital content, direct children to self-confidence-increasing activities that direct them to different areas such as art or sports activities, and strengthen family communication.

We would like to thank all our authors who shared their studies through our journal and our referees for their contributions. We invite valuable researchers to the E-International Journal of Pedagogogy to share their work in our upcoming issues.

Dr. Ersin TÜRE

İÇİNDEKİLER / CONTENT

Editörden / Editorial

Ersin Türe

i-vi

Hayat Boyu Öğrenme Çalışmalarının Analizi

Analysis of Lifelong Learning Studies

Özden Ölmez Ceylan- Aslı Ağiroğlu Bakır

1-13

**İlkokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimlerinin
Ebeveyn Stratejileri Açısından İncelenmesi**

Investigation of Digital Game Addiction Tendencies of Primary School
Students in Terms of Parental Strategies

Kübra Yerlikaya Alim- Mustafa Ersoy

14-25

vi

Analysis of Lifelong Learning Studies

Assoc.Prof.Dr.Özden Ölmez Ceylan
Ministry of National Education-Türkiye
ORCID: 0000-0002-0452-8043
olmezozen@gmail.com

Dr. Aslı Ağıroğlu Bakır
Ministry of National Education-Türkiye
ORCID: 0000-0002-5352-572X
asliabakir@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the studies which are on lifelong learning in the last five years in Turkey's journals of education faculties. Within the scope of the study, articles published in the journals of education faculties in DergiPark between 2019 and 2023 with the keyword "lifelong learning" were examined and 57 published articles were reached. The publication year, keywords, subject, method, suggestions and sample of the accessed articles constitute the data set. Tables and graphs were created with frequency and percentage values in line with the data obtained. As a result of the analysis, it was concluded that the studies have decreased in recent years, they focus more on lifelong learning disposition, and the majority of the studies were conducted with quantitative methods and candidate teachers. According to the results obtained, it is seen that publications on lifelong learning do not appear much in the journals of education faculties. Considering that the culture of learning is established through teachers, it is possible to express that there is a need to give more space to lifelong learning in the journals of the faculty of education in order to cover the subjects more comprehensively, increase the number of studies and diversify the working groups.

Keywords: Non-formal education, Adult education, Lifelong learning, Article analysis.



E-International Journal
of Pedagogogy

Vol: 3, No: 3, pp. 1-13

Research Article

Received: 15.09.2023
Accepted: 18.10.2023

Suggested Citation

Olmez-Ceylan, Ö. & Ağıroğlu-Bakır, A. (2023). Analysis of lifelong learning studies, *E-International Journal of Pedagogogy (e-ijpa)* 3(3), 1-13. Doi: <https://trdoi.org/10.27579808/e-ijpa.116>

Extended Abstract

Problem: Education is the process of formation that continues throughout life with the texture of educational relationships formed between the members of the society (Toprakçı, Hepsöğütlü and Toprakçı; 2021). This formation process begins with formal education and can take place in adult life through non-formal informal education to increase the qualifications of the individual. At this point, the concept of lifelong learning comes to the fore. Lifelong learning aims for the individual to gain knowledge and skills so that he can spend his life in a quality way and adapt to different stages of his life (Turan, 2005). The aim of this research is to analyze the studies on lifelong learning in the journals of education faculties in Turkey in the last five (5) years. In the study, only studies published in the education faculty journals of the universities within the scope of DergiPark and available to researchers were analyzed. The reason why faculty of education journals are preferred is that lifelong learning is included as a main branch of science in the department of educational sciences and that lifelong learning is considered a philosophy of life that can be adopted by teachers. The target audience of the journals and the fact that their authors are educators were deemed important in determining how much this issue was covered. In this context, other journals were not included in the scope of this research and this was accepted as a limitation of the research. Research on lifelong learning included in the scope of the study; It was examined in terms of year, subject, method, sample, keywords and suggestions. The data obtained was analyzed through tables and graphs.

Method: In this research, which was designed as a qualitative research, document analysis was conducted. Document review is the analysis of written materials intended to be researched (Yıldırım and Şimşek, 2016). In this context, in the study, articles published with the keyword "lifelong learning" in the journals of education faculties in DergiPark between 2019 and 2023 were systematically examined. The aim is to reveal the literature on lifelong learning with its characteristics and to guide future studies (Petticrew and Roberts, 2008). In this context, 57 articles published in the journals of education faculties in DergiPark in the last five years (2019-2023) with the keyword "lifelong learning" were examined. The publication year, key words, subject, method, and suggestions of the sample of the accessed articles constitute the data set. The data obtained was subjected to descriptive analysis. The findings obtained as a result of the analysis are presented in figures or tables. Content analysis was conducted to reveal the characteristics of the results and recommendations of the studies.

Especially in qualitative research, each step of the study should be given in detail, clearly and concisely in order to reduce the influence of the author, that is, subjectivity (Yıldırım and Şimşek, 2006). In this study, for the sake of credibility and confirmability; Expert opinion was taken at every step of the study, all steps were explained transparently and the steps were detailed so that future researchers could repeat them.

Findings (or Conclusions): In the research, articles published in the journals of education faculties in DergiPark with the keywords "lifelong learning" in the last five years were examined. When the distribution by years is examined, it is seen that the most studies were published in 2021 (n17) and there was a decrease in the number of studies in the following years. Considering that 2023 has not ended, it is thought that it would be more accurate to evaluate this year at the end of the year. Considering the period in which this study was conducted, the same number of studies were found in 2022. This number may increase by the end of the year. However, it is understood that publications on lifelong learning do not find a wide place in the journals of education faculties. Considering that the culture of learning is established through teachers, it can be said that there is a need to give more space to this subject in education faculty journals.

It was concluded that the articles examined within the scope of the research were conducted mostly with teacher candidates, then with teachers, and least with adults. Lifelong learning skills are a type of skill that should be acquired by individuals at an early age (Budak, 2009). In this respect, it

is also important to conduct more studies with individuals who continue their pre-university education (Kılıç and Yılmaz, 2019). Similarly, it is thought that studies should focus on different concepts since the field includes adult education, non-formal education, formal education, vocational education, technical education, continuing education, in-service, and out-of-service training.

Suggestions: When the subject distribution of the articles included in the research is examined, it is seen that most of them are studies on lifelong learning dispositions. It is seen that the relationship of these dispositions with variables such as 21st-century teaching skills, emotional intelligence levels, autonomous learning, innovation level, cultural capital competencies, thinking styles, and mathematical literacy is emphasized. The fact that these studies focus on issues that are on the agenda today is very important for the development of the field. In line with the results obtained, it was seen that research focused on scale development studies at least. Again, few studies have been found in the field of adult education. At this point, it is thought that number of research on adult education should be increased. It can be said that international comparisons and examining various reports are valuable in terms of monitoring the field abroad. It may be recommended to diversify such studies with applications in other countries.

Hayat Boyu Öğrenme Çalışmalarının Analizi

Doç.Dr.Özden Ölmez Ceylan

MEB, İzmir MEM-Türkiye
ORCID: 0000-0002-0452-8043
olmezozen@gmail.com

Dr. Aslı Ağroğlu Bakır

MEB, Malatya Lisesi-Türkiye
ORCID: 0000-0002-5352-572X
asliabakir@gmail.com

Özet

Bu araştırmanın amacı Türkiye'deki eğitim fakültesi dergilerinde son beş (5) yılda hayat boyu öğrenme (yaşam boyu öğrenme) konusunda yapılmış olan çalışmaların analizinin gerçekleştirilmesidir. Çalışma kapsamında DergiPark'ta yer alan eğitim fakülteleri dergilerinde 2019-2023 yılları arasında "hayat boyu öğrenme" ve "yaşam boyu öğrenme" anahtar sözcükleriyle yayımlanan makaleler incelenmiş ve yayımlanan 57 makaleye ulaşılmıştır. Ulaşılan makalelerin yayımlanma yılı, anahtar sözcükleri, konusu, yöntemi, örnekleme ve önerileri veri setini oluşturmaktadır. Elde edilen veriler doğrultusunda frekans, yüzde değerleri ile tablo ve grafikler oluşturulmuştur. Analiz sonucunda çalışmaların son yıllarda azaldığı, daha çok hayat boyu öğrenme eğilimleri üzerine odaklandığı, çalışmaların büyük çoğunluğunun nicel yöntemle ve aday öğretmenlerle yürütüldüğü sonucuna ulaşılmıştır. Elde edilen sonuçlar doğrultusunda, hayat boyu öğrenmeye ilişkin yayınların eğitim fakülteleri dergilerinde geniş bir yer bulmadığı anlaşılmaktadır. Öğrenme kültürünün öğretmenler aracılığıyla yerleştiği düşünüldüğünde eğitim fakültesi dergilerinde bu konuya daha çok yer verilmesine, konuların daha kapsayıcı olarak ele alınmasına, derinlemesine çalışmaların sayısının artırılmasına ve çalışma gruplarının çeşitlendirilmesine ihtiyaç olduğu düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Yaygın eğitim, Yetişkin eğitimi, Hayat boyu öğrenme, makale analizi.



E-Uluslararası
Pedagoji Dergisi

Cilt: 3, Sayı: 3, ss. 1-13

Araştırma Makalesi

Gönderim Tarihi: 15.09.2023

Kabul Tarihi: 18.10.2023

Önerilen Atıf

Ölmez-Ceylan, Ö. ve Ağroğlu-Bakır, A. (2023). Hayat boyu öğrenme çalışmalarının analizi, E-Uluslararası Pedagoji Dergisi (e-upad), 3(3), 1-13. Doi: <https://trdoi.org/10.27579808/e-ijpa.116>

GİRİŞ

Eğitim bir bireyin başka bir bireyden doğrudan ya da dolaylı öğrendiklerinin, etkilenimlerinin veya edinimlerinin tümüdür. Söz konusu edinimlerin yasalarla toplumca onananına formal eğitim denirken, prosedürü yasalarca belirlenmeyenine ise informal eğitim denmektedir. Formal eğitimin bir kısmı erken yaşlardan başlanarak belli bir yaşa kadar planlı ve programlı, hiyerarşik bir biçimde okullarda verilen örgün eğitim olarak gerçekleşir. Diğer kısmı ise örgünden ayrılmış, örgüne devam eden ya da yetişkinlere verilen kısa süreli kurslarla biçimlenen yaygın eğitimi kapsar. Yaygın eğitimin özellikle yetişkinleri ilgilendiren kısmı halk eğitimi, yetişkin eğitimi ve veya hayat boyu eğitim kavramlarıyla ifade edilmektedir.

"Yetişkin" sözcüğü TDK (2023) sözlüğünde; yetişmiş, olgunlaşmış, evlenme çağına gelmiş, beden, ruh ve duygu bakımlarından olgunluğa erişmiş olan (kimse), gelişimin herhangi bir yönünde veya tümünde duraklama düzeyine erişmiş olan, kanunların belirttiği belli bir yaşı aşmış, toplumsal sorumluluklarını bilme durumunda olan olarak tanımlanmaktadır. İngilizce de yetişkin karşılığı olarak kullanılan "adult" kelimesi, Latince 'adultus' kelimesine karşılık gelmekte ve 'büyümüş, yetişmiş' olarak anlanmaktadır (Shield ve Aronson, 2005). Sözlük anlamlarında vurgulanan olgunluğa erişmiş olma durumunun nitelikli bir yetişkin olmayı ifade ettiği söylenebilir. Nitelikli bir yetişkin olma süreci ise eğitimin hayat boyu sürmesiyle gerçekleşebilir.

