Article Type:

Research Paper

Original Title of Article:

Children, parents and tablets: Preschool children's tablet use

Turkish Title of Article:

Çocuk, ebeveyn ve tablet: Okul öncesi dönemde tablet kullanımı

Author(s):

Melek Merve YILMAZ GENÇ, Ayça FİDAN

For Cite in:

Yılmaz Genç, M. M., & Fidan, A. (2017). Children, parents and tablets: Preschool children's tablet use. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 7(3), 367-398, <http://dx.doi.org/10.14527/pegegog.2017.014>

Makale Türü:

Özgün Makale

Orijinal Makale Başlığı:

Children, parents and tablets: Preschool children's tablet use

Makalenin Türkçe Başlığı:

Çocuk, ebeveyn ve tablet: Okul öncesi dönemde tablet kullanımı

Yazar(lar):

Melek Merve YILMAZ GENÇ, Ayça FİDAN

Kaynak Gösterimi İçin:

Yılmaz Genç, M. M., & Fidan, A. (2017) Children, parents and tablets: Preschool children's tablet use. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 7(3), 367-398, <http://dx.doi.org/10.14527/pegegog.2017.014>

Children, Parents and Tablets: Preschool Children's Tablet Use

Melek Merve YILMAZ GENÇ ^a, Ayça FİDAN ^b

^aÇukurova University, Faculty of Education, Adana/Turkey

^bUludağ University, Faculty of Education, Bursa/Turkey

Article Info

DOI: 10.14527/pegegog.2017.014

Article History:

Received 28 November 2016

Revised 25 May 2017

Accepted 28 May 2017

Online 23 June 2017

Keywords:

Preschool period,
Parental opinions,
Technology and young children.

Article Type:

Research paper

Abstract

The aim of this study is to examine preschoolers' tablet use and evaluate parents' opinions concerning it. To this end, the study made use of a case study design which is a means of qualitative research. The sample of the study consists of five preschoolers and their parents. The study data was gathered with observations related to preschoolers' tablet use, examinations of the applications in children's tablets and semi-structured interviews with parents. The analysis framework for tablet use was structured based on the document review process and data concerning observations and interviews underwent content analysis. The study findings suggest that parents have some specific criteria when determining tablet games, that they worry about children's tablet PC use but they take precautions against them. Also, entertaining children, parental effects and lack of outdoor games are other influential factors in tablet PC use. Parents also accept tablets as useful education tools. The study findings also demonstrate that preschoolers use tablets mainly for playing games, and that parents' knowledge about tablets is generally limited to game applications. The study results can be interpreted as that parents generally emphasize the educational features of game applications in tablets, and they are recommended and supported to learn about different applications so as to improve children's development.

Çocuk, Ebeveyn ve Tablet: Okul Öncesi Dönemde Tablet Kullanımı

Makale Bilgisi

DOI: 10.14527/pegegog.2017.014

Makale Geçmişi:

Geliş 28 Kasım 2016

Düzeltilme 25 Mayıs 2017

Kabul 28 Mayıs 2017

Çevrimiçi 23 Haziran 2017

Anahtar Kelimeler:

Okul öncesi dönem,
Ebeveyn görüşleri,
Teknoloji ve erken çocukluk.

Makale Türü:

Özgün makale

Öz

Çalışmanın amacı, okul öncesi dönem çocuklarının tablet kullanım durumlarının incelenerek, ebeveynlerin konu hakkındaki görüşlerinin değerlendirilmesidir. Bu amaçla araştırmada, nitel perspektifin bir ürünü olan durum çalışması deseni kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu, beş okul öncesi dönem çocuğu ve bunların ebeveynleri oluşturmuştur. Çalışma verileri; çocukların tablet kullanımına ilişkin gözlemler, çocukların tabletlerinde bulunan uygulamaların incelenmesi ve ebeveynler ile yapılan yarı yapılandırılmış görüşmeler ile toplanmıştır. Tabletlerin doküman inceleme sürecine ilişkin analiz çerçevesi oluşturulmuş, gözlem ve görüşmeler içerik analizine tabi tutulmuştur. Çalışmadan elde edilen bulgular; ebeveynlerin tabletlere yüklenen oyun seçimlerinde bir takım kriterlerinin olduğunu, çocuklarının tablet kullanımına ilişkin endişe duyduklarını fakat bunlara ilişkin önlemler aldıklarını göstermiştir. Ayrıca tablet kullanımında; çocuğu meşgul tutma, ebeveyn etkisi ve açık hava oyunlarından yoksunluk faktörlerinin etkili olduğu belirlenmiş ve ebeveynlerin tableti iyi bir eğitim aracı olarak gördükleri sonucuna ulaşılmıştır. Çalışma bulguları incelendiğinde, okul öncesi dönem çocukları tarafından tabletlerin çoğunlukla oyun oynama amaçlı kullanıldığı; ebeveynlerinde tabletler ile ilgili bilgilerinin oyun uygulamaları ile sınırlı kaldığı görülmüştür. Sonuçlar, ebeveynlerin genel olarak tabletteki oyun uygulamalarının eğitici yönünü göz önüne aldığı şeklinde yorumlanmış ve tabletlere bulunan farklı uygulamaların da gelişimi destekleme amaçlı kullanılabileceği yönünde öneri sunulmuştur.

Introduction

In the twenty-first century, children are born into a cyber-world and come into contact with digital technology from the moment they are born (Akkoyunlu & Tuğrul, 2002). Owing to fast growing technological improvements, including preschoolers, many children are exposed to technology products more often than in the past, and one of the increasingly used digital technologies by children nowadays has been tablets (Bower, 2012). Some of the reasons for the common use of tablets include internet connection in most places, its transportability and ease of use, and interesting applications for children (Wu et al., 2014).

The use of digital screen technologies in preschools has increasingly gained importance (Parnell & Barlett, 2012), and has become a topic attracting researchers' attention (Vernadakis, Avgerinos, Tsitskari & Zachopoulou, 2005). The research related to the effects of using digital screen technologies in preschools on children's development reveal various findings. Although it depends on the use, these technologies were found to have positive effects on children's visual intelligence and psychomotor development while they have a negative influence on their physical, psychological, language, mathematics and social development (Bremer, 2005; Jackson, Eye, Fitzgerald, Witt, & Zhao, 2011; Li, Atkins & Stanton, 2006; Subrahmanyam, Kraut, Greenfield, & Gross, 2000; Wu et al., 2014). Regarding preschool education, tablets are defined as tools to increase children's motivation in the learning process, to encourage them to learn and to keep their minds busy (An, Morgenlander, & Seplocha, 2014). In a study by Toledo and Mattoon (2012), it was revealed that tablets reinforce children to work cooperatively in the classroom, increase creativity and communication skills among children. Tablets, which can be used as new material in classrooms, are presented to small and big groups of students with the guidance of teachers (Aronin & Floyd, 2013), thus tablet use is practiced under the control of teachers. In preschools, tablets can be integrated into the curriculum due to its facilitative effects on learning through various applications (An et al., 2014; Aronin & Floyd, 2013). Herein, it can be concluded that when under the control of teachers and in accordance with the program, tablet use in preschools can be an effective teaching tool (Couse & Chen, 2010; McPake, Plowman, & Stephen, 2013; Shifflet, Toledo, & Mattoon, 2012).

Considering the characteristics of preschoolers, the importance of parents' effects on children is unquestionable. In this sense, parental effect is one of the essential factors in preschoolers' tablet use (Plowman, McPake, & Stephen, 2008). Small children develop new skills in digital technology use through observing their parents. Thus, it can be inferred that healthy behavior models play a critical role in safe use of these tools by children (Wu et al., 2014). In a study by Funk, Brouwer, Curtiss and McBroom (2009), it was found that parents' guidance in digital technology use was inadequate, which had negative effects on children. In another study by Plowman, McPake and Stephen (2010), risky situations in children's digital technology use were revealed, but parents stated that they did not worry about their children's digital technology use as they believed that they had taken the necessary precautions. In a study aiming to determine children's digital technology use and parents' opinions about this topic, families were found to adopt a restrictive attitude towards the use of such technologies, which could be due to parents' desire to protect children from inappropriate media content and other risks (Wu et al., 2014).

Tablets used by children in preschools with the supervision of teachers can also be used with or without any control or supervision of anybody in many environments outside of school. In a review of the related literature, some studies concerning tablet use in classrooms, the current situation of parents' guidance of their children about tablet use outside of school can be found, which is a fact drawing much attention. Thus, use of tablet by children, which are a commonly used product of developing technology, and parental opinions are of great importance in terms of understanding the thoughts and awareness of this topic. In this sense, the aim of this study deals with two primary questions:

- What is the current situation in children's tablet use in preschool?
- What are parents' opinions about tablet use of children in preschool?

Method

Research Design

The current study, examining the positive and negative effects of child-tablet interactions was framed as a qualitative research. Qualitative research focuses on direct data collection from participants and interpretation (Merriam, 2015, pp. 13-15). In some situations, when current studies in subject area do not present adequate knowledge, it may be necessary to gather more information from participants (Creswell, 2012). So, this study was conducted as a case study which is a product of qualitative perspective. A case study is a research design in which a current event is examined in detail within daily content and through more than one data collection tool (Yin, 1984). This study aims to present preschoolers' tablet use in detail and in an integrative manner. Thus, this study was conducted as a case study.

Participants

Since qualitative research inherently cannot be generalized, such studies are characterized with the focus on relatively less participants and gathering detailed information (Cohen, Manion, & Morrison, 2007). In this context, this study made use of the purposive sampling method so as to obtain a rich amount of detailed information. In this sampling type, the researcher can choose participants and places based on his study goals (Creswell, 2012).

The study was conducted with five parents whose children are in preschool working at a state university in the fall term of the 2014-2015 academic year. The study process was structured over the case sampling method which is one of the purposive sampling methods and easily accessible, in that the study required long term data collection and the researchers work at the same university where the study is conducted. In selection of the sample, the basic criteria are that children have their own tablet and that they play with tablet on daily basis. The sample was comprised on the basis of volunteering with these children and their parents who meet these criteria. Ethic principals are considered in the study, thus the participants were given nicknames. The information about participants is presented in Table 1.

Table 1.
Information about Participants.

Children	Age	Gender	Parents
Damla	6	Girl	Meltem
Burcu	6	Girl	Ahmet
Ada	5	Boy	Feride
Ece	6	Girl	Işıl
Bilge	6	Girl	Neriman

In Table 1, all participating children who are presented with age and gender continue to pre-school education institution. While Damla, Ada, Ece and Bilge are going to private pre-school education institutions, Burcu continues to pre-school education institution affiliated to a public institution. Burcu, Damla and Ece have one brother/sister, while Ada and Bilge are children who are not brothers/sisters. None of the children in the study group had any known developmental problems.

Data Collection

The data of the study was gathered through observations of interactions between children and tablets, the reviews of tablets and semi-structured interviews with parents. In this context, the study made use of more than one data collection method so as to ensure validity and reliability of the scale.

Since the study includes multiple methods, comparing and checking all the data obtained through interviews, observations and related document analysis with each other was required (Merriam, 2015). Data collection processes of the study is presented under the following headings:

Observations of child-tablet interactions: In qualitative research, through providing first-hand accounts of a situation, observations facilitate collecting data which can be the source of interviews (Merriam, 2015, p.111). Within the study context, the observations were based on two questions: Firstly, what are the aims of children to use tablets? Which applications do they prefer and what is their process of using the tablet? Secondly, through conducting observations with parents, the study aimed to provide information that can be references for the interviews with parents. Observations were planned to be made with each child one by one, but then, owing to the thought that they could feel more relaxed when they were with their friends, kids who were friends were observed in two groups for an hour. The practices were implemented in familiar surroundings of children where they can deal with their tablets individually. Parents were asked to bring their children's own tablets, and thus, reactions inherent to the children while playing with his tablet were observed. During the observations, children were never interfered with or directed. So as to ensure data reliability, analogous data collection reports were prepared by the researchers (Miles & Huberman, 2015, p.277).

Review of the tablet as a document: In qualitative research, documents mean written, visual, digital or physical records already existing before research is conducted (Merriam, 2015, p.131). Through providing descriptive information and insight, the documents, which can be used in similar ways with the data obtained from observations and interviews, are defined as influential sources (Creswell, 2012; Merriam, 2015, pp. 145-147). In this study, tablets belonging to children were examined as a digital document. An analysis form was prepared for conducting a controlled document analysis process. This form that the content is shown in Table 2 aimed to determine the games and application in tablets, and to reveal and analyze their contents, features and instructions.

Interviews with parents: Interviews enable researchers to obtain direct information about participants' opinions, experiences and feelings about an issue (Creswell, 2012; Patton, 2014). In the study, the semi-structured interview technique, which also provides researchers with chances to ask additional question besides their prepared questions lists, was used (Lodico, Spaulding, & Voegtler, 2006, p.124). During interviews, parents were asked questions about child-tablet interactions in detail. Interviews lasted about 25 minutes, and so as to minimize data loss, they were both recorded with the permission of parents and noted manually.

Data Analysis

Qualitative data analysis is defined as a process based on primarily interpretations and includes the organizing and summarizing of data, and presenting the results (Cohen, Manion, & Morrison, 2007). In the study, firstly the data of the notes obtained with analysis of tablets was analyzed. Data analysis units were accepted as application contents and existing records, and it was analyzed in accordance with the systematic form.

The data of the study obtained from observation and interviews was analyzed with the content analysis technique, which is one of the qualitative data analysis methods. According to Merriam (2015), all qualitative data analyses are somehow content analysis because interviews, records and documents are analyzed based on their contents (p. 195). Therefore, the recordings were first transcribed. To maintain ethical standards, there was no video recording made during the study. Thus, the observation notes taken by researchers were integrated into one form. The observation and interview data were

coded by the researchers so as to examine in detail. These codes were categorized under similar themes. The triangulation method, which is conducted through using multiple data sources with the aim of ensuring validity and reliability in qualitative research, can also be practiced through including more than one researcher in the data collection and analysis processes (Merriam, 2015, p.206). Hence, the study data was analyzed by two researchers independently, and the findings were coded and checked as to whether they showed adequate association between each other (Miles & Huberman, 2015, p. 278). The data of the semi-structured interviews was coded based on considering all data rather than coding on the basis question. According to the reliability formula of Miles and Huberman (1994) [Reliability=agreement / agreement + disagreement], the convergent rate between the coders was calculated as 78.00%. For codes in which researchers disagreed, the researchers worked on them cooperatively and made a common decision. The observation data of the study was used in a supportive manner of the interview data. The analysis results were organized and presented, and direct citations were used to represent participants' opinions.

Table 2.
Document Analysis of Tablets.

Examined Features	The Researchers' Assessments	Assessment criteria
Application types in tablets	<ul style="list-style-type: none"> • Games • Videos • Photographs 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Games that can be downloaded through an application center ✓ Video applications ✓ Applications for taking and editing photographs
Game types in tablets	<ul style="list-style-type: none"> • Educational games • Games supporting development • Fun games • Adventure games 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Teaching concepts supporting cognitive development and presenting information about colors, numbers and shapes ✓ Supporting self-care, social, emotional, language and motor development ✓ Games with amusing, quiet and popular content ✓ Games focusing on action, winning, and awards
Content features of games on tablets	<ul style="list-style-type: none"> • Music-sound effects • Effective visual content • Inappropriate context 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Including music and vocal instructions ✓ Including attractive colors, character, effect and sizes ✓ Including negative verbal, visual and auditory content (risky behaviors, anti-social behaviors and violence)
The presence of instructions in applications	<ul style="list-style-type: none"> • Verbal instructions • Written instructions • Visual instructions 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Voiced instructions related to application ✓ Written instructions on application screen ✓ Auditory expressions on screen

Results

The study findings were categorized under four main groups: factors influencing game selection, concerns and precautions, reasons for tablet use and the tablet as an educational tool. In order to summarize the study findings, the category, code and direct citation examples are presented in Table 3.

