

**T.C.
ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI
EĞİTİM PROGRAMLARI VE ÖĞRETİMİ PROGRAMI**



**İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN İZLEDİKLERİ DİZİ
FİLMLERİN OYNADIKLARI OYUNLARA YANSIMASI**

Yüksek Lisans Tezi

Dilek BALCI

Danışman

Doç. Dr. İsmail GELEN

Bu araştırma Ondokuz Mayıs Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Birimi tarafından desteklenmektedir. Proje No:PYO.EGF.1904.21.001

SAMSUN

2022

TEZ KABUL VE ONAYI

Dilek BALCI tarafından, **Doç.Dr. İsmail GELEN** danışmanlığında hazırlanan “**İlkokul Öğrencilerinin İzledikleri Dizi Filmlerin Oynadıkları Oyunlara Yansıması**” başlıklı bu çalışma, jürimiz tarafından 15.2.2022 tarihinde yapılan sınav sonucunda oy birliği ile başarılı bulunarak Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Unvanı Adı Soyadı Üniversitesi Ana Bilim/Ana Sanat Dalı	İmza	Sonuç
Başkan (Danışman) Doç. Dr. İsmail GELEN Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Bölümü Eğitim Programları ve Öğretimi Ana Bilim Dalı		<input checked="" type="checkbox"/> Kabul <input type="checkbox"/> Ret
Üye Doç. Dr. Özden DEMİR Trabzon Üniversitesi Eğitim Bilimleri Bölümü Eğitim Programları ve Öğretimi Ana Bilim Dalı		<input checked="" type="checkbox"/> Kabul <input type="checkbox"/> Ret
Üye Dr. Öğr. Üyesi Esat ŞANLI Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Bölümü Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Ana Bilim Dalı		<input checked="" type="checkbox"/> Kabul <input type="checkbox"/> Ret

Bu tez, Enstitü Yönetim Kurulunca belirlenen ve yukarıda adları yazılı jüri üyeleri tarafından uygun görülmüştür.

ONAY

... / ... / ...

Prof. Dr. Ali BOLAT

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK BEYANI

Hazırladığım Yüksek Lisans tezinin bütün aşamalarında bilimsel etiğe ve akademik kurallara riayet ettiğimi, çalışmada doğrudan veya dolaylı olarak kullandığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin Kaynaklar'da gösterilenlerden oluştuğunu, her unsurun enstitü yazım kılavuzuna uygun yazıldığını ve TÜBİTAK Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu Yönetmeliği'nin 3. bölüm 9. maddesinde belirtilen durumlara aykırı davranılmadığımı taahhüt ve beyan ederim.

Etik Kurul Gerekli mi ?

Evet (Gerekli ise ekler kısmına ekleyiniz)

Hayır

15 / 02 / 2022

Dilek BALCI

TEZ ÇALIŞMASI ÖZGÜNLÜK RAPORU BEYANI

Tez Başlığı: İlkokul Öğrencilerinin İzledikleri Dizi Filmlerin Oynadıkları Oyunlarına Yansıması

Yukarıda başlığı belirtilen tez çalışması için şahsım tarafından 13.01.2022 tarihinde intihal tespit programından alınmış olan özgünlük raporu sonucunda;

Benzerlik oranı : % 2

Tek kaynak oranı : % 4 çıkmıştır.

İmza

13 / 01 / 2022

Doç. Dr. İsmail GELEN

ÖZET

İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN İZLEDİKLERİ DİZİ FİLMLERİN OYNADIKLARI OYUNLARA YANSIMASI

Dilek BALCI

Ondokuz Mayıs Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı

Eğitim Programları ve Öğretimi Programı

Yüksek Lisans, Ocak/2022

Danışman:Doç. Dr. İsmail GELEN

Bu araştırmanın amacını ilkokul öğrencilerinin izledikleri dizi filmlerin oyunlara yansımalarının oluşturmaktadır. Araştırmada nicel ve nitel araştırma yöntemlerinin bir arada olduğu karma araştırma yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın nicel boyutunda ilkokul 3.ve 4. sınıf öğrencilerine “İlkokul Öğrencilerinin İzledikleri Dizi Filmlerin Oyunlara Yansımaları Anketi”, nitel boyutunda ise; ilkokul öğretmenlerine “İlkokul Öğrencilerinin İzledikleri Dizi Filmlerin Oyunlara Yansımalarına Yönelik Öğretmen Görüşleri”, velilere” İlkokul Öğrencilerinin İzledikleri Dizi Filmlerin Oyunlara Yansımalarına Yönelik Veli Görüşleri” görüşme formu uygulanmıştır. Araştırmanın katılımcıları 2020-2021 eğitim öğretim döneminde Samsun ili tüm ilçelerindeki resmi ilkokullarda öğrenim gören 3. ve 4. sınıf öğrencileri, velileri ve öğretmenlerinden oluşmaktadır. Nicel örneklem grubunu 861 öğrenci, nitel çalışma grubunu 61 veli, 61 öğretmen oluşturmuştur. Nicel verilerin analizinde SPSS 22 paket programı kullanılmış olup Mann Whitney U, Kruskal-Wallis H gibi nonparametrik testlerden yararlanarak analizler yapılmıştır. Ayrıca ankete verilen yanıtların beklenen ve gözlenen değerler arasındaki ilişkilerine bakmak için Kay-Kare Bağımsızlık Testi uygulanmıştır. Araştırmanın nitel boyutunun analizleri için MAXQDA nitel veri analizi programı kullanılmıştır. Ayrıca görüşme formlarından elde edilen veriler, betimsel analiz tekniği kullanılarak analiz edilmiştir. Yapılan analizler sonucunda ilkokul öğrencilerinin günlük ortalama 3-4 saat televizyon izlediği, öğrencilerin izledikleri dizi film karakterlerini oyunlarında taklit etmeleri; oyun, oyuncak ve kostüm seçimlerinin cinsiyet değişkenine göre farklılaştığı görülmüştür. Dizi film karakterlerin oyunlarda taklit etme durumu anne mesleğine göre farklılık gösterirken, baba mesleğine ve tv sayısına göre farklılaşma meydana gelmediği görülmüştür. Öğretmenler ve veliler ile yapılan görüşmelerin ise, nicel verileri büyük bir oranda desteklediği görülmüştür. Öğrenciler ile yapılan anket, öğretmenler ve veliler ile yapılan görüşmeler sonucunda, dizi filmlerin oyunlar üzerinde yansımaları olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Sözcükler:İlkokul öğrencisi, Dizi film, Oyun

ABSTRACT

THE REFLECTION OF THE MOVIES WATCHED BY PRIMARY SCHOOL STUDENTS TO THE GAMES THEY PLAY

Dilek BALCI

Ondokuz Mayıs University

Institute of Graduate Studies

Department of Education Sciences

Curriculum and Instruction Programme

Master, January/2022

Supervisor: Assoc.Prof. Dr. İsmail GELEN

The aim of this research is to show the effects of TV series, watched by children, on their games. In the research, mixed research method, which is consist of quantitative and qualitative research methods, is used. Whereas in the quantitative extend of this research the questionnaire of effects of TV Series on children games is applied to the 3rd and 4th grade primary students, in the qualitative extend of this research the interview form about the effect of the TV series on their games is applied on primary school teachers and parents. participants of this research are comprised of 3rd and 4th grade primary school students, parents and teachers studying in official primary schools in all districts of Samsun in the 2020-2021 academic year. There are 861 students in the quantitative sample group, there are 61 parents and 61 teachers in the qualitative sample group. SPSS 22 pocket programme is used in the analysis of quantitative data and analyzes is done by nonparametric tests such as Mann Whitney U, Kruskal Wallis H. However, the Chi-Square Test of Independence is applied in order to survey the relation of expected and monitred values of questionnaire answes. The MAXQDA qualitative data analysis programme is used for the analysis in the qualitative extend of the research. Besides data, obtained from interview forms are analysed using the descriptive analysis technique. It's seen that primary school students watch TV for an average of 3-4 hours a day, kinds of series, watched by the students TV series characters imitating of characters choosing a game, a toy and costume depend on the gender. The situation of imitation of TV series characters in games can vary according to the mother's job, but not vary according to the father's job and TV numbers. It's seen that interviews with teachers and parents support the quantitative data to a large extent. At the and research whit students,questionare and interviews of teachers and the parents, it's concluded that TV series effects children's games.

Keywords: Primary school student, TV series, game

ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR

Çalışma sürecimde bana yol gösteren, desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen, bilgi birikimiyle çalışmama farklı açılardan bakmamı sağlayan ve öğrencisi olmaktan her zaman gurur duyacağım değerli danışman hocam Doç. Dr. İsmail GELEN'e sonsuz teşekkür ederim.

Çalışmamım her anında bana destek olan ve bana sabır gösteren kahramanım, canım eşim Şenol BALCI'ya, çalışmama izin verdiği için biricik oğlum Ali Batur BALCI'ya teşekkür ederim. Haklarını asla ödeyemeyeceğim ve hayatım boyunca beni destekleyen ve yanımda olan annem Belgin AYDEMİR ve babam Gülahmet AYDEMİR'e teşekkürlerimi sunarım. Manevi desteğini esirgemeyen Emine BALCI ve Kadir BALCI'ya teşekkür ederim. Bana her konuda yardımcı olmaya çalışan OĞUZ, ÜNAL ve AKBULUT ailesine teşekkür ederim.

Çalışmamım uygulama kısmında bana yardımcı olan okul yöneticilerine, öğretmen arkadaşlarıma ve öğrencilerime teşekkür ederim. Çalışmalarım sırasında küçük ya da büyük yardımını esirgemeyen herkese çok teşekkür ederim

Dilek BALCI

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
ETİK İLKERİNE UYGUNLUK BEYANI	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
ÖN SÖZ	v
İÇİNDEKİLER	vi
ŞEKİLLER DİZİNİ	ix
TABLolar DİZİNİ	x
1.GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu.....	2
1.2. Alt Problemler.....	4
1.3. Sayıtlar.....	5
1.4. Sınırlılıklar	5
1.5. Araştırmanın Önemi	6
1.6. Tanımlar	7
2. KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	9
2.1. KURAMSAL ÇERÇEVE	9
2.1.1. Okul Çağı Dönem Çocuğu ve Gelişimi	9
2.1.1.1. Okul Çağı Çocuklarının Fiziksel ve Motor Gelişimi.....	10
2.1.1.2. Okul Çağı Çocuklarının Zihinsel ve Dil Gelişimi.....	11
2.1.1.3. Okul Çağı Çocuklarının Kişilik Gelişimi.....	15
2.1.2. Çocuk ve Televizyon	19
2.1.2.1. 0–4 Yaş Arası Çocuk ve Televizyon	20
2.1.2.2. 4–7 Yaş Arası Çocuk ve Televizyon	21
2.1.2.3. 7–12 Yaş Arası Çocuk ve Televizyon	22
2.1.3. Televizyon Dizileri.....	24
2.1.4. Çocuk ve Dizi	26
2.1.5. Oyunun Tanımı ve Özellikleri	28
2.1.6. Oyun Kuramları	30
2.1.6.1. Klasik Oyun Kuramları	30
2.1.6.1.1. Fazla Enerji Kuramı	31
2.1.6.1.2. Rahatlama ve Dinlenme Kuramı	31
2.1.6.1.3.Öncül Deneme Kuramı	32
2.1.6.1.4. Tekrarlama Kuramı	32
2.1.6.2. Dinamik Oyun Kuramları.....	33
2.1.6.2.1. Psikoanalitik Oyun Kuramı	33
2.1.6.2.2. Bilişsel (Zihinsel) Oyun Kuramı	34
2.1.6.3. Diğer Oyun Kuramları	35
2.1.6.3.1. Helanko'nun Sistem Kuramı.....	35
2.1.6.3.2. Bateson'nun Oyun Kuramı	35
2.1.6.3.3. Berlyne'in Heyecan Arama Kuramı	35
2.1.6.3.4. Sutton-Smith'in Oyun Kuramı	36
2.1.6.3.5. Vygotsky'nin Oyun Kuramı	36
2.1.7. Oyun Çeşitleri	37
2.1.7.1. Karakterlerine Oyun Çeşitleri	37
2.1.7.1.1. Fonksiyon Oyunları	37
2.1.7.1.2. Hayal Oyunları	37
2.1.7.1.3. Küme Oyunları.....	38

2.1.7.2. Oynandığı Yere Göre Oyun Çeşitleri.....	38
2.1.7.2.1. Açık Hava Oyunları	38
2.1.7.2.2. Salon-Sınıf Oyunları	38
2.1.7.3. Kullanılan Araç-Gerece Göre Oyunlar.....	38
2.1.7.3.1. Araçta Yapılan Oyunlar	39
2.1.7.3.2. Araçla Yapılan Oyunlar	39
2.1.7.3.3. Araçsız Yapılan Oyunlar	39
2.1.8. Oyunun Çocuğun Gelişimine Olan Etkileri	39
2.1.8.1. Oyunun Çocuğun Fiziksel Gelişimine Etkisi	39
2.1.8.2. Oyunun Çocuğun Sosyal ve Duygusal Gelişimine Etkisi	40
2.1.8.3. Oyunun Çocuğun Bilişsel Gelişimine Etkisi	41
2.1.8.4. Oyunun Çocuğun Dil Gelişimine Etkisi	42
2.1.9. Eğitimde Oyun ve Önemi	42
2.1.10. Örtük Program ve Değer Eğitim	44
2.2. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	46
2.2.1. Yurt İçi Araştırmaları.....	46
2.2.1. Yurt Dışı Araştırmaları.....	52
3. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ.....	55
3.1. Araştırmanın Modeli	57
3.2. Araştırmanın Katılımcıları	58
3.2.1. Nicel Boyut İçin Evren ve Örneklem	58
3.2.2. Nitel Boyut İçin Evren ve Örneklem.....	60
3.3. Veri Toplama Araçları.....	63
3.3.1. İlkokul Öğrencilerinin İzledikleri Televizyon Dizilerinin Oyunlara Yansımaya Anketi	63
3.3.2. İlkokul Öğrencilerinin İzledikleri Televizyon Dizilerinin Oyunlara Yansımaya Yönelik Öğretmen Görüşleri	67
3.3.3. İlkokul Öğrencilerinin İzledikleri Televizyon Dizilerinin Oyunlara Yansımaya Yönelik Veli Görüşleri.....	68
3.4. Verilerin Analizi	69
3.4.1. Nicel Verilerin Analizi	69
3.4.2. Nitel Verilerin Analizi	69
4.BULGULAR	71
4.1. Araştırmanın Birinci Alt Problemine İlişkin Bulgular	71
4.2. Araştırmanın İkinci Alt Problemine İlişkin Bulgular	80
4.3. Araştırmanın Üçüncü Alt Problemine İlişkin Bulgular	114
4.4. Araştırmanın Dördüncü Alt Problemine İlişkin Bulgular	115
4.4.1. İlkokul Çocuklarının Televizyon İzleme Sürelerine Yönelik Cinsiyete Göre Durumu	115
4.4.2. İlkokul Çocuklarının Televizyon İzleme Sürelerine Yönelik Anne-Baba Öğrenim Durumuna Göre Durumu	116
4.5. Araştırmanın Beşinci Alt Problemine İlişkin Bulgular.....	116
4.6. Araştırmanın Altıncı Alt Problemine İlişkin Bulgular	118
4.6.1. İlkokul Çocuklarının Dizi Türlerine, Dizi Film Tercihleri ve Dizi Film Kahramanlarının Cinsiyete Göre Durumu	119
4.6.2. İlkokul Çocuklarının Dizi Türlerine, Dizi Film Tercihleri ve Dizi Film Kahramanlarının Kardeş Sayısına Göre Durumu	120
4.7. Araştırmanın Yedinci Alt Problemine Yönelik Bulgular.....	120
4.7.1. İlkokul Çocuklarının Dizi Filmleri Rüyalarda Görme Durumunun Cinsiyete Göre Farklılaşma Durumu.....	121

4.7.2. İlkokul Çocuklarının Dizi Filmleri Rüyalarında Görme Durumlarının Sosyoekonomik Duruma Göre Farklılaşma Durumu	121
4.8. Araştırmanın Sekizinci Alt Problemine Yönelik Bulgular	122
4.8.1. İlkokul Çocuklarının Oynadıkları Oyunlar, Oyuncak Tercihleri ve Kostüm Tercihlerinin Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu	122
4.9. Araştırmanın Dokuzuncu Alt Problemine Yönelik Bulgular	125
4.9.1. İlkokul Çocuklarının Dizi Film Karakterlerini Oyunlarında Taklit Etme Durumunun Cinsiyete Yönelik Farklılaşma Durumu	125
4.9.2. İlkokul Çocuklarının Dizi Film Karakterlerini Oyunlarında Taklit Etme Durumunun TV Sayısına Yönelik Farklılaşma Durumu	126
4.9.3. İlkokul Çocuklarının Dizi Film Karakterlerini Oyunlarında Taklit Etme Durumunun Anne-Baba Mesleğine Yönelik Farklılaşma Durumu	126
4.10. Araştırmanın Onuncu Alt Problemine Yönelik Bulgular.....	128
4.10.1. İlkokul Öğrencilerinin Günlük Televizyon İzleme Sürelerine Yönelik Öğretmen Görüşleri.....	128
4.10.2. İlkokul Öğrencilerinin İzledikleri Televizyon Programlarına Yönelik Öğretmen Görüşleri.....	129
4.10.3. İlkokul Çocuklarının İzledikleri Dizi Filmlere Yönelik Öğretmen Görüşleri .	130
4.10.4. İlkokul Çocuklarının İzledikleri Dizilerin Oynadıkları Oyunlar Üzerindeki Etkileri Öğretmen Görüşleri	132
4.10.5. İlkokul Çocuklarının Oynadıkları Oyunlarda Dizi Filmlerin Etkilerine Yönelik Öğretmen Görüşleri	134
4.11. Araştırmanın On Birinci Alt Problemine Yönelik Bulgular.....	136
4.11.1. İlkokul Öğrencilerinin Günlük Televizyon İzleme Sürecine Yönelik Veli Görüşmeleri	136
4.11.2. İlkokul Çocuklarının İzledikleri Dizi Filmlere Yönelik Veli Görüşleri	137
4.11.3. İlkokul Çocuklarının Dizi Karakterlerini Taklit Etme Durumuna Yönelik Veli Görüşleri.....	138
4.11.4. İlkokul Çocuklarının İzledikleri Dizilerin Etkilerine Yönelik Veli Görüşleri .	140
4.11.5. İlkokul Öğrencilerinin Oynadıkları Oyunlarda Dizi Filmlerin Yansıması Durumuna Yönelik Veli Görüşleri	142
5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER	144
5.1.Nicel ve Nitel Bulgulara İlişkin Sonuç	144
5.2.Tartışma ve Yorum.....	146
5.3. Öneriler	151
6. KAYNAKÇA.....	153
7. EKLER	

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 4.1. Öğretmen görüşmeleri kod bulutu.....	128
Şekil 4. 2. Televizyona ayrılan süre kod –alt kod modeli	129
Şekil 4. 3. Televizyon Programı Tercihleri kod –alt kod modeli	130
Şekil 4. 4. Dizi film tercihleri kod-alt kod modeli.....	131
Şekil 4. 5. Dizi filmlerin etkileri hiyerarşik kod-alt kod modeli	132
Şekil 4. 6. Dizi filmlerin oyunlara etkileri kod-alt kod modeli	134
Şekil 4.7. Veli görüşmeleri kod bulutu.....	136
Şekil 4. 8. Veli Görüşleri tv izleme süresi kod-alt kod modeli.....	137
Şekil 4. 9. İlkokul öğrencilerinin izledikleri dizi filmler kod-alt kod modeli.....	138
Şekil 4. 10. Dizi karakterlerini taklit etme durumun kod-alt kod modeli	139
Şekil 4. 11. Dizi film etkileri hiyerarşik kod-alt kod modeli.....	140
Şekil 4. 12. Oyunlarda dizi yansıması Kod-alt kod modeli.....	142