Eğitim, toplumun üyeleri arasında oluşan eğitsel ilişkiler dokusu ile hayat boyu devam eden biçimlenme süreci (Toprakçı, Hepsöğütü ve Toprakçı; 2021) olarak ele alındığında bu biçimlenme süreci formal eğitimle başlayıp yetişkin hayatında ise bireyin niteliklerini artırma amacıyla yaygın informal eğitim aracılığıyla gerçekleşebilir. Bu noktada hayat boyu öğrenme anlayışı öne çıkmaktadır. Hayat boyu öğrenme (yaşam boyu öğrenme), bireyin hayatını kaliteli bir biçimde geçirmesi ve hayatının farklı evrelerine uyum gösterebilmesi için bilgi ve beceri kazanmasını hedeflemektedir (Turan, 2005). Herkes her yaşta eğitim alma hakkına sahiptir ve eğitim-öğretim süreçleri bireylerin kişiliğini geliştirmeye katkı sağlamaktadır. Nitelikli bir ulusal eğitimin yanı sıra, her yaşta ve kesimden öğrenene ulusal kültür ve değerleri aktarmak; düşünmeyi, öğrenmeyi, araştırmayı, sorgulamayı yaşam felsefesi haline getirmelerini sağlamak çağın bir gereğidir (Göksoy, 2019). Leningrad'a göre (1985) hayat boyu öğrenme evrensellik, öğrenme-öğretme teknik ve malzemelerinde çeşitlilik, öğrenme etkinliklerinin devamlılığı için gerekli olan motive olabilme, öz eleştiride bulunabilme, değer, tutum ve beğeni geliştirebilme becerilerine odaklanmayı içermektedir (Güleç, Çelik ve Demirhan, 2012). Hayat boyu öğrenme bireylere dahil oldukları topluma uyum sağlama ve yaşamlarını daha iyi kontrol edebilme konusunda sosyal, kültürel ve ekonomik olanaklar sağlamaktadır (MEB, 2014). Hayat boyu öğrenme sürekliliği ön plana çıkaran, bireyin yeterliklerini yaşamı süresince artırmayı hedefleyen bir anlayışı içinde barındırır. Kişiyi aktifleştirir; sosyal hayatta ve iş hayatında ortaya çıkan gelişmelere adapte olma, merak duygusuyla ve esnek bir tavırla yeni bilgiler edinme, değişmeye açık ve hevesli olma anlayışına dayanır (Berberoğlu, 2010).

60'lı yıllarda dile getirilmeye başlanan hayat boyu öğrenme kavramı, 1972'de UNESCO'nun Faure raporunda "Eğitim temel amacı bireyin fiziksel, entelektüel, duygusal ve ahlaki olarak tam bir insan olarak bütünleşmesidir." fikriyle öne çıkmıştır (Güleç, Çelik ve Demirhan, 2012). Sekizinci beş yıllık kalkınma planı (2001-2005), dokuzuncu beş yıllık kalkınma planı (2007-2013), onuncu beş yıllık kalkınma planı (2014-2018) ve on birinci beş yıllık kalkınma planında (2019-2023) hayat boyu öğrenme anlayışı yer bulmuş ve özellikle vurgulanmıştır (Kalkınma Planları, 2023).

2009 yılında Millî Eğitim Bakanlığı bünyesinde Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğü kurulmuştur. Son yıllarda üniversitelerde hayat boyu öğrenme ve yetişkin eğitimi anabilim dalları açılmakta olup 2018 yılı itibariyle "Yetişkin Eğitimi ve Hayat Boyu Öğrenme" adlı ders öğretmen yetiştirme programları dahilindeki seçmeli dersler arasında eklenmiştir (Özüdoğru, Baltacı ve Özçakır, 2020). Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğünün görevlerinden bazıları şunlardır (Samancı ve

Ocakçı, 2017): Zorunlu eğitim dışında, eğitim ve öğretimi hayat boyu devam edecek şekilde yaygınlaştırmak amacıyla politikalar oluşturmak, bunları uygulamak, izlemek ve değerlendirmek. Yaygın eğitim ve öğretim ile açık öğretim hizmetlerini yürütmek. Örgün eğitim sistemine girmemiş, herhangi bir eğitim kademesinden ayrılmış veya bitirmiş vatandaşlara yaygın eğitim yoluyla genel veya meslekî ve teknik öğretim alanlarında eğitim ve öğretim vermek. Yaygın eğitim ve öğretim okul ve kurumlarının eğitim ve öğretim programlarını, ders kitaplarını, eğitim araç-gereçlerini hazırlamak veya hazırlatmak ve Talim ve Terbiye Kuruluna sunmak. Millî Eğitim Bakanlığı Hayat Boyu Öğrenme Kurumları Yönetmeliği'ne (2018) göre Hayat boyu öğrenmenin ilkeleri ise şu şekilde sıralanmaktadır: hayat boyu öğrenme, bilimsellik ve bütünlük, geçerlilik, gönüllülük, herkese açıklık, her yerde eğitim, ihtiyaca uygunluk, iş birliği ve eş güdümlü, planlılık, süreklilik ve yenilik ve gelişmeye açıklık.

Millî Eğitim Bakanlığının Hayat Boyu Öğrenme Strateji Belgesi (2014)'nde hayat boyu öğrenmenin amacı "Türkiye'de toplumun ihtiyaç ve beklentilerine cevap verebilecek bir hayat boyu öğrenme sistemi oluşturmak ve bu sistemi işler ve sürdürülebilir duruma getirmek." biçiminde ifade edilmektedir. Hayat boyu öğrenmenin halk genelinde uygulanabilmesi için geniş tabanlı bir sivil toplum desteğine ve bu kapsamda verilecek eğitimlerin desteklenmesi ve tanıtılmasına ihtiyaç olduğu bu strateji belgesinde belirtilmiştir. Hayat Boyu Öğrenme Strateji Belgesi (2014-2018) Türkiye'de gerçekleştirilecek faaliyetlerin öncelik alanlarını şu şekilde ortaya koymuştur (MEB, 2014): Toplumda hayat boyu öğrenme kültürü ve farkındalığının oluşturulması, Hayat boyu öğrenme fırsatlarının ve sunumunun artırılması, Hayat boyu öğrenme fırsatlarına erişimin artırılması, hayat boyu rehberlik ve danışmanlık sisteminin geliştirilmesi, Önceki öğrenmelerin tanınması sisteminin geliştirilmesi, Hayat boyu öğrenme izleme ve değerlendirme sisteminin geliştirilmesi.

Devlet Planlama Teşkilatı'nın 2001-2005 yıllarını içeren Sekizinci Beş Yıllık Kalkınma Planı kapsamında eğitimin herkes için hayat boyu öğrenme anlayışıyla bilgiye ulaşma yollarını öğreten, etkili bir rehberlik hizmeti sunan, üretime yönelik eğitimin öncelikli olduğu bir sistem içerisinde yeniden düzenlenmesi fikrini vurgulamaktadır. Bu bağlamda hayat boyu öğrenmeyle ilgili hedef (DPT Sekizinci Beş Yıllık Kalkınma Planı, 2000) şöyledir:

Toplumda hayat boyu öğrenme anlayışının benimsenmesini esas alan her türlü yaygın eğitim imkânı geliştirilecek; özellikle üniversiteye giremeyen gençlere kısa yoldan beceri kazandırma ve meslek edindirme faaliyetleri artırılacak, mahalli idarelerin, gönüllü kuruluşların ve özel sektörün bu konudaki faaliyetleri özendirilecektir.

Yetişkin eğitimi, yaygın eğitim, örgün eğitim, mesleki eğitim, teknik eğitim, sürekli eğitim, hizmet içi ve hizmet dışı vb. gibi birbiri ile ilişkili olan kavramlar hayat boyu öğrenmenin odaklandığı temel kavramlar ve eylemlerdir. Bireysel, toplumsal, sosyal ve ekonomik konularda bireyin bilgi, beceri ve yetkinliklerinin geliştirilmesi odağına dayanan hayat boyu öğrenme, bireyin çok yönlü gelişmesini hedeflemektedir. Evde, okulda, işte özetle bireyin bulunduğu her yerde; yer, zaman, yaş, ekonomik durum ya da eğitim seviyesi vb. her çeşit kısıtlamayı ortadan kaldırmayı hedefleyen bir kavramdır (Güleç, Çelik ve Demirhan, 2012; Güneş ve Deveci, 2020; Günüş, Odabaşı ve Kuzu, 2012). Bireylerin sosyo-kültürel ve mesleki gelişimini destekleyen bir süreç olan yaşam boyu öğrenmeye olan ilginin gittikçe artmasında küreselleşmenin etkisiyle iş koşullarının hızlı farklılaşması, insanların daha fazlasını öğrenmeye ihtiyaç duyuyor olmasının yanı sıra bilimsel ve teknolojik gelişmeler, iletişim olanakları, eğitim ortamlarının giderek çeşitlenmesinin de etkisi büyüktür (Beytekin ve Kadı 2014; Beytekin ve Çiğdem, 2021).

Her yaştan öğrenenin erişim zorluğu yaşamaması için hayat boyu öğrenmeyi destekleme ve yaygınlaştırmada paydaşlar olan bölgesel hükümet, üniversiteler ve yükseköğretim, okullar, ulusal hükümetler, sanayi ve işyerleri ve gönüllü kuruluşlara daha fazla sorumluluk düşmektedir. Toplum üzerinde büyük bir etkileme gücüne sahip olmaları nedeniyle yerel yönetimlerin hayat boyu öğrenme konusunda eğitim kurumlarıyla iş birliğine açık olmaları beklenmektedir (Poyraz ve Titrek, 2013).

Hayat boyu öğrenme konusunda yapılan araştırmalar (Akın, 2022; Ayçiçek & Yelken, 2016; Beycioğlu, & Konan, 2008; Doğan, S., & Kavtelek, 2015a, 2015b; Güleç, Çelik ve Demirhan, 2012; Gündoğdu, Yüksel, Akyol & Vural, 2016; Kılıç ve Yılmaz, 2019; Özüdoğru, Baltacı ve Özçakır, 2020; Samancı ve Ocakçı, 2017) son yıllarda çoğalmakla birlikte sayıca sınırlı kalmaktadır. Belirli bir alana/konuya yönelik çalışmaların birtakım ölçütlere göre sistematik bir şekilde incelenmesi; genel bir çerçeve oluşturma, alanda gelecekte çalışacak araştırmacılara fikir verme ve mevcut çalışmaların eğilimlerinin ortaya konması bakımından katkı sağlayıcı olabilmektedir (Bıkmaz, Aksoy, Tatar, & Altınyüzük, 2013; Yenen, Kılınç ve Bulut, 2016; Kılıç ve Yılmaz, 2019). Bu araştırmanın amacı Türkiye’de eğitim fakültesi dergilerinde son beş (5) yılda hayat boyu öğrenme (yaşam boyu öğrenme) konusunda yapılmış olan çalışmaların analizinin gerçekleştirilmesidir. Çalışmada yalnızca DergiPark kapsamında yer alan üniversitelerin eğitim fakültesi dergilerinde yayımlanmış olan, araştırmacıların erişimine açık olarak sunulan çalışmalar analize tabi tutulmuştur. Eğitim fakültesi dergilerinin tercih edilme nedeni hayat boyu öğrenmenin eğitim bilimleri bölümünde bir ana bilim dalı olarak yer alması ve hayat boyu öğrenmenin öğretmenler aracılığıyla benimsetilebilecek bir yaşam felsefesi olarak düşünülmesidir. Derginin hedef kitlesi ve yazarlarının eğitimcilerden oluşması bu konunun ne kadar ele alındığının belirlenmesi açısından önemli olduğu düşünülmektedir. Bu bağlamda diğer dergiler bu araştırma kapsamına dâhil edilmemiş ve bu durum araştırmanın bir sınırlılığı olarak kabul edilmiştir. Çalışma kapsamına giren hayat boyu öğrenmeyle ilgili araştırmalar; Yıl, Konu, Yöntem, Örneklem, bakımından incelenmiş; elde edilen veriler tablolar ve grafikler üzerinden analiz edilmiştir.

YÖNTEM

1. Araştırmanın Modeli

Nitel araştırma olarak tasarlanan bu araştırmada doküman incelemesi yapılmıştır. Doküman incelemesi, araştırılması amaçlanan yazılı materyallerin analiz edilmesidir (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Bu kapsamda çalışmada DergiPark’ta yer alan eğitim fakülteleri dergilerinde 2019-2023 yılları arasında “hayat boyu öğrenme” ve “yaşam boyu öğrenme” anahtar sözcükleriyle yayımlanan makaleler sistematik olarak incelenmiştir. Amaç, seçilen konu ile ilgili literatürü özellikleriyle ortaya koymak sonra yapılacak olan çalışmalara yol göstermektir (Petticrew ve Roberts, 2008).