Table 3.
Category, Code and Examples.

Category	Code	Example
Factors influencing game selection	Elements of violence	"I strive for him/her not to play violent games."
	Gender	"..generally selects games for girls."
	Sense of achievement	"When s/he succeeds in ..., s/he feels happy because s/he can do it."
	External effects	"Upon seeing something in his friend's tablet, s/he asks me to download it."
Worries and precautions	Anti-social behavior	"...if I give free reign to him, s/he may be anti-social."
	Tablet Addiction	"S/he has to quit when he is expected to do so, he should not develop an addiction."
	Harmful content	"There are really bad things on the internet, some of which can be controlled, but some which can't be."
	Unrealistic expectations	"There is no difference between Barbie and violent games in tablets...my child will emulate whatever is in the game."
Reasons for tablet use	Entertaining the child	"When I have something to do, I generally give him the tablet."
	Parental effects	"We bought the tablet for us two years ago, but he has been using it since we bought it."
	Lack of outdoor games	"During the entire summer my daughter was in the garden. It didn't even come to her mind. But when she sits at home, it comes to her mind..."
Tablet as an educational tool	Learning English	"S/he play English games, thus learns about animals, objects."
	Hand-eye coordination	"I downloaded puzzle games to improve his/her hand-eye coordination."
	Cognitive development	"We couldn't tell him/her not to go out of the lines while coloring, he wasn't paying attentions to the lines... but on the tablet, when he clicked on an object with color, he saw that only inside was colored."

When Table 3 is examined, the factors influencing game selection are categorized; elements of violence, gender, sense of achievement and external effects codes. In the category of worries and precautions, there are anti-social behavior, tablet addiction, harmful content and unrealistic expectations. It is seen that tablets are used as an educational tool for English learning, hand-eye coordination, and cognitive development codes, while reasons for tablet use include entertaining the child, parental effects and lack of outdoor games.

Factors Influencing Game Selection

Following the observations and interviews, it was concluded that children mainly prefer tablets for playing games. Parents (n=3) indicated that their children use tablets for shooting photographs and videos in addition to playing games, but the interview contents focused mainly on the game contents of tablets. In coding, the factors influencing game downloads in tablets were determined to be: elements of violence, gender, sense of achievement and external effects.

Elements of violence: In interviews, it was seen that parents generally downloaded games to tablets. Although they said that they considered their children's preferences, parents (n=5) had their own criteria in choosing games to download. Their primary criteria was that games would not include elements of violence. Some parents' opinions concerning this coding are: "I pay special attention to selecting games without elements of violence because he might be afraid of some games," (Feride). "I particularly pay attention to games not including violence or not being harmful," (Neriman). "I strive to make sure that she doesn't play violent games," (Meltem).

According to the document analysis and observation results, elements of violence in children's tablets' applications contradict parents' opinions. Games using firearms, creatures known as fear factors and sound effects signaling violence are defined as elements of violence. For example, Ada played a game in which the player from a flying vehicle. She also played a zombie game and explained to the researchers that she tried to stop them by covering them with leaves. Parent's interviews also revealed that Ada constantly played this game at home.

Gender: The common findings in the interview, observation and document analysis studies suggest that gender is an effective factor in children's game selection. It is also seen that parents generally emphasize gender in games and that they mean "games for girls" when they mention genders and games. Games geared towards girls in tablets were described as putting clothes on characters, puzzles with doll pictures, diet, make-up, baking and coloring games. Supported by observational findings, the common features of these games like using pink backgrounds, light music and giving instructions in a small girl's voice stand out.

Sense of achievement: The information the participant parents gave during interviews reveals that children have a sense of achievement in playing tablet games. Children are observed to want to win or pass the games they play somehow, and ask for help from parents if they cannot do this on their own. Additionally, parents stated that they do not want children to play games which are based on winning and losing and which they think children will not be able to win. Parents prefer games which are appropriate for their children's developmental level, and which provide them with a sense of competency. Sample statements concerning this coding are:

"I am against anything she can't complete on her own. I don't want her to feel incompetent due to games which are not appropriate for her age" (İşıl).

"She generally doesn't play games that allow her to lose. For instance, in her dentistry game, there are some problems in the patient's teeth, and she tries to fix them. When she fails, she asks for help from me" (Neriman).

Parents explained they sometimes stretched the rules while playing with their children because they enjoyed the game more when they felt like they were winning. Concerning this issue, a parent informed the researchers that his child did not see flexibility in tablet games, thus he did not seem to enjoy when he lost games.

"My child says that she didn't enjoy playing chess on the tablet much because the rules in tablet games are not flexible, but Burcu knows that I am showing flexibility and she becomes happy when she wins" (Ahmet).

It was observed that children demonstrate a number of physical and verbal reactions while playing games, and at some point, they turn into emotional reactions. However, parental opinions about this finding are different from observation notes. Parents state that they have not noticed verbal, physical or emotional reactions when their children win or lose in playing tablet games. They express opinions such as:

“Ada never shows a physical reaction. Well, she does not react upon either winning or losing. He only plays a game commonly with his father. It’s like ‘Hey dad, it’s your turn’ or ‘it’s my turn’” (Feride).

“She doesn’t react physically. When she loses normal games, she becomes furious, but for computer games, I haven’t seen her acting like that, she is calm” (Meltem).

However, in observation, both parallel and contradictory findings between parents’ opinions and observation findings were found. It is also found that children change games when they get bored due to losing. It is observed that for children, winning is important, they feel an ambition to play a game over and over till they win, and they become happy when they finally win and become sad, or even sometimes furious and respond physically when they lose. In this context, during the observation it was found that all children somehow react to the game they play. For example, Ada was observed to show verbal reactions like “I need to win” while playing a game called Angry Birds. When her rhythm slowed down, she was observed to make a wry face. In another game, she was again observed to react like “...need to rack up”, “vauuuu” and “...faster, faster”. In an another example, in a game called Firit Ninja, Damla was slicing fruit on the screen first with one finger, but as the number of fruits increased, she started to use all five fingers on the screen. While playing this game, her sense of achievement was quite dominant and it was reflected on her behavior. In another game in which Ece took gold and escaped from the police, she was observed to show extreme reactions of joy with swinging her legs and body back and forth. Upon not being chased by the police she would cry, saying “I still haven’t been caught”. Burcu was observed to talk constantly while playing, to hide behind the tablet when she lost, and often to use loud expressions like “Oh God, we’re losing” or “ayyy” etc. While playing, she was also observed to touch the screen very often and forcefully to speed up the game or when she became frustrated.

External effects: In addition to factors like non-violent content, gender and sense of achievement, there are external (environmental) factors affecting parents’ game selection. These additional factors are defined as: children want the games they see their friends playing (n=4); children see another game’s advertisements while downloading a game (n=2), and parents generally prefer free games (n=3).

Worries and Precautions against Tablet Use

Parents expressed in the conducted interviews that they worry about tablet games. These worries result in their taking some precautions. In this category, these worries include anti-social behavior, tablet addiction, harmful content and unrealistic expectations. The precautions parents have taken against these worries are presented below.

Anti-social behaviour: Owing to the increase in the number of homes with tablets and the common use of tablets among children, parents confess that they do worry about that their children may develop psychological problems. All parents feel uneasy about the possibility of their children becoming anti-social due to overuse of tablets. They think that their children might be detached from social life and also forget cultural values, which may result in a decline in family life. The statements reflecting these findings are given below:

“I somewhat direct him, saying things like ‘Your friends have come, don’t play with your tablet. Go and play with them and with your toys. Actually, there are guests at home and you know, it is not our culture to ignore guests and play alone.’ Well, I want him to learn about culture, too” (Feride).

“Playing with the tablet damages her. Apart from radiation, because it is still not proven thoroughly, she can become an anti-social child psychologically. She might experience difficulties in interacting with her surroundings, which can result in her becoming an unhappy individual. She wouldn’t know how to communicate; she would become a passive individual” (İşıl).

The observation findings are also in accordance with parents' worries about the matter. It is observed that children, who were known to be friends and together during the observations, did not interact with each other, and did not even, communicate when they were with their tablets. These children were observed to be only interested in and focused on their tablets.

Tablet addiction: The participant parents are aware that their children might face addiction to tablets. The advantageous features of tablets, according to parents, like easy transportability or rich content of games, can also lead to addictions. A parent expressed her worry about this matter below.

"She is already a TV addict, what if she became a tablet addict; too... the tablet is also something portable. When I bought it first, she used to play with it while going to and from school, and she is still playing. Sometimes it never leaves her hands... but the more she plays, the more addicted she will be" (Meltem).

"Children should have self-control. He should leave it when he has to, he should not become an addict. If we left him alone, of course he would always play with it" (Feride).

Parents who are concerned about tablet addiction did take some precautions. Some of these precautions were practiced as rules and limitations while others were taken without children perceiving them. Parents who set time limitations for playing with their tablet (n=4) said that they generally allowed them about 1 to 2 hours daily, and that had small conflicts when the time was over, as children did not want to leave tablet. It was also stated that instead of decreasing tablet use by setting rules or limitations, one of the other precautions taken by parents without their children's awareness is to not charge the tablet for some time or to hide the tablet. Parents' statements about this issue are:

"When she plays for a long time, I limit her. I don't want her to be addicted to it. I mean, if it passes one hour, I intervene. Of course, she does not want to give it back at first, but then she lets it go. I need to say it a few times" (Neriman).

"... when I tell her that she can only play one hour, she disobeys me, saying things like 'I was going to do this, I haven't finished yet' - ... She plays till the battery dies, and I don't charge it for a long time because she knows how to play even while its charging, so I always charge it on a hard to reach place. I am telling her that she has to wait till the charge is done, then she forgets about it" (Meltem).

"We haven't allowed my daughter to play with the tablet for long time. For example, when its battery died, I didn't charge it. From the very beginning, I tried to prevent her from forming a tablet habit" (Işıl).

Other precautions taken to prevent children from spending uncontrolled time with tablets, include limiting the number of the games in the tablet by deleting them, or downloading fewer games. Considering the interview findings, when compared with the time limitation precaution, lessening the number of games in the tablet by deleting or downloading a limited number of games is found to result in fewer conflicts between children and parents. Thus, these precautions are thought to prevent conflicts between children and parents. Parents talked about the precautions they have taken:

"...if there were many games, she could play for long hours. Since there is a limited number of games in her tablet, she does not tax me. Thus, I did not have to set rules. I am downloading fewer games, and she is playing less" (Işıl).

"Sometimes I or his father deletes games from his tablet. Interestingly, he knows every game in the tablet. He is asking why his father deleted them. He says that he was playing them. But we have this kind of control, so instead of imposing a ban, we delete them surreptitiously" (Feride).

Harmful contents: The interview results show that parents are quite concerned with harmful content on the internet. Parents who are aware of the fact that children play games or watch cartoons with tablets, can have access to various content through commercials, worry about that it can also facilitate children's access to unwanted and harmful contents. Parents who realize that their children can use the internet without any help (n=4), mentioned their various precautions so as to minimize this:

"I did not provide her with any chances to go online. There are really bad things on the internet. Maybe some of them can be controlled, but there are also many things that can't be and I don't want her to know much or deal with it" (Işıl).

"He can only surf in Google Play store, we limited him so that he wouldn't surf on nonsense stuff. He downloads what he likes" (Feride).

The parents of children (n=3) who watch cartoons via especially Youtube, think that their children can access different cartoons via related videos and thus also have access to harmful content, too. The observation findings are consistent with parents' worries about this issue. The illiterate participant children were observed to be able to use the internet for watching cartoons without any guidance (n=3). It is found that children learn how to access various videos through application images and logos. One of the spontaneous dialogues during the observations was as follows:

Burcu: "...I know where internet connection is good in our home. Only in the living room. So, I am going there. I open Youtube, it's already in the tablet, I can watch cartoons."

Researcher: "Well, what are you writing for watching cartoon, how do you open it?"

Burcu: "I write nothing because the films open themselves. I clicked on white thing in the red box and I watch films."

Unrealistic expectations: Another important concern of parents during the interviews was that the characters in the tablet games would result in children's unrealistic expectations. According to that parent, there is no difference between these games and violent games, and this situation will cause an even more serious problem in the future. His words concerning the issue are as follows:

"I think there is no difference between Barbie and violent games in the tablet. My daughter emulates their clothes which can be changed easily and are many in number. She keeps saying 'I will buy this dress, that skirt... I will make my hair like that. Yeah mom, when I grow up, I will dye my hair blonde like Barbie, because Barbie has blonde hair.' It is also another danger, I think. For example, she does not look like Barbie now. In the future, she may think herself as not being beautiful, since she doesn't resemble Barbie. Her physique is not like Barbie's. Even her hair or eye color... I mean, she might emulate in the future. That's why I kind of start to feel afraid."

The Reasons for Tablet Use

When parents were asked how their children first came in contact with their tablet, the parents (n=4) stated that they bought the tablet for their personal use, but then their children started to spend time with it. This result confirms the fact that parents, who commonly mention both positive and negative aspects of tablets, are of considerable effect on their children's tablet use. The reasons for children's tablet use are categorized as entertaining the child, parental effects and lack of outdoor games.

Entertaining the child: Parents agreed on a common reason for their children's tablet use: tablets entertain the child. Parents emphasize the easy transportability of tablets by stating that they make use of tablet so as to amuse their children while they are doing their own things, and thus their children do

not get bad-tempered and they can spare some time for themselves. Through portable tablets, they confess that they allow their children to play with it when the child is alone, they are busy or they are unable to take care of the child. Parents' opinions about this matter are below:

"In fact, she plays with tablet compulsorily. When I meet with friends, I am with other mothers, and all the children there play with tablets, it makes her alone. There is nothing to do. She says she gets bored, and if I have the tablet with me there, I generally give it to her" (İşilay).

"I generally give the tablet to her when I have something to do...mostly at weekends, when I am at home and have a lot of stuff to do. At least, she can play till its battery dies" (Meltem).

Parental effects: The participant parents mentioned that they have bought the tablet for their own personal or professional use (n=4), and thus their children met the tablet for the first time. This shows that the essential factor in children's spending time with tablet is their parent.

"A child does what you give her. If we are focusing on the tablet too much, they will do so as well. When you watch TV, she watches. Of course, if we use the tablet, she will tend to do so" (Ahmet).

"There is also a situation like that my husband is a software developer. There are computers and tablets in every corner of the house. We can't hide them because it's our job. Or we should completely shut down tablets and computers. But, unfortunately, we are not doing it" (Feride).

Lack of outdoor games: The interviews revealed that one of the reasons for children's tablet use is that they spend long periods of time at home, get bored and thus they prefer to play with tablets. Parents (n=3) assert that when their children are together with their friends especially outdoors, they prefer to play different games with friends instead of asking for the tablet.

"My daughter has a close friend. They see and play often. They play in the park. While she is playing with her friend, there is neither the tablet nor anything else..." (Ahmet).