TABLolar DİZİNİ

Tablo 3. 1.Nicel Örnekleme Grubunun Betimsel İstatistikleri	59
Tablo 3. 2.Öğretmen Çalışma Grubu Özellikleri	61
Tablo 3. 3.Veli Çalışma Grubu Özellikleri	62
Tablo 3. 4.Anket Soruları Seçenek Sayısı Tablosu	65
Tablo 3. 5. 2.Seçenekli Sorular Bağımsız Gruplar T –Testi.....	66
Tablo 3. 6. 4 Seçenekli Sorular Bağımsız Gruplar T –Testi.....	66
Tablo 3. 7. 5 Seçenekli Sorular İçin Bağımsız Gruplar T-Testi	66
Tablo 3. 8. 6 Ve Daha Fazla Seçenekli Sorular İçin Bağımsız Gruplar T-Testi.....	66
Tablo 4. 1.Birinci Sorunun İstatistiksel Dağılımı	71
Tablo 4. 2.İkinci Sorunun İstatistiksel Dağılımı	71
Tablo 4. 3.Üçüncü Sorunun İstatistiksel Dağılımı	72
Tablo 4. 4.Dördüncü Sorunun İstatistiksel Dağılımı.....	72
Tablo 4. 5.Beşinci ve Altıncı Sorunun İstatistiksel Dağılımı	73
Tablo 4. 6.Yedinci Sorunun İstatistiksel Dağılımı	73
Tablo 4. 7.Sekizinci Sorunun İstatistiksel Dağılımı	73
Tablo 4. 8.Dokuzuncu Sorunun İstatistiksel Dağılımı	74
Tablo 4. 9.Onuncu Sorunun İstatistiksel Dağılımı	74
Tablo 4. 10.On birinci Sorunun İstatistiksel Dağılımı.....	74
Tablo 4. 11.On ikinci Sorunun İstatistiksel Dağılımı.....	75
Tablo 4. 12.On Üçüncü Sorunun İstatistiksel Dağılımı.....	75
Tablo 4. 13.On Dördüncü ve On Beşinci Sorunun İstatistiksel Dağılımı.....	76
Tablo 4. 14.On Yedi Sorunun İstatistiksel Dağılımı	77
Tablo 4. 15.On Sekizinci Sorunun İstatistiksel Dağılımı	77
Tablo 4. 16.On Dokuzuncu Sorunun İstatistiksel Dağılımı.....	78
Tablo 4. 17.Yirminci Sorunun İstatistiksel Dağılımı.....	78
Tablo 4. 18.Yirmi Birinci Sorunun İstatistiksel Dağılımı	78
Tablo 4. 19.Yirmi İkinci Sorunun İstatistiksel Dağılımı	79
Tablo 4. 20.Yirmi Üçüncü ve Yirmi Dördüncü Sorunun İstatistiksel Dağılımı	79
Tablo 4. 21.Yirmi Beşinci Sorunun İstatistiksel Dağılımı	80
Tablo 4. 22.Cinsiyet Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları.....	81
Tablo 4. 23.Sınıf Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları.....	90
Tablo 4. 24.Kardeş Sayısı Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları...91	
Tablo 4. 25.Sosyoekonomik Durum Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları.....	92
Tablo 4. 26.Anne Öğrenim Durumu Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları.....	94
Tablo 4. 27.Anne Mesleği Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları .	97
Tablo 4. 28.Baba Öğrenim Durumu Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları	103
Tablo 4. 29.Baba Mesleği Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları	105
Tablo 4. 30.Televizyon Sayısı Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları	111
Tablo 4. 31.Televizyon İzleme Süreleri	114
Tablo 4. 32.Televizyon Programına Yönelik Tercihler.....	114
Tablo 4. 33.İlkokul Çocuklarının Televizyon İzleme Sürelerine Cinsiyete Yönelik Farklılaşma Mann Whitney U Testi Sonuçları	115
Tablo 4. 34.İlkokul Çocuklarının Televizyon İzleme Sürelerinin Anne-Baba Öğrenim Durumuna Göre Farklılaşma Kruskal Wallis H Testi Analiz Sonuçları	116
Tablo 4. 35.İlkokul Çocuklarının İzledikleri Dizi Türleri	117
Tablo 4. 36.İlkokul Çocuklarının İzledikleri Dizi Filmler	117
Tablo 4. 37.İlkokul Çocuklarının Beğendikleri Dizi Karakterleri.....	118
Tablo 4. 38.İlkokul Çocuklarının Dizi Türleri, Dizi Film Tercihleri Ve Dizi Film Kahramanlarının Cinsiyete Yönelik Mann Whitney U Testi Sonuçları.....	119
Tablo 4. 39.İlkokul Çocuklarının Dizi Türleri, Dizi Film Tercihleri Ve Dizi Film Kahramanları Tercihlerinin Kardeş Sayısı Değişkenine Göre Farklılaşma Kruskal Wallis H Testi Sonuçları.....	120
Tablo 4. 40.İlkokul Çocuklarının İzledikleri Dizi Filmleri Rüyalarında Görme	121

Tablo 4. 41.İlkokul Çocuklarının İzledikleri Dizi Filmleri Rüyalarında Görme Durumunun Sosyo-Ekonomik Duruma Göre Farklılaşma Kruskal Wallis H Testi Sonuçları	121
Tablo 4. 42.İlkokul Çocuklarının Oynadıkları Oyunlar, Oyuncak Tercihleri Ve Kostüm Tercihlerinin Cinsiyete Göre Farklılaşma Mann Whitney U Testi Sonuçları	122
Tablo 4. 43.İlkokul Çocuklarının Oynadıkları Oyunlar, Oyuncak Tercihleri Ve Kostüm Tercihlerinin Anne Öğrenim Durumu Değişkenine Göre Farklılaşma Kruskal Wallis H Testi Sonuçları	123
Tablo 4. 44.İlkokul Çocuklarının Oynadıkları Oyunlar, Oyuncak Tercihleri Ve Kostüm Tercihlerinin Baba Öğrenim Durumu Değişkenine Göre Farklılaşma Kruskal Wallis H Testi Sonuçları.....	124
Tablo 4. 45.İlkokul Çocuklarının Dizi Film Karakterlerini Oyunlarında Taklit Etme Durumunun Cinsiyete Göre Farklılaşma Durumu Mann Whitney U Testi Sonuçları	125
Tablo 4. 46.İlkokul çocuklarının dizi film karakterlerini oyunlarda taklit etme durumunun tv sayısı değişkeni farklılaşma durumuna yönelik Kruskal Wallis H testi sonuçları.....	126
Tablo 4. 47.İlkokul Çocuklarının Dizi Film Karakterlerini Oyunlarında Taklit Etme	126
Tablo 4. 48.İlkokul Çocuklarının Dizi Film Karakterlerini Oyunlarında Taklit Etme Durumunun Baba Mesleğine Yönelik Farklılaşma Durumu Kruskal Wallis H Testi Sonuçları	127

1. GİRİŞ

1960'lı yıllarda hayatımıza dâhil olan dizi filmlerin il yayınlandığı günden itibaren küçük büyük bütün insanları etkisi altına almıştır. Yapılan literatür taraması sonucunda bu dizi filmlerin yetişkin bireyler üzerinde olumlu ve olumsuz etkisi olduğu görülmüştür. Dizi filmlerin yetişkinleri etkilerken çocuklara etkilerinin olması kaçınılmaz olmaktadır. Televizyon çocukları beslenme, tüketim alışkanlıkları, bilişsel gelişim, dil gelişimi, sosyal ilişkileri vb. alanlarda olumlu ve olumsuz etkileyen bir eğlence aracı olduğu görülmektedir.

Televizyon programlarından olan dizi filmlerin sayısı günümüzde oldukça fazladır ve her geçen gün televizyon dünyasına yeni bir dizi film dahil olmaktadır. Akşam ailece izlenen dizi filmler ertesi gün kendinden söz ettirecek kadar yetişkinleri etkilemektedir. Yetişkinleri etkisi altına alan televizyon dizilerinin çocukları etkilemesi kaçınılmaz. Günümüzde dizi filmlerin içeriği genel itibariyle aşk, şiddet, polisiye, korku, entrika, cinsellik olduğu için bu etki çoğunlukla olumsuz olmaktadır. Diziler ve filmler hep kurgu üzerine kurulur. Varoluş gerekçeleri de bu kurgudur. Gelişim yapıları gereği çocuklar dizilerde gördükleri her şeyi gerçekmiş gibi algılamaktadır. Yaşı ve gelişimi için uygun olmayan şiddet, müstehcenlik, kıskançlık, mafya, polisiye vb. konuları oyunlarına yansıtacağı kaçınılmazdır.

Araştırmanın birinci bölümünde: problem cümlesi, alt problemleri, sınırlılıkları, sayıltıları ve araştırmanın öneminden bahsedilmiştir. Kuramsal çerçeve olan ikinci bölümünde; okul çağı çocuklarının gelişiminden, çocuk ve televizyonun etkilerinden, dizi filmlerden, oyunların gelişiminden, çocuk oyunlarından bahsedilmiştir. Ayrıca araştırmanın ikinci bölümünde çocuk ve televizyon, çocuk ve dizi filmler, çocuk, dizi ve oyun ile ilgili yurt içinde ve yurt dışında yapılan araştırmalara yer verilmiştir.

Araştırmanın üçüncü bölümünde araştırmanın yönteminden, örneklem ve çalışma grubundan ve onların demografik özelliklerinden, ölçme araçlarından ve analiz yöntemlerinden bahsedilmiştir. Araştırmamızın dördüncü bölümünde nicel ve nitel çalışmalara ait alt problemlere yönelik bulgulara yer verilmiştir. Araştırmamızın beşinci bölümünde nicel ve nitel çalışmalardan elde edilen bulgular birleştirilerek sonuçlara yer verilmiştir. Ayrıca beşinci bölümde çalışmayla ilgili tartışmalara ve önerilere yer verilmiştir.

1.1. Problem Durumu

Medya, insanların haber almasında, bilgi edinmesinde, eğitilmesinde, eğlenmesinde ve sosyalleşmesinde etkin bir şekilde rol oynayabilmektedir. Bu işlevleri yerine getirirken topluma birçok yönden katkıda ve etkide bulunmaktadır. Bu katkının içeriği, etkisi ve toplumsal algılamalarda sebep olduğu değişiklikler kitle iletişim araçlarının sosyal hayattaki önemini artırmaktadır. Toplumunu oluşturan bireyler çevrelerinde olup biten şeyleri, sosyal ve politik olayları kitle iletişim araçlarından takip etmekte ve öğrenmektedirler. Gündem ve kamuoyu oluşturma fonksiyonu nedeniyle kitle iletişim araçlarının hayatımızdaki etkisi, yeri ve önemi hakkında pek çok araştırma yapılmıştır, yapılmaya da devam etmektedir (Kırtepe, 2014).

Kitle iletişim araçları içerisinde televizyonun sözlü ve yazılı mesajları aynı anda sunabilmesi ve hem göze hem kulağa hitap edebilmesi nedeniyle özel bir yeri vardır (Işık, Erdem, Güllüoğlu ve Akbaba, 2007). Televizyon günümüzde hızlı haber alma, boş vakit değerlendirme, eğlence, bilgi edinme gibi amaçlarla kullanılarak hayatımızın büyük bir öneme sahiptir.

Televizyonun birey ve toplum üzerindeki etkisi oldukça fazladır. Hatta bireylerin günlük yaşamına yön vermektedir denilebilir. Televizyon bireyleri beslenme, konuşma, giyinme, karakter gelişimi vb. birçok açıdan etkilediği yapılan çalışmalarda görülmektedir. Televizyon programlar toplumun gündemini değiştirip, dikkatlerini başka şeylere çekerek toplumu yönlendirebilmektedir.

Çocukların bebekliklerinden itibaren evlerinin başköşesinde bir televizyonun varlığı ve aile bireylerinin evdeki zamanlarının büyük bir bölümünü televizyon karşısında geçirmesi, televizyonu çocuklar için hayatın ayrılmaz bir parçası haline getirmektedir. Bunun yanı sıra, televizyonun renkli ve hareketli dünyası, televizyon kanallarının yayın akışlarının bir bölümünü çocuklara yönelik programlara ayırması ve yalnızca çocuklar için yayın yapan tematik kanalların varlığı, çocuklar ile televizyon arasında, küçük yaşlardan itibaren bir ilişki kurulmasına neden olmaktadır (İrkin, 2012).

1960'larda başlayan televizyon dizileri herkesi ekran karşısına çekmiştir. Seyredilen dizilerin birçoğu bir sonraki gün kendisinden söz ettirecek kadar içimize

yerleşmiştir (Çakıral, 2016). Toplumun geleceği olarak bilinen çocukları, günümüzde yaygın izleme alanı bulunan dizilerden etkilenmemeleri kaçınılmaz olmaktadır. Televizyon dizileri çocukların duyu dünyasını ve düşüncelerini etkilemektedir. Dizi içeriklerinin genellikle çocuk yaşına uygun olmayan aşk, şiddet, cinsellik, kıskançlık gibi duyguları yansıtması açısından çocuklar için uygun olmamaktadır.

Çocuk oyun oynarken duyu-hareket ve bilişsel becerilerinin birçoğunu vurgular ve denetler, kavramları, toplumsal farkındalığı ve toplumsal davranışı geliştirir. Oyun oynarken karar verme, problem çözme, yaratıcı düşünme, karar verme vb. kazandığı önemli bilişsel becerilerden bazılarıdır. Eğitim bireyi çeşitlilik için hazırlarken yalnızca hâlihazırdaki dünya ile uğraşır, dünyayı olduğu gibi ele alır. Çocuklar oyunda dünyayı olabileceği ve olmasını istediği gibi ele alma şansı vardır. Oyun eğlence olmasının yanında, büyüyen çocukların toplumsallaşmasında önemli işleve sahiptir. Oyun çocukları kendilerini saran dünyayı keşfetmelerine ve biricik ve bireysel biçimlerde tepkide bulunmalarına olanak sağlar (Gander and Gardiner, 2015).

Çocuk duyduğunu, gördüğünü oyunlaştırmaktadır. Hayali arkadaşıyla yeni serüvenler kurmaktadır. Çocuk gerçek arkadaşlarıyla da benzer serüvenleri yaşamak ister. Kahramanlık dizileri, vurdulu-kırdılı polis dizilerinden etkilenen her çocuk, başrol oynamak ister. Diziler ve filmler hep kurgu üzerine kurulur. Varoluş gerekçeleri de bu kurgudur (Şirin, 2015). Gelişim yapıları gereği çocuklar dizilerde gördükleri her şeyi gerçekmiş gibi algılamaktadır. Yaşı ve gelişimi için uygun olmayan şiddet, müstehcenlik, kıskançlık, mafya, polisiye vb. konuları oyunlarına yansıtacağı kaçınılmazdır.

Çalışmanın hazırlanmasında yapılan literatür taramasında gerek Radyo ve Televizyon Üst Kurulu'nun (RTÜK) 2006 yılında ilköğretim öğrencileri ile yapılan çalışmaların ve raporların sonuçların da gerekse diğer araştırmalarda çocuklar televizyondan olumsuz olarak şiddet ve cinsellik açısından etkilenirken olumlu olarak da dil gelişimlerinin desteklendiği görülmektedir.

Örtük programlar, ders dışı etkinlikleri de içine alan geniş bir kavram olarak tanımlanır. Örtük programlar bireylerin değişik yönlerini ve yaratıcı düşüncelerini ortaya çıkaracak şekilde tasarlanmalı ve normal eğitim programlarıyla bütünleşmelidir (Demirel, 2007). Bu açıdan çocukların okulda oynadıkları oyunlarda programın bir parçasıdır. Dizi filmlerin çocuk oyunlarına yansımaları ileride bu konuda yapılacak

çalıřmalara katkı saęlayacaęı dūřınılmektedir. Gerek dizi filmlerin oyunlara izerindeki yansımaya ynelik literatürde yer alan bořlukların doldurulmasına katkı saęlaması amacıyla gerek örtük programa ve ocuęun karakter eęitimine katkı saęlaması amacıyla arařtırmamızın problem cümlesi ve alt problemleri belirlenmiřtir.

1.2. Problem Cümlesi

1. İlkokul öęrencilerinin izledikleri dizi filmlerinin okul iinde oynadıkları oyunlar izerinde yansımı var mıdır?

1.3. Alt Problemler

Arařtırmanın ana problemine ynelik belirlenen alt problemler ařaęıda verilmiřtir.

1. İlkokul öęrencilerinin izledikleri dizi filmlerin oyunlara yansımaya adlı yapılan anketin istatistiksel daęılımını nasıldır?

2. İlkokul öęrencilerinin izledikleri dizi filmlerinin okul iinde oynadıkları oyunlara yansımı anketinin gözlenen deęerleri ile beklenen deęerleri arasında anlamlı farklılık var mıdır?

3. İlkokul öęrencilerinin günlük televizyon izleme süreleri ve izledikleri televizyon programına ynelik tercihleri nedir?

4. İlkokul öęrencilerinin televizyon izleme sürelerine ynelik tercihleri cinsiyet ve anne-baba öęrenim durumlarına göre anlamlı farklılık göstermekte midir?

5. İlkokul öęrencilerinin izledikleri dizi türleri, dizi filmleri ve beęendikleri dizi kahramanlarına ynelik tercihleri nelerdir?

6. İlkokul öęrencilerinin dizi türlerine ynelik, dizi filmlere ynelik ve dizi film kahramanları tercihleri cinsiyet ve kardeř sayısına göre anlamlı farklılık göstermekte midir?

7. İlkokul öęrencilerinin dizi film kahramanlarını rüyalarında görme durumunun cinsiyete ve sosyoekonomik durumuna göre anlamlı farklılık göstermekte midir?

8. İlkokul öęrencilerinin oynadıkları oyunlar, oyuncak tercihleri ve kostüm tercihlerinin cinsiyete ve anne-baba öęrenim duruma göre anlamlı farklılık göstermekte midir?

9. İlkokul öğrencilerinin dizi film kahramanlarının oyunlarında taklit etme durumları anne-baba mesleği, tv sayıları cinsiyete göre anlamlı farklılık göstermekte midir?

10. İlkokul öğrencilerinin;

10.1. Televizyon izlemeye ayırdıkları süreye,

10.2. İzledikleri televizyon programlarına,

10.3. İzledikleri dizilere,

10.4. İzledikleri dizilerin çocuklar üzerindeki etkilerine,

10.5. Oynadıkları oyunlarda dizilerin yansımaya yönelik öğretmen görüşleri nelerdir?

11. İlkokul çocuklarının;

11.1. Televizyon izlemeye ayırdıkları süreye,

11.2. İzledikleri dizilere,

11.3. Taklit ettikleri dizi karakterlerine,

11.4. İzledikleri dizilerin çocuklar üzerindeki etkilerine

11.5. İlkokul çocuklarının oynadıkları oyunlarda dizilerin yansıması veli görüşlerine göre nelerdir?

1.3. Sayıtlar

Araştırmada ölçekte ve görüşmede katılımcıların soruları içtenlikle yanıtladığı varsayılmıştır.

1.4. Sınırlılıklar

Bu araştırma konu, İlkokul çocuklarının izledikleri dizilerin oynadıkları oyunlara yansıması ile sınırlandırılmış. Ayrıca araştırmanın sınırlılıkları;

1. Araştırma 2020-2021 eğitim öğretim yılı Samsun ili bütün ilçelerindeki ilkokul 3. ve 4. sınıf öğrencileri ve ilkokul öğretmenleri ve velileri ile sınırlanmıştır.