2. Çalışma Dokümanı

Çalışmaya dahil edilen yayınlar, DergiPark’ta yer alan eğitim fakülteleri dergileri ve “hayat boyu öğrenme” ile “yaşam boyu öğrenme” anahtar sözcükleriyle sınırlandırılarak saptananlardır. Liberati ve diğerleri (2009)’nin tanımlaması ölçütünde bu çalışmada dahil etme kriterleri şu şekildedir: Çalışmanın anahtar kelimeleri kapsamında “hayat boyu öğrenme” ve “yaşam boyu öğrenme” kavramları olan yayınlar seçilmiştir. Eğitim fakültesi dergilerindeki tam metin yayın olmalı. Yayın dili İngilizce veya Türkçe olmalı. Erişime açık, ulaşılabilir olmalı. Hariç tutma kriterleri ise şu şekildedir: Odağı “hayat boyu öğrenme” ve “yaşam boyu öğrenme” olmayan çalışmalar hariç tutulmuştur, Tezler, bildirimler, kitaplar hariç tutulmuştur. Bu kapsamda son beş yıl (2019-2023) içerisinde DergiPark’ta yer alan eğitim fakülteleri dergilerinde “hayat boyu öğrenme” ve “yaşam boyu öğrenme” anahtar sözcükleriyle yayımlanan 57 makale incelenmiştir.

3. Verilerin toplanması ve analizi

DergiPark sisteminde yer alan eğitim fakülteleri dergileri belirlenmiş ve “hayat boyu öğrenme” ile “yaşam boyu öğrenme” anahtar sözcükleriyle 2019-2023 yılları arasında tarama yapılmıştır. Ulaşılan makalelerin yayımlanma yılı, anahtar sözcükleri, konusu, yöntemi, örnekleme ve önerileri veri setini oluşturmaktadır. Elde edilen veriler betimsel analize tabi tutulmuştur. Analizler sonucunda elde edilen bulgular şekil veya çizelgeler halinde verilmiştir. Öte yandan çalışmaların önerilerinin özelliklerini ortaya koyabilmek için de içerik analizi yapılmıştır. İçerik analizinde, veriler belirlenen temalar altında

kategorize edilir, daha sonra kendi içlerinde bütüncül olarak değerlendirilerek anlam çıkartılır (Yıldırım ve Şimşek, 2006).

4. Geçerlilik ve Güvenirlik

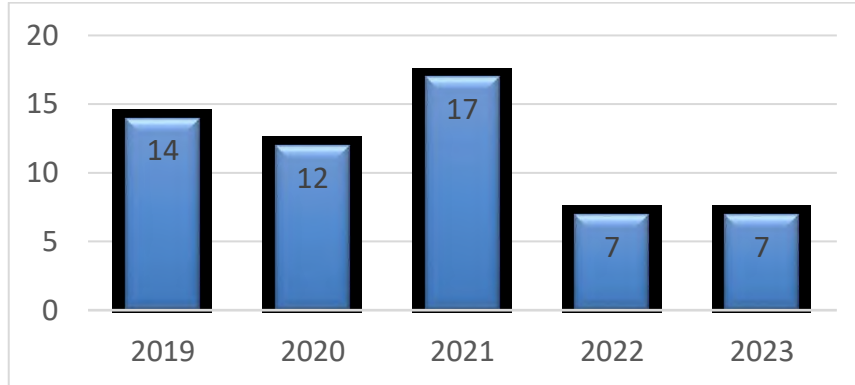
Nitel araştırmalarda inandırıcılık ve teyit edilebilirlik olarak anlanmaktadır. Özellikle nitel araştırmalarda yazarın etkisini yani subjektifliği azaltmak için çalışmanın her adımı detaylı, açık ve net bir şekilde verilmelidir (Yıldırım ve Şimşek, 2006). Bu çalışmada inandırıcılık ve teyit edilebilirlik adına; çalışmanın her adımında uzman görüşü alınmış, bütün adımlar şeffaf bir şekilde açıklanmış ve sonraki araştırmacıların tekrarlayabilmesi adına adımlar detaylandırılmıştır. Dahil etme ve hariç tutma kriterleri ile araştırmanın sınırları belirlenmiştir. Araştırmacılar dergiPark veri tabanını ayrı ayrı taramış ve aynı sonuçlara ulaşmıştır.

BULGULAR

Araştırma kapsamında DergiPark'ta 2019-2023 yılları arasında eğitim fakülteleri dergilerinde "yaşam boyu öğrenme" ve "hayat boyu öğrenme" anahtar sözcükleriyle yayımlanan 57 makaleye ulaşılmıştır. Bu makaleler araştırma alt problemlerine göre aşağıda incelenmiştir.

1. Makalelerin yıllara göre dağılımı

Araştırma kapsamında incelenen 2019-2023 yılları arasında DergiPark'taki eğitim fakülteleri dergilerinde yayımlanan makalelerin yıllar bazında dağılımı Şekil 1'de verilmiştir.



Şekil 1. 2019-2023 yılları arasında yayımlanan makalelerin yıllar bazında dağılımı

Grafik incelendiğinde "yaşam boyu öğrenme" ve "hayat boyu öğrenme" anahtar sözcükleriyle yayımlanan 57 makaleden 14 tanesinin 2019, 12 tanesinin 2020, 17 tanesinin 2021, 7 tanesinin 2022 ve yine 7 tanesinin 2023 yılında yayımlandığı görülmektedir.

2. Makalelerin konularına göre dağılımı

Çalışma kapsamında incelenen 57 makalenin konu dağılımı Tablo 1'de verilmiştir.

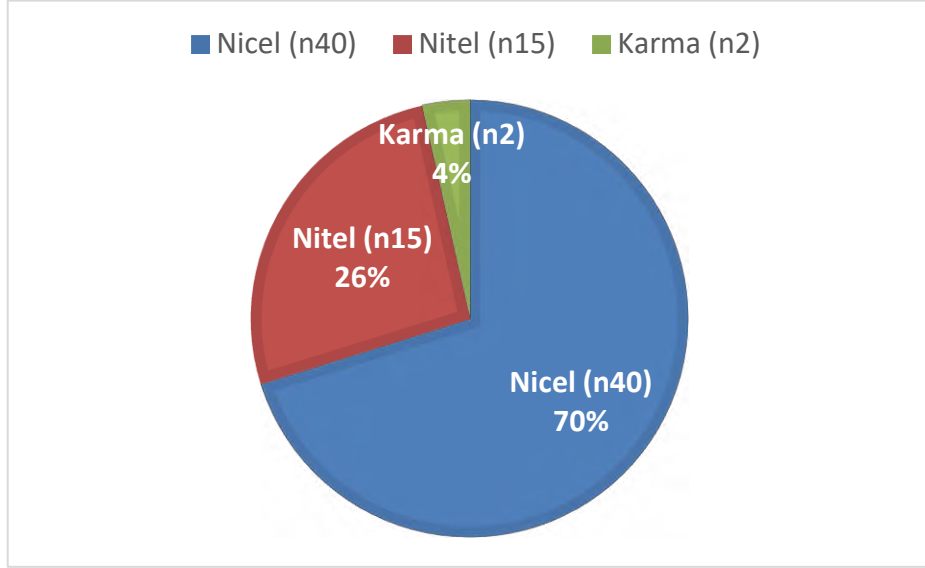
Tablo 1. Makalelerin konu dağılımı

Konu	f	%
Hayat boyu öğrenme eğilimleri ile ilişkilendirilen çalışmalar	23	40
Yeterlik ve becerilerin geliştirilmesi ile ilgili çalışmalar	19	33
Uzaktan eğitim ve dijitalleşmeyle ilgili çalışmalar	6	11
Ölçek geliştirme çalışmaları	1	2
Uluslararası karşılaştırmalar	2	4
Hayat boyu öğrenme ile ilgili alan yazın taramaları	3	5
Hayat boyu öğrenme merkezleri ile ilgili çalışmalar	3	5

Araştırma kapsamında incelenen makalelerin konu dağılımına bakıldığında Tablo 1’de görüldüğü üzere çalışmaların en çok hayat boyu öğrenme eğilimlerine ilişkin olduğu görülmektedir. Daha sonra yeterlik ve becerilerin belirlenmesi üzerine odaklanan çalışmaların olduğu ve en az ölçek geliştirme çalışmalarının yer aldığı belirlenmiştir.

3. Makalelerin yöntemine göre dağılımı

Çalışmada incelenen makalelerde kullanılan araştırma yöntemleri incelenmiş ve aşağıdaki grafik oluşturulmuştur.

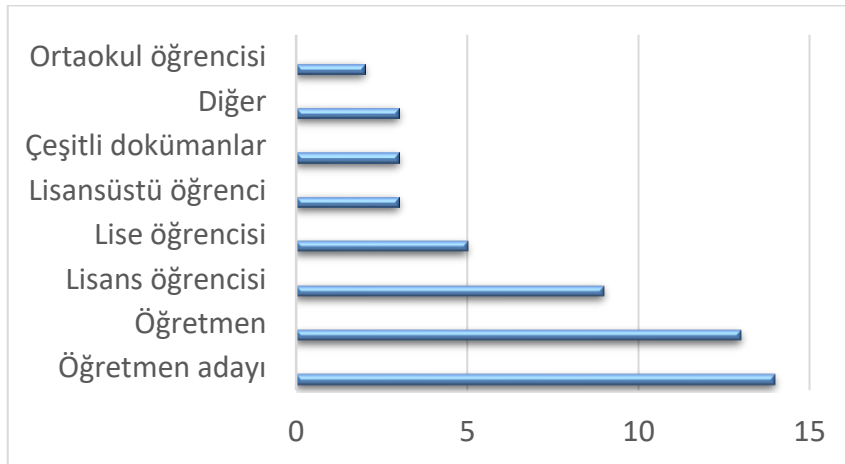


Şekil 2. Kullanılan araştırma yöntemleri

2019-2023 yılları arasında gerçekleştirilen “yaşam boyu öğrenme” ve “hayat boyu öğrenme” anahtar sözcüklerine sahip olan 57 araştırmadan 40 tanesinin nicel, 15 tanesinin nitel, 2 tanesinin karma yöntemine göre yürütüldüğü belirlenmiştir. Bu durumda çalışmaların %70’nin nicel, %26’sının nitel ve %4’ünün karma yöntemle tasarlandığı görülmektedir.

4. Makalelerin örneklem-çalışma grubu/dokümanına göre dağılımı

Araştırma kapsamındaki nicel araştırmalarda ele alınan örneklem ve nitel araştırmalardaki çalışma grubu/dokümanı incelenerek aşağıdaki tablo oluşturulmuştur.



Şekil 3. Makalelerin örneklem-çalışma grubu/dokümanına göre dağılımı

Grafikte görüldüğü üzere 57 araştırmadan öğretmen adayı ile yapılan araştırmalar %27, öğretmenlere odaklanan araştırmalar %25 ve lisans öğrencileriyle yapılanlar %17 olarak belirlenmiştir. Çalışma kapsamında eğitim fakülteleri dergileri ele alındığı için öğretmen adaylarına yönelik olanların daha iyi görülebilmesi amaçlanarak analiz sürecinde öğretmen adayları ile lisans öğrencileri ayrı olarak incelenmiştir. Lise öğrencisi ile gerçekleştirilenler toplam çalışmanın %9'unu, lisansüstü öğrencilere yönelik olanlar %6'sını, ortaokul öğrencileriyle yapılanlar %4'ünü oluşturmaktadır. Makale, rapor, öğretim programı, web sayfası gibi dokümanlar üzerinden gerçekleştirilenleri kapsayan "çeşitli dokümanlar" %6 olarak belirlenmiştir. Yabancı uyruklular, sertifika programına katılanlar ve polis memurlarıyla gerçekleştirilen ve "diğer" olarak adlandırılan çalışmalar ise toplam araştırmanın %6'sını oluşturmaktadır.

5. Makalelerde kullanılan anahtar sözcüklerin dağılımı

Çalışma kapsamında incelenen 57 makalede öne çıkan anahtar sözcüklere ilişkin tablo aşağıda yer almaktadır.