"Children don't go out that often, they are all 'apartment children'. And to some extent they watch cartoons totally alone. They tend to play with the tablet as there is no friend to play with. During the entire summer, my daughter was in the garden, and the tablet didn't come to her mind. But when she sat at home, she remembered. Thus children become addicted. Otherwise, I am sure that all children would prefer running around outside" (İşilay).

"Sometimes during the day, her friends offer to go to the park. She says that she is playing with the tablet, and then she will join them. I say to her that it will be night and you won't be able to go then, she should go right now. And then she goes to play outside. It is a little hard to get her out, but when she is out, the tablet is forgotten" (Meltem).

The Tablet as an Educational Tool

During the interviews, parents claimed that tablets, which can sometimes be of potential danger, can also be used with educational aims. All of the parents underscored the importance of the way to use tablets, and that the tablet would function in accordance with children's directions. Although there are variations in parents' statements about tablets as educational tools, the general perceptions towards tablets' use as education tools, are categorized under three groups.

Learning English: Parents emphasized that their biggest expectation from tablets as educational tools is to facilitate English language learning. Some parents (n=3) think that tablet applications and games contribute to language acquisition. The applications and games in which English songs are sung with images, and in which English meanings of objects, shapes, colors and animals are taught, are among the preliminary preferences of parents. The opinions related to this issue are:

“I downloaded games in English consciously. I am sure that would contribute to her English learning” (Neriman).

“She plays games in English, and this way she learns about animals and objects in English” (İşıl).

“Sometimes he downloads games on his own. He finds the things he is interested in. For example, he downloads English games, too” (Feride).

Hand-eye coordination: Parents, thinking that some games in tablets strengthen hand-eye coordination, emphasized this feature of tablets as an educational instrument. During one-hour observations, it is shown that all the children play games like jigsaw puzzle, origami, coloring etc. at least once. The visual properties are absolutely of great importance in children’s preferring such games. In jigsaw puzzles, various stimuli are given when child puts the piece into the right place. In such games, it is also found that the time spent and the desire to complete the game among children are higher than other applications. During observations of Bilge, a participant child, she mentioned about origami as her favorite game since for her this game requires the most skills. She was observed to focus most on this game and play it the longest (16 minutes). This game, in which the gamer is expected to put the pieces of an picture together, requires hand-eye coordination. The participant child, Burcu, was observed to have difficulty in putting the pieces into the right places at first, but then she continued to try, and she managed to do succeed. She was also observed to become happy when she succeeded.

Cognitive development: Another group of tools the parents refer to is the educational use of tablets, are memory and attention games which support cognitive development. Finding the identical one and finding the differences between two pictures are among the game types parents accept as educational. According to parents, apart from games including violence, all other games somehow teach something to children, thus parents do not appraise such times as poor and unproductive. One parent says about this issue that:

“... my daughter does not play harmful games. Or she doesn’t play unnecessary games. So, I don’t worry about it. I think, every game contributes something to her. Because, in games she realizes that new things can be produced out of specific mixtures. Or she learns that she should add them to the mixture in an order. Thus, I think they are beneficial to her” (Neriman).

Discussion, Conclusion & Implementation

This study revealed that the most commonly used application by children in tablets are games. In a study conducted by McKenney and Voogt (2010), the authors also found that the activity children spend the most time on is playing games. This situation can be due to the developmental features of preschoolers. Since many activities are done through playing games in preschool, the applications in tablets are presented in game format although they seem to support various developmental fields in children like literacy, mathematics, science and psycho-motor skills. For older age groups, there can be alternative applications in tablets, especially for supporting academic success (Enriquez, 2010; Koparan & Güven, 2012; Romney, 2011; Zhang, Trussell, Gallegos, & Asam, 2015) but, for preschoolers, it is generally limited to game applications as the children in this age group are illiterate and do not have academic success responsibility.

The current study findings suggest that parents take the elements of violence, gender, sense of achievement and external factors into consideration while selecting games to download, and that all parents take precautions not to download a game including violence. However, this statement was not supported with document analysis or observation results, and some games including elements of violence and fear were found in children’s tablets. The study by Wu et al. (2014) reached similar findings

and claimed that the digital games children played included aggressive, anti-social and risky behaviors. Ginsberg (2001) suggests that children need family monitoring so as to remain protected from potential harms of computer and internet use. The interviews in the study proved that parents did not have common tablet time together and they only interacted when children had difficulty and needed help. This result can be interpreted as that tablets, which are mostly used to entertain children, are seen as tools with which children can spend time alone. Concerning external factors like children wanting a game his/her friend is playing, parents sometimes have to download that game without any knowledge about game's content. At this point, that parents do not have adequate awareness about elements of violence in children's tablets and games can be associated with the fact that parents and children do not have common time to play with the tablet together.

According to the study findings, parents worry about their children's tablet use, which forces them to take some precautions against it. Thus, it can be inferred that parents worry that tablet use may result in anti-social behavior, addiction, being exposed to harmful content and unrealistic expectations. An interesting finding was that children develop unrealistic expectations via being influenced by Barbie-like games in tablets. In their study with children ages 5-8 Ditmar, Halliwell and Ive (2006) assert that Barbie images influence small children and have negative effects on their body images. Cartoons, TV programs and children books with pictures are thought to cause similar results. Apart from these, almost unlimited features of characters and alternatives which are left up to children to choose, reinforce the idea that "I can own this" among children. Also, children who have limitless options for game characters but do not have such options in real life can feel dissatisfied or unhappy. A similar comment can be made for TV programs and commercials. Thus, children presume that many things they see on TV are real (Flavell, Green, & Flavell, 1986), and that cartoon characters' behaviors with superhuman powers do not correspond to real life, and that they cannot have all the products they see on TV may disappoint children and result in unhappiness (Doğan, 2003; Torlak, 2001; Yavuzer, 1988; Cited in: Karaca, Pekyaman, & Güney, 2007). The games provoking a sense of achievement and winning can be associated with children's unrealistic expectations. Hence, in the study by Wu et al. (2014), game contents like winning money, super powers and searching for gold are categorized under unrealistic expectations titles. Rewards such as gold, money, candy etc., given in almost any game, are thought to result in images in children's mind such as that life is based on winning and losing, and there will always be a reward following a win.

According to Holloway, Green and Livingstone (2013), children between the ages of 0 and 8 are at risk of being exposed to harmful content due to tablets which can easily access the internet, and the time wasted in front of a screen is to be strictly limited. In this context, the present study findings demonstrate that the precautions taken by parents mostly focus on time limitations and blocking harmful content, thus it is thought that there are still control deficits of presently played games' contents. According to study results which support this finding (Funk et al., 2009; Plowman et al., 2010) parents worried about the negative effects of technology and they think that they established the necessary balance, but they seemed incompetent in giving parental guidance to their children. Espinosa, Laffey, Whittaker and Sheng (2006), emphasized that technology could contribute highly to small children's learning processes, but that it would not be enough on its own and parents were to guide their children about how to use technology.

One of the important findings of this study is that the lack of outdoor activities is thought to be one of the reasons for children's tablet use. Factors such as the lack of outdoor activities stemming from the twenty-first century lifestyle, small sizes of existing playgrounds and limitations set by families owing to security issues, result in a decrease in time spent outside (Carver, Timperio, & Crawford, 2008; Karsten, 2005; Wridt, 2004). In this study, it is understood that when children have chances to play outside, they prefer spending time with their friends outside, and they tend to use tablets or watch TV when they are alone at home. A considerable amount of research has reached similar results (Anderson, Economos & Must, 2008; Hofferth & Sandberg, 2001; Lupu, Norel, & Laurentiu, 2012; Sisson, Broyles, Baker, & Katzmarzyk, 2010). Following the interviews with parents, it is found that today's children spend more

time with tablets rather than watching TV. In this context, it is thought that children who are passive while watching TV become active, although partially, with digital technology applications (Plowman & Stephen, 2003), thus they prefer tablets to TV, just like they prefer playing with his friend to playing with a tablet.

It is stated that parents think that the use of digital technology would contribute to children's education processes. One of the basic reasons for buying such technologies is its use with educational aims (Plowman & Stephen, 2003). In this study, parents mentioned that they download games improving hand-eye coordination, English and cognitive development, and that in this way, tablets could be used as an effective educational instrument. Lieberman, Bates and So (2009) underline that applications which possess features like well-designed, open-ended and stimulating children to think, can be effective in children's problem solving skills, language, cognitive, hand-eye coordination and thinking ability development, and they add that applications including drawing, coloring and music can improve children's creativity. In related studies, findings suggesting that tablet can be used as an education instrument in preschool period can be found (Aronin & Floyd, 2013; Banister, 2010; Couse & Chen, 2010; Hernandez, 2014; Kucirkova, Messer, Sheehy, & Panadero, 2014; Neumann & Neumann, 2014). Wu et al. (2014) assert that families generally make use of digital technologies with educational goals, and the applications including empowering memory, improving hand-eye coordination and attention development, preparation for literacy, and learning science, are preferred with this intention. The study also revealed that parents can be said to accept tablets as educational tools in preschool owing to the widespread use of technology at higher grades due to the FATİH Project (an initiative project by the Turkish Ministry of National Education to deliver technological equipment to state school across Turkey). Thus, technology which is thought to be necessary for school success in the following years can be gained in preschool.

The observations of the study proved that children play tablet games which are acknowledged as being used for educational aims, for a long time and with total attention. Considering the physical factors in these games, children are reinforced with rich visual and auditory effects whenever they do something right. In a review of related literature, it is asserted that digital games can contribute to children's learning processes through increasing their motivation and interest (Aronin & Floyd, 2013; Henderson & Yeow, 2012; Mouza, 2005; Melhuish & Falloon, 2010; Peters, 2009). In light of these findings, tablets, which are thought to have positive effects on learning when compared to traditional methods (Banister, 2010; Cause & Chen, 2010; Enriquez, 2010), are accepted as effective educational tools by parents owing to their increasing children's motivation and attention spans.

In this study, parents stated that tablets would certainly contribute to their children in some way through the applications they download. From this point of view, according to parents, every game is not downloaded with educational aims but this does not mean that games do not support children's developments. In a review of related literature, there have been findings in a similar sense. According to Subrahmanyam et al. (2000), games children play in their free time at home have positive effects on their problem solving, spatial perception, visual skills and attention development. It is interesting that parents are only aware of the educational function of tablets. In his study focusing on media instruments and family-children interaction at home, Huisman (2012) suggests that via videos and communication applications, children can learn about various cultures, animal species, countries, and with digital photography technology, children can both take and share photos.

Considering the study results, it is found that tablets are mostly used for playing games by preschoolers, and parents' knowledge is generally limited to game applications in tablets. Besides the educational games parents download, other applications like video and photography programs can be used with educational aims. For example, following a nature trip with children, reviewing and talking about the photographs taken during that trip can facilitate the educational use of tablets. Another result of this study is that parents generally do not spend common time with their children and tablets, which stems from parents' lack of knowledge about games' content and children's reactions. So to compensate, parent-child time with the tablet can be arranged and monitored.

The results obtained from this study indicate that the tablets in early childhood often used for play. When this finding is compared with the results of studies with different participants, it is seen that similar results are achieved in the field. In a study by Eren (2015) investigating the opinions of secondary school and high school students about tablet usage, the lack of gaming practices on the tablets used in school was pointed out by the students as a negative opinion. In addition, Çetinkaya and Keser (2014), in their work with high school and secondary school teachers and students, have found that students often use game applications on tablets. When the results obtained from different studies are put together, it is thought that this interest in tablet games from pre-school period can be channeled by education. As a matter of fact, the research findings are; children enjoy learning with tablet (Tekerek, Altan, & Gündüz, 2014) and that the lessons can be processed through games (Eren, 2015). In this context, from the pre-school period, it is possible to determine the favourite game applications frequently used by educational subjects and suggest the integration of educational contents into them.

Considering the limited number of related studies, the potential fields of use for tablets especially at home during the preschool period are not well known. Thus, future studies can be conducted to determine which applications would be appropriate for children's developmental progress, and how they could be used effectively by families at homes. Lastly, since student's use of tablets at school is supervised by teachers, future studies can address raising parents' awareness of supervising their children's use of tablets outside of school.

Türkçe Sürüm

Giriş

Bulduğumuz 21. yüzyılda, çocuklar siber dünyanın içine doğmakta ve doğdukları andan itibaren dijital teknolojiler ile karşılaşmaktadırlar (Akkoyunlu & Tuğrul, 2002). Teknoloji alanında yaşanan hızlı gelişmelerden dolayı okul öncesi dönem çocukları da dâhil olmak üzere pek çok çocuk teknoloji ürünlerine eskisinden daha sık maruz kalmakta olup çocuklar tarafından kullanımı giderek artan dijital teknolojilerden birisi de tabletler olarak karşımıza çıkmaktadır (Bower, 2012). Tablet kullanımının yaygınlaşması çeşitli sebeplere dayanmakla birlikte, istenilen ortamda internete bağlanabilme, taşınabilirlik, kullanım rahatlığı ve çocuklar için ilgi çekici uygulamaların bulunması tabletleri cazip kılan özellikler olarak göze çarpmaktadır (Wu et al., 2014).

Dijital ekran teknolojilerinin okul öncesi dönemde kullanımı giderek önem kazanmış (Parnell & Barlett, 2012) ve araştırmacıların dikkatini çeken önemli bir konu haline gelmiştir (Vernadakis, Avgerinos, Tsitskari, & Zachopoulou, 2005). Okul öncesi dönemde dijital ekran kullanımının çocukların gelişim alanları üzerindeki etkisine yönelik yapılan çalışmaların farklı bulgular ortaya koyduğu görülmektedir. Bu teknolojilerin, kullanım durumlarına göre değişkenlik göstermekle birlikte; çocukların dil, matematik, görsel zeka ve psikomotor gelişimleri üzerine olumlu; fiziksel, psikolojik ve sosyal gelişim alanlarına ise bir takım olumsuz etkilerinin olduğunu belirten araştırma sonuçları bulunmaktadır (Jackson, Eye, Fitzgerald, Witt & Zhao, 2011; Li, Atkins & Stanton, 2006 ; Bremer, 2005; Subrahmanyam, Kraut, Greenfield, & Gross, 2000; Wu et al., 2014). Okul öncesi dönem eğitimi açısından bakıldığında ise tabletler, çocukların öğrenme süreçlerinde motivasyonlarını artıran, öğrenmeye teşvik eden, zihinlerini meşgul tutan araçlar olarak tanımlanmaktadır (An et al., 2014). Toledo ve Mattoon (2012) tarafından yapılan çalışma, tabletlerin sınıf ortamında işbirliğiyle çalışma ortamı sağladığını, çocukların yaratıcılığını ve çocuklar arası iletişim becerilerini artırdığını ortaya koymaktadır. Yeni bir materyal olarak sınıflarda kullanılan tabletler, büyük ve küçük gruplara öğretmen liderliğinde sunulmakta (Aronin & Floyd, 2013) ve böylelikle tablet kullanımı okul ortamında öğretmen denetiminde gerçekleşmektedir. Okul öncesi eğitim kurumlarında tabletler, farklı uygulamalar aracılığıyla öğrenmeyi kolaylaştırıcı etkisi nedeniyle müfredata entegre halde kullanılabilmektedir (Aronin & Floyd, 2013; An et al., 2014). Bu noktada, okullarda öğretmen kontrolü altında, programa uygun olarak kullanılan tabletlerin iyi bir eğitim aracı haline dönüşebileceği söylenebilmektedir (Couse & Chen, 2010; Shifflet, Toledo, & Mattoon, 2012; McPake, Plowman & Stephen, 2013).