2. Araştırmada elde edilen bulgular geliştirilen anket ve görüşme formundaki sorularla sınırlıdır.

3. Bu araştırma televizyonda yayınlanan dizi filmlerin oyunlara yansması ile sınırlandırılmıştır.

1.5. Araştırmanın Önemi

Toplumunu etkilerken şekillendirecek konuma gelen televizyonun, çocuklar üzerinde etkileri olması kaçınılmaz bir gerçektir. Televizyonun çocuklar üzerinde olumlu ve olumsuz etkileri olduğu yapılan çalışmalarla ortaya atılmıştır. Çocuklar televizyonun büyüdü dünyasına kendini kaptırarak gördüğü her şeyin kurmaca olduğu gerçeğine varamamaktadır. Televizyon, çocuğun beslenmesini, dikkat süresini, tüketim tercihleri, sosyal ilişkilerini, bilişsel gelişimini etkilemektedir. Yapılan bazı çalışmalarda bu etkilerin olumlu ve olumsuz olduğu görülmektedir. Ayrıca yine televizyonun çocuk üzerindeki etkisini, televizyon izleme süresi ve izlenen programın içeriği olduğu yapılan literatür çalışmasında görülmüştür.

Televizyon programlarından olan dizi filmlerin sayısı günümüzde oldukça fazladır ve her geçen gün televizyon dünyasına yeni bir dizi film dahil olmaktadır. Akşam ailece izlenen dizi filmler ertesi gün kendinden söz ettirecek kadar yetişkinleri etkilemektedir. Yetişkinleri etkisi altına alan televizyon dizilerinin çocukları etkilemesi kaçınılmaz. Günümüzde dizi filmlerin içeriği genel itibariyle aşk, şiddet, polisiye, korku, entrika, cinsellik olduğu için bu etki çoğunlukla olumsuz olmaktadır.

Oyun oynamak çocuk için sıradan bir eylemdir. Çocuk oyun oynarken birçok açıdan gelişim göstermektedir. Bu çalışma hayatımızın vazgeçilmez bir parçası olmuş televizyonlarda yayınlanan dizi filmlerin çocuk ve oyun üzerindeki yansmalarına ışık tutmak için hazırlanmıştır. Yapılan literatür taramasında dizi filmler ve çocuk oyunları ile ilgi çalışmaların oldukça sınırlı olduğu görülmüştür. Bunun sonucunda bu çalışma günümüzde oldukça izlenmekte olan ve etkileri oldukça yıkıcı olan dizi filmlerin ilkokul öğrencilerinin oynadıkları oyunlarda yansmasını görmemize yardımcı olacaktır. Bu alanda yapılacak çalışmalara katkı sağlayacaktır.

Örtük programlar, ders dışı etkinlikleri de içine alan geniş bir kavram olarak tanımlanır. Örtük programlar bireylerin değişik yönlerini ve yaratıcı düşüncelerini ortaya çıkaracak şekilde tasarlanmalı ve normal eğitim programlarıyla bütünleşmelidir (Demirel, 2007). Örtük program, resmi programda belirtilen amaç ve faaliyetlerin dışında, öğrenme-öğretme süreci içerisinde ortaya çıkan bilgi, fikir ve uygulamalar sonucu öğrencilerin ulaştıkları nitelikleri kapsamaktadır. Okullarda uygulanması için

ortaya konulan resmi programda yer alan amaç, kapsam ve faaliyetler gerçekte tümüyle aynen uygulanmamaktadır. Resmi program ne kadar iyi hazırlanırsa hazırlansın, program öğrencilere kazandırılırken okul ve öğretmenler ile toplumdaki görüş ve değerlere göre şekillendiği görülmüştür (Yüksel, 2002).

Örtük programın okul yöneticilerin ve öğretmenlerin okulun koridor, bahçe v.b yerlerde ortaya çıktığını ve bu yerlerin örtük program kapsamında değerlendirildiğinde öğrencilerin ders dışında da öğrenimlerine katkı sağlayacak alanlar olduğuna işaret edilmektedir. Öğretmen ve öğrenci arasındaki etkileşim sınıf dışında da örtük program faaliyetleri ile devam etmekte ve öğrencilerin sınıf içerisinde öğrendikleri bilgileri sınıf dışı ortamlarda da kullandıklarını örtük program uygulamaları ile görülmektedir. Kısacası örtük program uygulamaları eğitim öğretim faaliyetlerinin yansıtıldığı ders dışı etkinlikleri kapsayan onu hayata hazırlayan, bireylerin yaratıcı çalışmalarını ortaya çıkardığı ve bireyleri toplumsal hayata hazırlayan etkinlikleri kapsayan yazılı olmayan bir programdır.

Çocuklar doğaları gereği sürekli oyun oynama durumundadırlar. Oyun çocuklar için sıradan bir eylem ve iletişim aracıdır. Çocuklar sokakta, evde, bahçe de, okul da her yerde oyun oynamaktadır. Bu açıdan çocukların okulda oynadıkları oyunlar da örtük programın bir parçasıdır. Yapılan literatür araştırmalarında ilkökul öğrencilerinin dizi filmlerin oynadıkları oyunlar üzerinde etkisine yönelik bir boşluk olduğu görülmüştür. Dizi filmlerin çocuk oyunlarına yansımaları ileride yapılacak örtük program ile ilgili çalışmalara katkı sağlayacaktır.

1.6. Tanımlar

Çocuk: Bebeklik ile ergenlik dönemi arasında bulunan kız veya erkek (Türk Dil Kurumu, <http://www.tdk.gov.tr>. E.T.25.05.2019).

Televizyon: Vericiden iletilen dalgaların görüntü ve ses olarak görünmesini ve duyulmasını sağlayan aygıt, televizyon alıcısı (Türk Dil Kurumu, <http://www.tdk.gov.tr>. E.T.25.05.2019).

Dizi film: Bölümler halinde yayınlanan ve aralarında çoğunlukla konu bütünlüğü olan televizyon dizisi (Türk Dil Kurumu, <http://www.tdk.gov.tr>. E.T.25.05.2019).

Oyun: Yetenek ve zeka geliřtiren ve belli kuralları olan, iyi vakit geirmeye yarayan eęlence (Türk Dil Kurumu, <http://www.tdk.gov.tr>. E.T.25.05.2019).

2. KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde konu ile ilgili kuramsal çerçeve açıklanmış ve konu ile ilgili yapılan araştırmalar gruplanarak özetlenmiştir.

2.1. Kuramsal Çerçeve

2.1.1. Okul Çağı Dönem Çocuğu ve Gelişimi

Çoğu zaman okul yılları olarak adlandırılan 6-12 yaşlar arasındaki yılları kapsayan yılları kapsayan dönemde çocukların fiziksel, motor, bilişsel, sosyal ve dil becerileri artarak onların daha bağımsız olmasını sağlar. Çocuklar bu dönemde yuvalarından çıkıp dış dünyaya açılır ve onlar için ilk toplumsal çevre olan okul ortamı ile tanışır. Uygun eğitim aldıklarında birçok beceri edinebilirler. Kendilerine ve başkalarına karşı sorumluluklarının farkına varır, yetişkin olmak için gerekli olan görevleri yerine getirmeye başlarlar (Ercan, 2004).

Okula başladıkları ilk yıllarda çocuklar sosyal ve duygusal açıdan sorunlar yaşarlar da yeni bir çevreye olan okul ortamına uyum sağlamak da ilk zamanlarda zorlansalar da gelişimin yavaş ama düzenli olması nedeniyle okul yılları genellikle insan hayatının en sakin ve uyumlu geçen yılları olarak değerlendirilir (Ömeroğlu, 2007).

Okul yılları aileye olan bağımlılığın git gide azaldığı ve çocuğun bir birey olarak hayatta yerini almaya başladığı yıllardır. Bu dönemde çocuk sosyal çevreye uyum sağlamayı öğrenirken kendinin yani yapabileceklerinin bilincine varmaktadır. Artık çocuk için akranları ailesinden daha öncelikli olmaktadır.

Gelişim süreklilik arz eden bir olgudur. Birey belli yaş dilimlerinde düşünce, davranış ve fiziksel gelişim yönünden kültüre uygun beceri ve davranışlar kazanır. Gerek birey gerekse çevre sürekli dinamik bir etkileşim halindedir. Bireyin bu dinamik yapıya uyum sağlaması için içinde bulunduğu döneme ait gelişim görevlerini yerine getirmesi gerekmektedir (Aydın, 2010).

Okul çağı yıllarının gelişim görevleri şunlardır:

- 1) Çocuk kendine olan güvenin artmasına bağlı olarak aileden bağımsızlaşır.

- 2)Aile etkinlikleri ve akranlarıyla arkadaşlık ilişkileri nedeniyle ait olma duygusunda artış olur.
- 3)Başkaları ile gerçekçi iletişim kurma yollarını öğrenir.
- 4)Daha aktif ve işbirlikçi aile bireyi olmaya başlar.
- 5)Ahlak ve değer sistemi oluşturur.
- 6)Nasıl etkili çalışacağını öğrenir.
- 7)Bedenini tanıır ve bedenine karşı olumlu tutum geliştirir.
- 8)Çevresindeki canlıları daha çok sever ve şefkatli olur.
- 9)Duygularını, öfkesini uygun bir biçimde ifade edebilir.
- 10)Okuma, yazma ve aritmetik becerilerini kazanır.
- 11)Günlük hayat için gerekli işleri ve akıl yürütmelerle ilgili bilgileri kazanır.
- 12)Okulda ya da oyunlarda kullanılması gereken fiziksel becerileri öğrenir.
- 13)Kendi cinsel kimliğine uygun sosyal rolleri öğrenir (Erkan, 2008).

2.1.1.1. Okul Çağı Çocuklarının Fiziksel ve Motor Gelişimi

İlkokul dönemi yıllarında bedensel gelişme ilk yıllara göre yavaş bir ilerleme göstermektedir. Genel olarak dokuz yaşına kadar erkekler kızlardan biraz daha uzun ve ağıdır. Ancak on yaşından ortalama on beş yaşına kadar kızların boyu yaşlıları olan erkeklerin boyunu geçer (Senemoğlu, 2010).

Bu dönemde sinir sistemi gelişimi büyük ölçüde tamamlanır. Ayrıca kalp atış hızı, yetişkin kalbine yakın bir ritme yaklaşırken, solunum sistemi hızla gelişir. Akciğer ve diğer solunum organlarının gelişmesi, bu yaş çocukların bedensel etkinliklerini giderek daha kolaylaştırır. Koşmak, atlamak, zıplamak, tırmanmak, hoplamak bu çocukların sahip olması gereken devinsel becerilerdir. Ancak kemik ve iskelet yapılarının gelişmesi, kas gelişiminden daha ileri düzeydedir. Ayrıca bu dönemin başlarında ince kasları kalın kaslara göre daha zayıftır. Bunun için ilkokula başlayan çocuklar kalem tutmakta, yazı yazmakta zorluk çekerler. Bu ince kaslar kullanıldıkça gelişir (Aydın, 2009).

Bu dönemde çocukların yüz yapılarında da belirgin deęişikler yaşanmaktadır. Burun büyümekte ve süt dişlerinin yerini kalıcı diler almaktadır. Çocukların çenesi büyümekte yüz şekilleri belirginleşmektedir (Helms ve Turner, 1983).

Helms ve Turner (1983) okul çaęı çocuklarının büyük kas hareketleri gerektiren yorucu aktivitelere istekle katılır. Altı yaşına kadar çoęu çocuk paten kayabilir, ip atlayabilir, bisiklet sürebilir. Sekiz yaşına gelindiğinde ise vurma, top atma gibi çoęu hareket mükemmelleştirilmeye başlar. Bir çocuęun motor becerilerinde yaptığı başarılar fiziksel olgunluk dâhil birçok faktöre baęlıdır. Çocuklar hala koordinasyon yeteneklerini artırma ve hareket zarafetini kazanma sürecindedirler. Sakarlık ve beceriksizlik hala beklenebilir. Motor becerilerin uzmanlaşma derecesi çocuęun yeterlilik algısını ve akran kabulünü etkileyebilir.

2.1.1.2. Okul Çaęı Çocuklarının Zihinsel ve Dil Gelişimi

Bu dönemde çocukların zihinsel gelişimi deęişiklikler gösterir. Artık olayları dięer insanların gözünden görmeye başlarlar, sınıflandırma, cinsiyet rolleri, düş ve gerçek ayrımı gibi konularda oldukça gelişirler (Küçükkaragöz, 2010).

Bu dönemdeki çocuk koruma yasasının yani maddelerin görünüşü deęişse bile kütlesi ve hacmini koruma eğiliminde olacaęı yasasının fakında olur. Ayrıca bu para anlayışında da yaşa göre deęişimler olur. 5 yaşındaki bir çocuk parayı basit şekilde algılamaktadır. Okul çaęına gelmiş çocuklar ise büyük paraların deęerinin farkındadır (Helms ve Turner, 1983).

Aydın'a (2009) göre bu dönemde çocuklar nesnelere birden çok özelliğine göre sınıflandırma yapabilirler. Örneğin taşıtları belirli özelliklerine göre sınıflandırabilirler. Parçaları bir araya getirerek bir bütün oluşturabilirler. Ancak bu dönemde çocuklar henüz soyut kavramları algılayamazlar. Aile bireylerinin ve öğretmenlerin çocuęu soyut kavramı algılamasına yardımcı olacak etkinliklere yönlendirmesinde fayda olacaęı düşünölmüştür.

Bu dönemdeki çocuklar çeşitli kartlar, taşlar, yapraklar vb. nesnelere koleksiyon yapmaktan oldukça hoşlanırlar. Bu koleksiyonlarını yaptıkları nesnelere sürekli inceleyerek saatlerce onlarla vakit geçirirler. Örneğin üzerinde futbol

oyuncusunun resmi olan kartları, renklerine, takımlarına, numaralarına göre sınıflandırabilir (Berk, 1996).

Okul çağı dönemindeki çocuklar, gerek matematik işlemlerini yapmak gerekse okuma yazmaya öğrenmek için gerekli olan zihinsel olgunluğa gelmiştir. Zihinsel herhangi bir rahatsızlığı olmayan çocuklar okuma yazma sürecini başarılı bir şekilde atlatıp, dil bilgisi kavramlarını anlayabilir.

Bu dönemde çocuklar problem çözerken hem ileriye hem de geriye doğru düşünebilir. Hem okul öncesi dönemde hem de okul döneminde çocuklar içine tuz, şeker ve kum konulan suların kaynama noktalarına ilişkin bir deneyi basamaklarına uyararak tamamlayabilir. Okul öncesi dönemde çocuk sadece ileriye doğru tanımlama yaparken okul çağı döneminde çocuk hem ileri hem de geriye doğru karışık tarzda tanımlama yapabilir. Geriye dönebilme çocuğun bu dönemde birçok bilişsel gelişimini sağlar (Küçükkaragöz, 2010).

Okul çağına gelmeden önce çocuklar temel ölçü birimlerini kavramadıkları için mesafe kavramı anlamakta zorluk çekerler. Çocuklarda uzak ve yakın kavramlarının anlamları tam olarak belirginleşmemiştir. Uzaklıkları anlama yeteneği okul çağında gelişir. Çocuklar zaman, hız ve mesafe kavramlarının arasındaki ilişkiyi karıştırabilirler. Bir saatlik uçak yolcuğunun, araba ile şehir etrafında yapılan bir saatlik yolculuktan daha kısa olduğu söyleyebilirler (Harris, 1993).

Okul dönemindeki çocuklar başkalarının yüz ifadelerinden neler hissettiklerini rahatlıkla anlayabilirler. Duyguların farkında olurlar. Kendilerine karşı olumsuz duygular besleyen birini yüz ifadelerinden anlayıp o kişiden uzak durmak isteyebilirler. Bu dönemde çocukların duyguyu anlama yetenekleri oldukça güçlüdür.

Bu dönemde çocuklar benmerkezcilikten uzaklaşmaya başlamışlardır. Dünyada ve olayları başkalarının gözünden görmeye başlayabilirler. Somut oldukları sürece karmaşık problemleri çözebilirler. Soyut problemleri kolaylıkla çözemezler. Soyut kavramları, çevresini model alarak yerinde kullanır ancak anlamı sorulduğunda açıklayamazlar (Senemoğlu, 2010).

Okul çocukları söylenen yöne göre yönergeleri takip edebilir. Okul öncesi dönemde çocuğa sağını ve solunu sorduklarında bunu karıştırabilir. Ancak 7-8 yaşına

geldiklerinde sağındaki ve solundaki nesnelere kolaylıkla zihninden bulup gösterebilir (Berk, 2002).

Bu dönemin başlarında çocukların dikkat süreleri oldukça kısa iken dönemin sonlarına doğru yani 10-12 yaşlarında dikkatlerini öğrendiği bilgiye verebilir. Ayrıca çocukların yer yön duyuları gelişme göstermektedir. Okullarının, evlerinin yerlerini rahatlıkla tarif edebilirler. Bu dönemde çocuklar neleri yapıp neleri yapamayacaklarının bilincine varmaya başlarlar. Kendileri tanımaya ve ne şekilde daha kolay öğreneceklerinin farkına varmaya başlarlar.

Okul öncesi yıllardan sonra çocukların yeni kelime öğrenme oranları azalsa da, psiko-dil gelişimindeki gelişim hızlı olmaya devam eder. Okul çağına geldiklerinde çocuklar birçok yeni bilgi gibi alfabe deki harflerin tamamını öğrenirler. Bu sayede soyut ve somut terimler hakkında bilgi sahibi olurlar. Aynı zamanda bu çocukların sözcükleri kullanma yeteneklerini artırır (Helms ve Turner, 1983).

Birinci sınıf öğrencisi için tipik kelime listesi bazal kelimeyi ve edebi okuyucu kelimelerini içerir. Okul çağındaki çocuklar kelimeler arasındaki ilişkileri görmeye ve ortak kelime yapılarını fark etmeye başlar. Okul çağındaki çocuklar bu tür eğitim almamış çocuklardan daha geniş kelime dağarcığına sahiptir (Harris, 1993).

Çocuklar okuma yazmayı öğrendikten sonra ilkökul öğrenimi boyunca günlük hayatta kullanılması gereken sözcükleri büyük oranda öğrenirler. İlkokul döneminde kelime dağarcığını geliştirmenin birçok yolu mevcuttur. Türkçe derslerinde uygulanan konuşma, dinleme, okuma yazma etkinlikleri öğrencilerin sözcük dağarcığını geliştirir. Bu etkinlikler öğrencilerin duygu ve düşüncelerini uygun biçimde ifade etmelerine, kendilerini doğru biçimde açıklamalarına yardımcı olmaktadır (Küçükkaragöz, 2010).

Okul çağındaki çocukların dilbilgisi becerisi gelişir. Pasif ses kullanımı erken okul çağlarında nadirken altı ve yedi yaşlarında bu beceri gelişir. Orta çocukluk döneminde bunlara ek olarak sözdizimini anlamada ve deyimlerin ve kelimelerin cümle oluşturmak için nasıl birleşeceğini gösteren kurallar gelişir (Feldman, 2001).

Okul döneminde bulunan öğrenciler dil bilgisel gelişim çeşitli dil yapılarını içermektedir. Bu öğrenciler soru cümlelerini, karmaşık cümleleri ve pasif duyguları

anlayacaklardır. Ayrıca isimler ve fiillerle ilgili çeşitli yapı özelliklerini daha tutarlı bir şekilde kavrayacaklar ve yeni isim ve fiilleri üretebileceklerdir (Mclaughlin, 1998).