Tablo 2. Anahtar sözcüklerin dağılımı

Anahtar sözcükler	f	%
yaşam boyu öğrenme	48	45
eğilim	10	9
hayat boyu öğrenme	9	8
öğretmen adayları	8	7
yeterlik	6	6
uzaktan eğitim	6	6
sınıf öğretmeni	4	4
öğretmen	3	3
üniversite eğitimi	2	2
karşılaştırmalı yetişkin eğitimi	2	2
açıköğretim	2	2
öz yönetimli öğrenme	2	2
eleştirel düşünme	2	2

Araştırma kapsamındaki makalelerde kullanılan anahtar sözcükler incelendiğinde en çok "yaşam boyu öğrenme" anahtar sözcüğünün kullanıldığı görülmektedir. Eş anlamlı olarak kullanılan "hayat boyu öğrenme" anahtar sözcüğünün daha az tercih edildiği saptanmıştır. Daha sonra çalışma kapsamı doğrultusunda "eğilim, öğretmen adayları, yeterlik, uzaktan eğitim, sınıf öğretmeni, öğretmen, üniversite eğitimi, karşılaştırmalı yetişkin eğitimi, açıköğretim, öz yönelimli öğrenme, eleştirel düşünme" anahtar sözcüklerinin birden fazla kez kullanıldığı belirlenmiştir. Bunun yanı sıra yapılan araştırmalara özgü olan ve sadece bir kez yer alan "sosyal medya, halk kütüphaneleri, iletişim becerileri" gibi anahtar sözcüklerin de kullanıldığı görülmektedir.

6. Makalelerde yer alan önerilere ilişkin bulgular

Araştırmalarda dile getirilen öneriler incelendiğinde alanın gelişmeye açık olduğu (n52) vurgusunun öne çıktığı görülmektedir. Yenilikçi araştırmaların yapılması (n49), özellikle farklı yöntem, değişken ve örneklem gruplarıyla yapılan çalışmaların artırılması en sık dile getirilenler arasındadır. Eğitim fakültelerinde "yaşam boyu öğrenme" bağlamında etkinliklerin yapılması (n8) gerektiği ve eğitim fakültelerine yaşam boyu öğrenme dersinin konulması (n4) dile getirilen öneriler arasında yer almaktadır. Bu önerilerin yanı sıra kütüphanelerin yaşam boyu öğrenme anlayışıyla daha aktif hale getirilmesi için çalışmalar yapılması (n2) önerilmektedir. Yine halkevlerine benzer kültür ve sanat faaliyetlerinin yapıldığı kültür evleri ya da toplum merkezlerinin açılması (n1) araştırma önerileri arasında yer almaktadır. Uluslararası raporların incelenmesi ve bu bağlamda daha çok araştırma

yapılması (n2) dile getirilmektedir. Farklı ülkelerdeki uygulamaların incelenmesi (n2) de önerilmektedir. Diğer öneriler araştırmaya özgü olarak dile getirilmiştir.

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırmada DergiPark'ta yer alan eğitim fakülteleri dergilerinde "yaşam boyu öğrenme" ya da "hayat boyu öğrenme" anahtar sözcükleriyle son beş yılda yayımlanan makaleler incelenmiştir. Yıllara göre dağılımı incelendiğinde araştırmaların en çok 2021 (n17) yılında yayımlandığı ve izleyen yıllarda araştırma sayısında düşüş yaşandığı görülmektedir. 2023 yılının sona ermediği düşünüldüğünde bu yılın değerlendirilmesinin yıl sonunda yapılmasının daha doğru olacağı düşünülmektedir. Bu çalışmanın yürütüldüğü dönem göz önüne alındığında 2022 yılı ile aynı sayıda araştırmaya rastlanmıştır. Bu sayı yıl sonu itibarıyla artabilir. Ancak yine de yaşam boyu öğrenmeye ilişkin yayınların eğitim fakülteleri dergilerinde geniş bir yer bulmadığı anlaşılmaktadır. Öğrenme kültürünün öğretmenler aracılığıyla yerleştiği düşünüldüğünde eğitim fakültesi dergilerinde bu konuya daha çok yer verilmesine ihtiyaç olduğu söylenebilir.

Araştırma kapsamında incelenen makalelerin konu dağılımına bakıldığında en çok hayat boyu öğrenme eğilimlerine ilişkin çalışmalar olduğu görülmektedir. Bu eğilimlerin 21. yüzyıl öğretme becerileri, duygusal zekâ düzeyleri, özerk öğrenme, yenilikçilik düzeyi, kültürel sermaye yeterlikleri, düşünme stilleri, matematik okuryazarlığı gibi değişkenlerle ilişkisi üzerinde durulduğu görülmektedir. Bu çalışmaların günümüzde gündemde olan konulara odaklanmış olması alanın gelişimi açısından oldukça önemlidir. Elde edilen sonuçlar doğrultusunda araştırmalarda en az ölçek geliştirme çalışmalarına odaklanıldığı görülmüştür. Yine yetişkin eğitimi alanında az sayıda çalışmaya rastlanmıştır. Bu noktada yetişkin eğitime yönelik araştırmaların artırılması gerektiği düşünülmektedir. Uluslararası karşılaştırmalar ve çeşitli raporların incelenmesinin yurt dışında alanın izlenmesi açısından değerli olduğu söylenebilir. Alanın gelişimi açısından bu tür çalışmaların da diğer ülkelerdeki uygulamalarla çeşitlendirilmesi önerilebilir.

"Yaşam boyu öğrenme" ve "hayat boyu öğrenme" anahtar sözcükleriyle eğitim fakülteleri dergilerinde yayımlanan 57 araştırmadan %70'nin nicel, %26'sının nitel ve %4'ünün karma yöntemle tasarlandığı belirlenmiştir. Araştırmaların büyük bir çoğunluğunun nicel araştırma ile yürütüldüğü sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonucun aksine Kılıç ve Yılmaz (2019)'ın 2007 ile 2017 yıllarını kapsayan Web of Science'ta SCI-Expanded, SSCI ile A&HCI atıf indekslerinde yaptıkları arama sonucunda yapılan araştırmalarda nitel yöntemlerin daha çok tercih edildiği görülmüştür. Uluslararası alan yazında kabul gören araştırmaların nitel yöntem ağırlıklı yürütülmesinin nedeni olarak alanın daha iyi anlaşılması için derinlemesine yapılan çalışmalara daha çok yer verilme eğiliminde olduğu söylenebilir. [Yenen, Kılınc ve Bulut \(2016\)](#) ise yaşam boyu öğrenme üzerine yapılan tezleri incelemiş, nitel ve nicel yöntemlerle yürütülen tez sayısının eşit olduğunu belirtmişlerdir. Yaşam boyu öğrenmenin süreç odaklı bir alan olduğu düşünüldüğünde karma yöntemli araştırmaların güçlü sonuçlar elde etme noktasında tercih edilmesinin yerinde olacağı düşünülmektedir.

Araştırma kapsamında incelenen makalelerin en çok öğretmen adayı ve daha sonra öğretmenler ve en az da yetişkinlerle yürütüldüğü sonucuna ulaşılmıştır. Bu noktada çalışılan örneklem ya da grubun genişletilmesi gerektiği düşünülmektedir. Yaşam boyu öğrenme becerileri bireylere erken yaşlarda kazandırılması gereken bir beceri türüdür ([Budak, 2009](#)). Bu açıdan üniversite öncesi eğitimine devam eden bireylerle daha fazla sayıda çalışma yapılması da önemlidir ([Kılıç ve Yılmaz, 2019](#)). Benzer şekilde alanın yetişkin eğitimi, yaygın eğitim, örgün eğitim, mesleki eğitim, teknik eğitim, sürekli eğitim, hizmet içi ve hizmet dışı eğitimleri kapsamı nedeniyle çalışmaların farklı kavramlar üzerine de odaklanması gerektiği düşünülmektedir.

Araştırma kapsamındaki anahtar sözcükler incelendiğinde “yaşam boyu öğrenme” anahtar sözcüğünün “hayat boyu öğrenme” anahtar sözcüğüne kıyasla daha fazla tercih edildiği belirlenmiştir. Hayat boyu öğrenme çalışmalarının daha çok eğilimlerle ilişkilendirilmesi nedeniyle “eğilim” anahtar sözcüğünün de sık kullanılanlar arasında olduğu görülmektedir. Yine çalışmaların daha çok öğretmen adaylarıyla yürütülmesi “öğretmen aday” anahtar sözcüğünün sık kullanılmasının nedeni olarak gösterilebilir. Birden çok kez kullanılan “yeterlik, uzaktan eğitim, sınıf öğretmeni, öğretmen, üniversite eğitimi, karşılaştırmalı yetişkin eğitimi, açıköğretim, öz yönelimli öğrenme, eleştirel düşünme” anahtar sözcükleri araştırmaların daha çok bu kavramlarla ilişkili olduğunun göstergesi kabul edilebilir.

Araştırmalarda dile getirilen önerilerin alanın geliştirilmesine yönelik olduğu görülmüştür. Hayat boyu öğrenmenin eğitim fakültelerinde ders olarak yer alması ve çeşitli etkinliklerle bu anlayışın yaygınlaşması gerektiği araştırmaların temel önerileri arasında yer almıştır. Yurt dışı çalışmaların incelenmesi ve bu bağlamda araştırma yapılmasının öneriler arasında olduğu görülmüştür. İncelenen araştırmalarda dile getirilen önerilerin ortak noktalara değinmeleri araştırmacıların alanı geliştirmeye yönelik benzer kaygılara sahip olmasıyla açıklanabilir.

Millî Eğitim Bakanlığı bünyesinde 2009 yılında Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğünün kurulmasıyla aktifleşmeye başlayan, 2018 yılı itibarıyla “Yetişkin Eğitimi ve Hayat Boyu Öğrenme” adlı dersin öğretmen yetiştirme programlarına dahil edilmesiyle üniversitelerde de yer bulan ve gelişmeye çok açık bir alan olarak düşünülebilecek hayat boyu öğrenme üzerine yapılacak çalışmaların konu, yöntem, çalışma grubu açısından zenginleştirilmesi gerektiği düşünülmekte, daha fazla sayıda araştırma yapılması ve bu tür araştırmalara eğitim fakülteleri derslerinde daha geniş yer verilmesi önerilmektedir.

KAYNAKÇA/REFERENCES

- Akın, G. (2022). Yaşam seyrindeki öğrenme yolları: yaşam boyu, yaşam genişliğinde ve yaşam derinliğinde. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 55(2), 567-599.
- Ayçiçek, B., & Yelken, T. Y. (2016). Eğitim fakültelerindeki öğretim elemanlarının hayat boyu öğrenme yeterlikleri ile hayat çapında öğrenme alışkanlıklarının incelenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(3), 872-884.
- Berberoğlu, B. (2010). Yaşam boyu öğrenme ile bilgi ve iletişim teknolojileri açısından Türkiye'nin Avrupa Birliği'ndeki konumu. *Bilgi Ekonomisi ve Yönetimi Dergisi*, V(II), 113-117.
- Beycioğlu, K., & Konan, N. (2008). Yaşam boyu öğrenme ve Avrupa eğitim politikaları. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(24), 369-382.
- Beytekin, O. F., & Kadı, A. (2014). Quality of faculty life and lifelong learning tendencies of university students. *Higher Education Studies*, 4(5), 28-36.
- Beytekin O. F. ve Çiğdem F. A. (2021). *Eğitim politikası: Yetişkin eğitimi ve hayat boyu öğrenme* (1. Baskı). Gece Kitaplığı Yayınevi. ISBN. 978-625-8002-17.
- Bıkmaz, F. H., Aksoy, E., Tatar, Ö., & Altınyüzük, C. A. (2013). Eğitim programları ve öğretim alanında yapılan doktora tezlerine ait içerik çözümlemesi (1974-2009). *Eğitim ve Bilim*, 38(168).
- Budak, Y. (2009). Lifelong learning and human type that should be aimed at the primary school curriculums [Yaşamboyu öğrenme ve ilköğretim programlarının hedeflemesi gereken insan tipi]. *Gazi University Journal of Gazi Educational Faculty (GUJGEF)*, 29(3), 693-708.
- Doğan, S., & Kavtelek, C. (2015a). Hayat boyu öğrenme kurum yöneticilerinin hayat boyu öğrenmeye ilişkin algıları. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 82-104.
- Doğan, S., & Kavtelek, C. (2015b). Hayat boyu öğrenme ölçeği (HBÖÖ): Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28(2), 205-222.
- Göksoy S. (2019). Vatandaşlık eğitimi mi? çokkültürlülük ve kapsayıcı eğitimi mi? *Uluslararası Liderlik Eğitimi Dergisi (ULED)*, 2(2), 1-7.