Okul öncesi dönem yaş grubunun özellikleri düşünüldüğünde ebeveynlerin çocuğun yaşantısı üzerindeki önemi açıktır. Bu kapsamda, okul öncesi dönem çocuklarının tablet kullanımlarında etkili faktörlerin başında ebeveyn etkisinin geldiği belirtilmektedir (Plowman, McPake, & Stephen, 2008). Küçük çocuklar, dijital teknoloji kullanımı konusunda ebeveynlerini taklit ederek yeni beceriler geliştirmektedirler. Böylelikle ebeveynlerin doğru davranış örneklerinin, bu araçların çocuklar tarafından güvenli kullanımında kritik bir rol oynadığı sonucuna ulaşılmaktadır (Wu et al., 2014). Funk vd. (2009) tarafından yapılan araştırma sonucunda, ailelerin çocuklara dijital teknoloji kullanımında zayıf düzeyde rehberlik ettiği ve çocukların bu durumdan olumsuz etkilendiği belirlenmiştir. Plowman, McPake ve Stephen (2010) tarafından yapılan çalışmada çocukların dijital teknoloji kullanımına dair riskli durumlar saptanmış; fakat aileler çocuklarının dijital ekran teknolojileri kullanımı konusunda kaygı duymadıklarını; çünkü gerekli önlemleri aldıklarına inandıklarını dile getirmişlerdir. Okul öncesi dönem çocukların dijital teknoloji kullanımı ve buna yönelik aile görüşlerinin belirlenmesinin amaçlandığı bir çalışmada, ailelerin bu teknolojileri kullanma konusunda kısıtlayıcı yaklaşım benimsedikleri belirlenmiş ve bu durumun çocukları uygunsuz medya içeriklerinden ve diğer risklerden koruma sebepli olduğu yorumu yapılmıştır (Wu et al., 2014).

Okul öncesi eğitim kurumlarında, öğretmen gözetiminde kontrollü bir şekilde kullanılan tabletler, çocuklar tarafından okul dışı pek çok ortamda denetimli veya denetimsiz olarak kullanılabilir. İlgili alan yazın incelendiğinde sınıf içi tablet kullanımına yönelik çalışmalara rastlanırken; ailelerin, çocuklara okul dışı ortamlarda sunulan tabletler konusundaki yönlendirme ve rehberliklerine ilişkin mevcut durumun bilinmediği göze çarpmaktadır. Bu durum dikkate alındığında, gelişen teknolojinin sık kullanılan bir getirisi olan tabletlerin, çocuklar tarafından kullanımı ve buna dair ebeveyn görüşlerinin alınması, konu ile ilgili düşünce ve farkındalıkların anlaşılması bakımından önem taşımaktadır. Bu bağlamda çalışmanın amacı iki temel soru kapsamında ele alınmıştır:

- Okul öncesi dönemde çocukların tablet kullanım durumu nasıldır?
- Okul öncesi dönemde ebeveynlerin, kendi çocuklarının tablet kullanımına yönelik görüşleri nelerdir?

Yöntem

Araştırma Deseni

Okul öncesi dönemde çocuk-tablet etkileşiminin olumlu ve olumsuz yönlerinin incelendiği bu çalışma nitel bir çalışma olarak kurgulanmıştır. Nitel araştırma, katılımcılardan doğrudan veri toplayarak insanların durumları anlamlandırmaları üzerine odaklanmaktadır (Merriam, 2015, pp. 13-15). İlgili duyulan konu alanına yönelik mevcut çalışmaların, duruma ilişkin yeterli bilgi sunmadığı durumlarda, katılımcılardan daha fazla bilgi almaya gereksinim duyulabilmektedir (Creswell, 2012). Bu bağlamda, çalışma nitel perspektifin bir ürünü olan durum çalışması deseni yürütülmüştür. Durum çalışması, güncel bir olayın gerçek yaşam çerçevesi içinde derinlemesine incelenerek birden fazla veri toplama aracının işe koşulduğu bir araştırma desendir (Yin, 1984). Bu çalışmada da, okul öncesi dönem çocuklarının tablet kullanımları konusunda ayrıntılı bilgiye ulaşılarak durumun bütüncül bir şekilde ortaya konulması hedeflenmiştir. Bu nedenle bu araştırma durum çalışması olarak yürütülmüştür.

Çalışma Grubu

Nitel araştırmaların doğası gereği öncelikli amaç genellenebilirlik olmadığından, bu tip çalışmalar nispeten az sayıda katılımcı üzerine yoğunlaşarak detaylı verilerin toplanmasına olanak tanımaktadır (Cohen, Manion & Morrison, 2007). Bu kapsamda, durum düzeyinde zengin bilgi sağlayabilmek üzere amaçlı örnekleme tercih edilmiştir. Bu örneklem türünde, araştırmacı çalışmanın amacına uygun olarak kişi ve mekân seçimi yapabilmektedir (Creswell, 2012).

Araştırma, 2014-2015 öğretim yılı güz döneminde bir devlet üniversitesinde görev yapmakta olan beş ebeveyn ve okul öncesi çağındaki çocukları ile gerçekleştirilmiştir. Araştırma süreci, amaçlı örnekleme yöntemlerinden kolay ulaşılabilir durum örnekleme üzerine planlanmıştır. Bunun sebebi; çalışmanın uzun süreli veri toplama süreci gerektirmesi ve araştırmacıların uygulamaların yapıldığı üniversitede görev yapıyor olması olarak açıklanabilir. Çalışma grubunun seçiminde öncelikle çocukların kendilerine ait tabletlerinin olması ve her gün tablet ile zaman geçiriyor olmaları temel ölçüt olarak belirlenmiştir. Bu kriterleri sağlayan çocuklar ve ebeveynleri arasından gönüllülük esası temel alınarak çalışma grubu oluşturulmuştur. Bu çalışmada, etik ilke gözetimi benimsenerek, çalışma grubunu oluşturan bireylere takma isimler verilmiştir. Katılımcılara ait bilgiler Tablo 1’ de sunulmuştur.

Tablo 1’de yaş ve cinsiyetleri sunulan katılımcı çocukların tamamı okul öncesi eğitim kurumuna devam etmektedir. Damla, Ada, Ece ve Bilge özel okul öncesi eğitim kurumlarına gitmekte iken Burcu, bir kamu kurumuna bağlı okul öncesi eğitim kurumuna devam etmektedir. Çalışma grubuna alınan çocuklardan Burcu, Damla ve Ece’nin birer kardeşi bulunmakta, Ada ve Bilge ise kardeşi olmayan çocuklardır. Çalışma grubuna alınan çocukların hiç birinde bilinen herhangi bir gelişim problemi bulunmamaktadır.

Tablo 1.
Katılımcılara Ait Bilgiler.

Çocuklar	Yaş	Cinsiyet	Ebeveynler
Damla	6	Kız	Meltem
Burcu	6	Kız	Ahmet
Ada	5	Erkek	Feride
Ece	6	Kız	Işıl
Bilge	6	Kız	Neriman

Verilerin Toplanması

Çalışma kapsamında veriler; çocuk-tablet etkileşimine ilişkin gözlemler, çocukların tabletlerinde bulunan uygulamaların incelenmesi ve ebeveynler ile yapılan yarı yapılandırılmış görüşmeler aracılığıyla toplanmıştır. Bu bağlamda, araştırma sürecinde geçerliğin artırılması amacıyla birden fazla veri toplama yöntemi işe koşulmuştur. Veri toplamada çoklu yöntemin kullanılması; yapılan görüşmelerin, gözlemler ve konu ile ilgili doküman incelemesi neticesinde elde edilen veriler ile karşılaştırılarak kontrol edilmesini içermektedir (Merriam, 2015, p. 206). Çalışmada, verilerin toplanmasına ilişkin süreçler üç başlık altında aktarılabilmektedir:

Çocuk-tablet etkileşimine ilişkin gözlemler: Nitel araştırmalarda gözlem, durum ile ilgili bilgileri ilk elden alarak görüşmelere kaynaklık edebilecek verilerin toplanmasını sağlamaktadır (Merriam, 2015, p. 111). Çalışma kapsamında yapılan gözlemler iki temel nedene dayandırılmıştır: İlk olarak çocukların tabletleri ne amaçla kullandıkları, hangi uygulamaları daha fazla tercih ettikleri ve tablet kullanım süreçlerini belirlemek hedeflenmiştir. İkinci olarak ise gözlemlerin, ebeveynler ile yapılması planlanan görüşmeler için referans olabilecek bilgileri sağlaması amaçlanmıştır. Gözlemlerin her çocuk ile tek tek gerçekleştirilmesi planlanmış fakat çocukların daha rahat olabilecekleri düşüncesi ile birbiri ile arkadaş olan çocuklar iki grup halinde birer saat gözlemlenmiştir. Uygulamalar, her çocuğun bireysel olarak tableti ile meşgul olabileceği, yabancı olmadıkları bir ortamda gerçekleştirilmiştir. Ebeveynlerden çocuğun evde kullandığı tableti getirmesi istenmiş ve böylelikle çocuğun aşına olduğu tabletini doğal tepkileri ile ne şekilde kullandığı gözlemlenebilmiştir. Gözlem esnasında çocuklara hiçbir şekilde müdahale edilmemiş veya yönlendirme yapılmamıştır. Çalışma kapsamında güvenilirliğin sağlanabilmesi adına veriler, araştırmacılar tarafından oluşturulmuş karşılaştırılabilir veri toplama tutanaklarına kaydedilmiştir (Miles & Huberman, 2015, p. 277).

Bir doküman olarak tabletlerin incelenmesi: Nitel araştırmalarda doküman; konu ile ilgili yazılı, görsel, dijital veya fiziksel olarak araştırma öncesinde mevcut olan belgeleri temsil etmektedir (Merriam, 2015, p. 131). Betimleyici bilgi ve içgörü sağlayarak, gözlem ve görüşmeden elde edilen veriler ile aynı şekilde kullanılabilen dokümanlar, etkili bir şekilde yararlanılması gereken kaynaklar olarak belirtilmektedir (Creswell, 2012; Merriam, 2015, pp. 145-147). Bu çalışmada, çocuklara ait tabletler birer dijital doküman olarak incelenmiştir. Doküman analizi sürecinin kontrollü gerçekleşmesine yönelik olarak inceleme formu oluşturulmuştur. Tablo 2’de içeriği gösterilen bu form, tabletlerde yüklü bulunan oyun ve uygulamaların; hangi tür olduğunu, içeriklerinin neler olduğunu, barındırdığı özellikleri ve yönergelerini inceleme ve analiz etme amacıyla oluşturulmuştur.

Ebeveynler ile yapılan görüşmeler: Görüşme tekniği, katılımcıların ilgili konuya yönelik görüşleri, deneyimleri ve duyguları hakkında doğrudan bilgi alınmasına olanak tanır (Creswell, 2012; Patton, 2014). Bu çalışmada, araştırmacıların önceden hazırladığı soru listesi ile birlikte ek sorular sorma fırsatı veren yarı yapılandırılmış görüşme tekniği (Lodico, Spaulding, & Voegtler, 2006, p.124) kullanılmıştır. Görüşmelerde, ebeveynlere çalışmanın amacına paralel olarak tablet-çocuk etkileşimine ilişkin sorular yönlendirilerek ayrıntılı bilgi elde edilmesi amaçlanmıştır. Yaklaşık 25 dakika süren görüşmeler, veri kaybını azaltmak amacıyla, ebeveynlerin izniyle ses kaydına alınmış ve not alınarak kaydedilmiştir.

Tablo 2.
Tabletlere İlişkin Doküman Analizi.

İncelenen Özellikler	Araştırmacıların Değerlendirmesi	Değerlendirme Kriterleri
Tablette bulunan uygulama türleri	<ul style="list-style-type: none"> • Oyun • Video • Fotoğraf 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Uygulama merkezi aracılığıyla indirilebilen oyunlar ✓ Video izleme uygulamaları ✓ Fotoğraf çekme ve düzenleme uygulamaları
Tablette bulunan oyun türleri	<ul style="list-style-type: none"> • Eğitici oyunlar • Gelişimi destekleyici oyunlar • Eğlence oyunları • Macera oyunları 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bilişsel gelişimi destekleyici yönde kavram öğretimi, renk, sayı, şekil bilgisi verme ✓ Özbakım, sosyal ve duygusal, dil, motor gelişim alanlarını destekleme ✓ Meşgul tutan, sakin, popüler içerikli oyunlar ✓ Hareket ve kazanma odaklı, ödül içerikli oyunlar
Tablette bulunan oyunların içerik özellikleri	<ul style="list-style-type: none"> • Müzik-ses efektleri • Güçlü görsel içerik • Olumsuz içerik 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ müzikli ve sesli yönlendirme içerme ✓ dikkat çekici renk, karakter, efekt ve boyut içerme ✓ Sözel, görsel ve işitsel boyutta olumsuz unsur içerme (risk davranışları, antisosyal davranışlar, şiddet unsurları)
Uygulamaların yönerge içerme durumu	<ul style="list-style-type: none"> • Sözel yönerge • Yazılı yönerge • Görsel yönerge 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Uygulamaya ait sesli yönerge bulunması ✓ Uygulama ekranında yazılı yönerge belirmesi ✓ Uygulama ekranında görsel ibareler belirmesi

Verilerin Analizi

Nitel veri analizi; toplanan verilerin düzenlenmesi, özetlenmesi ve sonuçların sunumunu içeren, çoğunlukla yorumlamaya dayalı bir süreç olarak ifade edilmektedir (Cohen, Manion, & Morrison, 2007). Yapılan çalışmada, öncelikle çocuklara ait tabletlerin incelenmesi ile elde edilen notların analizi gerçekleştirilmiştir. Veri analiz birimi olarak uygulama içerikleri alınmış ve mevcut kayıtlar, geliştirilen sistematik forma paralel olarak incelenmiştir.

Çalışmada gözlem ve görüşmelerden elde edilen verilerin analizi, nitel veri analiz tekniklerinden içerik analizi ile gerçekleştirilmiştir. Merriam (2015), bir anlamda tüm nitel veri analizlerinin içerik analizi olduğunu, çünkü görüşmelerin, notların, dokümanların içerik olarak analize tabi tutulduğunu belirtmektedir (p.195). Bu doğrultuda öncelikle görüşmelere ait ses kayıtları yazılı metin haline dönüştürülmüştür. Gözlemler sırasında etik sebeplerden dolayı video kaydı yapılamadığı için araştırmacılar tarafından ayrı ayrı oluşturulan gözlem notları birleştirilerek tek bir form haline getirilmiştir. Elde edilen gözlem ve görüşme verileri ayrıntılı bir şekilde incelenmek üzere araştırmacılar tarafından kodlanmıştır. Oluşturulan kodlar ortak özelliklerine uygun olarak farklı temalar altında birleştirilmiştir. Nitel çalışmalarda geçerlik ve güvenilirliğin geliştirilmesi için çoklu veri kaynakları kullanılarak yapılan üçgenleme, birden fazla araştırmacının veri toplama ve analiz süreçlerine dâhil olması ile de sağlanabilmektedir (Merriam, 2015, p.206). Bu bağlamda, çalışmanın analiz sürecinde veriler iki araştırmacı tarafından bağımsız olarak analiz edilmiş ve elde edilen bulguların kodlama kontrolleri yapılarak yeterli ortaklık gösterme durumu incelenmiştir (Miles & Huberman, 2015, p. 278). Yarı yapılandırılmış görüşmeler sonucu elde edilen veriler için soru bazında değil, edinilen tüm bilgiler göz önüne alınarak kodlama gerçekleştirilmiştir. Miles ve Huberman'ın (1994) önerdiği güvenilirlik

formülüyle [Güvenilirlik= görüş birliği/(görüş birliği +görüş ayrılığı)] hesaplanan kodlayıcılar arası uyuşum % 78.00 olarak bulunmuştur. Görüş ayrılığı yaşanan kodlamalar için araştırmacılar birlikte çalışma yoluna gitmiş ve ortak karar alınmıştır. Bu çalışma kapsamında gözlemler sonucu elde edilen bilgiler, görüşme verilerini destekleyici nitelikte kullanılmıştır. Analiz sonuçları düzenlenerek sunulmuş ve katılımcıların görüşlerine yönelik bir gerçeklik ortaya koyabilmek amacıyla görüşme verilerinin aslına sadık kalarak doğrudan alıntılara yer verilmiştir.