Bebeklik dönemimden itibaren kitap ile tanıştırılan, düzenli kitap okunan çocuklar ile kitap ile ancak okula geldiklerinde tanışan çocukların kelime dağarcıkları karşılaştırıldığında kitaplar ile erken tanışan çocukların kelime bilgisinin daha zengin olacağı aksi düşünülemez bir gerçektir. Okul döneminde dil gelişimi açısından kitap okumanın önemi oldukça büyüktür. Düzenli okuma alışkanlığı edinmiş çocukların anlama becerileri, yorumlama becerileri gelişecek ve bu çocuklar kendilerini daha iyi ifade edebileceklerdir.

İlkokul dönemine gelinceye kadar, bazı basit dil kuralları çocuklara sezdirilmeye çalışılır. İlköğretimin son yıllarına kadar çocuklara da gramer hataları görülmeye devam eder. Dil ile ilgili kurallar ilkökul döneminde verilmeye başlanır. Bu dil gelişiminin doğru şekilde gelişmesi için çocuğun kavrayışının güçlü olması gerekmektedir. Bu nedenle öğretmenlerin çocukların yanlış anlamalarını engelleyici etkinlikler yapmalıdırlar. İlkokul yıllarında dilimizin kuralları sezdirilmeli bununla ilgili çalışmalar yapılmalıdır (Küçükkaragöz, 2010).

Bu dönemde çocuklar karmaşık cümleleri kullanabilirler. Karmaşık cümleler ana cümle, ikinci bir cümle veya onun içinde gömülü cümlelerle oluşur. Bu cümlelerde olayların gerçek sırası ve olaylar arasında ilişki açık olmayabilir. Erken çocukluk döneminde çocuklar bu karmaşık cümleler arasındaki ilişkiyi anlamayabilirler. Okul döneminde nedensel ilişkileri daha açık bir şekilde anlamaya başladıklarından bağımlı cümleleri anlamaya başlarlar. Bununla birlikte gündelik ilişkiyi açıkça ifade eden kelime sıralarında üretim yapmakta zorluk çekebilirler (Mclaughlin, 1998).

Okul yıllarında zihinsel merkezilik ve âdemi merkeziliğin bilişsel süreçleri artar. Çocuk bu süreçleri birleştirerek çocuk daha etkili bir iletişimci haline gelir. Genel olarak iletişimin görevi daha karmaşık veya zor hale geldikçe çocuk konuşmacı perspektifini daha az olabilir. Bu çocuklar dil yapısı ile daha fazla tesis kazandıkça dinleyicilere daha fazla konsantre olabileceklerdir (Owens, 2001).

Okul dönemlerinde çocukların hayatına ikinci bir dil veya yabancı dil girmeye başlar. Genellikle ilkökul ikinci sınıftan itibaren çocuklar yabancı dil ile tanışır. Bu

tanışma, ailenin ekonomik durumuna, annenin çalışması, erken yaşlarda kreş, özel kurslar vb. gibi nedenlerle daha erken olabilir. Bu yıllar çocuğun yeni bir dil öğrenmede uygun zamanlar olmaktadır (Ömeroğlu, 2007).

2.1.1.2. Okul Çağı Çocuklarının Kişilik Gelişimi

Kişilik bireyi diğer bireylerden ayırt eden bireyin kendisine ait özelliklerin tamamıdır. Bireyin sosyal ve fiziksel çevresi içinde göstermiş olduğu kişilik, bireyin doğuştan gelen kalıtsal özellikleriyle çevresel etmenlerin etkileşimine bağlı olarak şekillenen özelliklerin tamamına denir (Can, 2010).

Okul çağı dönemi okul öncesi dönemdeki değişiklikleri hızla birleştirildiği ve çocukların kendilerini ergenlik ve yetişkinlik için hazırladıkları dönemdir. Okul çocukların benzer yaş ve olgunluktaki çocuklarla daha fazla temas kurmalarını sağlar. Bu yaşta çocuklar davranışlarını düzenlemeyi öğrenmelidirler. Ayrıca saldırganlık, sabırsızlık, keder gibi güçlü dürtü ve duygularını kontrol etmenin yollarını bulmaya çalışır (Seifert, Hoffnung ve Hoffnung, 1997).

Ana-baba ve öğretmenlerin çocuğun bir işi planlayıp, yürütme çabalarını desteklemeleri ve ona bir iş başarabilmenin kıvancını yaşatmaları oldukça önemlidir. Sınıftaki oturma düzeni, çocukların birbirleriyle ve öğretmenleriyle rahat iletişim kurabileceği şekilde değildir. Anne, baba ve öğretmenler çocuğa başarabilecekleri görevler vermeli, bu görevler sırasında yapacakları küçük hataları görmezden gelmelidirler (Senemoğlu, 2010).

Okul çağı çocukluğu boyunca geçen sürede artan yetkinlik duygusu çocukların enerjilerini sadece okulda sunulan muazzam bir bilgi kütesine öğrenmek için değil, sosyal dünyalarında kendilerine yer açmaya da yönlendirir. Diğer taraftan bu aşamadaki zorluklar başarısızlık ve yetersizlik hissini yol açabilir. Sonuç olarak, hem daha az motivasyon isteyen akademik başarılarından hem de akranlarıyla etkileşimden çekilebilirler (Feldman, 2001).

Sosyal iç görü zihinsel olgunlaşmayla ve sosyal deneyimlerle birlikte yaş ilerledikçe artmaktadır. Sosyal algısı kuvvetli olan okul çağı çocukları akanlarından daha üstündür ve daha iyi sosyal düzenlemeler yaparlar ve daha fazla sosyal kabul görürler. Bu çocuklar parlak çocuklardır. Bu sosyal algı parlak çocukların

popülaritesine katkı sağlar. Popüler olan çocukların sosyal iç görülerini geliştirmek için daha fazla fırsatları vardır (Hurlock, 1978).

Okul çağında başarılı olmak daha karmaşık hale gelir. Bebeklik döneminde ve okul öncesi dönemde çocuk için başarılı olmak daha kolay olabilir. Örneğin, okul öncesi ve bebeklik dönemindeki bir çocuğa sadece suda oynama şansı verilerek yüzmeyi öğrenmeye motive edilebilir. Ancak okul döneminde arkadaşlarının ve ebeveynlerinin, yüzmesi öğrenmesi hakkında ne düşüneceklerini önem verebilir (Seifert ve Hoffnung, 2000). Bu dönemde çocuğun okula gitmesiyle sosyal dünyasında genişleme meydana gelmektedir. Çocuk için arkadaş çevresi daha önemli bir hal alırken ailenin çocuk üzerindeki etkisi giderek azalmaktadır. Çocukta iş planlama, iş birliği yapma, öğrenme ve işi başarma oldukça önemlidir. Çocuk bir iş başardığında akademik özgüveni gelişir. Başaramama durumunda ise aşağılık duygusu, özgüven eksiliğinin gelişmesine neden olur. Bu nedenlerden dolayı öğretmenler çocukları tanımalı ve onlara başaracakları sorumluluklar vererek başarılı olma duygusunu tatmalarına olanak sağlamalıdır (Senemoğlu, 2010).

İlköğrenimin ilk döneminde öğretmenin çocukta başarı kimliğini geliştirebilecek olanaklar yaratabilme becerisi çocukta başarı duygusunun gelişmesi açısından oldukça önemlidir. Bu amaçla ilkokul öğretmeni her çocuk için kendi ilgi ve yeteneği ölçüsünde olanaklar yaratmalı ve çocuğun başarabilen bir birey olduğunu görmesine yardımcı olur (Can, 2010).

Çocuklar bu dönemde oyunları kurallarına göre oynamayı öğrenirler. Oyun sırasında yalancılık, hile yapmak veya herhangi bir ihlal tolere edilmez. Oyunlarda ortak bir ödül için birlikte çalışırken birbirlerine yardım etmek gibi olumlu etkileşimler göstermektedirler. Bununla beraber rekabet ederken, düşmanca konuşmalar yapan ve başkalarını engellemeye ya da hükmetmeye çalışan olumsuz etkileşimleri de ortaya çıkarabilir (Hurlock, 1978).

Öğrenciler sosyal becerileri geliştikçe işbirliği içinde çalışabilme, öğrenme ortamını düzenleme becerileri gelişecektir. Okul ortamında kendilerini sosyal çevrenin parçası olarak hissetmeleri, aidiyet duygusunu geliştirecek ve öğrencilerin sosyalleşmesini sağlayacaktır. Çocukların sosyal gelişimde, model almanın, ödül ve cezanın, öğrenmenin önemli katkısı vardır. Sosyalleşme sürecinde ödül ve ceza

aracılığıyla çocuğun davranışları şekillenir. Ödül çocuğu teşvik ederken, ceza çocuğu sınırlandırmakta, korku ve kaygı duygularının ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Ergene, 2008).

Okul çağı döneminde çocuklar okul öncesi dönemin aksine hemcinsleri olan anne ve babaya yönelirler. Bu yüzden çocuğun cinsel kimliğinin oluşmasında aynı cinsten ebeveyn ile kurulan iletişim oldukça önemlidir. Bu evreyi olumlu geçiren çocuklar ergenlik dönemindeki sorunlarla daha kolay baş edebilir. Bedenlerinin farkında olan ve bedenleriyle barışık olan çocuklar cinsiyet rollerini başarıyla oluşturabilirler. Ancak bu evrede merakları doğru bir şekilde doyurulmayan çocuklar; tedirgin, içe dönük ve güvensiz kişilik yapısı geliştirir (Aydın, 2009).

Bu dönemde çocuk cinsiyetle ilgili konularda hiç hoşlanma ve kendini oyuna ve okuldaki etkinliklere verir. İlkokul dönemindeki çocuklar cinsel rol kimliğine büyük ilgi duymaya başlarlar. Çocuk oyun oynarken kendi cinsindeki çocuklarla oyun kurarlar. Bu dönem ergenlik dönemi öncesi durgunluk olarak değerlendirilir (Senemoğlu, 2010).

İlkokul yaşındaki kızların ve oğlanların genellikle oyuna yönelirken farklı zevklere de yönelmeleri şaşırtıcı değildir. Erkek güç ve hız gerektiren sporlarda kızlara görev daha avantajlıdır. Ancak geleneksel cinsiyet yapısı bu durumu abartmıştır. Son yıllarda kızlara açık spor alanlarında spor yapma imkanı verilerek daha iyi hareket becerisi geliştirmiş olabilirler. Fiziksel uygunluk, uyarılmışlık hali, dayanıklılık ve bir takım içinde işlev yapabilme yeteneği hem kız hem de erkek çocuklar için önemlidir (Gander and Gardiner, 2015).

Çocuklar bu dönemde yeni ve merak ettiği şeyleri öğrenmek ister. Cinsellik konusunda da sorduğu sorulara yanıt bulamamak çocuğu yanlış bilgi alma yoluna yöneltir ve onun sorularına engel olursanız, bu bilgileri başkalarından, mesela internetten veya sınıf arkadaşlarından öğrenmeye çalışır. O zaman çocukta büyük bir tehlike baş gösterir. Çocuklar cinsel konuları aralarında çok konuşurlar. Yanlış öğrendikleri bilgi nedeniyle insanı şaşırtan hikâyeler uydurabilirler ve bu konuda hoş olmayan asılsız şakalar yapabilirler. Çocuğun doğru cinsel eğitim almasına yardımcı olarak yanlış bilgiler öğrenmesinin önüne geçmek gerekmektedir (Hasırcı, Sevimli ve Durusoy, 2009).

Bu dönemin başlarında çocuklar karşı cinsteki akranlarına karşı ilgisizdir. Oyunlarını her çocuk genellikle kendi cinsiyetindeki arkadaşıyla kurar. Sınıf içinde yapılan etkinliklerde kız erkek eşleştirmelerine sıcak bakmamaktadır. Bu dönemin sonuna doğru bu durum yavaş yavaş kaybolmaktadır.

Genellikle kadınların mühendislik ya da tesisatçılığı, erkekleri de bebek bakıcılığı ya da okul öncesi öğretmeni gibi meslekleri yaparken gözleme olanakları sınırlıdır. Bu kalıp yargılar nedeniyle büyüdüklerinde meslek seçimi yaparken istedikleri meslekleri yapmak yerine cinsiyetlerine uygun meslekleri tercih edebilirler. Örneğin müziğe yeteneği olan erkek çocuklarının düşünmeden, futbola yetenekleri olup olmadığına bakmadan futbolu tercih ettikleri görülebilir (Gander and Gardiner, 2015).

Okul döneminde çocukta daha fazla duygusal olgunluk oluşur. Bu çaresizlikten bağımsızlığa ve kendi kendine yeterliliğe bir değişiklik olduğu anlamına gelir. Duygusal olgunluk aynı zamanda duygusal esneklik ve daha fazla duygusal farklılaşma elde etmek anlamına gelir. Cinsiyet rollerindeki klişeler duygusal ifadenin doğasını da etkilemektedir. Örneğin erkek çocukların ağlaması hoş karşılanmazken, kız çocuklarının saldırgan davranışları eleştirilmektedir. Bu tür engellemeler çocukların duygusal kimliklerini tam anlamıyla kullanmalarını engellemektedir (Helms and Turner, 1987).

İlkokul döneminde kuralların değişmezliğine inanırlar. Onlara göre kurallara uymayan herkes cezalandırılmalıdır. Kayıtsız şartsız sorgulamadan otoriteye uymaya çalışır. Kural ihlalinde ceza doğrudan verilmelidir. Davranışın gerisinde yatan nedenlerin bir önemi yoktur. Bu dönemde çocuğa ne yapılması ve yapılmaması gerektiği ebeveynleri ve diğer yetişkinler tarafından söylenir. Çocuklar da bu kurallara sorgulamadan uymaya çalışırlar (Senemoğlu, 2010).

Bu dönemde çocuk kuralları yavaş yavaş rıza ve saygının bir ürünü olarak görür ve kuralların anlamlarının farkına varmaya başlar. Bu dönemin başındaki çocuklar cezanın olayları uygun bir perspektife koyma işlevine hizmet etmesi gerektiğine inanırlar. Örneğin kardeşinin oyuncaklarından birini kırdığında bu dönemdeki çocuğa kardeşinin oyuncaklarından birini vermesini veya parasını vermesini tavsiye edebilir. Dönemin sonuna doğru ise bir hafta boyunca kardeşinin oyuncaklarından mahrum

aklaması daha cazip edici bir karşılık olur. Daha büyük çocukların ahlaki muhakemesinde sosyal kooperatif daha lezzetlidir (Helms and Turner, 1983).

2.1.2. Çocuk ve Televizyon

Günümüzün en yaygın kitle iletişim aracı olan televizyon görsel ve işitsel uyarılar kurarken, gerçek dünyalardan sanal dünyalara kadar birçok durumu göstermektedir. Televizyonun maddi açıdan ucuzlayıp herkesin alabileceği bir fiyata inmesi, genellikle her evin başköşesinde yer almasını kolaylaştırmış ayrıca televizyonun bireyler üzerindeki etkilerini de arttırmıştır. Çocuklar içinde bu dünyaya açılan pencere görselliğe hitap ederek onların ilgisini çekmektedir. Bu uyarıcın çocukları olumsuz etkilememesi için uygun yönlendirmeler ve düzenlemeler yapılmalıdır (Atay ve Çelebi, 2015).

Şirin'e (2015) göre televizyon kolay ulaşılabilir medya olarak ilk sırada yer almaktadır. Çünkü televizyon izlemeyi öğrenmek kolaydır. Özel bir yetenek ve okuma-yazma becerisi gerektirmez. Etkileme gücünün daha fazla ve kuşatıcı oluşunun nedenlerinden biri budur. Bir diğeri ise görsel-işitsel, elektronik ve dijital medyadan beslenmesidir. Televizyonun kolay ulaşılabilir bir araç olması çocukların televizyon izleme alışkanlığı kazanmalarını kolaylaştırmaktadır.

Televizyon yayınlarının gün boyu sürmesi, sadece çocuklara yönelik daima çizgi film yayınlayan kanalların ortaya çıkması, kanal sayısının artması, program içeriklerinin canlı, eğlenceli ve albenili hala gelmesi çocuk televizyon ilişkisinin bağlarını sağlamlaştırmaktadır. Erkek çocuklara ve kız çocuklara yönelik hazırlanan televizyon programları da farklılık göstermektedir. Erkek çocuklara yönelik programların güç odaklıdır. Bu programlar kuvvetli kahramanlar ve onların etrafındaki karakterlerin öykülerinden oluşan içerikler söz konusudur. Kız çocuklarına yönelik programların daha çok duygulardan beslenen, kıyafet, saç, makyaj gibi gösterişin olduğu içerikler olduğu söylenebilir (Işık, Erdem, Güllüoğlu ve Akbaba, 2007).

Televizyon ruh coğrafyasının biçimlendiricisidir. O daha çok umutları fiziğe dönüştürerek inşa eder. Televizyon insanları yerine düşünerek onların hayaller kurar ya da onların düşüncelerini, hayallerini yönlendirecek işaretler verir. Böylece çağın temposunda sosyal ilişkileri hasar gören, düşünceleri bulanık, geçmişe yabancılaşan, sıkıntılı, gerilimli, sorunlu insanlar için yeni formlar üretir. Televizyon bir iletişim

aracı olsa da seyirci bu iletişimde pasif durumdadır. Program kalitesi ne olursa olsun birey televizyon karşısın da daima pasif konumdadır. Bu durum bireyler de zihin durgunluğu, anlama zorlulukları, cesaret noksanlığı, zaman israfı gibi pek çok olumsuz sonuçlar doğurmaktadır (Öztürk, 2012).

Teknoloji artık çocukları masalları medya yoluyla sunmakta; anne-babanın, büyükannenin masal anlatan sesinin yerini televizyondaki görüntüler almaktadır. Ayrıca çocukların beton bloklardan oluşan apartmanların üst katlarında büyümek durumunda kaldıkları günümüzde çocuklara ait açık alanlarını giderek daralmakta olduğu, vakit geçirecekleri ortamların da giderek kentleşmenin kurbanı olduğu da bir gerçektir. Bu durum çocuğun vakit geçirmesinde televizyonun önemini artırmaktadır. Kitle iletişim aracı olarak televizyon farklı kültürdeki insanları farklı hayatları izleyiciyle buluşturmaktadır. Günümüz çocukları televizyonun yaşamımızın her yerinde olması nedeniyle televizyonu izlemekten kendilerini alamamakta ve ondan etkilenmektedirler (Işık ve ark. 2007).

Günümüzün en tehlikeli araçlarından, evimizdeki gizli düşman televizyon insanları pasif hale getiren, insanların düşünme yeteneğini bulandıran görsel ve işitsel iletişim aracıdır. Televizyon bünyesinde birçok zararlı program barındırmaktadır. Bu programlar insanların günlük yaşamını etkilemektedir. Bireyler izledikleri zararlı programlardan, dövüslü filmlerden, korkutucu sahnelerden, cinsel içerikli dizilerden etkilenmekte ve bu etkilenme anlık olmayıp bireyin gerçek yaşamını da etkilemektedir.

2.1.2.1. 0-4 Yaş Arası Çocuk ve Televizyon

Bilginin temel kaynağı doğumla birlikte başlayan şemalardır. İlk çocukluk döneminde çocuklar basit şemalar oluşturmaktadır. Çocuklar bu şemalarla ilgili bağlantı kurmaya başlar. Çocukların bir şeylerin farkında olmadığını düşündüğümüz bu dönemde öğrenme çoktan başlamıştır. Bu dönemde çocuk “ertelenmiş taklit” sürecini yaşamaktadır. Bu çocuğun görmüş olduğu bir olayı sonradan taklit etmesi anlamına gelmektedir. Bu durum çocuğun öğrenmeye ve olayları hafızasında tutmaya başladığını göstermektedir. Bu dönem çocuk zihin gelişimi için çok önemli bir dönemdir. Beyin gelişimi her geçen gün artmaktadır. Bu dönemde çocuğun yavaş ilerleyen öğrenmesi hızlı geçişler olan televizyonla beraber aksayabilir. Bu dönemde aşırı televizyon izlemek çocuğun dikkat sürelerini azaltabilir. Çocukla aileden çok

fazla zaman geçiren televizyon onun konuşmasını, anlamasını, düzgün cümle kurmasını, sosyal becerisini geriletecektir (Çakıral, 2016).