- Güleç, İ., Çelik, S. ve Demirhan, B. (2012). Yaşam boyu öğrenme nedir? Kavram ve kapsamı üzerine bir değerlendirme. *Sakarya University Journal of Education*, 2/3 (Aralık /December 2012) ss. 34-48.
- Gündoğdu, K., Yüksel, S., Akyol, B. ve Vural, R. A. (2016). Hayat boyu öğrenme konusunda yayımlanan tez ve makalelere ilişkin bir içerik analizi: 2000-2015. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18(2), 1491-1513.
- Güneş, F. ve Deveci, T. (2020). *Yetişkin eğitimi ve hayat boyu öğrenme*. Ankara: Pegem Akademi.
- Gündoğdu, K., Yüksel, S., Akyol, B., & Vural, R. A. (2016). Hayat boyu öğrenme konusunda yayımlanan tez ve makalelere ilişkin bir içerik analizi: 2000-2015. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18(2), 1491-1513.
- Günüş, S, Odabaşı, H. ve Kuzu, A. (2012). Yaşam boyu öğrenmeyi etkileyen faktörler. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 11(2), 309-325.
- DPT (2000). Sekizinci Beş Yıllık Kalkınma Planı Erişim adresi:
https://www.sbb.gov.tr/wpcontent/uploads/2022/07/Uzun_Vadeli_Strateji_ve_Sekizinci_Bes_Yillik_Kalkinma_Planı-2001-2005.pdf
- Kalkınma Planları (2023). Türkiye Cumhuriyeti Cumhurbaşkanlığı Strateji ve Bütçe Başkanlığı. Erişim adresi:
<https://www.sbb.gov.tr/kalkinma-planlari/>
- Kılıç, A. E. & Yılmaz, R. (2019). Descriptive analysis of the articles published in the last 10 years within the context of lifelong learning: A meta-analysis. *Bartın University Journal of Faculty of Education*, 8(1), 322-359.
- Liberati, A., Altman, D. G., Tetzlaff, J., Mulrow, C., Gøtzsche, P. C., Ioannidis, J. P., ... & Moher, D. (2009). The PRISMA statement for reporting systematic reviews and meta-analyses of studies that evaluate health care interventions: explanation and elaboration. *Journal of clinical epidemiology*, 62(10), e1-e34.
- MEB (2014). Hayat Boyu Öğrenme Strateji Belgesi 2014-2018. (2014). Erişim adresi:
<https://www.resmigazete.gov.tr/eskiler/2014/07/20140716-8-1.pdf>
- MEB (2018). Hayat Boyu Öğrenme Kurumları Yönetmeliği Erişim adresi:
<https://www.mevzuat.gov.tr/mevzuat?MevzuatNo=24507&MevzuatTur=7&MevzuatTertip=5>
- Özudoğru, G., Baltacı, Ö. ve Özçakır, B., (2020). Türkiye’de hayat boyu öğrenme konusunda yapılan tezlerin bibliyografik değerlendirilmesi. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi*, 11(2), 829-842.
- Petticrew, M., & Roberts, H. (2008). *Systematic reviews in the social science: A practical guide*. Oxford, The UK: Blackwell Publishing
- Poyraz, H.; Titrek, O. (2013). Türkiye’de hayat boyu öğrenmenin geliştirilmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13, 115–131.
- Samancı, O., & Ocakçı, E. (2017). Hayat boyu öğrenme. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(24), 711-722.
- Shield, R. R., ve Aronson, S. M. (2005). *Aging in today’s world: Conversations between and anthropologist and a physician*. New York, NY: Berghahn Books.
- TDK (2023). Erişim adresi: <https://sozluk.gov.tr/>
- Toprakçı, M. S., Hepsöğütü, Z. B., & Toprakçı, E. (2021). Covid-19 Salgını sürecinde öğrencilerin uzaktan öğretimde sorun kaynağı algıları (İzmir Atatürk Lisesi Örneği). *E-Uluslararası Pedandragoji Dergisi*, 1(2), 41–61. Erişim bağlantısı: <https://e-ijpa.com/index.php/pedandragoji/article/view/40>
- Turan, S. (2005). Öğrenen topluma Doğru Avrupa Birliği eğitim politikalarında yaşam boyu öğrenme. *Ankara Avrupa Çalışmaları Dergisi*. 5 (1). 87-98.
- Yenen, E. T., Kılıncı, H. H., & Bulut, A. (2016). Yaşam boyu öğrenme ile ilgili lisansüstü tezlerin incelenmesi. *Researcher*, 4(1), 85-93.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.

Investigation of Digital Game Addiction Tendencies of Primary School Students in Terms of Parental Strategies¹

Kübra Yerlikaya Alim (M.A.)
Cumhuriyet University-Türkiye
ORCID: 0000-0001-7338-4234
brayrl5@gmail.com

Assoc. Prof. Dr. Mustafa Ersoy
Cumhuriyet University-Türkiye
ORCID: 0000-0002-7320-8844
mustafa.ersoy@cumhuriyet.edu.tr

Abstract

Nowadays, as access to computers and similar equipment becomes easier, and as the city structure loses its suitability for playing physical games, playing virtual games at home seems more attractive for children than spending time outside, and this can lead to addictive results such as playing video games constantly. This research aims to determine the various strategies that parents apply to prevent and correct the addictions that primary school students who continue their education at the primary school level have developed or may have towards playing digital games. In this regard, the problem question of the research is: "What are the strategies and frequency levels used by parents to prevent the addictions of primary school students who continue their education at the primary school level to playing digital games?" It is in the form. Quantitative research method was used as the research methodology and survey design was used as the research design. The population of the research consists of the parents of students studying in primary schools in the Central district of Sivas province. The sample of the research consists of 475 parents, 341 of whom are women (mothers) and 134 of whom are men (fathers), selected from 10 different primary schools in the Central district of Sivas province. In line with the data obtained in the research, it was collected through the "Digital Game Parental Guidance Strategies" scale and personal information form. In line with the findings obtained in the research, parents prefer active strategy applications that include strategies that will enable them to take the necessary precautions such as talking to their children about the effects of digital games and guiding them, and the content of the strategies applied generally includes parents who control the virtual environments used by children, and the duration of use of electronic devices. It has been concluded that they are limited in time, take breaks, pre-monitor digital content, encourage children to engage in self-confidence-increasing activities that direct them to different areas such as art or sports activities, and strengthen family communication.

Keywords: Primary school students, Digital game, Digital game addiction, Parental guidance



E-International Journal
of Pedagogogy

Vol: 3, No: 3, pp. 14-25

Research Article

Received: 26/12/2022
Accepted: 06/11/2023



Suggested Citation

Yerlikaya-Alim, K. ve Ersoy, M. (2023). Investigation of digital game addiction tendencies of primary school students in terms of parental strategies, *E-International Journal of Pedagogogy (e-ijpa)* 3(3), 14-25.
DOI: <https://trdoi.org/10.27579808/e-ijpa.104>

¹ This article is derived from the first author's master's thesis entitled "Investigation of digital game addiction of primary school students according to parents' opinions" (Cumhuriyet University, Institute of Educational Sciences), prepared under the supervision of the second author.

Extended Abstract

Problem: Play can be defined as physical, mental and affective activities carried out individually or together to have a pleasant time (Toprakçı, 2017). Games have a feature that can be used in educational environments in the context of educational-educational values (Aktaş, 2018; Yeşiltaş & Cevher, 2022). Piaget defines play stages that develop linearly with physical growth as "Practical Play" (functional play) for the 0-2 age group, "Symbolic Play" (symbolic-imitation) for the 2-12 age group, and "Play with Rules" for the 12 and over age group (Piaget, 2000). The games mentioned include activities that children mostly perform physically, but with the current technology, the definition of game has gained a new meaning by being digitized and turned into a behind-the-screen experience that every individual can play (Akandere, 2013). With the development and widespread use of computers and the internet, various fields such as education (Toprakçı, 2005, 2006, 2007) as well as games have been affected by this. Digital games are defined as activities that are programmed in line with various predetermined goals and rules, offer user input, a video-based visual environment and story arc to record game stages and easily follow personal progress, and have become a widespread culture for users of all ages (Oğuzkan, 1981; Kadim, 2012). Nowadays, many people, regardless of their age, find it more attractive to stay at home and play virtual games than to spend time outside, especially for children, as access to technological equipment becomes easier and city life limits the areas for playing games (Abukan, 2014). It is stated by experts that using computers for a long time due to digital games may cause problems that lead to game addiction, such as weakening of real-life connections, decrease in physical activities, and ultimately playing games continuously without being aware of one's own situation (Lee and Peng, 2006; Green and Bavelier 2003).

The problem statement of the study is: "What are the addiction prevention strategies that parents apply in order to prevent the addictions of primary school students about digital games?" It is in the form. This research aims to determine the various strategies that parents apply to prevent and correct the addictions that primary school students who continue their education at the primary school level have developed or may have towards playing digital games.

Method: The problem question of the research is: "What are the strategies and frequency levels applied by the parents in order to prevent the addictions developed by the primary school students who continue their education at the primary school level against playing digital games?" is in the form. In this study, it is aimed to determine the various strategies that parents have implemented in order to prevent and correct possible addictions developed by primary school students who continue their education at primary school level against playing digital games. Since it is thought that it will serve this purpose, the quantitative research method was chosen as the research methodology, and the survey design was used as the research design. Quantitative research method: screening, experimental study, correlational research, causal comparison, etc. It is defined as a positivist view that incorporates various forms of research, argues that the real is independent of people, and accepts that this reality can be objectively observed, measured and analysed. Scanning design, on the other hand, is defined as a research that aims to collect data in order to determine certain characteristics of a group of individuals, to present the obtained data with quantitative symbols, and to generalize to the universe based on this sample (Büyükoztürk vd., 2019; Creswell, 2017).

Findings: In line with the findings obtained in the research, parents prefer active strategy applications that include strategies that will enable them to take the necessary precautions such as talking to their children about the effects of digital games and guiding them, and the content of the strategies applied generally includes parents who control the virtual environments used by children, and the duration of use of electronic devices. It has been concluded that they are limited in time, take breaks, pre-monitor digital content, encourage children to engage in self-confidence-increasing activities that direct them to different areas such as art or sports activities, and strengthen family communication.



Suggestions: In this direction, it can be seen that the parents in the sample group are not in favor of applying the strategy in general, due to the fact that the chosen frequency level is sometimes. However, when the strategy is applied, it is seen that active strategy implementations, which include the strategies that will enable parents to talk to their children about the effects of digital games, guide them, and take the necessary precautions, are preferred, strategy implementation, free strategy implementation, and technical strategy implementations that lead to digital are in the background. In addition, parents, who control the virtual environments used by their children in general, control the usage time of electronic devices, the digital content in which they take breaks, and encourage them to work on self-confidence that directs children to different areas such as art or sports activities, It is expressed by the individuals in the sample group that they strengthen the communication.



İlkokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimlerinin Ebeveyn Stratejileri Açısından İncelenmesi²

Kübra Yerlikaya Alim (Y.L.)
Cumhuriyet Üniversitesi-Türkiye
ORCID: 0000-0001-7338-4234
kbrayrl5@gmail.com

Doç. Dr. Mustafa Ersoy
Cumhuriyet Üniversitesi-Türkiye
ORCID: 0000-0002-7320-8844
mustafa.ersoy@cumhuriyet.edu.tr

Özet

Günümüzde bilgisayar ve benzeri donanımlara erişimin kolaylaşması bununla birlikte gün geçtikçe şehir yapılanmasının da fiziksel oyun oynamak için elverişliliğini kaybetmesi neticesinde çocuklar için ev ortamında sanal oyunlar oynamak dışarıda vakit geçirmekten daha cazip görünmekte ve bu durum video oyunlarını devamlı olarak oynama gibi bağımlılık oluşturacak sonuçlar doğurabilmektedir. Bu çalışmada ilkökul kademesinde öğrenimine devam eden ilkökul öğrencilerinin dijital oyun oynamaya karşı geliştirmiş oldukları ya da olabilecekleri bağımlılıkların önlenmesi ve düzeltilebilmesi için ebeveynlerin uygulamış oldukları çeşitli stratejilerin belirlenmesi amaçlanmaktadır. Bu doğrultuda araştırmanın problem sorusu: "İlkokul kademesinde öğrenimine devam eden ilkökul öğrencilerinin dijital oyun oynamaya karşı geliştirmiş oldukları bağımlılıkların önlenmesi için ebeveynlerin uygulamış oldukları stratejiler ve sıklık düzeyleri nelerdir?" şeklindedir. Araştırma metodolojisi olarak nicel araştırma yöntemi, araştırma deseni olarak da tarama deseni kullanılmıştır. Araştırmanın evreni Sivas ili Merkez ilçesinde ilkökullarda öğrenim gören öğrencilerin ebeveynlerinden oluşmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise 341'i kadın (anne), 134'ü erkek (baba) olmak üzere Sivas ili Merkez ilçesinde bulunan 10 farklı ilkökolden seçilen 475 ebeveyn oluşturulmuştur. Araştırmada elde edilen veriler doğrultusunda "Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri" ölçeği ve kişisel bilgi formu aracılığıyla toplanmıştır. Araştırmada elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynlerin, dijital oyunların etkileri üzerine çocukları ile konuşması, onlara rehberlik etmesi gibi gerekli önlemleri alabilmelerini sağlayacak stratejileri kapsayan aktif strateji uygulamalarını tercih ettikleri, bununla birlikte uygulanan stratejilerin içeriğinde genel olarak çocukların kullandıkları sanal ortamların denetimlerini elinde tutan ebeveynlerin elektronik cihazların kullanım sürelerini sınırlandırdıkları, mola çalışması yaptıkları, dijital içerikleri önceden denetledikleri, çocukları başarı duygusunun sanat ya da spor faaliyetleri gibi farklı alanlara yönlendiren özgüven artırıcı çalışmalara teşvik ettikleri ve de aile içi iletişimi kuvvetlendirdikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: İlkokul öğrencileri, Dijital oyun, Dijital oyun bağımlılığı, Ebeveyn rehberliği

Önerilen Atıf

Yerlikaya-Alim, K. ve Ersoy, M. (2023). İlkokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin ebeveyn stratejileri açısından incelenmesi, *E-Uluslararası Pedagoji Dergisi (e-upad)*, 3(3), 14-25. DOI: <https://trdoi.org/10.27579808/e-ijpa.104>

² Bu makale birinci yazarın ikinci yazar danışmanlığında hazırladığı "İlkokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının veli görüşlerine göre incelenmesi" başlıklı yüksek lisans tezinden (Cumhuriyet Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü) üretilmiştir.



E-Uluslararası
Pedagoji Dergisi

Cilt: 3, Sayı: 3, ss. 14-25

17

Araştırma Makalesi

Gönderim: 26/06/2022
Kabul: 06/11/2023



GİRİŞ

Oyun hoş vakit geçirmek üzere bireysel veya birlikte gerçekleştirilen bedensel, zihinsel ve duyuşsal faaliyetler olarak tanımlanabilir (Toprakçı, 2017). Oyunlar eğitsel-öğretici değerleri bağlamında eğitim ortamlarında kullanılabilir bir özelliğe sahiptir (Aktaş, 2018; Yeşiltaş ve Cevher, 2022). Oyun doğum ile başlayan bir süreç olmakla birlikte Piaget, fiziksel büyüme ile doğrusal bir gelişim gösteren oyun evrelerini 0-2 yaş aralığını "Alıştırmalı Oyun" (işlevsel oyun), 2-12 yaş aralığını "Sembolik Oyun" (simgesel-taklit) ve 12 ve üstü yaş grubu için ise "Kurallı Oyun" evresi olmak üzere üç aşamaya ayırmaktadır (Piaget, 2000). Buradaki oyunlar, çocukların daha çok fiziksel olarak gerçekleştirdikleri faaliyetleri kapsamaktadır fakat güncel teknolojinin geldiği noktaya birlikte oyun tanımı "Alıştırmalı Oyun" evresindeki bireylerin dahi oynayabileceği, dijitalleştirilerek ve ekran arkası bir tecrübe şekline büründürülerek yepyeni bir anlam kazanmış ve dijital oyunları da kapsayacak şekilde ilerleme göstermiştir (Akandere, 2013). Bilgisayar ve internetin gelişmesi, yaygınlaşmasıyla eğitim gibi (Toprakçı, 2005, 2006, 2007) çeşitli alanlarının yanı sıra oyunlar da bundan etkilenmiştir. Dijital oyunlar, önceden belirlenmiş çeşitli hedefler ve kurallar doğrultusunda programlanarak oluşturulan, oyun aşamalarını kaydedip kişisel ilerlemeyi rahatça takip etmeye yönelik kullanıcı girişi, video tabanlı görsel bir ortam ve hikâye örgüsü sunan, her yaşta kullanıcı için yaygınlaşmış bir kültür haline gelen aktiviteler olarak ifade edilmektedir. (Oğuzkan, 1981; Kadim, 2012).

Günümüzde bireylerin yaşları fark etmeksizin birçok kişi tarafından teknolojik donanım ve yazılımlara erişimin kolaylaşmasıyla her türlü kullanıcıya hitap etmekte bununla birlikte şehir hayatının oyun oynamaya yönelik alanları kısıtlaması nedeniyle özellikle de çocuklar için evde kalıp sanal oyunlar oynamak dışarıda vakit geçirmekten daha cazip görülmektedir (Abukan, 2014). Bu tür oyunlar içerisinde barındırdığı kullanıcıları çeken etkenlere bağlı olarak oyuncular üzerinde çeşitli etkiler bırakabilmektedirler. Söz konusu sonuçlar oyunları oynama şekli, oyunların içerikleri ya da oyunun oynanma süresi gibi etkenlere göre çeşitlilik gösterebilir ve bu etkiler olumlu ya da olumsuz olabilmektedir. Dijital oyunlar boş zaman aktivitesi olarak düşünüldüğünde gün içinde meydana gelen yorgunluk ve stresi azalttığı özgüven artırıcı etkilerinin bulunduğu görülürken uzun süreli oyun oynama durumunun ise kısıtlı sosyalleşme, uzun süre bilgisayar başında durmaktan ötürü gerçek hayat bağlantılarında zayıflama, fiziksel faaliyetlerde azalma ve nihayetinde kendi durumunun farkında olmadan devamlı olarak oyun oynama hatta yokluk halinde yoksunluk çekme gibi oyun bağımlılığına yol açan problemler oluşturabileceği çeşitli araştırmalarda ifade edilmektedir (Lee ve Peng, 2006; Green ve Bavelier 2003)

Bağımlılık kişilerin karşılaştıkları problemleri yardım almadan çözebilme ve kendilerine bir yol çizebilmeleri için gereken yeterliliklerden yoksun olma durumu ya da herhangi bir şeyden tekrarlı olarak haz almasından kaynaklı bir bozukluk olarak ifade edilmektedir. Teknoloji ile birlikte birçok türünden söz edilebilen bağımlılıklardan biri sosyal medya bağımlılığı (Ersoy ve Arseven, 2021) iken diğeri dijital oyun bağımlılığıdır. Dijital oyun bağımlılığı ise teknoloji bağımlılığının bir alt türü olarak dijital oyunların bireyin kontrolü dışında kendi sağlığını tehdit edecek şekilde sorumluluklarını görmezden gelerek uzun süre kullanmalarına neden olan davranışsal bir bağımlılık biçimi olarak ifade edilmektedir (Arslan, 2022; Lemmen, Valkenburg ve Peter 2009). Oyunların içerikleri, neredeyse bütün elektronik aletlerle oynanabilir durumdaki ürünler olmaları, gerçek hayatta gerçekleştirilmesi mümkün olmayan hareketlerin ve başarıların sanal bir ortam vasıtasıyla kolaylıkla gerçekleştirilmesi, oynayan bireylerin fiziksel ve psikolojik durumları ya da içerisinde buldukları toplumun ekonomik ve sosyal şartları bireyleri dijital oyun bağımlılığına iten etkenler olarak görülmektedir (Mustafoğlu ve Yasacı, 2018).

Okulöncesi (Bağatarhan, 2023), ortaokul (Özdemir ve Karaboğa, 2021; Özmen, 2019; Talan & Kalinkara, 2020) ve Lise döneminde (Kaya, Vangölü, Özdemir & Marufoğlu, 2023) dijital oyunlara yönelik eğilimlerin neler olduğu ve bu eğilimlerin gün geçtikçe daha da arttığı yönünde birçok araştırma mevcuttur. Konuya ilişkin alanyazın incelendiğinde son dönemde dijital oyun bağımlılığıyla

ilgili arařtırmalarda (Aksel, 2018; Aktař ve Bostancı, 2021; Dursun & Çapan, 2018; Erden & Bulut, 2023; Göldağ, 2018; Güvendi, Demir ve Keskin, 2019; Hazar, Demir, Namlı, & Türkeli, 2017; Kestane & Ilgar, 2020; Soyöz-Semerci & Balcı, 2020) bir artış olduđu gözlenmektedir. Bu çalışmaların yanı sıra Hazar & Hazar (2017; 2019), Yalçın Irmak & Erdođan (2015) tarafından geliştirilmiş olan “Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeđi”, “Üniversite öğrencileri için dijital oyun bağımlılığı ölçeđi (Uyarlama çalışması)” ve “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeđi Türkçe formunun geçerliliđi ve güvenilirliđi” çalışmaları da konuya ilişkin son dönemde gerçekleştirilmiş ölçek geliştirme veya uyarlama çalışmaları arasında yer almaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı sürecinin dođru bir şekilde atlatılabilmesi için alanın uzmanlarınca tavsiye edilen:

- Kişilerin kendilerine ve ebeveynlere yönelik rehberlik stratejileri,
- Bireylerin genellikle kullandıkları çevrimiçi ağların nasıl denetleneceđinin öğrenilmesi,
- Teknolojik cihazların kullanım süresinin sınırlandırılması,
- Göz kaslarının dinlenebilmesi için mola verilmesi,
- Oyun içeriklerinin önceden denetlenmesi,
- Başarı duygusunun sanat ya da spor faaliyetleri gibi farklı alanlara yönlendirilmesi,
- Özgüven artırıcı çalışmaların yapılması, aile içi iletişime önem verilerek,
- Beraber kaliteli vakit geçirecek aktiviteler yapılması

gibi önerilerin bağımlılıkla baş etmek için kullanılacak rehber niteliğindeki görüşler olduđu ifade edilmektedir (Young, 2009; Cömert ve Kayran, 2010; Güllü, Arslan, Dünder, ve Murathan, 2012). Bu bağlamda çalışmanın amacına uygun olarak Budak (2022) tarafından hazırlanan “Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeđi” kullanılarak ebeveynlerin uyguladıkları stratejiler ařađdaki tablodaki bölümlerle dođrultusunda incelenmiştir.

Çizelge 1. Dijital bağımlılık için uygulanan ebeveyn stratejileri

Stratejiler	Açıklamalar
Aktif Rehberlik Stratejisi	Ebeveynlerin dijital oyunların etkileri üzerine çocukları ile konuşması, onlara rehberlik etmesi, gerekli önlemleri alabilmesini sağlayacak stratejileri içermektedir.
Dijitale Yönlendiren Strateji	Ebeveynlerin dijital etkileşim süreçlerinde çocuklarına eşlik etmeleri olarak ifade edilmektedir.
Serbest Strateji	Ebeveynlerin dijital etkileşim süreçlerinde çocuklarını gözlemledikleri fakat kendilerince ihtiyaç duyana kadar müdahale etmedikleri durumları ifade etmektedir.
Teknik Strateji	Ebeveynlerin dijital etkileşim sürecini teknik programlar ve uygulamalar ile kontrol edebilmeyi içermektedir.