Bulgular

Çalışma bulguları; oyun seçimini etkileyen faktörler, tablet kullanımına ilişkin endişe ve önlemler, tablet kullanım nedenleri ve bir eğitim aracı olarak tablet olmak üzere dört ana kategori başlığı olarak toplanmıştır. Çalışma bulgularını özetlemek amacıyla kategori, kod ve doğrudan alıntı örnekleri Tablo 3'te sunulmuştur.

Tablo 3.
Kategori, Kod ve Örnekler.

Kategori	Kod	Örnek
Oyun seçimini etkileyen faktörler	Şiddet öğeleri	"Şiddet oyunu olmasın, onlarla oynamasın diye uğraşıyorum en çok."
	Cinsiyet	"...genelde kız çocuk oyunlarına yönelik oyunlar seçiyor."
	Başarma duygusu	"...yapabildiği zaman mutlu oluyor, başardım diye seviniyor."
	Dış etkiler	"Bir arkadaşında bir şey gördüyse bana o oyundan indir diyor."
Endişe ve önlemler	Asosyalite	"...başiboş bırakırsam asosyal olma tehlikesi var işte."
	Bağımlılık	"Bırakması gereken zaman da bırakacak bunu bağımlılık haline getirmemesi lazım."
	Zararlı içerik	"İnternette çok kötü şeyler var. Belki denetlenebilir ama denetlenemeyen şeylerde var."
	Gerçek olamayacak beklentiler	"Tabletlerdeki Barbie'lerin de şiddet oyunlarından bir farkı yok... Onların sık değişebilen, giydirdiği kıyafetlerine özeniyor."
Tabletin kullanım nedenleri	Çocuğu meşgul tutma	"İşim olduğunda veriyorum genelde tableti... Hani bende evdeyim iş yapmam lazım"
	Ebeveyn etkisi	"Tableti 2 sene önce kendimiz için almıştık. Biz aldığımızdan beri o da oynuyor"
	Açık hava oyunlarından yoksunluk	"Bütün yaz kızım bahçedeydi aklına bile gelmedi tablet. Evde oturunca tablet geliyor aklına..."
Bir eğitim aracı olarak tablet	İngilizce öğrenme	"İngilizce oyunlar oynuyor, hayvanları nesneleri öğreniyor bu şekilde."
	El-göz koordinasyonu	"Puzzle, yükledim el-göz koordinasyonu geliştirecek oyunlar..."
	Bilişsel gelişim	"Boyamayı anlatamıyorduk, sınırlara dikkat etmiyordu... Ama tablet ile boyamada tıklayınca... Sadece sınırların boyandığını gördü."

Tablo 3 incelendiğinde, oyun seçimini etkileyen faktörler kategorisinin; şiddet öğeleri, cinsiyet başarma duygusu ve dış etkiler kodları tarafından oluştuğu görülmektedir. Endişe ve önlemler kategorisinde ise asosyalite, bağımlılık, zararlı içerik ve gerçek olmayan beklentiler kodları yer almaktadır. Tabletin kullanım nedenleri ebeveynler tarafından çocuğu meşgul tutma, ebeveyn etkisi ve açık hava oyunlarından yoksunluk olarak belirlenirken eğitim aracı olarak tablet kategorisinin İngilizce öğrenme, el-göz koordinasyonu ve bilişsel gelişim kodlarını içerdiği görülmektedir.

Oyun Seçimini Etkileyen Faktörler

Gözlemler ve yapılan görüşmeler neticesinde çocukların tabletleri çoğunlukla oyun oynama amaçlı tercih ettikleri görülmüştür. Ebeveynler (n=3) çocukların tabletleri fotoğraf ve video çekmek amacıyla da kullandıklarını belirtmişler; fakat görüşme içerikleri tabletlerdeki oyunlara odaklı olmuştur. Yapılan kodlamalar ile tabletlere oyun yükleme sürecini etkileyen faktörler: Şiddet öğeleri, cinsiyet, başarma duygusu ve çevre etkisi olarak belirlenmiştir.

Şiddet öğeleri: Yapılan görüşmelerde ebeveynler çoğunlukla tabletlere oyunları kendilerinin yüklediğini belirtmişlerdir. Oyun seçimi konusunda çocukların isteklerini göz önüne almakla birlikte kendi kriterlerinin olduğunu belirten ebeveynlerin (n=5) öncelikle dikkat ettikleri hususun oyunların şiddet unsuru içermemesi olduğu görülmüştür. Yapılan bu kodlamayı örnekleyen bazı ebeveyn görüşleri şu şekildedir:

“Oyunların şiddet içerikli olmamasına özellikle dikkat ediyorum. Çünkü bazı oyunlardan korkabiliyor.” (Feride).

“Oyunların zararlı olmamasına, şiddet içermemesine özellikle dikkat ediyorum.” (Neriman). “Şiddet oyunu olmasın, onlarla oynamasın diye uğraşıyorum en çok.” (Meltem).

Doküman analizi ve gözlem sonuçlarında ise ebeveyn görüşlerinin aksine çocukların tabletlerinde bulunan uygulamalarda şiddet unsurlarına rastlanmıştır. Ateşli silahların kullanıldığı oyunlar, korku unsuru olarak bilinen gibi canlılar, şiddet anımsatan ses efektleri tabletlerde yer alan şiddet unsurları olarak belirlenmiştir. Örneğin; Ada uçan bir taşıttan, aşağı doğru ateş edilen bir oyun oynamıştır. Bundan farklı olarak bir zombi oyunu oynamış ve bu oyun hakkında araştırmacılara ayrıntılı bilgi vererek zombilerin üstüne yaprak kapattığını ve böylelikle onları engellemeye çalıştığını söylemiştir. Yapılan ebeveyn görüşmelerinde Ada’nın evde de sürekli bu oyunu severek oynadığı belirtilmiştir.

Cinsiyet: Yapılan görüşme, gözlem ve doküman analizi çalışmalarında ortak olarak, çocuklar için oyun seçiminde cinsiyet faktörünün de etkili olduğu görülmüştür. Ebeveynlerin, oyunlarda cinsiyet vurgusuna değindikleri ve cinsiyet oyunları olarak belirttikleri oyun tabirinin daha çok kız çocuklarının oynadığı oyunlar için kullanıldığı dikkat çekmiştir. Kız çocukların tabletlerinde kıyafet giydirme, oyuncak bebek resimli yap-boz, besleme, makyaj yapma, kek-pasta pişirme, boyama oyunlarının yer aldığı belirlenmiştir. Gözlem bulguları ile desteklediğinde, bu oyunların ortak özellikleri olarak; arka plan renginde sıklıkla pembe kullanılması, neşeli bir müziğin oyuna eşlik etmesi ve küçük bir kız çocuğu sesi ile yönlendirmelerin yapılması göze çarpmaktadır.

Başarma duygusu: Katılımcı ebeveynlerle yapılan görüşmelerde alınan bilgiler çocukların tablette oynadıkları oyunlarda başarı elde etme istekleri olduğunu ortaya koymaktadır. Çocukların oynadıkları oyunları bir şekilde geçmek-kazanmak istedikleri, bunu kendileri yapamama durumunda ise ebeveynlerinden yardım istedikleri belirtilmiştir. Aynı zamanda ebeveynler, çocuklarının kazanamayacaklarını düşündükleri, sadece kazanma- kaybetme üzerine kurulu oyunları oynamalarını uygun bulmadıklarını; çocuklarının gelişim seviyesine uygun, yeterlilik duygusu sağlayabilecek oyunlar tercih ettiklerini belirtmişlerdir. Yapılan bu kodlama ile ilgili örnek ifadeler şu şekildedir:

“Ben beceremeyeceği şeylere de karşıyım. Yaşının oyunu olmayınca yetersizlik duygusu yaşamasını istemiyorum.” (Işıl).

“Genelde kaybetmeli oyunlar oynamıyor. Mesela dişçi oyununda dişte bazı problemler var; onları düzeltmeye yönelik adımlar gösteriliyor. Orada başarısız olduğu durumlarda benden yardım istiyor.” (Neriman).

Ebeveynler, çocukları ile oyun oynarken, kurallarda küçük esnemeler yaptıklarını belirtip, bunun sonucunda kazanma duygusunu tadan çocuğun oyundan daha çok zevk aldığını ifade etmişlerdir. Bu konu hakkında bir ebeveyn çocukların tablette aynı esneklik ile karşılaşmadığını ve çocuğun oyunu kazanamadığı durumda ise o oyundan zevk almadığını belirtmiştir:

“Kendisi tablette satranç oynarken çok fazla zevk almadığını söylüyor. Çünkü tabletteki kurallar esneklik göstermiyor fakat Burcu benim esneklik gösterdiğimi biliyor ve kazanınca mutlu oluyor.” (Ahmet).

Gözlemler sırasında çocukların oyun oynarken bir takım fiziksel ve sözel tepkilerde bulundukları hatta bunların bazı noktalarda duygusal tepkilere dönüştüğü görülmüştür. Konu ile ilgili ailelerin düşünceleri gözlem notlarından farklılaşmaktadır. Ebeveynler çocuklarının tabletle oynarken kazanma veya kaybetme durumlarında sözel, fiziksel veya duygusal tepkileriyle karşılaşmadıklarını şu şekilde belirtmişlerdir:

“Ada hiç fiziksel bir tepki vermez öyle. Hani kaybedince, kazanınca tepki göstermiyor. Sadece babasıyla bir oyunu paslaşarak oynuyorlar: “Hadi baba sıra sende, sıra bende gibi.” (Feride). “Fiziksel tepki göstermez oyun oynarken. Normal oyunlarda kaybedince hırs yapıyor ama bilgisayarla hiç öyle çok şey yaptığını görmedim, sakindir” (Meltem).

Yapılan gözlemlerde ise ebeveyn görüşleri ile paralel ve çelişen bulgular elde edilmiştir. Çocukların oyun geçişlerinin, çoğunlukla başarısız olduklarında sıkılarak gerçekleştiği belirlenmiştir. Onlar için oynadıkları oyunları kazanmanın önemli olduğu, bir oyun ile inatlaşıp onu kazanana kadar aynı oyunu oynamaları, kazanınca sevindikleri, kaybettikleri zaman ise üzüldükleri hatta bazen sinirlendikleri ve bu sinirlerini fiziksel olarak yansıttıkları görülmüştür. Fakat yapılan gözlemler sırasında tüm çocukların oynadıkları oyuna karşı bir şekilde tepkide bulundukları görülmüştür. Ada’nın Angry Birds adında bir oyunu oynarken “kazanmam gerek” gibi sesli tepkiler verdiği, ritminin düştüğü zamanlarda ise hoşnutsuzluğunu ifade edercesine yüzünü ekşittiği, başka bir oyunda “puan toplamam lazım”, “vauuuv”, “biraz daha hızlı” şeklinde sesli tepkiler verdiği gözlem notlarına yansımıştır. Damla’nın ise Fruit Ninja adlı oyunu oynarken ilk başta tek parmağıyla ekranda meyveleri keserken, meyve sayısı arttıkça beş parmağını birden ekranda hızlıca gezdirmeye başladığı, bu oyunu oynarken de başarma isteğinin oldukça ön planda olduğu ve hareketlerine yansıdığı görülmüştür. Ece’nin altınları toplayarak polisten kaçtığı bir oyunda, süre arttığında sevindiği, ayaklarını sallayıp öne-arkaya doğru eğilip kalkarak “ben hala yakalanmadım, kazanıyorum” şeklinde aşırı sevinçle verdiği tepkiler gözlemlenmiştir. Burcu’nun oyun oynarken sürekli konuştuğu, oyun kaybedince tabletle yüzünü kapatma gibi eylemlerde bulunduğu, “Allah kaybettik, ayy” gibi ifadeleri sıklıkla ve yüksek sesle kullandığı göze çarpmıştır. Oyun oynarken ayrıca tablete çok aşırı parmak darbeleriyle dokunduğu, bu sert darbeleri ise oyunu kazanmak için hızlanması gerektiğinde veya sinirlendiğinde yaptığı gözlemlenmiştir.

Dış etkiler: Şiddet unsurları içermeme, cinsiyet ve başarma duygusunu tadabilme faktörlerine ek olarak, ebeveynlerin oyun seçimini etkileyen çevresel dış etmenler olduğu görülmüştür. Çocukların arkadaşlarında gördükleri oyunları istemeleri (n=4), bir oyun oynarken veya indirilirken çıkan başka bir oyunun reklamının etkili olması (n=2) ve ayrıca genellikle ücretsiz oyunların tercih edilmesi (n=3) tabletlere oyun yükleme sürecinde etkili olan faktörler olarak belirtilmiştir.

Tablet Kullanımına İlişkin Endişe ve Önlemler

Ebeveynlerle yapılan görüşmeler neticesinde ebeveynlerin tabletler konusunda endişelerinin olduğu fark edilmiştir. Ebeveynlerin taşıdıkları bu endişelerin, onları bir takım önlemler almaya yönlendirdiğine dair görüşlere ulaşılmıştır. Bu kategoride, duyulan endişeler asosyallık, bağımlılık, zararlı içerik ve gerçek olamayacak beklentilere kapılma olarak kodlanmış ve ebeveynlerin aldıkları önlemler aktarılmıştır.

Asosyallik: Tablet sahibi olan hane sayısının giderek artması, çocuklar arasında tablet kullanımının yaygınlaşması nedeniyle aileler çocuklarının psikolojik problemler yaşamasından endişeli olduklarını ifade etmişlerdir. Tüm ebeveynler, doz aşımı tablet kullanımı sonucu çocuklarının asosyal olmasından tedirginlik duyduklarını, tablet kullanımının çocukları sosyal hayattan kopardığını ve ayrıca kültürel değerleri unutturduğunu, aile paylaşımlarını azalttığını belirtmişlerdir. Bu bulguyu yansıtan ifadeler şu şekildedir:

“Ben biraz yönlendiriyorum arkadaşların geldi tabletle oynama biraz oyuncaklarıyla oyna diye. Eve misafir gelmiş hani kültürümüzde var mıdır misafirimizle ilgilenmeme kendi başına oynama? Hani birazda kültürümüzü de öğreysin.” (Feride).

“Çocuğun tabletle oynaması ona zarar verir. Radyasyonu geçtim, çünkü o çok kanıtlanmış bir şey değil ama psikolojik olarak asosyal bir çocuk olur. Çevresiyle ilişki kurmakta zorlanır. Çevresiyle ilişki kuramayınca mutsuz bir birey olur. İlişki kurmanın nasıl bir şey olduğunu bilmez, pasif bir birey olur.” (İşilay).