Bu dönemde çocuk onun gülümsemesine, bakışına karşılık veremeyen, duygularını anlamayan sert ve soğuk bir cisimle karşı karşıya kaldığında çocuğun gelişimine katkı sağlayamaz. Televizyon karşısında çok fazla vakit geçiren çocuk konuşma da jest ve mimik kullanmada, sosyal etkinliklere uymada, kendisi ile ilgilen yakını ile bağ kurmada sorunlar yetersizlikler yaşayacaktır. Çocuğun sevgi ve ilgiye en çok ihtiyaç duyduğu bu dönemde televizyon karşısında vakit geçirmesi oldukça sakıncalıdır (Tümkan, 2020).

Fransa Yüksek Medya Konseyi 0-3 yaş grubu çocuklar için televizyon izleme yasağı getirmiştir. Konseyin koyduğu yasağın çocuk ve bebek kanalları içinde geçerlidir. Bu yaşta çocukların evdeki düşmanın karşısına geçmesi istenmemektedir. Televizyon izlemek 3 yaş altı çocukların zeka gelişimini olumsuz etkilemektedir. Otizm bozukluğuna neden olduğu düşünülmektedir. 0-3 yaş arasındaki çocukların beyini saniyede 30 milyon sinaps üretmektedir. Yani çocuk 30 milyon kayıt yapıyor demektir. Bu kayıt hızını yapan herhangi bir cihaz olmadığı düşünülmektedir. Muhteşem hızda kayıt yapan beyin televizyonda gördüğü her görüntüyü kaydetmektedir. Bu nokta da ne izlediği çok daha önemli olmaktadır. Çünkü araştırmalar çocuk programlarının çok fazla şiddet unsuru içerdiğini göstermektedir (Çakıral, 2016).

2.1.2.2. 4-7 Yaş Arası Çocuk ve Televizyon

Bu dönemde içerisinde televizyon çocuklar için bir araştırma statüsündedir. Sahneleri değişimi hız ve şiddet olgusunu dikkatli bir şekilde izleyen çocuk hareketlerini de buna göre gerçekleştirmektedir. Bu dönemde televizyona verilen önem giderek büyümektedir (Kandemir, 2019).

Bu dönemdeki çocukların soyut düşünme becerileri gelişmemiştir. Dolayısıyla çocuğun televizyon karşısında uzun saatler geçirmesi onun dil ve düşünce gelişimi olumsuz etkilemektedir. Somut evrede oldukları için televizyonda gördükleri her şeyi sorgulamadan gerçek kabul ederler. Özellikle çizgi filmler de gördüklerini gerçek kabul edip uygulamak isterler. Bir dönem televizyondaki çizgi filmde etkilenip uçmaya çalışan ve camdan düşün çocukların haberleri bunlara örnek olmaktadır.

Çocukların yine televizyonda bir dönem popüler olan sihir konulu bir diziden etkilenip, karşılaştığı zorluğu sihirle aşmaya çalıştıkları bilinmektedir (Çakıral, 2016).

Büyükbaybal (2007) bu dönemde vaktinin çoğunu televizyon karşısında geçiren çocukların çevresine olan ilgisi azalır. Böylece çocuk arkadaşlarıyla oyun oynamak, ailesiyle vakit geçirmek, resim yapmak, sinemaya gitmek gibi toplumsal faaliyetlerden uzaklaşır. Televizyondaki her şeyi gerçekmiş gibi kabul edip yanlış davranışlar sergileyebilir. Ayrıca uzun süre televizyon izleyen çocuk düşünme ve yorumlama yeteneğini yitirir. İzledikleri programlarda kullanılan argo sözcükleri ve yanlış ifadeleri benimser ve kendi hayatında kullanmaya başlar. Önemli konulardan biri de televizyonda izlediği şiddet içerikli görüntüleri benimseyip kendi yaşamında şiddet davranışları gösterebilir. Bu da çocuğun sosyalleşmesinde olumsuzluğa neden olmaktadır.

Şirin'e (2015) göre okul öncesi eğitim çocuğun evden okula geçişi anlamına gelir. Çocuk yeni bir çevreyle tanışır. Çocuk evdeki sıcaklığı, sevgiyi okulda bulamazsa eve geri dönmek ister. Okul öncesi kurumlarda çocuğu okula alıştırmak için bazı oltaların kullanıldığı bilinmektedir. Bu oltalardan en bilinenleri çizgi filmler, dramatisasyon, müzikli eğitimidir.

Bu dönemdeki çocuklar televizyon karakterleri algısal açıdan göze çarpan özellikleri üzerinden değerlendirir. Hayal ile gerçeği ayırt edemedikleri için hayali karakterlere gerçek hayattaki karakterler kadar ilgi duymaktadır. Üç yaşına geldiklerinde televizyondaki kişiliklere bağlılıklarını işaret eden beyanlarda bulunmaya başlarlar. Gerçek hayattaki karakterlerden daha çok hayvanlardan ya da çizgi film karakterlerinden etkilenebilirler. Ayrıca özel efektlerden de çok etkilenirler (Piotrowski, Vossen ve Valkenburg, 2013).

2.1.2.3. 7–12 Yaş Arası Çocuk ve Televizyon

Çakıral'a (2016) göre bu dönemde soyut düşünme biçimi gelişmeye başladığı için televizyonu yetişkinler gibi algılayabilmeye başlamıştır. Aile ve arkadaşlarının verdiği tepkiler önemlidir. Anne ve babasının televizyon seyrederken ki tutumları zihinsel süreci etkiler. Çocuğun hayatında okul önemli hal almaktadır. Kimlik bilincinde kıpırdanmalar yetişkin seviyesine tırmanma çabaları başlamıştır. Çocuk bu dönemde televizyonun bilgilendirici yönünü fark eder. Fakat yeterli deneyimi

olmadığı için yanlış tercihler yapabilir. Bu durum çocuğun duygusal sorunlar yaşamasına neden olabilir.

Bu yaştaki çocuk dikkatini yayınlanan programlara odaklanmaktadır. Program içeriğini giderek anlamakta ve anlamlandırmaktadır. İzlerken kendine yakın gördüğü karakteri analiz etmekte ve o karakterin yerine kendini koyabilmektedir. Bu dönemde çocuk yetişkinlere yönelik programlara daha çok maruz kalmakta, böylece psikolojik sorunlar ortaya çıkmaktadır (Özdanak, 2019).

Şirin'e (2015) göre televizyonun icadı ile birlikte bütün çocuklar televizyonlara mazur kalmaktan kendilerini engelleyemezler. Farklı yaş ve çağdaki insanların zayıflıklarına televizyon nedeniyle maruz kalırlar. Çocuklar televizyon nedeniyle yetişkinlerin çıkarıcı ve utandırıcı sırlarına, hastalıklarına, şiddet eğilimlerine, yetersizliklerine ve düzensizliklerine şahit olurlar. Günümüzde televizyon çocuğu kuşatmakta ve masumiyetlerini aşındırmaktadır. Çakıral (2016) televizyonun neden olduğu fizyolojik değişimlerle ilgili İtalya'da yapılan ve birçok çocuk dergisinde yayınlanan araştırmaya göre, bu dönemde çok fazla televizyon izleyen çocukların hormon dengelerinin bozulduğu ortaya çıkmıştır. Hipoteze göre televizyon ekranın yaydığı radyasyon, melatonin hormonunu etkileyerek ergenlik sürecini hızlandırmaktadır. Günümüzde çok tartışılan ergenlik yaşının ve cinsellik yaşının düşmesine neden olan etkenlerden biride beynin aşırı uyarılmasıdır.

1969'da yayınlanmaya başlayan "Susam Sokağı" hem eğitimciler hem de aileler tarafından oldukça beğenilmiştir. Çocuğa okulu sevdirmenin tek yolunun okulu "Susam Sokağı'na" benzetmekten geçtiğini düşünen eğitimciler vardır. Bir sınıf toplumsal etkileşim yeri olduğu halde, televizyon aygıtının önündeki mekan özel alandır. Okulda öğretmene sorular sorulduğu halde, televizyon ekranına hiçbir şey sorulmaz. Okula gitmek yasal zorunlulukken, televizyon izlemek tercihe bağlıdır. Okuldaki davranışlar terbiye kurallarına uymayı gerektirdiği halde, televizyon izlerken terbiye anlayışı yoktur. Okulda eğlence bir amaç değilken, televizyonun amacı eğlencedir. Bu ve bunun gibi programlar çocukları ne okulu nede okulla ilgili başka bir şeyi sevmeye özendirir. Bunlar çocukları televizyonu sevmeye özendirir (Postman, 2019).

Bu dönemde çocuğun program tercihleri de değişiklik göstermektedir. Örneğin 6 yaştan itibaren *Susam Sokağı* gibi yavaş ilerleyen eğitici programlara olan ilgileri

azalmakta ve daha hızlı, daha karmaşık programlar tercih edilmeye başlanmaktadır. Ayrıca aksiyon ve şiddete de ilgi duymaya başladılar. Yine bu dönemde çocuklar daha karmaşık medya karakterlerini ve daha sofistike olay öğelerini tercih ederler. Bu dönemde artan duygusal gelişim karakterlerin psikolojik özelliklerine daha fazla odaklanmalarına neden olur. Çocuklar artık psikolojik olarak özdeşleşebileceği karakterlerden hoşlanırlar. Kızlar genelde gerçek yaşam programlarına ilgi gösterirken, birçok erkek çocuk fantezi içeriklere ilgi duymaya devam eder (Piotrowski, Vossen ve Valkenburg, 2013).

2.1.3. Televizyon Dizileri

1974 yılından itibaren TRT tarafından üretilen *Kaynanalar*, *Aşk-ı Memnu* gibi dizilerle başlayan televizyonun yaygınlaşmasıyla 1980'li yıllarda *Perihan Abla* gibi dizilerle devam eden, daha çok ithal dizilerin hakim olduğu bir alan olarak gelişen televizyon dizileri, özel kanal sayısının artmasıyla ve televizyon izleyici kitlesinin genişlemesiyle 1990'lı yıllarda yükseliş göstermiştir. *Çiçek Taksi* (1995), *İnce İnce Yasemince* (1995), *Aynalı Tahir* (1997), *İkinci Bahar* (1999) gibi diziler bu dönemde öne çıkmış ve seyirciler bu dizilere ilgi göstererek yabancı dizilere olan ilgisini azaltmıştır. 2000'li yıllarda yerli dizi sayısı istikrarlı bir şekilde artış göstermiştir. Günümüzde de dizi sayısı oldukça fazladır. Bu diziler genellikle ana haber bülteninden sonra yayınlanmaktadır. Genellikle 20:00 civarında başlayıp 23:30 civarına kadar uzadığı görülmektedir (Şentürk, 2018).

TRT televizyonların da 1970-1980'li yıllarda yayınlanan *Kaçak*, *Jane Eyre*, *Aşağıdakiler ve Yukarıdakiler*, *Kökler*, *Dallas*, *Köle Isaura*, *Hanedan* gibi yayınlanan dizilerden önce çizgi romanlarla radyodaki arkası yarınlarla hayatımıza girdi ve çok sevilen birbiriyle bağlantılı bir anlatı türü oldu. Yeşilçam da yayınlanan bazı diziler kadın ve erkek figürleriyle bağdaştırıldı. Örneğin Kartal Tibet Karaoğlan, Tarkan, Cüneyt Arkın, Malkoçoğlu, Kara Murat gibi macera filmleriyle çocuk oyuncu Zeynep Demircioğlu'nun canlandığı Ayşecik filmleri ile seri formun yerli örnekleri verilmiş oldu. Bu izleyicide büyük bir ilgi uyandırdı. Bu ilgi sayesinde birçok dizi yayınlanmaya başladı. 1990'nın sonu ve 2000'li yılları da bir dizi fenomeni başlamış oldu. Reklam araları ile birlikte yaklaşık iki saat süren diziler televizyon kanallarında ana haber bültenlerinden sonraki yayın kuşağını doldurdu. Diziler Türkiye'nin akşam eğlencelerin de oldukça önemli bir yer aldı. Hemen her yayın döneminin en az bir

yayınının popülerleştığı bu yıllarda Süper Baba, İkinci Bahar, Asmalı Konak, Yedi Tepe İstanbul, Alacakaranlık, Kurtlar Vadisi, Avrupa Yakası, Yabancı Damat, Hırsız Polis Binbir Gece, Aşk Memnu, Canım Ailem, Hanımın Çiftliği, Gümüş, Hatırla Sevgilim gibi ilgi gören dizilerdendi. 2006 yılında Dubai merkezli MBC yayın kuruluşuna Gümüş ve İhlamlar Altında dizilerinin satışının yapılmasıyla ve bu iki dizinin büyük ilgi görmesiyle yerli dizi ihracatımız başlamış oldu (Çelenk, 2010).

Bir televizyon dizisinin yapımı farklı televizyon sistemlerinde farklı yaklaşımlar gerektirebilmekle birlikte, yapım aşamaları çoğunlukla aynı olmaktadır. Yaklaşım farklılığı sadece bu aşamalarda bazı sorunların yanıtlanmasında, yapım sürecine katılan kurumların yapısında ve kimliğinde kendisini gösterir. Örneğin; ABD şebeke televizyonculuğunda şebekeler işveren konumundadır. Oysa Türkiye’de TRT, hem işveren olarak kendi bünyesi dışına dizi ihale etmekte, hem de bizzat üretici olarak kendi bünyesi içinde diziler gerçekleştirmektedir (Mutlu, 1991).

En çok izlenen televizyon programlarından biri olan televizyon dizileri edebiyat, mitolojik hikâyeleri destanlar, roman, öykü, tiyatro, masal gibi anlatı türlerini harmanlayarak, teknolojinin imkânlarıyla günümüze uyarlayarak sunulan anlatı türüdür. Televizyon dizileri kapitalist sistemde bireyi eğlendiren boş zaman faaliyeti olarak değerlendirilmektedir. Günümüzde televizyon dizilerinin çok büyük yeri vardır. Televizyon dizilerinin büyük çoğunluğu kurgusal hikâyelerden oluşur. Bu hikâyeler toplumun büyük çoğunluğunun düşünce yapısına yön vermektedir. Dizi film şirketleri tarafından üretilen bu hikâyelerin birçoğu kahramanlık ve aşırı duygusallık içerir. Bu filmler toplumsal gerçekliği yansıtmaz, toplumsal gerçeklikten uzaklaşarak farklı bir formda sunulur (Karaboğa, 2016).

Devran vd. (2018), televizyon dizilerinin amacı ilgi çekici yapımlarla daha çok kişiye ulaşmak ve reklam gelirlerini yüksek tutmak. Temel amacı para kazanmak olsa da her dizi bir algı oluşturur. İşte bu nedenle dizilerin değerleri nasıl ele aldıkları ve nasıl yansıttıkları önemlidir. Dizi karakterlerinin eylem ve davranışları, iyi ve kötünün temsili, düşünme biçimleri inşa edilerek değerler oluşturulduğu görüşünü dile getirmektedirler.

Çakıral’a (2016) göre günlük tüketime sunulan diziler toplum değerleri ve algısı üzerinde ciddi oynamalara neden olmaktadır. Toplum da büyük çoğunluk tarafından

tepki gösterilecek durumlar dizilere konu olup normalleşmeye başlamaktadır. Tepki çeken konular kabul görmekte ya da tepkiler azalmaktadır. Dizilerde çok kolay bir şekilde işlenen çarpık ilişkiler, yanlış davranışlar, kaba konuşmalar, şiddet ekran karşısındaki insanı eğlendirirken aynı zamanda kabul görebilirlik düzeyini de artırmaktadır.

Tanınmış çocuk klasiklerin çoğu TV dizileri halinde izleyicilere sunulmaktadır. Böylece bu eserlere erişmenin tek yolu kitaplarını okumak olmaktan çıkmaktadır. Normalde bu kitapları okumayacak olan çocuklar da bu programları özellikle seyrederek veya kanaldan kanala atlarken tesadüfen rastlayarak kültür seviyelerini geliştirmektedirler. Ses efektlerinin katkısıyla birlikte böyle klasikleri görüntülü olarak TV'de seyretmenin özellikle küçük çocuklara daha fazla birikim sağlaması küçümsenmemesi gereken bir noktadır (Turam, 1996).

Televizyon dizilerinde genellikle aşk, kahramanlık, aile, şiddet, sağlık, hırsızlık, zenginlik, fakirlik, intihar, mafya vb. gibi sosyal konulardan ve sorunlardan oluşmaktadır. Televizyon dizileri konularını seçerken izleyici sayısını artırmayı hedeflemektedir. Dizilerdeki konu ve senaryolar toplumsal ve bireysel sorunlar çerçevesinde inşa edilir. Diziler izleyicileriyle toplumsal sorunları yansıtarak iletişim kurar. Diziler oluşturulurken izleyicinin yaş, cinsiyet, eğitim seviyesi, çalışma saatleri gibi faktörleri göz önünde bulundurur. Örneğin ev kadınlarının genelde gündüz saatlerinde, çalışan insanların ise iş çıkışı sonrasındaki zamanlarının önemli kısmını televizyon karşısında geçirdikleri göz önünde bulundurularak diziler inşa edilmektedir (Karaboğa, 2016).

2.1.4. Çocuk ve Dizi

Günümüzde çocuklar anne, baba ya da öğretmen tarafından değil de televizyon ve ekran tarafından eğitilmektedir. Televizyon karşısında çok fazla Vakit geçiren çocukların sosyal ilişkileri gelişmeyebilir. İletişim kurmada zorluk çeker ve dikkat problemleri ortaya çıkar. Bebeklik döneminde çocuğun izlediği şey eğitici içerikte de olsa televizyona çok fazla mazur kalması asosyalliğe, konuşma zorluklarına neden olabilir. Türkiye de son dönemde bir dizi patlaması yaşanmaktadır. Ancak bu diziler yetişkinler için yapılmaktadır. Diziler ne kadar masum olursa olsun çocuklar için uygun değildir. Çocuklar 12 yaşından önce dizi izlememelidir. Çünkü bunun yaş

grubuna göre farklı etkileri olmaktadır. Dizi izlemek çocuk da aşk, aile kavramlarını zedeleyebilir. Çocukların zihni çok açık olduğu için dizilerden mafya davranışlarını, şiddeti, marka merakını, aldatmayı, alışveriş kültürünü devşiriyor ve zihnini böyle yanlışlarla dolduruyor (Çoşkun, 2017).

Televizyon dünyasında yetişkinlere yönelik yapılan diziler çocuğun duygu dünyasına ve kişilik gelişimine zarar vermektedir. Diziler genellikle tüm ailenin ekran başında olduğu saatlerde ekrana gelmektedir. Çocukların dünyasında olmayan birçok kavram diziler aracılığıyla çocuklara ulaşmaktadır. Çocuklar dizilerde aşk, cinsellik, aldatma, şehvet, para, şiddet, sevgili, flört gibi yaşlarının çok üstünde duygu ve davranışlara şahit olmaktadır. Bu durum çocukların içinde bulunduğu yaş doyasıya yaşayamamasına ve çabuk büyümesine neden olmaktadır. Bu yaşanmamışlık ileride psikolojik rahatsızlıklara kapı aralamaktadır. Dizi karakterlerine baktığımızda genellikle hırslı, öfkeli, kıskanç, birbirini çekemeyen bireyler olduğunu görmekteyiz. Bu karakterlerin olaylar karşısındaki yanlış tutumları, gerçek hayatta işe yaramayacak çözüm yolları, çarpıtılmış adalet anlayışı, ahlaksız ilişkiler içinde olmaları çocuklara rol model olarak sunulmaktadır. Çocuklar örnek olarak anne-baba ve ailesini değil dizi karakterlerini örnek almaktadır. Ahlaki değerlerin ve kişilik özelliklerinin geliştiği dönem sanal karakterler ve yanlış davranışlarla gölgelenmektedir (Pedagoji Derneği, 2016).