Çizelge 1 incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular dođrultusunda ebeveynlerin dijital oyun bağımlılıđını önlemek amacıyla yaptıkları stratejilerin, Aktif rehberlik stratejisi, Dijitale yönlendiren strateji, Serbest strateji, Teknik strateji olmak üzere dört başlık altında toplandıđı ve açıklamalarının da tabloda yer aldıđı görülmektedir.

YÖNTEM

1. Arařtırmanın Modeli

Bu arařtırma ilkokul kademesinde öğrenimine devam eden ilkokul öğrencilerinin dijital oyun oynamaya karşı geliřtirmiş oldukları bağımlılıkların önlenmesi için ebeveynlerin uygulamış oldukları çeşitli stratejileri belirlemek amaçlanmaktadır. Bu dođrultuda çalışmanın problem cümlesi: “İlkokul kademesinde öğrenimine devam eden ilkokul öğrencilerinin dijital oyun oynamaya karşı geliřtirmiş oldukları bağımlılıkların önlenmesi için ebeveynlerin uyguladıkları bağımlılık engellemeye yönelik stratejiler nelerdir?” şeklindedir. Bu arařtırmada ilkokul kademesinde

öğrenimine devam eden ilkokul öğrencilerinin dijital oyun oynamaya karşı geliştirmiş oldukları ya da olabilecekleri bağımlılıkların önlenmesi ve düzeltilmesi için ebeveynlerin uygulamış oldukları çeşitli stratejilerin belirlenmesi amaçlanmaktadır. Bu amaca hizmet edeceği düşünüldüğünden araştırma metodolojisi olarak nicel araştırma yöntemi seçilmiş araştırma deseni olarak da tarama deseni kullanılmıştır. Nicel araştırma yöntemi, gerçek olanın kişilerden bağımsız olduğunu savunan ve bu gerçekliğin nesnel olarak gözlemlenebilir, ölçülebilir, analiz edilebilir olduğunu kabul eden pozitivist görüş olarak tanımlanmaktadır. Tarama deseni ise bir grup bireyin belirli özelliklerini belirleyebilmek için veri toplanmasını, elde edilen verilerin nicel sembollerle sunulmasını ve bu örneklemden yola çıkarak evrene genelleme yapabilmeyi amaçlayan araştırma olarak ifade edilmektedir (Büyükoztürk vd., 2019; Creswell, 2017).

2. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubu Sivas ili Merkez ilçesinde yer alan ilkokullarda aktif olarak öğrenim görmekte olan öğrencilerin velilerinden, basit seçkisiz yöntemle seçilen Sivas ili Merkez ilçesinde bulunan 10 farklı ilkokuldaki çalışmaya gönüllü olarak katılan 475 veliden oluşmaktadır. Söz konusu kişilerden 341'i kadın (anne), 134'ü erkek (baba) olarak kayıt altına alınmıştır. Seçkisiz örneklemin en önemli özelliğinin örneklemin evreni temsil gücünün yüksek olması olduğu bunun için de evrendeki birimlerin örnekleme seçilme ihtimallerinin bağımsız ve eşit olması olarak açıklanan seçkisizlik kuralına uyması gerektiği ifade edilmektedir. Basit ve tabakalı olmak üzere iki tür seçkisiz yöntem bulunmakla birlikte basit seçkisiz örnekleme, her bir evren biriminin örnekleme seçilme olasılığının eşit olması neticesinde tek bir örneklem oluşturulması olarak ifade edilmektedir (Büyükoztürk vd., 2019).

3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak Budak (2020) tarafından geliştirilmiş olan; "Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri" ölçeği kullanılmıştır. Katılımcıların demografik özellikleri ve ilgili diğer değişkenlerin bilgileri ise "Kişisel Bilgi Formu" aracılığıyla toplanmıştır. Kişisel bilgi formu örneklem grubundaki bireylerin şahsi verilerinin toplanması amacıyla araştırmacı tarafından hazırlanmış ve elde edilen bilgilerin gizli tutulacağına örneklem grubuna bildirilmiştir. Araştırmada kullanılan "Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği" ilgili literatür taramasında neticesinde keşfedilmiş olup farklı bir yüksek lisans tezinde kullanılmak üzere hazırlanan bu ölçekleri geliştiren araştırmacıdan izin alınarak kullanılmıştır.

4. Veri Toplama Süreci ve Veri Analizi

Araştırma verilerinin toplanması sürecinin ilk aşamasında Sivas ili Merkez ilçesinde bulunan 10 farklı ilkokula gidilmek üzere gerekli izinler alınmıştır. Sonraki basamakta ise çalışmaya katılmak için gönüllü olan, söz konusu okullarda okuyan öğrencilerin velilerinden 341'i kadın (anne), 134'ü erkek (baba) olmak üzere toplam 475 kişi ile görüşmeler yapılarak onlara sunulan anket ve ölçekler vasıtasıyla istenilen veriler elde edilmiştir. Çalışmada kullanılan ölçekler için gerekli izinlerin alınması, verilerin toplanması ve elde edilen verilerin analizlerinin gerçekleştirilmesi toplamda 5 haftalık bir süreçte gerçekleşmiştir. Çalışmada kullanılan ölçeklerin geçerlik ve güvenirlik çalışmaları yapılarak ölçeği hazırlayan kişiler tarafından yeterlilikleri teyit edilmiştir. Verilerin analizinde IBM SPSS paket programından yararlanılmıştır. Bu süreçte problemlerin verilerle eşleştirilmesi ve sayısal verilere dönüştürülmesi sürecinde Betimsel İstatistik Analizi Ki-Kare Testi ve Pearson Korelasyon Katsayısı analizleri kullanılmıştır. Budak (2022) tarafından oluşturulan ölçekte geçerliği sağlamak için kapsam geçerliği ve yapı geçerliğine yönelik çalışmalar yapıldığı belirtilmiştir. Söz konusu ölçekte yapı geçerliği için Açıklayıcı Faktör Analizi (AFA) ve Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA) incelemelerinin gerçekleştirildiği, verilerin AFA için uygunluğunu belirlemek amacıyla Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) katsayısı ve Bartlett Sphericity değeri hesaplandığı ifade edilmektedir. Analizler sonucunda KMO değerinin .87 ve Bartlett Küresellik Testi değerinin .000 ($p < .05$) olmasının verinin faktör analizine uygun

olduğunu gösterdiği, DFA sonucunda ise elde edilen uyum indeksleri birlikte değerlendirildiğinde 21 maddelik dört faktörlü yapısının iyi düzeyde uyum gösterdiği, NFI=.83 olduğu ve hesaplanan uyum indeksleriyle, ölçeğin "İyi uyum" gösterdiği belirtilmektedir. Kapsam geçerliği için ise ölçeğin, 18 uzmana gönderildiği, uzman dönütleri ve önerileri doğrultusunda maddelere uygun örnek durumlar eklendiği ve sorular üzerinde son düzenlemelerin yapıldığı ifade edilmektedir. Ölçeğin güvenilirliğine dair yapılmış olan madde analizinde aktif, dijital yönlendiren, serbest ve teknik maddelerinin madde-toplam korelasyon katsayılarının .30 altında olmadığı ve bu nedenle herhangi bir madde atımı olmadığı belirtilmektedir. Söz konusu maddelerin alt boyutlarına yönelik iç tutarlılık katsayıları (Cronbach's Alpha α) .57 ile .79 arasında değiştiği bu doğrultuda iç tutarlılığının genel kabul gören düzeyde olduğunu da belirtilmektedir (Budak, 2022).

BULGULAR

Araştırmada incelenmek istenen temel soru: "İlkokul kademesinde öğrenimine devam eden ilkokul öğrencilerinin dijital oyun oynamaya karşı geliştirmiş oldukları bağımlılıkların önlenmesi için ebeveynlerin uygulamış oldukları stratejiler ve sıklık düzeyleri nelerdir?" şeklindedir. Bu doğrultuda elde edilen bulgular aşağıda verilmektedir.

Çizelge 2. Strateji uygulama sıklık düzeyi incelemesi

	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Hiçbir zaman	41	8,6	8,6	8,6
Nadiren	113	23,8	23,8	32,4
Bazen	262	55,2	55,2	87,6
Çoğu zaman	58	12,2	12,2	99,8
Her zaman	1	,2	,2	100,0
Toplam	475	100,0	100,0	

Çizelge 2 incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığını önlemek amacıyla yaptıkları uygulamaların sıklık düzeyinin frekanslarının hiçbir zaman (f=41), nadiren (f=113), bazen (f=262), çoğu zaman (f=58) ve her zaman (f=1) olduğu görülmektedir.

Çizelge 3. Aktif strateji uygulama sıklık düzeyi incelemesi

	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Hiçbir zaman	45	9,5	9,5	9,5
Nadiren	56	11,8	11,8	21,3
Bazen	102	21,5	21,5	42,7
Çoğu zaman	133	28,0	28,0	70,7
Her zaman	139	29,3	29,3	100,0
Toplam	475	100,0	100,0	

Çizelge 3 incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığını önlemek amacıyla yaptıkları aktif strateji uygulamalarının sıklık düzeyinin frekanslarının hiçbir zaman (f=45), nadiren (f=56), bazen (f=102), çoğu zaman (f=133) ve her zaman (f=139) olduğu görülmektedir.

Çizelge 4. Dijital yönlendiren strateji uygulama sıklık düzeyi incelemesi

	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Hiçbir zaman	255	53,7	53,7	53,7
Nadiren	137	28,8	28,8	82,5
Bazen	64	13,5	13,5	96,0
Çoğu zaman	16	3,4	3,4	99,4
Her zaman	3	,6	,6	100,0
Toplam	475	100,0	100,0	

Çizelge 4 incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığını önlemek amacıyla yaptıkları dijital yönlendiren strateji uygulamaların sıklık düzeyinin frekanslarının hiçbir zaman (f=225), nadiren (f=137), bazen (f=64), çoğu zaman (f=16) ve her zaman (f=3) olduğu görülmektedir.

Çizelge 5. Serbest strateji uygulama sıklık düzeyi incelemesi

	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Hiçbir zaman	137	28,8	28,8	28,8
Nadiren	165	34,7	34,7	63,6
Bazen	122	25,7	25,7	89,3
Çoğu zaman	44	9,3	9,3	98,5
Her zaman	7	1,5	1,5	100,0
Toplam	475	100,0	100,0	

Çizelge 5 incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığını önlemek amacıyla yaptıkları serbest strateji uygulamaların sıklık düzeyinin frekanslarının hiçbir zaman (f=137), nadiren (f=165), bazen (f=122), çoğu zaman (f=44) ve her zaman (f=7) olduğu görülmektedir.

Çizelge 6. Teknik strateji uygulama sıklık düzeyi incelemesi

	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Hiçbir zaman	130	27,4	27,4	27,4
Nadiren	82	17,3	17,3	44,6
Bazen	117	24,6	24,6	69,3
Çoğu zaman	55	11,6	11,6	80,8
Her zaman	91	19,2	19,2	100,0
Toplam	475	100,0	100,0	

Çizelge 6 incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığını önlemek amacıyla yaptıkları teknik strateji uygulamaların sıklık düzeyinin frekanslarının hiçbir zaman (f=130), nadiren (f=82), bazen (f=117), çoğu zaman (f=55) ve her zaman (f=91) olduğu görülmektedir.