Yapılan gözlemler sonucu elde edilen bulgular ailelerin bu konu ile ilgili endişelerini doğrular niteliktedir. Gözlemler sırasında bir arada bulunan ve arkadaşlık ilişkileri olduğu bilinen çocukların, ortamda tablet olduğunda etkileşimde bulunmadıkları, diyalog dahi kurmadıkları, her çocuğun sadece kendi tabletiyle ilgilendiği ve tamamen tablete odaklandıkları görülmüştür.

Tablet bağımlılığı: Katılımcı ebeveynler, tabletlerin bağımlılık yaratma durumuyla çocuklarının karşı karşıya olabileceği konusunda farkındalık sahibidirler. Ebeveynlerin bir avantaj olarak düşündükleri tabletin kolay taşınabilirliği, oyun seçeneğinin fazla oluşu gibi özelliklerin bu noktada bağımlılık endişesi yarattığı görülmüştür. Bir ebeveyn konuya yönelik endişesini şu şekilde belirtmiştir:

“Zaten televizyon bağımlısı, bir de tablet bağımlısı olursa... Tablet ayrıca taşınabilir bir şey. İlk aldığımda okula gelirken okuldan dönerken arabada bile oynuyordu, hala oynuyor. Bazen tableti terk etmiyor... ama ne kadar çok oynarsa o kadar bağımlı olacak” (Meltem). “Kendi otokontrolünü sağlaması gerekiyor çocuğun. Bırakması gereken zaman da bırakacak bunu bağımlılık haline getirmemesi lazım. Bıraksak sürekli oynar tabi ki.” (Feride).

Tabletin bağımlılık yaratabilecek özelliklerinin farkında olan ebeveynler olası bağımlılık durumunun önüne geçebilmek amacıyla bir takım önlemler aldıklarını belirtmiştir. Bu önlemlerin bir kısmı kendisini kural ve kısıtlamalar olarak gösterirken bir kısmı çocuğa sezdirilmeden alınan tedbirler olarak belirlenmiştir. Tabletle oynama konusunda zaman sınırlaması koyan ebeveynler (n=4), çocuklarına günde ortalama 1-2 saat tabletle oynama izni verdiklerini, bu sürenin sonunda çocuklardan tableti bırakmaları istendiğinde ise ebeveynleriyle küçük çatışmalar yaşadıklarını belirtmiştir. Tabletle oynama süresini kural veya kısıtlamalarla azaltmak yerine, çocuğa hissettirmeden alınan önlemlerden biri şarjı biten tabletin tekrar şarj edilmemesi veya tabletin saklanması olarak belirtilmektedir. Ebeveynlerin bu duruma yönelik ifadeleri şu şekildedir:

“Çok oynadığı zaman ben kısıtlıyorum. Ona bağımlı kalmasını istemiyorum. Yani 1 saati geçiyorsa falan müdahale ediyorum. Tabi önce vermek istemiyor. Sonra bırakıyor. Birkaç kere söylemek gerekiyor.” (Neriman). “...hani bir saat oynayabilirsın dediğimde benle çekişiyor -onu da yapacaktım, ben bitirmedim ama- diyor... Şarjı bitirene kadar oynuyor sonra epey bir şarj etmiyorum çünkü şarj ederken de oynamayı biliyor ama işte şarjı hep yüksek bir yerlerde yapıyorum. Şarj etmek lazım beklemek zorundasın diyorum ama sonra unutuyor.” (Meltem). “Tableti çok fazla süre vermedik. Mesela şarjı bitince özellikle şarj etmedim. O alışkanlığı kazandırmamaya çalıştım en baştan.” (İşilay).

Çocuğun tabletle kontrolsüz zaman geçirmesini önleyebilmek adına alınan diğer önlemler tabletteki oyunların ebeveynler tarafından zamanla silinmesi veya az sayıda oyun yüklenmesidir. Zaman kısıtlama önlemi ile kıyaslandığında, tabletteki fazla oyunları silen veya sınırlı sayıda oyun yükleyen ebeveynlerle yapılan görüşmelerde herhangi bir çatışma ifadesi geçmemiştir. Bu da alınan bu önlemin, tablet konusunda ebeveyn-çocuk çatışmasının önüne geçebileceğini düşündürmektedir. Ebeveynler aldıkları bu tedbirleri şu şekilde ifade etmiştir:

“...çok çeşit oyun olsa saatlerce durabilir. Tabletinde çok oyun olmadığı için beni zorlamıyor. Bundan dolayı da kural koymak zorunda kalmadım hiç. Ben az oyun yüklüyorum o da daha az oynuyor.” (İşilay). “Zaman zamanda babası oyun siliyor tableten. İşin ilginç tarafı da tabletteki her oyunu biliyor. Bunları niye sildin diyor babasına. Ben onları oynuyordum diyor. Ama öyle bir kontrolümüz var öyle bir yasak koymaktansa bakıyoruz çaktırmadan siliyoruz.” (Feride).

Zararlı içerikler: Yapılan görüşmeler, ebeveynlerin internet ortamındaki zararlı içerikler konusunda kaygı duyduklarını ortaya çıkarmıştır. Tabletle oyun oynayan veya çizgi film izleyen çocukların çıkan reklamlar aracılığıyla farklı içeriklere ulaşabileceğini fark eden ebeveynler bu durumun istenmeyen içeriklere ulaşmayı kolaylaştırabileceği noktasında endişe duymaktadırlar. Çocuklarının yardımsız bir şekilde internete girebildiğini fark eden ebeveynler (n=4) bunu en zararsız hale getirebilmek adına çeşitli önlemler aldıklarını belirtmişlerdir:

“Fırsat vermedim internet kullanmasına. İnternette çok kötü şeyler var. Belki denetlenebilir ama denetlenemeyen şeylerde var. Çokta fazla bilsin kurcalasın istemiyorum.” (İşilay). “Google’ın o Playstore’una girer, biz onu sınırlandırdık hani böyle abuk sabuk şeylere girmesin diye. Beğendiklerini indiriyor.” (Feride).

Özellikle Youtube aracılığıyla çizgi film izleyen çocukların ebeveynleri(n=3), ekranın sağ tarafında akan videolardan çocukların farklı çizgi filmlere ulaşabildiklerini ve böylelikle zararlı olabilecek içeriklere de ulaşabileceğini düşünmektedirler. Gözlem sürecinde, ebeveynlerin çocukların interneti kullanabilme kabiliyetleri aracılığıyla her türlü içerik ile karşılaşabilecekleri düşüncesini destekleyici bulgular elde edilmiştir. Okuma yazma bilmeyen katılımcı çocukların, yönlendirmeye gerek duymaksızın internete girerek istediği çizgi filmi izleyebildiği görülmüştür (n=3). Çocukların farklı videolara kolaylıkla ulaşabildiği ve bunu nasıl yapacaklarını da uygulamaların görselleri ve logoları sayesinde akıllarında tutabildikleri belirlenmiştir. Süreç sırasında kendiliğinden gelişen bir diyalog şu şekildedir:

Burcu: “...bizim evde internetin nerede çektiğini biliyorum. Bir tek salonda. Ben de o odaya gidiyorum, Youtube’u açıyorum, tablette var zaten, çizgi film izleyebiliyorum.”

Araştırmacı: “Peki çizgi film izlemek için ne yazıyorsun, nasıl açıyorsun?”

Burcu: “Hiçbir şey yazmıyorum çünkü filmler açılıyor hemen. Kırmızı bir kutunun içinde beyaz şey olan simgeye tıklıyoruz ve film izliyoruz”

Gerçekdışı beklentilere kapılma: Yapılan görüşmelerde bir ebeveyn tarafından dile getirilen ve önemli görülen bir diğer endişe ise, tabletlerdeki oyun karakterlerinin çocukların gerçekdışı beklentilere kapılmasına yol açabileceği düşüncesidir. Bu oyunları şiddet oyunlarından farksız olarak gören ebeveyn, bu durumun ileride daha büyük bazı sorunlara yol açacağını düşünmekte ve bu düşüncelerini şu şekilde aktarmaktadır:

“Tabletlerdeki Barbie’lerin de şiddet oyunlarından bir farkı yok onu görüyorum. Onların sık değişebilen, giydirdiği kıyafetlerine özeniyor. O etekten alacağım, o elbiseden alacağım, saçımı böyle yapacağım. İşte anne diyor ben de saçımı büyüdüğüm zaman sarıya boyayacağım. Neden çünkü Barbie’ninki öyle diyor. O da bir tehlike bence. Şimdi mesela kendisi Barbie’ye benzemiyor. İlerde kendisi Barbie’ye benzemediği için güzel olmadığını düşünebilir. Fiziği de benzemiyor. Yüzü de saçları da göz rengi de. Yani o açıdan biraz özentiliği içinde kalacak. Korkmaya başladım”.

Tabletin Kullanım Nedenleri

Çocukların tablet ile nasıl tanıştığı sorulduğunda; ebeveynler (n=4) aslında kendi kişisel kullanımları için aldıklarını ve çocukların bu şekilde tablet ile zaman geçirmeye başladığını belirtmişlerdir. Bu sonuç,

tabletin olumlu olduğu kadar olumsuz yanlarından da sıklıkla söz eden ebeveynlerin, çocukların tablet kullanımlarında büyük etken olduklarını göstermektedir. Çocukların tablet kullanımına ilişkin nedenler; meşgul tutma, ebeveyn etkisi ve açık hava oyunlarından yoksunluk olarak gruplanmıştır.

Çocuğu meşgul tutma: Ebeveynler çocukların neden tabletle vakit geçirdikleri konusunda ortak bir gerekçede buluşmuşlardır: Çocukları meşgul tutmak. Tabletleri çocuklarını oyalamak ve kişisel işleri ile ilgilenirken çocuğun vakit geçirmesi amacıyla kullandıklarını ifade eden ebeveynler böylelikle çocuklar huzursuzlaşmadan kendi işlerine vakit ayırabildiklerini belirterek, bu noktada tabletin kolay taşınabilirlik avantajını vurgulamışlardır. Böylelikle her an yanlarında taşıyabildiklerini Ailelerin çocuk yalnız kaldığında, kendileri meşgul olduğunda veya çocuklarıyla ilgilenemediklerinde çocuğu meşgul tutmak amacıyla tabletle oynamasına izin verdikleri belirlenmiştir. Ebeveynler bu konu ile ilgili düşüncelerini şu şekilde aktarmıştır:

“Aslında tabletle mecburiyetten oynuyor. Bir arkadaş toplantısında biz annelerleyiz, çocuklardan da herkes tabletle oynuyor tek başına kalıyor. Yapacak bir şey yok. Canım sıkıldı diyor yanımda tablet varsa o da tableti açıyor.” (İşlay). “İşim olduğunda veriyorum genelde tableti... Daha çok hafta sonları hani bende evdeyim iş yapmam lazım o zaman. Şarjını bitirene kadar oynayabiliyor en azından.” (Meltem).

Ebeveyn etkisi: Katılımcı ebeveynler (n=4) tableti kendi mesleki işlerini halletmek veya kişisel kullanım amacıyla aldıklarını, çocukların da tabletle bu şekilde tanıştığını belirtmişlerdir. Bu da çocukların tabletle vakit geçirmesindeki esas unsurun ebeveynler olduğunu göstermektedir.

“Çocuğa ne sunarsanız çocuk da onu yapıyor. Biz tabletle çok fazla haşır neşir olsak o da yapar. Sen televizyona bakınca o da bakıyor. Biz tabletle uğraşsak o da tabii ki tablete eğilecektir.” (Ahmet). “Bir de şöyle bir durum var eşim yazılımcı yani programcı. Evin her köşesinde bilgisayar ve tablet var. Kaçınılmaz bir şekilde saklayamıyoruz. Çünkü işimiz bunu gerektiriyor. Ya tamamen ailecek kapatmamız lazım tableti ve bilgisayarı... Onu da maalesef yapamıyoruz.” (Feride).

Açık hava oyunlarından yoksunluk: Yapılan görüşmelerde, çocukların tablete yönelme sebeplerinden biri olarak çocukların uzun süre evde zaman geçirmeleri neticesinde sıkılarak tabletle oynamayı tercih etmeleri gösterilmiştir. Ebeveynler (n=3) çocukların arkadaşlarıyla birlikte özellikle açık alanda bir arada olduklarında, tabletle oynamak yerine arkadaşlarıyla birlikte farklı oyunlar oynadıklarını, tabletle vakit geçirmeyi tercih etmediklerini belirtmişlerdir.

“Bir arkadaşı var yakın onunla sık görüşüyor oyun oynuyorlar. Onunla lojmanda parkta oynuyorlar. Onunla birlikte dışarıda oynarken ne bilgisayar ne de tablet...” (Ahmet). “Çocuklar çok fazla dışarı çıkamıyorlar hepsi apartman çocuğu, evde tek başlarına da çizgi film izlemek bir yere kadar, arkadaş olmadığı için oyuna yöneliyorlar. Bütün yaz kızım bahçedeydi aklına bile gelmedi tablet. Evde oturunca tablet geliyor aklına, sonra da bağımlılık oluyor. Yoksa eminim hepsi dışarıda koşmayı tercih edecek.” (İşlay). “Bazen gündüz parka gidelim diyor arkadaşları. Tabletle oynuyorum sonra gideceğim dediğinde karanlık olacak sonra gidemeyeceksin tercih et diyorum, neyse gelince oynarım deyip gidiyor yani. Dışarı çıkana kadar zorluğu var çıktıktan sonra tablet mabet hikâye. Çıktıktan sonra bu sefer geri sokamıyorum yani.” (Meltem)

Bir Eğitim Aracı Olarak Tablet

Yapılan görüşmelerde, ebeveynlere göre kimi zaman bir tehlikeye dönüşebilme potansiyeli taşıyan tabletin, eğitim aracı olarak kullanılmasının da mümkün olduğu belirtilmiştir. Ebeveynlerin hepsi tabletin nasıl kullanıldığının önemli olduğunu, çocuk nasıl yönlendirilirse tabletin o işlevi göreceğini belirtmişlerdir. Eğitim aracı olarak nasıl kullanılabileceği algısı ebeveynler için çeşitlilik göstermekle birlikte genel ifadeler üç grupta toplanmıştır.

İngilizce öğrenme: Eğitim aracı olarak, ebeveynlerin tabletten en büyük beklentisi İngilizce öğrenimini kolaylaştırma işlevi olarak ifade edilmiştir. Ebeveynler (n=3) tablet uygulamalarının ve oyunların dil edinimi konusunda yarar sağlayacağı görüşündedirler. İngilizce şarkıların görsel destek ile sunulduğu, nesnelerin, şekillerin, renklerin, hayvanların İngilizce karşılıklarının oyunlaştırılarak öğretildiği uygulamalar anne-babaların ilk tercihleri arasında yer almaktadır. Bu konuya yönelik görüşler şu şekilde ifade edilmiştir:

“Ben kendim İngilizce oyunlar yükledim bilinçli olarak. İngilizce öğrenmesinde mutlaka faydalı olur.” (Neriman). “İngilizce oyunlar oynuyor, hayvanları nesneleri öğreniyor bu şekilde.” (İşlay) “Oyunları bazen kendisi indiriyor. Kendisi ilgisini çeken şeyleri buluyor mesela İngilizce öğreneceği şeyleri de indiriyor.” (Feride).