Televizyon dizileri günlük hayatta neredeyse belirleyici konuma gelmekte ve izleyicileri kendine bağımlı hale getirmektedir. Dizilerdeki karakterlerin ilişki biçimleri, giyim tarzları, konuşma ve davranış biçimleri moda olmakta ve izleyiciler tarafından taklit edilmektedir. Örneğin yayınlanmaya başladığı günden itibaren büyük bir izleyici kitlesine ulaşan *Aşk-ı Memnu* dizisinde Bihter'in çizmesi ve kolyesi (Bihter Kolyesi) özellikle genç izleyiciler üzerinde salgın etkisi yaratmıştır. Çizme ve kolye özentinin somut biçimde yansımalarıdır. Hâlbuki bu dizilerin çocukları ve gençleri hayat felsefesi ve değer biçimleri açısından nasıl etkilediği zaman içerisinde anlaşılacaktır (Yazıcı, 2011).

Televizyonun birey ve toplum üzerindeki etkisi konulu araştırmalar oldukça fazladır. Bu çalışmaların çoğu çocuklarla ilgili çalışmalardır. Bu çalışmalar televizyon programlarının çocukları suç ve şiddette yönlendirdiğini ortaya koymuştur.

Televizyon sadece çocukları değil tüm toplumu etkilemektedir. Bu etkilenme model alma veya modelleme davranışıyla gerçekleşmektedir. Bandura çocuklar ve yetişkinlerin televizyon filmlerinden, bu filmlerdeki karakterlerin tutumlarından, davranışlarından yeni davranış biçimleri elde ettiklerine dikkat çekmiştir. Televizyon programlarından modelleme, özellikle dizi ve filmlerin başrol oyuncusunun kişilik özelliklerinin ve oynadıkları karakterlerin davranışları izleyiciler tarafından örnek alınması, davranış, konuşma, günlük yaşam tarzı açısından o karaktere benzemeye çalışması modelleme olarak söylenebilir (Erjem ve Çağlayandereli, 2006). Çocuk ve genç izleyicilerde model alma davranışı daha fazla olacağı için şiddet ve suç içerikli dizileri izlediklerinde bu dizilerde oynayan karakterlerin davranışlarını doğru ya da yanlış sorgulamadan modelleme eğiliminde olması kaçınılmaz olacaktır.

2.1.5. Oyunun Tanımı ve Özellikleri

Alan yazınına bakıldığında oyun kavramına ilişkin çeşitli tanımların yapıldığı görülmektedir. Oyun, çocukların hem boş zamanlarını değerlendirmeleri, hem akranlarıyla iletişim kurabilmeleri açısından önem taşıdığı gibi, aynı zamanda terapötik bir araç olarak da oyundan yararlanmak mümkündür (Aykara, 2018). Oyun belli bir amaca yönelik olan ya da olmayan, kurallı ve kuralsız gerçekleştirilebilen, her durumda çocuğun isteyerek ve severek yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişimin parçası ve çocuk için etkin bir öğrenme olarak tanımlanabilir (Kargı, 2007). John Dewey oyunu, sonuç gözetilmeyen bilinçsiz davranışlar olarak nitelerken; Huizinga bunu, isteyerek ve kurallı olarak belli bir zaman ve mekânda yapılan faaliyetler olarak tanımlamaktadır. Spencer'in gözünde gerekli olmayan artık enerjilerin atılması görünümünü alan oyun; Eibesfeldt'te çırağlığın aktif bir şekli, Groos'da hayatın daha sonraki safhalarına hazırlık, Mitchell ve Mason'da insanın kendini ifade etmesi, Gulick'de de yapılması istenilenin yapılması şeklinde tanımlanıyor. Oyunun en önemli olan ana unsurları Patrick'in tanımında yer alıyor: Özgürce ve kendiliğinden yapılan faaliyetler (Ergün, 1980).

Birçokları kişinin zihinsel ve bedensel enerji fazlasını, tek başına veya başka bireylerle yapacağı oyunlar aracılığıyla atacağı fırsatlar olarak görürken, kimileri oyunu; boşalmanın, eğlenmenin, başkalarıyla beraber olmanın, kendini geliştirmenin bir yolu ve fırsatı olarak görür. Buna ilave olarak bireylerin serbest zaman alışkanlıklarının ve büyüklük döneminde göstereceği davranışların oluşmasında

çocukluk döneminden başlayarak deneyimlediği yaşam süreci, ebeveynler ve diğer büyükler ile ilişkileri oynadıkları oyunlar üzerinde oldukça etkili ve belirleyicidir (Ardahan, 2018).

Oyun, çocuğun kendi içinde olduğu kadar dış dünya ile iletişim kurmasına yardımcı olan önemli bir etkinliktir. Oyun yoluyla dünyayı tanıyan, deneyim kazanan, çevresini algılayan çocuk, gelecekteki yaşamına da oyun yoluyla hazırlanmaktadır. Oyuna duyguları, duyuları ve bedeniyle katılan çocuk oluşturduğu dil ile dış dünya işle iletişim kurmaktadır. Çocuk oyun aracılığıyla dünyayı yeniden kurgular, kendisi olur, başkası olur, başka rollere bürünür (Kuyumcu, 2007). Oyun, çocuğun kendi içinde olduğu kadar dış dünya ile iletişim kurmasına yardımcı olan önemli bir etkinliktir. Oyun aracılığıyla dünyayı algılayan, tanıyan ve deneyim kazanan çocuk, gelecekteki yaşamına da oyun yoluyla hazırlanır. Oyuna duyguları ve bedeni ile katılan çocuk oluşturduğu dil ile yine oyun sayesinde dış dünya ile doğrudan iletişim kurar. Kendi cümleleri ile kuralları belirler. Oyun aracılığıyla çocuk, dünyayı yeniden kurgular, kendisi olur, başkası olur, başka boyutlara geçer. Zamanı geri çevirebilir, yavaşlatabilir, önemli anları durdurabilir, inceleyebilir, hızlandırabilir. Kısacası oyun tamamen çocuğun dünyası ile ilgili, ona ait bir etkinliktir (Kuyumcu, 2007).

Oyunun çocuğun fiziksel, zihinsel, dil, motor, sosyal-duygusal gelişim alanlarını destekleyici bir etkisi vardır. Yetişkinler tarafından boşa geçen zaman olarak görülen oyun, çocuğun kendini, duygularını ifade edebildiği, yeteneklerini geliştirebildiği, yaratıcılığını kullandığı ve eğlendiği bir etkinliktir. Kısacası oyun çocuk için en etkin ve kalıcı öğrenme ortamıdır. Çocuk için bu kadar önemli olduğunu ifade ettiğimiz oyun; çocuğa araştırma, gözlem yapma, keşfetme, yeni beceriler geliştirme ve başarısızlık endişesi duymadan istediği kadar deneme yapma fırsatı verir. Ayrıca çocuk arkadaşlarıyla oyun oynayarak; paylaşmayı, yardımlaşmayı, işbirliği yapmayı, sıra beklemeyi, sorumluluk almayı, kurallara uymayı, başkalarının hakkına saygı duymayı ve kendi hakkını korumayı ve empati yapmayı öğrenir. Oyun esnasında bazen lider bazen ise dışlanan çocuk olabilir. Oyun çocuğa problem durumlarla baş etmeyi öğretir. Çocuk oyun oynayarak hayatı öğrenir. Oyun sadece okul öncesi dönem çocukları için değil ilköğretim çağı çocukları için de önemlidir. Çocuk oyun ile öğrenmenin yanı sıra enerjisini boşaltır ve rahatlar (Sığırtmaç, 2011).

Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile "alışılmış hayattan "başka türlü olmak" bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyet olarak tanımlanabilir. Oyunun anlam bakımından zengin bir işlev vardır. Oyunda, yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsur " oynamaktadır". Her oyun bir anlam taşır (Huizingza, 2006).

Özer vd.'e (2006) göre oyun, insanların bedensel ve zihinsel gelişimine katkıda bulunan, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştirmek amacıyla kendine özgü belirli kurallara sahip, gönüllü katılım olan bir etkinliktir. Yine oyun, çocukların sosyal uyum, zeka ve becerisini geliştiren, belirli bir yer ve zaman içerisinde, kendine özgü kurallarla yapılan, sadece eğlenme yolu ile dinlenmelerini sağlayan eğlenceli bir etkinlik olarak tanımlanabilir. Çocuğun hayatı, canlılığı, dünyayı tanınması, varlığı ve her şeyi oyundur. Oyun, çocuğun isteklerini, amaçlarını anlatan, toplumsal hayata hazırlayan en etkili araçlardan biridir.

Oyun daha önce yanlışlığı düşünülmemiş akılcı yollara çoğu zaman şüphe ile bakılabilen, keşif duygusunun peşine takılarak mekanikliği reddeden, aslında irrasyonel bir eylemdir ve insanın yaşımı, evreni, doğayı öğrenmekte kullandığı ilk etkinlik olarak tanımlanır. Oynanan her oyun kendi içinde bir döngüye sahiptir. Hayatın döngüsü olduğu gibi oynanan oyunun da döngüsü vardır. Dünyaya uyum sağlamamızı ve yeni öğrenme deneyimleri yaratmamızı sağlayan oyun bizler için büyük gereksinimdir. Yeni bir şeyin oluşturulmasının önünü açanda bu gereksinimdir (Akgül, 2019).

2.1.6. Oyun Kuramları

Oyun dinamik bir süreç olarak içerisinde kendiliğindenlik, ilgi ve eğlence bulundurur. Oyun üzerine ilk kuramlar 19.yüzyılın sonlarına doğru ortaya çıkmaya başlamıştır (Özdoğan, 2014). Oyun kuramları ile ilgili literatür tarandığında, kuramlar üç başlık altında toplanabilir. Bunlar: Klasik Oyun Kuramları, Dinamik Oyun Kuramları ve Diğer Oyun Kuramlarıdır (Kadim, 2012).

2.1.6.1. Klasik Oyun Kuramları

Klasik oyun kuramı genel olarak 19.yüzyılın sonlarında ve 20. yüzyılın erken dönemlerinde esas olarak çocuk oyunlarının itici güçlerine, fiziksel ve içgüdüsel

yönlerine bakmaktadır (Verenikina, Harris ve Lysaght, 2003). Klasik oyun kuramlarını dört temel başlık altında açıklayabiliriz.

2.1.6.1.1. Fazla Enerji Kuramı

Bu kuramın temsilcileri Friedrich Schiller (1759-1805) ve Helbert Spencer (1820-1903)'dir. Bu kuram Schiller ve Spencer kuramı olarak da adlandırılmaktadır. Bu kurama göre, her yaştan canlının gereksinimlerinin giderilmesi için bir miktar enerjiye ihtiyaç vardır. Bu gereksinimler çoğaldıkça daha fazla enerjiye ihtiyaç duyulur. Fazla enerji bireyde rahatsızlık yaratır. Bu rahatsızlıktan kurtulmak için oyuna ihtiyaç duyar ve enerjisini oyun oynayarak dışa aktarır (Poyraz, 2003).

Fazla enerji kuramı insanların iş ve hayatta kalmak için sınırlı düzeyde enerjiye ihtiyaçları olduğunu ileri sürer. Çocuklar iş ve hayatta kalmak gibi faaliyetlere çok fazla katılmadıkları için yetişkinlerden çok daha fazla enerjiye sahip olurlar. Bu nedenle yetişkinlerden daha fazla oyun oynama eğilimindedirler. Oyun oynayarak fazla enerjiyi boşaltıp vücutlarını dengede tutarlar (Verenikina vd., 2003).

Bu kurama göre çocuk vücudunda bulunan fazla enerjiyi oyun aracılığıyla dışarı aktararak rahatlar. Çocuk hareketli oyunlar sayesinde enerjisini boşaltarak günlük aktivitelere daha çok odaklanabilir.

2.1.6.1.2. Rahatlama ve Dinlenme Kuramı

Bu kuram Moritz Lazarus (1824-1909) tarafından ortaya atılmıştır. Kuram daha sonra George Thomas White Patrick (1916) tarafından desteklenmiştir. Literatürde canlanma, dinlenme, eğlenme, yineleme ya da yeniden yaratma kuramı olarak da adlandırılır (Kadim, 2012).

Bu kurama göre günlük hayattaki zorlayıcı etkinlikler, insanı bedenen ve zihnen yıpratmaktadır. Bunun sonucunda ise dinlenme ve uyku ihtiyacı hissedilir. Gerçek dinlenme ise insanın normal hayattaki yaşamsal görevleri dışında başka etkinliklerle uğraşmasıyla olur. Kişi, kendini bu şekilde yeniler. Bu kuramın savunucusu olan Moritz Lazarus, yorucu bir çalışmanın ardından vücudun belli bir dinlenme etkinliğine ihtiyacı olduğunda oyun oynandığını belirtmiştir (MEB, 2009).

2.1.6.1.3. Öncül Deneme Kuramı

Bu kuramın kurucusu filozof Gross'tur. Bukurama oyun içgüdüsel olduğunu ve her canlının kendi türünün doğal yaşam savaşı için bir ön alıştırma niteliğinde olduğunu savunur. Oyunun gelecek yaşam için bir ön hazırlık ve alıştırma olduğunu savunan Gross'a (1898) göre çocuk yaşam için gerekli olan bilgi ve becerileri oyun içinde deneyerek öğrenirken bilinçlenmeye başlar. Çocuklar büyüyüp geliştikçe oynadığı oyunlar da farklılaşır ve gelişir (Erşan, 2011).

Gross, oyunun çocukların yetişkin olarak onlara hizmet edecek zihinsel ve fiziksel kapasitelerini geliştirdiğini savunur. Bu kuramın önemi, kısmen Gross'un fiziksel oyun dışındaki oyun türlerine odaklanmasına dayanır. Örneğin Gross, çocukların yetişkin rollerini ve etkinliklerini canlandırmasını şu anda rol yapma oyunu, hayali oyun veya yaratıcı oyun olarak adlandırdığımız şeyi değerlendirir. Bu kuramın önemi, oyunun çocuklar için entelektüel veya bilişsel faydalarının dikkate alınmasında yatmaktadır (Verenikina vd., 2003).

2.1.6.1.4. Tekrarlama Kuramı

Bu kuram Stanley Hall (1846-1924) tarafından ortaya atılmıştır. Kuram kaynaklarda tekraralama-rekapitülasyon kuramı, bağlantı kuramı ya da özetleyici kuram olarak da adlandırılmaktadır (Kadim, 2012). Bu kuram öncül deneme kuramına karşı oluşturulmuştur. Bu kurama göre, oyunla gelecekteki davranışlar arasında hiçbir ilgi kurulamaz. Oyun kalıtım yoluyla gelen ilke ve gereksiz davranışların organizma tarafından reddedilmesidir. Oyun insanın kendisini ilkel etkinliklerden kopararak çalışmaya hazırlamasıdır. Bu kurama göre çocuk, yaşam deneyimlerini tekrarlamaktadır. Tekrarlarla birlikte insanın geçirdiği evrim içindeki kültürel aşamalar çocuğun gelişimine paralel olarak oyunda ortaya çıkmaktadır. Bu görüş günün yaşam şartlarında görülen farklılıkları açıklamaya yeterli olmayıp yaratıcılığa ve yeniliğe yer vermemektedir (Koçyiğit vd., 2007).

MEB'e (2009) göre Stanley Hall'a göre birey; hayatı boyunca daha önce kendi türünün, ırkının geçirmiş olduğu gelişme seyrinin aynısını geçirir. Tekrarlama kuramına göre oyunla gelecekteki davranışlar arasında hiçbir ilişki kurulamaz. Oyun yoluyla, ırkın geçmişindeki davranışlar arasında ilişki söz konusudur. Hall, bu

kuramında evrim kuramından yola çıkmıştır. Çocuk, oyunda insan ırkının evrim sürecinde geçirdiği devinimsel ve ruhsal aşamaları tekrar yaşar.

Hall, oyunda evrimsel geçmişimizi yeniden yaşadığımızı iddia etti. Örneğin, çocuklar tırmanarak ve sallanarak evrimin 'hayvan aşamasını' canlandırırlar. Tekrarlama teorisi ayrıca, oyunun çocukların içgüdülerini ifade etmeleri için araçlar sağladığını iddia ederek içgüdü kavramından da yararlanmaktadır. Örneğin, çocukların kavga oyununa katılımı, bir yetişkin olarak kavga etme dürtüsünü zayıflatır ve bu nedenle, çocuk olgunlaştıkça bu davranış kaybolur (Verenikina vd., 2003).

2.1.6.2. Dinamik Oyun Kuramları

2.1.6.2.1. Psikoanalitik Oyun Kuramı

Sigmund Freud'un ve Eric Ericson'un kişilik gelişimi kuramlarından yola çıkarak çocuğun geçirdiği kişilik ve psiko-sosyal gelişim evrelerini ve psikolojik ihtiyaçlarını temel alan kuram olarak tanımlanmaktadır. Psikoanalitik kurama göre oyun hoş olmayan deneyimlerin tekrarlandığı ve bu yolla çocuğun olaylara egemen olduğu bir faaliyet olarak açıklanmaktadır. Başka bir deyişle oyun zor olaylar ile karşılaştığında organizmanın rahatlaması ve deneyim kazanmasını sağlayan bir denge unsurudur (Erşan, 2011).

Freud'a göre çocuk oyunları rastgele veya şans eseri değildir. Oyunlar, bireylerin farkında olduğu ya da olmadığı duygularını açıklamaktadır. İnsanların duyguları, istek ve arzuları oyunda, düş ve fantezilerde ortaya çıkar. Çünkü oyun sırasında bir denetim ya da eleştiri yoktur. Freud'a göre benliğin gelişmesi ve mantıksal düşünmenin başlaması ile oyun son bulur. Akılcılık ve eleştirel düşünce gelişimi sonucunda çocuk oyundan uzaklaşır. Çocuk, oyunda yetişkin rolünü üstlenerek hayal içinde kazandığı duygularını gelecekte kullanmak üzere saklar (MEB, 2009).

Psikoanalitik kurama göre oyun çocuğun rahatsız edici hareketle baş edip ona egemen olmasına neden olur. Bu baş edebilmeyle haz duygusu gelişir. Bu kurama göre oyun iyi olmayan şeylerin tekrarlandığı ve bu yolla çocuğun olaylara egemen olduğu bir faaliyet olarak tanımlanabilir. Diğer bir ifade ile çocuğun zorluklar karşısında deneyim kazanması olarak açıklanabilir (Baykoç Dönmez, 1992).

2.1.6.2.2. Bilişsel (Zihinsel) Oyun Kuramı

Piaget'in oyun kuramı ise bilişsel gelişime dayanmaktadır. Piaget oyunu yapısal olarak ele almıştır. Piaget'e (2000) göre oyun; insan davranışlarında bulunan ve çocuğun bilişsel gelişimini destekleyen bir unsurdur (Kılıçoğlu, 2006).

Piaget, zihin gelişiminde olduğu gibi, oyun gelişimini de çeşitli aşamalar gösteren belirli dönemlere ayırmıştır. Oyun ve zihin gelişimi arasındaki ilişkinin önemini vurgulayan Piaget, yaşam boyu yaklaşımı ile oyunun gelişimini 3 dönemde tanımlamıştır. Bunlar sırasıyla;

Duyu Motor Dönemde Alıştırıcı Oyun (0-2 yaş): Bu dönem tamamen fiziksel davranışlara bağlı olarak çocukluğun ilk evresidir. Alıştırıcı oyun, 0-2 yaşlar arası dönem olup bakma, emme, elleri açıp kapama gibi bedenini ve çevresini keşfetmeye yönelik duyu-motor gelişime bağlı oyun davranışları vardır ve bunlar tekrarlanmaktadır.