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Araştırmada incelenmek istenen temel soru: "İlkokul kademesinde öğrenimine devam eden ilkökul öğrencilerinin dijital oyun oynamaya karşı geliştirmiş oldukları bağımlılıkların önlenmesi için ebeveynlerin uygulamış oldukları stratejiler ve sıklık düzeyleri nelerdir?" şeklindedir. Elde edilen bulgular doğrultusunda yapılan çıkarımlar aşağıda verilmektedir. İlgili tablolar incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda dijital bağımlılığa yönelik uygulamaların aktif strateji uygulama, dijital yönlendiren strateji uygulama, serbest strateji uygulama, teknik strateji uygulama olmak üzere dört adet başlığa indirgenerek çıkarımlarda bulunduğu görülmektedir. Bu doğrultuda öğrencilerin hayattan kopma derecesindeki bağımlılık düzeyinin sıklık frekans düzeyleri hiçbir zaman, nadiren, bazen, çoğu zaman ve her zaman başlıklı 5'li likert ölçek dâhilinde değerlendirilmiştir. Bu doğrultuda örneklem grubundaki ebeveynlerin genel olarak strateji uygulamaya taraftarı olmadığı seçilen sıklık düzeyinin bazen olmasından ötürü görülebilmektedir. Bununla birlikte strateji uygulandığı vakit ise ebeveynlerin dijital oyunların etkileri üzerine çocukları ile konuşması, onlara rehberlik etmesi, gerekli önlemleri alabilmesini sağlayacak stratejileri kapsayan aktif strateji uygulamalarının tercih edildiği dijital yönlendiren strateji uygulama, serbest strateji uygulama, teknik strateji uygulamalarının geri planda kaldığı görülmektedir. Bununla birlikte uygulanan stratejilerin içeriğinde genel olarak çocukların kullandıkları sanal ortamların denetimlerini elinde tutan ebeveynlerin elektronik cihazların kullanım sürelerini sınırlandırdıkları, mola çalışması yaptıkları dijital içerikleri önceden denetledikleri, çocukları başarı duygusunun sanat ya da spor

faaliyetleri gibi farklı alanlara yönlendiren özgüven artırıcı çalışmalara teşvik ettikleri, aile içi iletişimi kuvvetlendirdikleri örneklem grubundaki bireylerce ifade edilmektedir. Çalışmaya benzer şekilde Zehir (2019) tarafından yapılan araştırmada okul öncesi seviyesinde öğrenim gören çocukların teknolojik cihaz kullanımları ve ebeveynlerin bu araçların kullanımını sınırlandırmada uyguladıkları stratejiler belirlemek istenmiştir. Elde edilen bulgular doğrultusunda ailelerin büyük bir kısmının çocuklarının dijital ortamdaki hareketlerini izlediklerini, teknolojik cihaz kullanımlarında kısıtlamalar yaptıkları, dijital oyun haricindeki etkinliklere yönlendirdikleri, teknolojik cihaz kullanımında kendilerinin örnek alınması için verimli ve gerekli ölçüde cihaz kullanma gibi stratejiler izledikleri tespit edilmiştir. Yine benzer başka bir çalışmada ise Aküzüm, Boğa Baran ve Çelebi (2022) okul öncesi seviyesinde öğrenim gören çocuğu olan ebeveynlerin tutumlarıyla çocuklarının dijital oyun bağımlılığına karşı eğilimleri arasındaki ilişki incelenmesi amaçlamışlardır. Elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynlerin demokratik tutuma sahip olma seviyeleri (ki bu durum bu çalışmadaki aktif strateji uygulamaya benzer olduğu görülmektedir) arttıkça çocukların dijital oyun bağımlılığı eğiliminin azaldığı görülmektedir.

Bu çalışmanın belirli sayıdaki öğrenciye yapılmış olması bir sınırlılıktır. İlerleyen zamanlarda bu gibi çalışmaların tüm örgün eğitim kademelerinde ve farklı yaş gruplarında yapılması daha genel sonuçlara ulaşmada faydalı olabilir. Çocukların, dijital dünyanın tehlikelerinden korunması için ebeveynlere önemli sorumluluklar düşmektedir. Bu konunun önemini vurgulamak amacıyla ebeveynlere eğitim ve danışmanlık hizmeti verilmesi gerekmektedir. Öte yandan hem çocuklar hem de ebeveynler bağlamında dijital okuryazarlık eğitiminin yaygınlaştırılması gelecek nesilleri dijital dünyanın risklerinden korumak için gereklidir. Tüm okullarda görevli olan psikolojik danışman ve rehber öğretmenlerin dijital oyunların ve bağımlılığın çocuklara olan etkileri ile ilgili öğrencilere ve ebeveynlere seminerler vermesi sağlanabilir ve bireysel danışmanlıklar için ebeveynler ve öğrenciler cesaretlendirilebilir. Ebeveynler, dijital oyunlara sınırlar koyarken katı kurallar koymak yerine onlarla konuşarak, değer vererek, anlayışlı bir şekilde konuşarak, doğruları yanlışları anlatarak, çözümler bulmaya çalışabilir, öğrenciye dijital oyunlar dışında alternatifler sunulabilir. Ebeveynlerin strateji uygulandığı takdirde dijital oyunların etkileri üzerine çocukları ile konuşması, onlara rehberlik etmesi, gerekli önlemleri alabilmesini sağlayacak stratejileri kapsayan aktif strateji uygulamalarının tercih edildiği dijital yönlendiren strateji uygulama, serbest strateji uygulama, teknik strateji uygulamalarının geri planda kaldığı diğer stratejiler için ebeveynlerin okullar tarafından bilinçlendirilmesi yapılabilir. Ebeveynlerin çocuğun aşırı internet kullanımı konusunda bilinçli hareket etmesi ve internette neler yaptığını, interneti hangi amaçlarla kullandığını takip etmesi internetin olumsuzluklarından korunmasını sağlayacaktır.

KAYNAKÇA/REFERENCES

- Abukan, B. (2014). Maslowun ihtiyaçların çözümü kuramına göre kendini gerçekleştirme ve bilgelik ilişkisi: Yaşlılar üzerinde bir araştırma (Yüksek Lisans Tezi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü).
- Akandere, M. (2013). Eğitici Okul Oyunları (4. Basım). Ankara: Nobel.
- Aksel, N. (2018). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile öz denetim ve sosyal eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Aktaş, B. ve Bostancı, N. (2021). Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun sınırlarını ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi. Bağımlılık Dergisi, 22 (2), 129-138.
- Aküzüm, C., Baran, E., & Çelebi, S. (2022). Okul öncesi dönemde ebeveyn tutumları ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi arasındaki ilişki. Electronic Turkish Studies, 17(3).
- Arslan, A. (2022). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının öz-yeterlik düzeylerine etkisi: yapısal eşitlik modeli çalışması. *e-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 13 (5) , 132-150. DOI: 10.19160/e-

ijer.1135981

- Bağatarhan, T. (2023). Okul Öncesi Dönem Çocuklarında Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Problem Davranışlar. *e-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 14 (5) , 179-193. DOI: 10.19160/e-ijer.1342294
- Budak, K. S. (2020). Okul öncesi dönem çocukları için dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeğinin geliştirilmesi, problem davranışlarla ilişkisinin incelenmesi (Master's thesis, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- Büyüköztürk, Ş. 2019. Veri Analizi El Kitabı (25. Baskı). Ankara: Pagem A Yayıncılık.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. Ve Demirel, F. 2019. Bilimsel Araştırma Yöntemleri. Pegem Atıf İndeksi, 2017, 1-360.
- Creswell, Jw (2017). Eğitim Araştırması: Nicel Planlama, Yürütme ve Değerlendirme (Cilt 7). Prentice Hall Upper Saddle Nehri, Nj.
- Cömert, I. T., Kayıran, S. M. (2010). Çocuk ve ergenlerde internet kullanımı. *Çocuk Dergisi* 10 (4): 166-170.
- Dursun, A., & Çapan, B. E. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 128-140.
- Erden, E., & Bulut, S. (2023). İlkokul ve Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Yalnızlık. *İbn Haldun Çalışmaları Dergisi*, 8(2), 127-138.
- Ersoy, M., & Arseven, İ. (2021). Examination of teacher candidates' social media addictions and academic procrastination behaviors according to various variables. *E-Uluslararası Pedandragoji Dergisi*, 1(1), 87-105. Erişim bağlantısı: <https://www.e-ijpa.com/index.php/pedandragoji/article/view/31>
- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 1287-1315.
- Green, Cs ve Bavelier, D. (2003). Aksiyon video oyunu görsel seçici dikkati değiştirir. *Doğa*, 423 (6939), 534-537.
- Güllü, M., Arslan, C., Dündar, A. ve Murathan, F. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9: 89-100.
- Güvendi, B., Demir, G. T., & Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *OPUS International Journal of Society Researches*, 11(18), 1194-1217.
- Hazar, Z., & Hazar, M. (2017). Digital game addiction scale for children çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 203-216.
- Hazar, Z., & Hazar, E. (2019). Üniversite öğrencileri için dijital oyun bağımlılığı ölçeği (Uyarlama çalışması). *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 308-322.
- Hazar, Z., Demir, G. T., Namlı, S., & Türkeli, A. (2017). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3), 320-332.
- Kadim M. (2012). Okul öncesi öğretmenlerinin oyun öğretimine ilişkin öz yeterliliklerinin incelenmesi (Yüksek Lisans Tezi) Bolu, Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Kaya, Z., Vangölü, M. S., Özdemir, M. & Marufoğlu, M. (2023). Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık ve İyi Oluş Düzeylerinin Bazı Değişkenlere Göre İncelenmesi. *e-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 14 (1) , 117-138. DOI: 10.19160/e-ijer.1173642.
- Kestane, M., & Ilgar, M. Z. (2020). İlköğretim çağındaki öğrencilerin dijital oyun bağımlılığının bazı değişkenler açısından incelenmesi. *Biruni Sağlık ve Eğitim Bilimleri Dergisi (BSEBD)*, 4,7.
- Lee, K.M. ve Peng, W. (2006). "What do we know about social and psychological effects of games?: A comprehensive review of current literature. Playing video games: Motives, responses, and consequences", Ed. P. Vorderer & J. Bryant. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates: s. 325-345.
- Lemmens, Js, Valkenburg, Pm ve Peter, J. (2009). Ergenler için bir oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi ve doğrulanması. *Medya Psikolojisi*, 12 (1), 77-95.
- Mustafaoğlu, R., & Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz

etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.

Oğuzkan, A. F. (1981). *Eğitim Terimleri Sözlüğü*, (2. Baskı). Ankara: Tdk Yayınları.

Özdemir, M. & Karaboğa, M. T. (2021). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ve sosyal eğilimleri. *e-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 12 (5) , 17-35. DOI: 10.19160/e-ijer.994099

Özmen, M. (2019). *Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı düzeyinin yordanması* (Master's thesis, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü).

Piaget, J. (2000). Piaget's theory of cognitive development. *Childhood cognitive development: The essential readings*, 2, 33-47.

Soyöz-Semerci, Ö. U., & Balcı, E. V. (2020). Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı üzerine bir alan araştırması: Uşak örneği. *Journal of Humanities and Tourism Research*, 10(3), 538-567.

Talan, T., & Kalinkara, Y. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi: Malatya ili örneği. *Journal of Instructional Technologies and Teacher Education*, 9(1), 1-13.

Toprakçı, E. (2005). Türkiye'deki okul yöneticisi ve öğretmenlerin evlerindeki bilgisayarı mesleki amaçlı kullanım profilleri (Sivas ili örneği) *The Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET* 4(3), 129-144. Retrieved: <http://www.tojet.net/articles/v4i2/428.pdf>

Toprakçı, E. (2006) Perceptions related to information and communication technologies (ict) by managers and teachers in the primary and the secondary schools (The example of Sivas)-*Eurasian Journal of Educational Research (EJER)-Eğitim Araştırmaları Dergisi*, Sayı: 24, 180-187. Retrieved: <https://www.erdaltoprakci.com.tr/wp-content/uploads/2019/01/perceptions-related-to-ICT2.pdf>

Toprakçı, E. (2007). The profiles of the use of the internet for study purposes among university students, *The Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET* 6(3), 129-145 ERIC No: ED500215 Full Paper: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1102629.pdf>

Toprakçı, E. (2017). *Sınıf yönetimi*. (3.Baskı), Pegem Akademi Yayınevi.

Yalçın Irmak, A., & Erdoğan, S. (2015). Dijital oyun bağımlılığı ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anatolian Journal of Psychiatry/Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16.

Yeşiltaş, E. & Cevher, S. (2022). Trends in research on the use of digital games in education. *E-International Journal of Educational Research*, 13 (4), 39-56. DOI: 10.19160/e-ijer.1107500

Yiğit, E., & Günüş, S. (2020). Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(1), 144-174.

Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal Of Family Therapy*, 37: 355-372.

Zehir, H., Zehir, K., Ağgöl-Yalçın, F., ve Yalçın, M. (2019). Okul öncesi dönemde çocukların teknolojik araç kullanımı ve ailelerin bu araçların kullanımını sınırlandırmada kullandığı stratejiler. *Curr Res Educ*, 5(2), 88-103.