El-göz koordinasyonunu geliştirme: Tablette bulunan bazı oyunların el- göz koordinasyonunu güçlendirdiğini düşünen ebeveynler tablet uygulama ve oyunlarının bu yönünün eğitim aracı olarak kullanılabileceğini vurgulamışlardır. Ortalama bir saat süren gözlemlerde, çocukların hepsinin mutlaka bir kez yap-boz, origami, boyama yapma gibi oyunları eğlenerek oynadığı belirlenmiştir. Bu tür oyunların çocuklar tarafından tercih edilmesinde şüphesiz oyunların görsel nitelikleri büyük önem taşımaktadır. Yap-boz oyunlarında, oluşturulacak bütünün popüler karakterlerin resimlerinden seçilmiş olması, her doğru parça yerleştirildiğinde çıkan müzik sesleri, renkli yönlendirmeler çocukların ilgisini cezbeden ayrıntılar olarak göze çarpmıştır. Bu tür oyunlarda çocukların oynama süresinin daha yüksek olduğu, oyunu tamamlayabilmek için devamlılık gösterdikleri gözlemlenmiştir. Katılımcı çocuklardan Bilge ile gerçekleştirilen gözlemlerde, oynadığı oyunlar içerisinde en fazla beceri gerektiren oyunun origami olduğu düşünülmektedir. Dikkatini en çok bu oyunda yoğunlaştırdığı ve en uzun süre (16 dk.) bu oyunu oynadığı belirlenmiştir. Verilen şeklin parçalarını, şeklin taslağına doğru olarak yerleştirmeyi gerektiren bu oyun, el-göz koordinasyonu gerektirmektedir. İlk şekillerde, parçaları denk getirmekte biraz zorlanmış fakat denemeye devam etmiş, sonrakilerde daha az çaba göstererek şekli yerleştirmeyi başardığı ve başardıkça mutlu olduğu gözlemlenmiştir.

Bilişsel gelişimi destekleme: Ebeveynlerin eğitim amaçlı tablet kullanımına dâhil ettikleri bir diğer grup ise bilişsel gelişimi destekleyen hafıza ve dikkat oyunlarıdır. Eşini bulma oyunları, iki resim arasındaki farkları bulma oyunları ebeveynlerin eğitici olarak niteledikleri oyun türleri arasındadır. Ebeveynler (n=3), şiddet içeren oyunlar gibi zararlı olarak adlandırmadıkları tüm oyunların çocuklara mutlaka bir şeyler öğrettiğini belirterek bu zamanları verimsiz olarak adlandırmadıklarını ifade etmişlerdir. Bir ebeveyn bu görüşünü şu şekilde dile getirmiştir:

“...zararlı oyun oynamıyor. O yüzden endişem yok. Ya da gereksiz oyun oynamıyor. Ona her oyunun bir şeyler kattığını düşünüyorum. Yemek oyununun bile bir şeyler kattığını düşünüyorum. Çünkü belli bir karışımın yeni bir şeyler yapıldığını fark ediyor. Sırayla katılması gerektiğini fark ediyor. O yüzden yararlı olduğunu düşünüyorum.” (Neriman).

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Yapılan çalışmada, tabletlerde en fazla bulunan ve çocuklar tarafından en sık kullanılan uygulamanın oyunlar olduğu görülmüştür. McKenney ve Voogt (2010) tarafından yapılan araştırmada da çocukların bilgisayar ile en fazla gerçekleştirdikleri aktivitenin oyun oynamak olduğu belirlenmiştir. Bu durumun okul öncesi dönem çocuğunun gelişimsel özelliklerinden kaynaklandığı söylenebilir. Okul öncesi dönemde pek çok etkinlik oyun ile gerçekleştirildiğinden dolayı tabletlerde yer alan uygulamalar çocukların okuma yazma, matematik, bilim eğitimi, psikomotor gibi farklı alanlara yönelik gelişimlerini desteklemeye yönelik de olsa oyun olarak sunulabilmekte ve oyun olarak adlandırılabilir. Daha büyük yaş grupları için tabletlerde özellikle okula başarısına destek olabilecek alternatif uygulamalar

kullanılabilirken (Enriquez, 2010; Koparan & Güven, 2012; Romney, 2011; Zhang, Trussell, Gallegos, & Asam, 2015) okul öncesi dönem çocuklarının okuma yazma bilmemesi ve akademik başarı sorumluluğunun olmaması neticesinde kullanabilecekleri uygulama türünün azalması ile çocukların oyun uygulamalarına yöneldiği söylenebilir.

Yapılan çalışmadan elde edilen bulgulara, ebeveynlerin çocukların tabletlerine yüklenecek oyunların seçiminde şiddet unsurları, cinsiyet, başarıma duygusu ve dış etkiler faktörlerini göz önünde bulundurdıkları belirlenmiş ve ebeveynlerin tümü yüklenecek oyunlarda şiddet içeriğinin olmamasını dikkate aldıklarını belirtmişlerdir. Fakat bu durum doküman analizi ve gözlem sonuçları ile desteklenememiş, çocukların tabletlerinde şiddet ve korku unsurları içeren oyunlara rastlanmıştır. Wu vd. (2014) tarafından yapılan çalışmada benzer bulgular elde edilmiş ve çocukların oynadığı dijital oyunların agresif, antisosyal ve risk davranışları içerdiği belirtilmiştir. Ginsberg (2001), çocukların bilgisayar ve internetin zararlarından korunabilmek için ailelerinin kontrol ve gözetimine ihtiyaç duyduklarını belirtmektedir. Çalışma kapsamında yapılan görüşmelerde ebeveynlerin çocukları ile birlikte ortak bir tablet kullanım zamanı gerçekleştirmedikleri, çocukların yalnızca zorlandıkları oyunlarda yardım alma konusunda ebeveynlerine başvurdukları belirlenmiştir. Bu sonuç, çoğunlukla çocuğu meşgul tutma amaçlı kullanıldığı belirlenen tabletlerin, çocuğun tek başına vakit geçirdiği bir araç olarak görüldüğü şeklinde yorumlanabilir. Çocukların, reklamlarda ve arkadaşlarında gördükleri oyunu istemesi gibi dış etkiler neticesinde ebeveynler oyun içeriği hakkında bilgi sahibi olamadan oyunu tablete yüklemek durumunda kalabilmektedir. Bu durumda, ebeveynlerin çocukların tabletlerinde bulunan oyunlardaki şiddet unsurları konusunda yeterli farkındalığa sahip olmaması, ebeveyn ve çocuğun ortak tablet kullanım zamanı gerçekleştirmemesi ile ilişkilendirilebilir.

Araştırma bulguları, ebeveynlerin çocuklarının tablet kullanımına ilişkin endişe duyduğunu ve bu durumun onları bir takım önlemler almaya yönlendirdiğini göstermektedir. Buna göre ebeveynler, tablet kullanımının asosyalite, bağımlılık, zararlı içeriklere maruz kalma ve gerçekdışı beklentilere kapılma durumlarına yol açabileceği konusunda endişe duymaktadırlar. Çocukların tabletlerde bulunan Barbie bebek benzeri oyunlardan etkilenerek gerçekdışı beklentilere kapılması endişesi çalışmanın dikkat çekici bir bulgusu olarak görülmektedir. Buna paralel olarak Ditmar, Halliwell ve Ive (2006) tarafından 5-8 yaş grubu çocuklar ile gerçekleştirilen çalışmada, Barbie görüntüsünün küçük çocukları etkilediği ve vücut memnuniyetleri üzerinde olumsuz etkileri olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Çizgi filmlerin, tv programlarının ve resimli çocuk kitaplarının da bu duruma yol açabileceği düşünülmekle birlikte bunlardan farklı olarak tablet uygulamalarında bulunan karakterlerin çeşitli özelliklerine yönelik sunulan neredeyse sınırsız seçimi çocuğa bırakılan alternatiflerin çocuklarda “buna sahip olunabilir” düşüncesini güçlendirebileceği düşünülmektedir. Ayrıca bu seçenekler arasından oyun karakteri için seçim yapabilen, fakat gerçek yaşamında kendisi için neredeyse sınırsız seçim şansını bulamayan çocuk, mutsuz bir bireye dönüşebilir. Bu duruma benzer bir yorum televizyon ve reklamlar ile ilgili olarak da yapılmaktadır. Buna göre, çocuklar televizyonda gördükleri pek çok şeyi gerçek sanabilmektedirler (Flavell, Green, & Flavell, 1986) ve çizgi film kahramanlarının insanüstü güçler kullanarak gerçekleştirdikleri davranışların çocukların gerçek yaşamında bir karşılığının olmaması, reklamlarda gördüğü her ürüne ulaşamayacak olması çocukta hayal kırıklığı yaratarak onu mutsuz kılabilir (Doğan, 2003; Torlak, 2001; Yavuzer, 1988 (Akt. Karaca, Pekiyan, & Güney, 2007)). Çalışma bulgularında belirtilen, başarıma duygusunu besleyen oyunlar ve oyun kazanma isteğinin de çocukların gerçek olamayacak beklentilere girmesi ile ilişkilendirilebilir. Nitekim, Wu vd. (2014) tarafından gerçekleştirilen çalışmada da para kazanma, altın arama ve süper güç gibi dijital oyun içerikleri gerçek olamayacak beklentiler başlığı altında değerlendirilmiştir. Hemen her oyunda kazanma durumunda verilen altın, para, şeker gibi ödüller, çocukların kafasında yaşamın pek çok alanının kazanma-kaybetme üzerine kurulu olduğu ve her kazancın sonunda da mutlaka bu tür bir ödül verileceği şeklinde bir imaj yaratabileceği düşünülmektedir.

Holloway, Green ve Livingstone (2013), tabletler ile internete kolaylıkla erişebilen 0-8 yaş arası çocukların zararlı içeriklere maruz kalma konusunda risk altında olduğunu ve ekran başında geçirilen zamanın sıkı bir şekilde sınırlandırılması gerektiğini belirtmektedir. Buna paralel olarak, yapılan çalışmada ebeveynler tarafından alınan önlemlerin çoğunlukla zaman sınırlamasına ve zararlı içeriklere

ulaşmayı engellemeye odaklandığı, bu sebeple de hâlihazırda oynanan oyunların içeriğine ilişkin denetimler konusunda eksiklik yaşandığı düşünülmektedir. Bu durum ile aynı doğrultuda olan araştırma sonuçlarına göre (Funk et al., 2009; Plowman et al., 2010) ebeveynler, teknoloji kullanımının olumsuz etkileri konusunda kaygılanmakla birlikte gerekli dengeyi sağladıklarını düşünmekte, fakat ebeveyn rehberliği konusunda yetersiz kalabilmektedirler. Espinosa, Laffey, Whittaker ve Sheng (2006), küçük çocukların öğrenme sürecine büyük katkı sağlayabilen teknolojiye sahip olmanın tek başına yeterli olmadığı ve ebeveynlerin teknolojinin doğru kullanımı konusunda çocuklarına rehberlik etmelerinin gerekliliği konusuna vurgu yapmaktadır.

Çalışmadan elde edilen önemli bulgulardan biri de açık hava aktivitelerinden yoksun olma durumunun, çocukların tablet kullanmalarına yol açtığı bilgisidir. 21. yüzyılın getirilerinden olan açık hava oyun alanlarının azlığı, mevcut oyun alanlarının darlığı ve küçüklüğü, güvenlik sebebiyle aileler tarafından koyulan kısıtlamalar gibi etkenler sebebiyle çocukların açık hava alanlarında geçirdikleri zaman azalmıştır (Wridt, 2004; Karsten, 2005; Carver, Timperio, & Crawford, 2008). Yapılan çalışmada, çocuklar açık havada oynayabilecekleri fırsat bulduklarında, arkadaşlarıyla birlikte dışarıda vakit geçirmeyi tercih ederken, evde yalnız kalan çocukların tablete veya televizyona yöneldiği anlaşılmıştır. Alan yazında yapılan birçok çalışmada da benzer sonuçlara ulaşıldığı görülmektedir (Lupu, Norel, & Laurentiu, 2012; Hofferth & Sandberg, 2001; Anderson, Economos, & Must, 2008; Sisson, Broyles, Baker, & Katzmarzyk, 2010). Ebeveynlerle yapılan görüşmeler neticesinde, günümüzde çocukların televizyonlardan ziyade tabletle daha fazla vakit geçirdikleri sonucuna ulaşılmıştır. Bu bağlamda, televizyon izlerken pasif durumda olan çocuğun, tabletlerin barındırdığı dijital teknoloji uygulamalarıyla sınırlı da olsa aktifleştiği (Plowman & Stephen, 2003) ve bu nedenle tableti televizyona; arkadaşını ise tablete tercih ettiği düşünülmektedir.

Ebeveynlerin, dijital teknoloji kullanımının çocukların eğitim sürecine katkı sağlayacağını düşündüğü ve bu teknolojilerin satın alınmasındaki en temel sebeplerden birinin eğitim amaçlı kullanım olduğu ifade edilmektedir (Plowman & Stephen, 2003). Bu çalışmada da ebeveynler, el göz koordinasyonunu geliştiren, İngilizce öğreten ve bilişsel gelişimi desteklemeye yönelik oyunları tabletlere yüklediklerini ve tabletlerin bu şekilde iyi bir eğitim aracı olarak kullanılabileceğini belirtmişlerdir. Lieberman, Bates ve So (2009), iyi tasarlanmış, açık uçlu, çocukları düşündüren uygulamaların çocukların problem çözme, dil gelişimi, bilişsel gelişim, el-göz koordinasyonu ve düşünme becerileri üzerinde etkili olabileceğini vurgulayarak resim çizme, boyama yapma, müzikli oyunlar gibi uygulamaların çocukların yaratıcılığını geliştirebileceğini belirtmektedir. Alan yazında yapılan araştırmalar incelendiğinde tabletlerin okul öncesi dönemde bir eğitim aracı olarak kullanılabileceğine dair bulgulara ulaşılmaktadır (Aronin ve Floyd, 2013; Banister, 2010; Couse & Chen, 2010; Hernandez, 2014; Kucirkova, Messer, Sheehy, & Panadero, 2014; Neumann & Neumann, 2014). Wu vd. (2014), dijital teknolojilerin aileler tarafından çoğunlukla eğitim amaçlı kullanıldığını ve hafıza güçlendirme, el- göz koordinasyonunu geliştirme, dikkat gelişimi, okuma yazma hazırlıkları ve bilim öğrenme uygulamalarının bu amaçla tercih edildiğini belirtmektedir. Yapılan çalışmanın, ebeveynler tarafından tabletlerin okul öncesi dönemden itibaren bir eğitim aracı olarak görülmesinde, üst eğitim kademelerinde Fırsatları Arttırma ve Teknolojiyi İyileştirme Hareketi Projesi (FATİH) kapsamında teknoloji kullanımının yaygınlaşmasının etkili olduğu söylenebilir. Böylece ileriki okul başarısı için gerekli olabileceği düşünülen teknoloji yatkınlığı, okul öncesi dönemden itibaren kazandırılabilir.

Çalışma kapsamında gerçekleştirilen gözlemlerde, çocukların eğitim amaçlı kullanım kapsamında değerlendirilen oyunları uzun süre ve dikkatlerini koruyarak oynadıkları belirlenmiştir. Bu oyunlara ait fiziksel unsurlar değerlendirildiğinde ise doğru yapılan her adımda çocuğun zengin ses ve görsel efektler ile pekiştirildiği görülmüştür. Alan yazın incelendiğinde, dijital oyunların çocukların motivasyon ve ilgisini artırarak öğrenme sürecine katkı sağladığı bilgisine ulaşılmaktadır (Aronin & Floyd, 2013; Henderson & Yeow, 2012; Mouza, 2005; Melhuish & Falloon, 2010; Peters, 2009). Bu bilgiler ışığında, geleneksel yöntemlerle kıyaslandığında öğrenme üzerinde olumlu etkisi olduğu bilinen tabletlerin (Banister, 2010; Cause & Chen, 2010; Enriquez, 2010), ebeveynler tarafından da iyi bir eğitim aracı olarak görülmesinde, sunduğu zengin uyarıcılar ile çocukların motivasyonunu ve dikkat süresini artırmasının etkili olabileceği düşünülmektedir.