Sembolik (Simgesel) Oyun Dönemi (2-11 yaş arası): Çocuk nesnelere ilişkin ilişkilerde onları zihinde canlandırabilmesi ile nesnelere tüm evrenini ve aralarındaki ilişkiyi simgeleyebilmektedir. Bu dönemde gerçekte olan önemli olayları oyunda kullanan çocuk, bu olayların oyunda gerçeğe uyma zorunluluğu olmadığı için, değişikliğe uğrar. Simgelemeye doğru gidilir.

Kurallı Oyun Dönemi (11-12 yaş sonrası): Zihinsel işlevlerin ileri düzeyde olduğu dönemdir. Bu dönemde oyun kadar oyunun kuralları da önemlidir. 11-12 yaş döneminden sonraki gençlik, yetişkinlik ve yaşlılık dönemlerinde de kurallı oyun özellikleri görülmektedir (yetişkinlikte iskambil, satranç, spor oyunları gibi). Piaget'in gelişimci görüşlerine göre, oyun yaşam boyu süren gelişim ve öğrenme sürecidir (Koçyiğit vd., 2007).

Piaget, oyun gelişiminin saf bireysel süreçlerden ve doğuştan gelen özel sembollerden, toplumsal oyuna ve ortak sembolizme doğru ilerlediğini belirtmektedir. Oyun, çocuğun zihinsel yapısından kaynaklanarak ancak bu yapı tarafından açıklanabilir. Oyun, özümlemenin uyum sağlamadan farklılaşması ile başlayan bir etkinlik biçimidir ve özellikle özümleme kendi başına işlevde bulunabildiği zaman ortaya çıkar. Dolayısıyla, -miş gibi oyun, çocuğun, geçmiş yaşantılarını, egonun gerçekliğe boyun eğmesi için değil doyuma ulaşması için bastırmasını sağlar. Bu bakımdan, oyun, gerçekliği nesnel olarak kavrama gereksiniminden çok, sempatik ve yumuşak bir biçimde anlama gereksinimini yansıtmaktadır (Nicolopoulou, 2004).

2.1.6.3. Diğer Oyun Kuramları

Bu bölümde klasik kuram ve dinamik kurama dahil olmayan araştırmacıların kuramları açıklanmaya çalışılacaktır.

2.1.6.3.1. Helanko'nun Sistem Kuramı

Helanko (1958) oyunu birey ile çevresi arasında bir ilişki olarak görmektedir. Birey ve çevresi bir sistem oluşturmaktadır. Birey oyunda nesneyi serbestçe seçmektedir. Oyun ve oyun davranışı denilebilmesi için, hiçbir zorlama olmadan birey kendi oyun arkadaşını ya da oyun faaliyetini seçebilmelidir. Bir davranışın oyun olarak nitelendirilebilmesi için “serbest seçim” ve rahatsız edilmeden bu seçilen nesne üzerinde dikkatin toplanmış olması gerekmektedir (Özdoğan, 2014).

2.1.6.3.2. Bateson'nun Oyun Kuramı

MEB (2009) Bateson, Vygotsky gibi oyun ve iletişim arasında bir ilişki olduğunu savunur. Ancak oyundaki iletişimin tam iletişim değil, yarı iletişim olduğu görüşündedir. Sosyal oyunlarda kişiler, davranışlarının gerçek olmadığını, sadece oyun olduğunu iletmek zorundadır. Bu iletimdeki başarısızlık, oyunun amacının yanlış anlaşılmasına ve sosyal uyumsuzluğa neden olur.

Bateson'a göre öğrenilen yarı iletişim yoluyla rolleri biçimlendirme ve tekrar biçimlendirme yeteneği kazanılmaktadır. Bateson bireyin belirli rolleri öğrenemediğini öğrendikleri ölçüsünde rol yaptıklarını savunmaktadır (Doğanay, 1998).

2.1.6.3.3. Berlyne'in Heyecan Arama Kuramı

Berlyne (1960) genel bir davranış modeli olan “heyecan arama” kavramını ortaya koymuştur. Berlyne'e (1960) göre hareketsiz durma, organizmanın tabii durumu değildir. Organizma devamlı aktif olarak çevresi ile etkileşim içindedir (Özdoğan, 2014). Berlyne içsel olarak hizmet edilen motivasyonun sinir sistemini etkilerken, genel uyarılmışlık düzeyi azaltılmakta, oyun yeni şeyler ortaya çıkartarak uyarılmışlık düzeyini arttırmaktadır (Doğanay, 1998).

Bu yaklaşıma göre oyun, keşfetme davranışlarına bağlıdır ve uyarılma durumlarının dengelenmesidir. Berlyne'e (1960) göre hareketsiz durmak,

organizmanın doğal yapısı değildir. Oyunda görülen uyarılma mekanizması, organizma tarafından kontrol edilerek işlem sonunda haz duygusunun ortaya çıkmasını sağlar. Bu kuram, bize oyun süreci içinde çocuk davranışlarının nedenini açıklar. Örneğin çocuk bisiklete binmekten tedirgin olabilir. Fakat buna rağmen bisiklete binmeyi ister ve bu davranışı tekrarlar. Bu durum, çocuğun içten gelen uyarılması durumudur (MEB, 2009).

2.1.6.3.4.Sutton-Smith'in Oyun Kuramı

Oyun ile ilgili birkaç kuram ortaya koyan Sutton-Smith, kurallı oyunlarda kültürün etkisini inceleyen ilk kuramcılardandır. Sutton-Smith, oyunlarda tarihsel faktörlerin önemini vurgulamıştır. Daha sonra ise oyunculara dikkati çekerek, oyuncakların oyun malzemeleri olmalarının yanı sıra kültürel ürünler olduklarını da vurgulamıştır. Piaget'nin oyunda yenilik üretmenin bozucu olduğu görüşüne karşı çıkan Sutton-Smith, yenilik üretmenin, uyumu sağlamak için yönelmelere kaynak olduğunu savunur (MEB, 2009). Sutton-Smith, 6 aylık, 9 ve 11 yaş aralığında 23 çocuk ile yaptığı araştırmada çocukların hangi yeteneği geliştirilmek isteniyorsa o yeteneklerini geliştirmeye uygun oyun ortamları hazırlandığı bulgusu elde edilmiştir (Özdoğan, 2014).

2.1.6.3.5. Vygotsky'nin Oyun Kuramı

Vygotsky'nin başlangıç noktası, küçük çocuklar belirgin bir biçimde insan işlevlerine dayanak oluşturmaya hizmet eden birçok fizyolojik ve psikolojik eğilimlerle donanmış bir biçimde doğmalarına karşın, yeteneklerinin büyük ölçüde kültürel pratikler ve kendilerini içinde buldukları topluluğun düşünce sistemleri tarafından biçimlendiriliyor olmasıdır. Diğer bir deyişle, Vygotsky, çocuğun (Piaget'in ifade etme eğiliminde olduğu izlenim olan) kabataslak bir biçimde kavramsal bir dünya yaratma durumunda olduğunu kabul etmemektedir. Aksine, çocukların, ana babalar, diğer yetişkinler ve akranları tarafından kendilerine aktarılan mevcut kültürel dünyanın kavramsal kaynaklarını benimsemeleri, bunları kendilerine mal etmeleri gerekmektedir (Nicolopoulou, 2004).

Vygotsky'nin oyun kuramı oyunun kökü ve rolüne ilişkin analizlere dayanmaktadır. Vygotsky'e göre oyun çocuğun erken çocukluk döneminde gerçekleştirilmesi mümkün olmayan isteklerine bağlı oluşmuştur. Çocuk oyun

aracılığıyla gerçekleştiremediği isteklerini düşsel olarak gerçekleştirmektedir. Oyunu önemini istek doyurma şeklinde değil daha çok düş gücünün ortaya çıkarılmasıyla açıklanmaktadır (Doğanay, 1998).

2.1.7.Oyun Çeşitleri

Oyun çeşitlerine yönelik farklı sınıflamalar mevcuttur. MEB (2009) oyun çeşitlerini karakterlerine göre, kullanılan araç gerece ve oyunun oynandığı yere göre üç grupta ele alınmıştır.

2.1.7.1. Karakterlerine Oyun Çeşitleri

Karakterlerine göre oyun çeşitleri fonksiyon oyunları, hayal oyunları ve küme oyunları olmak üzere üç grupta incelenebilir:

2.1.7.1.1. Fonksiyon Oyunları

Çocuğun ilk hareketleri, bilinçsiz ve kontrolsüz hareketlerdir. Kollarını ve bacaklarını sallar, kıpırdanıp sağa sola döner. Çocuğun bilinçsiz yaptığı bu hareketler, onun ileride yapacağı yürüme, koşma, atlama, tutma gibi doğal ve bilinçli hareketleri yapabilmesi ve organlarını kontrol altına alabilmesi için alıştırma niteliğindedir. Çocuğun bu ilk bilinçsiz ve basit hareketleri onun için oyundur. İşte onun bu ilk hareketlerine, ilk alıştırmalar ve fonksiyon oyunları denir. Bu hareketler, gerçek bir oyun karakteri taşımaz.

2.1.7.1.2. Hayal Oyunları

Fonksiyon oyunları devresi kısa sürer. Üç yaşından sonra, hayal gücüne dayanan oyunları oynamaktan hoşlanır. Oyuncakları ile konuşur, onlara canlı muamelesi yapar. Kız çocuklar, bebeklerini uyutur, mama yedirir, yaramazlık yaptığı için kızar. Erkek çocuklar ise sopadan atına biner, polis olup suçluları yakalar, bloklardan yollar, köprüler yapar.

Yaratıcılığın etkisinin büyük olduğu bu oyunlar sayesinde çocuk becerilerini geliştirir. Çocuğun hayal gücü, oyun yoluyla yaratıcı hayal gücüne dönüştürülebilir. Örneğin çocuğa anlatılan masallar dramatize edilebilir. Çeşitli renk, şekil ve ebattaki blok oyuncaklar, bebekler, kumaş parçaları, bitmiş makaralar, boş kutular hayal gücünü geliştirebilecek oyuncaklar olarak kullanılıp, çocuğun yaratıcılığını geliştirmesi sağlanabilir.

2.1.7.1.3. Küme Oyunları

Çocukların birlikte oynadıkları oyunlara grup oyunları denir. Çocukla 5-6 yaş döneminde yavaş yavaş tek başına oynamaktan sıkılıp arkadaşlarıyla oyun oynamak ister. Komşuyla ve parkta, mahallede bulunan çocuklarla arkadaşlık kurar. Anne-babalar çocukların bu isteklerini karşılaması gerekmektedir. Aksi takdirde çocuk da saldırganlık, sosyal ilişkilerde bozukluk ortaya çıkabilir.

2.1.7.2. Oynandığı Yere Göre Oyun Çeşitleri

2.1.7.2.1. Açık Hava Oyunları

Bahçe, park, okul bahçesi gibi açık ve geniş alanlarda oynanan oyunlardır. Açık havada oynanan oyunlarda daha geniş bir alan kullanılır. Çocuklar, kapalı alanlarda oynamaktan sıkılabilirler. Ayrıca iç mekânlarda oynanamayan birçok oyun, açık havada rahatlıkla oynanabilmektedir. Açık havada oynadıkları oyunlarda daha çok eğlenirler. Saklambaç, yakan top gibi oyunlar açık havada oynanan oyunlardır.

Çocukların açık havada oynadığı oyunlar zihinsel, fiziksel ve ruhsal gelişimine katkı sağlar. Çocuk açık hava da oyun oynarken kuma, toprağa, taşa, çimene dokunur ve doğayı keşfeder. Temiz hava zihnen ve bedenen daha çok gelişmesini sağlar. Çocuk açık hava da koşmalı, atlamalı, zıplamalı oyunlar oynar.

2.1.7.2.2. Salon-Sınıf Oyunları

Bu tür oyunlar kurallı ya da kuralsız serbest şekilde tek başına veya grupça oynanabilir. Ayrıca kuralları önceden belirlenmiş oyunları da salon ya da sınıflarda oynayabilirler. Erken çocukluk dönemindeki bu oyunlar üç aşamada ele alınabilir. Çocukları hareketli ve düzenlemeli oyunlara hazırlamak için oynanan oyunlar ısındırıcı oyunlardır. Basit beden hareketleri, insan- hayvan ya da taşıt taklitleri, parmak oyunları ısındırıcı oyunlara örnektir.

Kapalı alanlarda oynanan kurallı oyunları kuralları değiştirilemez. Örneğin satranç, dama, kart oyunları belirli bir süre ile ve belirli kurallara uyarak oynanan oyunlardandır.

2.1.7.3. Kullanılan Araç-Gerece Göre Oyunlar

Kullanılan araç-gerece göre oyunlar; araçta yapılan oyunlar, araçla yapılan oyunlar ve araçsız yapılan oyunlar olmak üzere üç farklı grupta incelenebilir:

2.1.7.3.1. Araçta Yapılan Oyunlar

Bir oyun aracının üzerinde ya da içinde oynanan oyunlardır. Jimnastik sırası, denge aleti, tahterevalli salıncak, jimnastik minderi, atlama kasaları ile oynanan oyunlar araçta yapılan oyunlar.

2.1.7.3.2. Araçla Yapılan Oyunlar

Bazı oyunların oynanması için materyale ihtiyacı vardır. Örneğin ip oyunları, top oyunları, hulahop oyunları ve oyuncaklarla oynanan oyunlar araç-gerece ihtiyaç duyarlar.

2.1.7.3.3. Araçsız Yapılan Oyunlar

Hiçbir araç kullanmadan oynanan oyunlardır. Saklambaç, ebelemece vb. oyunlar bu sınıflamaya girebilir. Çocukların oynadığı çoğu oyun bu şekildedir.

2.1.8. Oyunun Çocuğun Gelişimine Olan Etkileri

Çocuğun yaşam ile ilgili deneyimlerini ve becerilerini çoğunlukla oyun içinde öğrenir, kişiliği oyun sayesinde gelişir, yetenekleri oyun oynayarak ortaya çıkar. Çocuk oyun içinde düşünür, hayal kurar, fiziksel olarak hareket halindedir, planlamalar yapar ve bunları da sözlü olarak ifade eder, hareketleri ile ortaya koyar. Çocuklar bazen kendi kendine oynarken bazen de diğer çocuklarla oynarken gerçekleştirdiği davranışları ile sosyal, bilişsel, psikomotor, yönden hangi gelişim evresinde bulunduğu konusunda da ipuçları verir (Kolcu, 2014).

Oyun çocuğu eğlendirirken gelişmesine de büyük katkı sağlamaktadır. Oyun çocuğun bütün gelişim alanlarını etkilemektedir. Oyun oynayan çocuk oynamayana göre daha sağlıklı bir vucüda sahiptir ve daha çabuk gelişir.

2.1.8.1. Oyunun Çocuğun Fiziksel Gelişimine Etkisi

Oyun sırasında çocukların bazı hareketleri kas gelişiminin gelişmesine katkı sağlayacaktır. Örneğin bisiklete binme, ip atlama gibi oyunlar aynı hareketleri tekrar etmeye dayandığı için çocukların kas gelişimlerini geliştirmekte ve hızlandırmaktadır. Seçilen farklı oyunlar çocukların büyük ve küçük kas gelişimlerini etkilemektedir. Örneğin bahçe oyunlarında koşma, dengede durma, sek sek vb. çocuğun fiziksel olarak gelişimini desteklemektedir. Oyun içerisinde el-göz koordinasyonu gelişir ve çocuk kaslarını kontrol altına almayı öğrenir (Kıldan, 2001).

Oyun çocuğun büyük ve küçük motor becerilerinin gelişmesine katkı sağlamaktadır. Özellikle hareketli oyunlarda kan dolaşımı hızı normalin üzerine çıkarak, vücuduna bol oksijen girmesine katkı sağlamaktadır. Oyun vasıtasıyla enerjisini dışarı aktaran çocuk daha çabuk uykuya geçer ve beslenmesi düzene girer. Bol hareket gerektiren oyunlarda vücut ter atar. Bu sayede çocuğun bedenindeki zararlı maddeler dışarı atılır.

Bisiklete binmek, hayvan yürüyüşlerini taklit etmek, ip atlamak, tırmanmak ve top oyunları çocukta büyük kas gelişimini hızlandırır. Özellikle okul öncesi dönemde bu oyunların yanı sıra bloklarla oynama, çeşitli el faaliyetleri küçük kas gelişimine katkıda bulunur. Açık havada oynanan oyunlar sayesinde güneş ışınlarından yararlanarak D vitamini alır, oksijen ve temiz hava sayesinde iştahı artar ve daha rahat uyur. Denge oyunları, top oyunları ve benzer çalışmalar çocuğun gücünü yerinde ve zamanında kullanma alışkanlığı kazanmasına yardımcı olur (Özer, Gürkan ve Ramazanoğlu, 2006).

2.1.8.2. Oyunun Çocuğun Sosyal ve Duygusal Gelişimine Etkisi

Çocuğun sosyal ve duygusal gelişiminde oyunun etkisi oldukça fazladır. Çocuk, oyun oynayarak iletişim kurmayı sosyalleşmeyi öğrenir. Özellikle grup oyunları oynarken başka çocuklar ile iletişim halindedir. Oyunlarda kurallara uymayı, paylaşmayı, yardımlaşmayı, dayanışmayı, olumlu duygular oluşmasını ve olumsuz duygular ile baş etmeyi, empati yapmayı, benmerkezcilikten uzaklaşıp başkalarını da düşünmeyi, kazanmayı ve kaybetmeyi, kazandığında ve kaybettiğinde nasıl davranacağını bilmeyi, fedakarlığı vb. bir çok duyguyu ve eylemi öğrenir.

Çocuk oyun yoluyla akranlarıyla ilişkiler kurar. Ben merkezlikten ayrılarak, empati yeteneğini geliştirir. Oyun oynayarak çocuk etkileşim becerilerini geliştirir. Çocuk oyun oynayarak bulunduğu ortamda akranlarıyla sağlıklı sosyal ilişkiler kurabilir.

Oyun çocuk için öğrenme ortamıdır ve çocuk oynadıkça duyuları artar, yetenek ve becerileri gelişmeye başlar. Çünkü oyun çocuğun duyduklarını, gördüklerini uyguladığı, öğrendiklerini geliştirdiği bir ortam olarak tanımlanmaktadır. Çocuk oyunda kendi dünyası içindedir. Bu dünya içinde istediği gibi sınırsızca özgürlüğünü tadar, kendi koyduğu kurallar ile o dünyaya egemendir. Oyun içinde çocuk, etrafından gördükleri ile sınırlı kalmayıp onlara ek olarak kendi düşüncelerini de katarak, oyuna

kendince şekil, hareket ve canlılık verir, bundan da büyük haz ve neşe duyar. Ebeveynlerinden ve çevresinden gördüklerini kaynaştırıp, oyun ortamında kendine has kurallarıyla oyunu şekillendirir (Özer vd., 2006).

Çocuk için oyun hayatın ta kendisidir. Çocuk hayatı oyun içinde tanır. Özellikle grup oyunlarında toplumdaki yerini belirler. Çocuğun oyun oynarken karakteri biçimlenir. Oyun sonunda hem kazanmanın verdiği mutluluğu hem de kaybetmenin verdiği üzüntüyü yaşar. Oyun oynayarak büyümüş bir çocuk oyun oynamadan büyümüş bir çocuğa göre başarısızlık durumunda daha az üzüntü yaşar. Çocuk oyunlarda birçok kişiliğe bürünebilir. Bazen bebeğini sallayan bir anne, bazen hastaları iyileştiren bir doktor, bazen suçluları yakalayan bir polis olur. Çocuk bu rolleri oynarken yavaş yavaş kendi kişiliğini oluşturur ve zamanla kendisini başkalarından ayıran özelliklerin farkına varır (Kıldan, 2001).