Yapılan çalışmada ebeveynler, tabletlere yükledikleri oyunların çocuklarına bir şekilde mutlaka katkı sağlayacağını, gelişimlerini destekleyeceğini düşündüklerini belirtmişlerdir. Bu açıdan bakıldığında ebeveynlere göre, her oyun eğitim amaçlı olması bilinciyle yüklenmemekte; fakat bu durum oyunların gelişimi desteklemediği anlamına da gelmemektedir. Alan yazın incelendiğinde, ebeveynlerin bu görüşü ile aynı doğrultuda bulgulara ulaşılmaktadır. Subrahmanyam vd. (2000) çocukların evde boş zamanlarında eğlence amaçlı oynadıkları bilgisayar oyunlarının da problem çözme, uzamsal algı, görsel beceri ve dikkat gelişimlerine olumlu etkide bulunduğunu belirtilmektedir. Bu noktada, ebeveynlerin tabletlerin yalnızca oyun uygulamalarının eğitici işlevine yönelik farkındalık geliştirmiş oldukları dikkat çekmektedir. Huisman (2012) evdeki medya araçları ve aile çocuk etkileşimine odaklandığı çalışmasında, video ve iletişim uygulamaları ile çocukların farklı kültürleri, farklı hayvan türlerini, farklı ülkeleri tanıyabileceği, dijital fotoğraflama teknolojisi ile çocukların çeşitli fotoğraflar çekerek paylaşabileceği önerisinde bulunmuştur.

Çalışmadan elde edilen sonuçlar incelendiğinde, okul öncesi dönem çocukları tarafından tabletlerin çoğunlukla oyun oynama amaçlı kullanıldığı; ebeveynlerin de tabletler ile ilgili bilgilerinin oyun uygulamaları ile sınırlı kaldığı görülmüştür. Ebeveynlerin genel olarak tabletteki oyun uygulamalarının eğitici yönünü göz önüne aldıkları görülmekle birlikte, video ve fotoğraf özelliklerinin de eğitim aracı olarak kullanılması sağlanabilir. Çocuklarla birlikte çıkılacak doğa gezileri sırasında çekilen fotoğrafların incelenerek, üzerinde konuşulması ve paylaşılmasının tablet bir eğitim aracına dönüşeceği düşünülmektedir. Çalışmadan elde edilen bir diğer sonuç, ebeveynlerin ve çocukların tablet ile ortak aktivite gerçekleştirmedikleri yönündedir. Bu durumun, ebeveynlerin oyunların içerikleri ve çocukların tepkileri konusunda yeterli bilgiye sahip olamamaları ile sonuçlandığı anlaşılmıştır. Bu durumun iyileştirilebilmesi için tablet kullanılarak gerçekleştirilecek ebeveyn-çocuk saati belirlenerek denetim ve gözlem sağlanabilir.

Çalışmadan elde edilen sonuçlar, okul öncesi dönemde tabletlerin sıklıkla oyun amaçlı kullanıldığına işaret etmektedir. Bu bulgu, farklı örneklem grubuna sahip çalışmaların sonuçları ile kıyaslandığında alan yazında benzer sonuçlara ulaşıldığı görülmektedir. Eren (2015) tarafından ortaokul ve lise öğrencilerinin tablet kullanımına ilişkin görüşlerinin araştırıldığı bir çalışmada, okullarda kullanılan tabletlerde oyun uygulamalarının bulunmaması öğrenciler tarafından olumsuz bir görüş olarak belirtilmiştir. Ek olarak, Çetinkaya ve Keser (2014), lise ve ortaokul öğretmen ve öğrencileri ile yürüttükleri çalışmalarında, öğrencilerin tabletlerde çoğunlukla oyun uygulamalarını kullandıkları sonucuna ulaşılmıştır. Farklı çalışmalardan elde edilen sonuçlar bir araya getirildiğinde, okul öncesi dönemden itibaren tablet oyunlarına olan bu ilginin eğitim odaklı kanalize edilebileceği düşünülmektedir. Nitekim, gerçekleştirilen araştırma sonuçları; çocukların tablet ile öğrenmekten keyif aldıkları (Tekerek, Altan, & Gündüz, 2014) ve derslerin oyunlar aracılığıyla işlenebilmesi isteklerini (Eren, 2015) ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, eğitim ilgilileri tarafından sıklıkla kullanılan favori oyun uygulamalarının belirlenerek, bunlara eğitimsel içeriğin entegre edilmesi önerisi sunulabilir.

Yapılan araştırmaların sınırlılığı da göz önünde bulundurulduğunda, okul öncesi dönemde özellikle de ev ortamında tabletlerin potansiyel kullanım alanları bilinmemektedir. Bu sebeple, hangi uygulamaların çocukların gelişimsel ilerlemesine uygun olduğu ve bunların aileler tarafından evde etkili bir şekilde nasıl kullanılabileceğine yönelik araştırmalar gerçekleştirilebilir. Son olarak; okulda öğretmen kontrolünde nispeten kontrollü bir şekilde kullanılan tabletlerin, ebeveynlerin denetimleri ile okul dışı ortamlarda da çocuk açısından sağlıklı bir şekilde kullanılabilmesi için aileleri bilinçlendirmeye yönelik çalışmaların yapılması önerisinde bulunulabilir.

References

- Akkoyunlu, B., & Tuğrul, B. (2012). Impact of technological interaction at home environment on pre - school children's computer literacy skills. *Hacettepe University Journal of Education*, 23, 12-21.
- An, H., Morgenlander, M., & Seplocha, H. (2014). Children's gadgets: Smartphones and tablets. *Exchange*, 36 (5), 65-68.
- Anderson, S. E., Economos, C. D., & Must, A. (2008). Active play and screen time in US children aged 4 to 11 years in relation to sociodemographic and weight status characteristics: A nationally representative cross-sectional analysis. *BMC Public Health*, 8, 1-13.
- Aronin, S., & Floyd, K. K. (2013). Using an iPad in inclusive preschool classrooms to introduce STEM concepts. *Teaching Exceptional Children*, 45 (4), 34-39.
- Banister, S. (2010). Integrating the iPod touch in K-12 education: Visions and vices. *Computers in the Schools*, 27 (2), 121-131.
- Bower, L. (2012). Tablets (e.g. iPads and other handheld computer touch screen devices): To use or not to use? *Educating Young Children: Learning and Teaching in the Early Childhood Years*, 18 (3), 44-46.
- Bremer, J. (2005). The internet and children: Advantages and disadvantages. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 14 (3), 405-428.
- Carver, A., Timperio, A., & Crawford, D. (2008). Playing it safe: The influence of neighbourhood safety on children's physical activity—A review. *Health & place*, 14 (2), 217-227.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). *Research methods in education*. London: Routledge.
- Couse, L. J., & Chen, D. W. (2010). A tablet computer for young children? Exploring its viability for early childhood education. *Journal of Research on Technology in Education*, 43 (1), 75-96.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. Boston: Pearson.
- Çetinkaya, L., Keser, H. (2014). Problems faced by teachers and students in terms of using tablet pcs and suggested solutions related to these problems. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 4 (1), 13-34.
- Dittmar, H., Halliwell, E., & Ive, S. (2006). Does Barbie make girls want to be thin? The effect of experimental exposure to images of dolls on the body image of 5-to 8-year-old girls. *Developmental psychology*, 42 (2), 283.
- Enriquez, A. G. (2010). Enhancing student performance using tablet computers. *College Teaching*, 58 (3), 77-84.
- Eren, E. (2015). Perceptions and opinions of middle and high school students about tablet computers in education. *Journal of Kirsehir Education Faculty*, 16 (1), 409-428.
- Espinosa, L. M., Laffey, J. M., Whittaker, T., & Sheng, Y. (2006). Technology in the home and the achievement of young children: Findings from the early childhood longitudinal study. *Early Education and Development*, 17 (3), 421-441.
- Flavell, J., Green, F., Flavell, E. (1986). Development of Knowledge about the Appearance-Reality Distinction. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 51(1), 1-68.
- Funk, J. B., Brouwer, J., Curtiss, K., & McBroom, E. (2009). Parents of preschoolers: Expert media recommendations and ratings knowledge, media-effects beliefs, and monitoring practices. *Pediatrics*, 123 (3), 981-988.
- Ginsberg, M. (2001). *Computers and young children. Early years are learning years*. Retrieved November

- 13, 2015, from <https://oldweb.naeyc.org/ece/2001/01.asp>
- Hofferth, S. L., & Sandberg, J. F. (2001). How American children spend their time. *Journal of Marriage and Family*, 63 (2), 295-308.
- Holloway, D., Green, L., & Livingstone, S. (2013). *Zero to eight: Young children and their internet use*. London: LSE, EU Kids Online. Retrieved November 17, 2015, from http://sid.raiffeisen.net/fileadmin/user_upload/Safer_Internet_Day/PDFs/Zero_to_eight.pdf
- Huisman, S. (2012). Family connections: Promoting early literacy skills: Ages birth to 5. *Childhood Education*, 88 (6), 398-399.
- Jackson, L.A., Eye, A., Fitzgerald, H. E., Witt, E. A., & Zhao, Y. (2011). Internet use, videogame playing and cell phone use as predictors of children's body mass index (BMI), body weight, academic performance, and social and overall self-esteem. *Computers in Human Behaviour*, 27 (1), 599-604.
- Karaca, Y., Pekyaman, A., & Güney, H. (2007). A study on parent's ethical perceptions of the effects of tv advertising contents on children. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 9 (2), 233-250.
- Karsten, L. (2005). It all used to be better? Different generations on continuity and change in urban children's daily use of space. *Children's Geographies*, 3 (3), 275-290.
- Koparan, T. (2012). Towards use of graphic tablet attitude scale in math and geometry lesson. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*, 3 (1), 66-79.
- Kucirkova, N., Messer, D., Sheehy, K., & Panadero, C. F. (2014). Children's engagement with educational iPad apps: Insights from a Spanish classroom. *Computers & Education*, 71, 175-184.
- Li, X., Atkins, M. S., & Stanton, B. (2006). Effects of home and school computer use on school readiness and cognitive development among Head Start children: A randomized controlled pilot trial. *Merrill-Palmer Quarterly*, 52 (2), 239-263.
- Lieberman, D. A., Bates, C. H., & So, J. (2009). Young children's learning with digital media. *Computers in the Schools*, 26 (4), 271-283.
- Livingstone, S., Görzig, A., & Ólafsson, K. (2011). *Disadvantaged children and online risk*. London: LSE, EU Kids Online. Retrieved November 17, 2015, from [http://eprints.lse.ac.uk/39385/1/Disadvantaged%20children%20and%20online%20risk\(LSERO\).pdf](http://eprints.lse.ac.uk/39385/1/Disadvantaged%20children%20and%20online%20risk(LSERO).pdf)
- Lodico, M. G., Spaulding, D. T., & Voegtler, K. H. (2006). *Methods in educational research: From theory to practice*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Lupu, D., Laurențiu, A. R., & Norel, M. (2012). What the Easter bunny will bring? Parents preferences when offering Easter presents. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 33, 974-978.
- McKenney, S., & Voogt, J. (2010). Technology and young children: How 4–7 year olds perceive their own use of computers. *Computers in Human Behavior*, 26 (4), 656-664.
- McPake, J., Plowman, L., & Stephen, C. (2013). Pre-school children creating and communicating with digital technologies in the home. *British Journal of Educational Technology*, 44 (3), 421-431.
- Merriam, S. B. (2015). *Nitel araştırma: Desen ve uygulama için bir rehber* (S. Turan, Trans. Ed.). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2015). Anlamlandırmak: Sonuç çıkarmak ve doğrulamak. In S. Akbaba Altun & A. Ersoy (Trans. Eds.), *Nitel veri analizi*. (pp. 245-286). Ankara: Pegem Akademi.
- Neumann, M. M., & Neumann, D. L. (2014). Touch screen tablets and emergent literacy. *Early Childhood Education Journal*, 42 (4), 231-239.

- Parnell, W. A., & Bartlett, J. (2012). iDocument: How smartphones and tablets are changing documentation in preschool and primary classrooms. *Young Children*, 67 (3), 50-59.
- Patton, Q. M. (2014). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri*. (M. Bütün & S. B. Demir, Trans. Eds.) Ankara: Pegem Akademi.
- Plowman, L., McPake, J., & Stephen, C. (2008). Just picking it up? Young children learning with technology at home. *Cambridge Journal of Education*, 38 (3), 303-319.
- Plowman, L., McPake, J., & Stephen, C. (2010). The technologisation of childhood? Young children and technology in the home. *Children & Society*, 24 (1), 63-74.
- Plowman, L., & Stephen, C. (2003). A 'benign addition'? Research on ICT and pre-school children. *Journal of Computer Assisted Learning*, 19 (2), 149-164.
- Plowman, L., Stevenson, O., Stephen, C., & McPake, J. (2012). Preschool children's learning with technology at home. *Computers & Education*, 59 (1), 30-37.
- Romney, C.A. (2011). *Tablet PC use in freshman mathematics classes promotes STEM retention*. Paper presented at 41st Annual Frontiers in Education Conference, Rapid City, USA. Retrieved November 16, 2015, from <http://ieeexplore.ieee.org/document/6142773/>
- Sisson, S. B., Broyles, S. T., Baker, B. L., & Katzmarzyk, P. T. (2010). Screen time, physical activity, and overweight in US youth: National Survey of Children's Health 2003. *Journal of Adolescent Health*, 47 (3), 309-311.
- Shifflet, R., Toledo, C., & Mattoon, C. (2012). Touch tablet surprises: A preschool teacher's story. *Young Children*, 67 (3), 36-41.
- Subrahmanyam, K., Kraut, R. E., Greenfield, P. M., & Gross, E. F. (2000). The impact of home computer use on children's activities and development. *The Future of Children*, 10 (2), 123-144.
- Tekerek, M., Altan T., Gündüz, İ. (2014). Student's attitudes towards use of tablet PC's in FATİH project. *International Journal of Informatics Technologies*, 7 (2), 21-27.
- Vernadakis, N., Avgerinos, A., Tsitskari, E., & Zachopoulou, E. (2005). The use of computer assisted instruction in preschool education: Making teaching meaningful. *Early Childhood Education Journal*, 33 (2), 99-104.
- Wridt, P. J. (2004). An historical analysis of young people's use of public space, parks and playgrounds in New York City. *Children Youth and Environments*, 14 (1), 86-106.
- Wu, C. S., Fowler, C., Lam, W. Y., Wong, H. T., Wong, C. H. & Loke, A. Y. (2014). Parenting approaches and digital technology use of preschool age children in a Chinese. *Italian Journal of Pediatrics*, 40 (44), 1-8.
- Yin, R. K. (1994). *Case study research: Design and methods (2nd ed.)*. Newbury Park, CA: Sage Publications.
- Zhang, M., Trussell, R. P., Gallegos, B., & Asam, R. R. (2015). Using math apps for improving student learning: An exploratory study in an inclusive fourth grade classroom. *TechTrends*, 59 (2), 32-39.