2.1.8.3. Oyunun Çocuğun Bilişsel Gelişimine Etkisi

Oyunla büyüyen çocuk zıt kavramları, basit sınıflamaları ve sıralamaları kolaylıkla yapabilir. Çocuk küçük-büyük, hızlı-yavaş, az-çok vb. kavramları oyun sayesinde öğrenebilir. Bilişsel gelişimini oyunlar aracılığıyla geliştirebilir.

Çocuk oyunda her çeşit kavramı ve nesneyi tanıyarak, kullanma özelliklerini, görevlerini öğrenmektedir. Bu öğrenme, zihinde bir bilgi birikimi ve çalışma açısından gelişmedir. Ayrıca öğrenilen kavram ve nesnelere ifade olarak kullanılması, kelime ve dil dağarcığına katılması, ayrı bir özelliktir ve dil gelişimi sağlamaktadır. Oyun içerisinde çocuk sürekli olarak zihinsel faaliyet içerisindedir. Yani oyuna, çocuğun zihinsel antrenmanı da denilebilir. Çünkü yeni kavramları ve nesnelere tanıma ve kullanmayı öğrenen çocuk, farkında olmadan bu kavramları ve nesnelere birbiri ile mukayese ederek özelliklerini kavramaya çalışır. Oyun anında çocuk sürekli olarak düşünme, algılama, kavrama ve simgeleme gibi zihinsel yönden, soyut yetenekler açısından bir faaliyet içerisindedir (Özer vd., 2006).

Çocuk oyun oynarken ortaya çıkan problemi çözmeye çalışır. Problem çözerken sınıflama, sıralama, analiz, sentez, değerlendirme gibi zihinsel süreçleri gelişir. Büyüklük, küçüklük, ölçme, tartma, sayma, ağırlık, hacim gibi uzayla ilgili kavramları oyun aracılığıyla daha kolay öğrenebilmektedir. Ayrıca erime, donma, buharlaşma gibi doğa olaylarını oyunlar yoluyla daha rahat öğrenebilir.

Çocuklar farklı bir problemle karşılaştıkları zaman zihinleri gelişir. Oyun oynarken sürekli farklı problemlerle karşılaşır. Problemlerle karşılaşan çocuk problemi çözmek için çaba gösterecek ve böylelikle farklı çözüm yolları üretir. Öğrenme en hızlı çocuklarda olur. Beyin her zaman yeni bilgiye açıktır. Çocuğa yeni bir bilgi öğretmenin en kolay yolu oyundur. Çocuğun oyun yoluyla öğrendiği bilgiler daha kalıcı olmaktadır. Ayrıca oyun sırasında çocuğun duyuları sürekli çalıştığı için zeka ve mantık yürütmesi de gelişecektir (Kıldan, 2001).

2.1.8.4. Oyunun Çocuğun Dil Gelişimine Etkisi

İletişimin en önemli unsuru olan dil alıcı ve verici dil olarak sınıflandırılır. Çocuk oyunda dil sayesinde diğer akranlarıyla iletişim halindedir.

Sembolik oyunlar ve evcilik oyunların çocuğun dil gelişiminde etkisi oldukça büyüktür. Çocuk oyunlarda soru sormayı ve cevap vermeyi, nesnelere ve araç gereç adlarını öğrenir, yeni sözcükler öğrenir, kendini sözlü olarak anlatmayı öğrenmektedir. Çocuğun oyunda kullandığı tekerleme ve sayışmalar sayesinde akıcı konuşması gelişir. Bazı melodik oyunlar sayesinde kelimeleri ritmik olarak tekrarlar. Bu tür oyunlar da çocuğun dil gelişimine katkı sağlar.

Kıldan (2001) bazı oyunlar bilindiği üzere şarkı eşliğinde oynanır. Bunlar belli bir armoni ile sıralanır. Dolayısıyla çocuk bazı kelimelerin anlamını bilmeden telaffuz etmeye çalışır. Yanlış söylediği sözleri zamanla bu şekilde düzeltir. Oyunda öğrendiklerini de gerçek hayatta uygular. Bu sayede çocuğun konuşmasında akıcılık olur ve çocuğun kelime hazinesi gelişir. Düzgün cümleler kurar ve rahat konuşur. Düşüncelerini doğru ifade eder. Zihin gücü gerektiren soyut yetenekleri gelişir.

2.1.9. Eğitimde Oyun ve Önemi

Oyunu bir eğitim aracı haline getiren, Çocuk Bahçelerinin kurucusu Fröbel, çocuk oyunlarını insan hayatının çekirdeği olarak görüyor, insanların derinlerde olan en iyi yeteneklerinin oyun yolu ile kendini gösterdiğini iddia ediyordu. Fröbel bu alanda yalnız teorik görüşleri sürmekle kalmamış, bunları, kurduğu Çocuk Bahçelerinde de bizzat uygulamıştır. Fröbel metodunun geliştiricisi olan Montessori'de, dünyanın her tarafına yaydığı Montessori okullarında önceden seçilmiş

oyun malzemeleri içinde çocuğun hür gelişimini sağlamayı amaçlamıştır (Ergün, 1980).

Oyun çocuğun gün boyu yaşamında doğal olarak yer alan başlıca ilgili alanıdır. Öğrenme açısından ele aldığımızda ise etkin bir öğrenme ortamı olma potansiyelini bulundurmaktadır. Bunun nedeni öğrenmeye sevk eden ve sürekli öğrenme isteğini çocuğa ve bireye kazandıran motivasyonun oyun içinde en yüksek düzeyde bulunmasıdır. Çünkü çocuklar oyun oynamaktan çok hoşlanırlar. En etkin öğretim ise motivasyonun en yüksek olduğu öğrenme ortamlarında gerçekleşmektedir. Bu anlamda nitelikli oyunlar en etkin öğrenme ortamlarıdır ve bu nedenle çocuk oyunlarını oynaması için desteklenmelidir. Çocuk oyunlarını ancak çevresinde bulunan ve kendisine sunulan fırsatlar ölçüsünde gerçekleştirebilir. Eğer çevresini gerçekleştirebilmesi için yeterli fırsatları bulamazsa çevrede ilginç şeyler yoksa çeşitler çok az ise ya da merak duygusuna araştırmasına oynamasına evde ve okulda izin verilmiyorsa bu çocuk zihinsel gelişimini ve diğer alanlardaki gelişimini geliştirebileceği en üst düzeye kadar geliştiremeyebilir. Deneme, öğrenme, istek ve heyecanı büyük ölçüde söndürülmüş olabilir. Oysa oyun içinde çocukların merak duygusu, araştırma, deneme, öğrenme, istek ve heyecanları beslenir ve gelişir. Okul öncesi dönemde çocuğun en değerli kazancı öğrenmeye ilişkin bu olumlu tavır ve bu yönde gelişecek olan kendine güven duygusudur (Kadim, 2012).

Çocuk oyun aracılığıyla kendisi için gerekli olacak bilgi, beceri ve alışkanlıkları yaparak yaşayarak öğrenir. İnsanlık ilişkilerini, yardımlaşma, dayanışma, bilgi edinme, alışkanlık kazanma, yaşam rollerini anlama vb. rolleri oyun içinde kavrar, benimser ve geliştirir. Çocuk kendi yeteneklerini oyun içinde keşfeder. Oyun gerçek bir eğitim aracıdır. Erken çocukluk eğitiminde oynanan oyunlar ileriki yıllarda oyunların kuşaktan kuşağa aktarılmasına da katkı sağlar (MEB, 2007).

Okul dönemimde çocuk için oyun vazgeçilmez bir iletişim aracıdır. Oyun aracılığıyla çocuğun bütün gelişimi desteklenir. Çocuk oyunla büyür, oyunla gelişir. Ders içindeki kazanımları oyun sayesinde severek ve isteyerek öğrenir. Oyunla duygularını kontrol edebilme becerisini de kazanır. Kısacası oyun çocuğun vazgeçilmez bir ifade aracıdır.

Oyun çocuğun sadece gelişim alanlarını etkilemekle kalmaz veliye, öğretmene çocuğu tanıma imkanı verir. Çocuk oyunda duygularını olduğu gibi yansıtır ve kendini tüm açıklığıyla göstermektedir. Eğitim içinde oyun önemlidir hatta oyunun eğitimin ayrılmaz bir parçası olduğu söylenebilir. Çocukların oyun ile daha kolay öğrendikleri yapılan çalışmalarda görülmektedir. Çocuk gerek yaşam becerilerini, gerek kazanımları oyun yoluyla çok daha kolay öğretilmektedir. Bu konuda oyunları planlama, oyunlara uygun ortam oluşturma ve iyi bir oyun yöneticisi olma konusunda öğretmene büyük sorumluluk düşmektedir.

Oyun, çocuğu gerçek hayata hazırladığı gibi iç dünyasının dışa yansıtmasında da etkin bir araçtır. Çocuk yaşadıklarını, isteklerini, duygularını oyunla dışa vurur. Oyun sırasında üstlendiği rollerle dünyayı algılamaya çalışır, özdeşim kurar ve böylece kişiliği oluşmaya ve gelişmeye başlar. Oynarken edindiği bilgiler daha kalıcı ve etkilidir. Oyun, çocuğun deney yolu ile düşünmesidir ve çocuk deneyimlerini oyun yoluyla kazanır. Hayatı için gerekli bilgi, beceri ve deneyimleri oyun içinde kendiliğinden öğrenir. Bu nedenle çocukların eğitiminde en etkin yol oyundur. Oyunlar, çocuğun eğlenerek öğrenmesinde ilk basamağı oluşturur. Oyunlar, çocukları pasif durumdan aktif duruma geçirmeleri nedeniyle diğer öğrenme tekniklerine göre daha etkilidir (MEB, 2009).

2.1.10. Örtük Program ve Değer Eğitimi

Örtük Program, resmi programlar da belirtilen amaç ve yöntemlere dahil olmayan, öğrenme- öğretme sürecinde kendiliğinden ortaya çıkan bilgi, fikir ve öğrencilerin ulaştıkları nitelikler ve ders dışı, resmi olarak var olmayan bir program olarak tanımlanmaktadır (Yüksel, 2002).

Öğrencilere müfredat dışında kazandırılması hedeflenen davranışlar “Gizil Müfredat”, “Okulun Akademik Olmayan Çıktıları”, “Örtük Program” şeklinde isimlerle literatürde yerini almıştır. Örtük program, okuldaki öğretmen ve yöneticilerin davranışları, yaklaşımları, inançları, değer yargıları, okul atmosferinin niteliği, okul içi ortamın öğrencilere sağladığı yararları, yazılı olmayan kuralları, rutinleri, disiplini, otoriteye itaat etme gibi tutum ve daha birçok etkeni içeren geniş bir kavram olarak tanımlanmaktadır. Bazı eğitim bilimciler ve programcılar yelpazeyi o kadar

geniřletmiřlerdir ki okul dıřı her yařantıyı örtük program kavramının çatısı altında deęerlendirmiřlerdir (Yıldırım, 2015).

Örtük programın kapsamı oluřturan üç temel unsurdan bahsetmek gerekmektedir. Eğitim sistemi örgütsel düzenlemeleri için de okulun mimarisi, sınıf düzeni, sıraların düzeni, sınav biçimleri, okula giriş- çıkıř zamanları, klüpler, ders dıřı etkinler vb. yer almaktadır. Okul ve çevre etkileřiminde ise; okulun dięer kurumlar ve çevresi ile olan iletiřimi yer almaktadır. Öğretmen ve öğrencilerin konuları içinde ise; öğrencilerin öğretmenden beklentileri, öğretmen ve öğrencilerin birbirleri hakkındaki görüşleri yer almaktadır (Yüksel, 2002).

Bireyleri ve toplumları bir arada tutan insani deęerlerdir. Deęerin bir çok bilim dalında çeřitli tanımları olduęu bilinmektedir. Bu açıklamaların birinde “Deęer, yani bir şeyin deęeri, kendisi ile aynı cinsten olan şeyler arasında özel yeridir. Buna göre bir şeyin deęerlilięi ve dereceleri kendisiyle aynı cinsten olan şeyler arasında ki yerinden dolayı insanla olan özel ilgisi, insan için taşıdıęı özel anlamdır” řeklinde açıklanmıřtır. (Kuçuradi, 1998).

Deęerler insan hayatına yön veren kriterlerdir ve insanların davranıřlarının temelinde deęerler vardır. Eğitim ise bireylerin davranıřlarında istendik deęiřiklik oluřturma süreci olarak tanımlanabilir. Eğitim, bireyin kendi isteęi doęrultusunda davranıřlarını iyiye, doęruya ve güzele yönelmesini saęlar. Bireyin sahip olduęu deęerler onun hayatını hayata bakıř açısını, karakterini etkiler. Hayat boyu devam eden bu deęer kazanma ve kazandırma sürecine “deęerler eğitimi” denir (Yaman, 2016).

Bireylere deęerleri kazandırmada resmi programdan daha çok etkili olan program örtük programdır. Örtük program sadece okuldaki olayları kapsayan program deęildir ve birey deęerleri sadece okulda öğrenmez. Eğitim okulda, ailede, sokakta, camide, kursta her yerde devam eden bir süreçtir.Çocukların aileleri ile izledięi dizi filmler çocuęun deęerlerini ve karakterini etkileyeęi yadsınamaz bir gerçektir.

Örtük programın yazılı olmayan program olması önemsiz bir program olduęu anlamına gelmemelidir. Örtük programın öğrencilerin; siyasi, sosyal ve ekonomik kurumların isteklerine yönelik fikir geliřtirmesine katkı saęlamaktadır. Ayrıca

çocuğun ahlaki yönden gelişmesine doğruluk, dürüstlük, adalet gibi kavramların öğretiminde büyük bir katkısı olmaktadır. Dil, din, sosyoekonomik durum ayrımı yapmadan çocukları okul kültürü içinde hayata çok yönlü şekilde hazırlamak okulun en önemli görevidir. Öğretmenler, okul çalışanları ve idareciler birlikte öğrencileri hayata hazırlar. Örtük program öğrencileri ahlaki anlamda geliştirirken, toplumsal fikirlerini değiştirmede ve geliştirmede oldukça önemli bir rol oynamaktadır.

2.2. İlgili Araştırmalar

Gerek yurt içinde gerek yurt dışında yaptığım literatür araştırmasında çocukların oynadığı oyunların üzerinde dizi filmlerin yansımaları konulu çalışmaların oldukça sınırlı olduğu görülmüştür. Bu nedenle ilgili araştırmalar bölümü televizyon dizilerinin çocuklar üzerindeki etkileri konusu ele alınarak oluşturulmaya çalışılmıştır.

2.2.1.Yurt İçi Araştırmaları

Televizyon reklamlarının çocuklar üzerindeki etkileri üzerine yapılan bir çalışmada araştırmaya katılan çocukların büyük çoğunluğunun boş zamanlarını kitap okuyarak ve televizyon izleyerek geçirdikleri sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmaya katılan çocuklardan küçük yaş grubundakilerin (7-8) televizyonu eğlenmek ve yeni oyunlar öğrenmek için oynadığı bulgusuna ulaşılmıştır. Çocukların televizyon programlarına yönelik tercihleri çizgi film, dizi, müzik programlarına yönelik olmuştur. Reklamların çocukların en çok izlemeyi tercih ettikleri programlarda daha fazla olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Çocuklar izledikleri programların kahramanlarını model alıp onlar gibi olmak istedikleri için reklamların izledikleri kahramanlarla ilgili olmasını istemişlerdir (Sağlam, 1990).

Animasyonların eğitim amaçlı kullanımına yönelik yapılan çalışmada animasyonun çocukları eğlendirirken öğretmek istediğinde içyapısında olduğu görülmüştür. Birliktelik, dayanışma, sevgi gibi soyut kavramlar animasyonlar sayesinde somutlaştırılmıştır. Filmler içinde geçen konuşmalar, davranışlar v değer yargılarını benimseyen çocukların bu değer yargılarını kendi ortamlarında uygulamaya çalıştığı görülmüştür (Kaba, 1992).

Çocukların bilgisayar kullanma ve televizyon izlemelerinin kitap okuma davranışı üzerinde etkilerini belirlemeye yönelik Ankara'daki iki özel ilkokul da okulda yapılan çalışmada çocukların %55'i kitap okumama nedeni olarak televizyon

izleme ve bilgisayar kullanmayı göstermiştir. Ayrıca günde 1-2 saat televizyon izleyen çocukların iyi okuyucu olurken, 3-4 saatten fazla televizyon izleyen çocukların kitap okuma davranışı seyrek ve az şeklinde olduğu görülmüştür (Yılmaz ve Aksaçlıoğlu, 2007).

Televizyon izlemenin yaygınlaşmasıyla birlikte çocuk ve televizyon alışkanlıkları ile ilgili yapılacak çalışmalar oldukça önemlidir. Kontrolsüz televizyon izleme alışkanlığı çocuğun fiziksel, psikolojik, sosyal ve bilişsel gelişimini olumsuz yönde etkileyebilir. Çocukluk dönemi çocukların kendilerine bir model arayışı içinde oldukları dönemdir. Kontrolsüz televizyon izleme alışkanlığı, çocukların kendilerine yanlış model seçmelerine ve kişisel gelişimlerini sağlıklı olmayan temeller üzerine atmalarına neden olacağı görülmüştür (Öztürk ve Karayağız, 2007).

Televizyon dizilerin gençlerin model alma davranışı üzerindeki etkilerinin araştırıldığı bir çalışmada araştırmaya katılan her üç gençten ikisinin yerli dizilerdeki ana kahramanları model aldıkları ortaya çıkmıştır. Gençlerin dizi kahramanlarını model alırken, kahramanların fiziki yapısı ve kişisel özellikleri gençleri etkilemekte olduğu görülmüştür (Büyükbaybal, 2007).

İlkokul öğrencilerinin televizyon programlarına yönelik tercihlerinin araştırıldığı çalışmada çocukların hangi programları izledikleri, hangi kahramanları sevdiklerine yönelik sorular yer almıştır. Araştırmanın sonucunda çocukların sadece çocuk programları izlemedikleri büyük oranda yetişkin dünyasına yönelik programları tercih ettikleri görülmüştür. Çocukların izlemeyi en çok sevdikleri programların ilk sırasında % 29.4 oranıyla dizilerin aldığı görülmüştür (Cesur ve Paker, 2007).

Televizyon kanallarından TRT'nin 1. kanalının çocukların sesini duyurmakta, onların sorunlarını ve sahip olduğu hakları konu alan yetişkinlere yönelik eğitici ve bilgilendirici yayınların yeterince olup olmadığını belirlemek için yapılan bir araştırma sonucunda çocukların haklarının ve sorunlarının yoksullar, kadınlar ve yaşlılar gibi medya gündemine giremedikleri görülmüştür. Çocuk içerikli yayınlar da dahil olmak üzere çocuklara birey olarak yaklaşılmamakta, onların hak ve sorunları görmezden geldiği sonucuna ulaşılmıştır (Güler, 2009).

Sihir içerikli dizilerin çocuklar üzerinde nasıl etkisinin din eğitimi açısından incelenmesi için yapılan çalışmada 7-11 yaş arasındaki 50 çocuğa mülakat ve içerik analizi yöntemi ile bulgular elde edilmeye çalışılmıştır. Araştırmaya katılan çocukların

%50'sinin çizgi film %18'inin sihir içerikli dizilerin %30'unun ise; diğer dizi filmleri izlemeyi tercih ettiği görülmüştür. Araştırmaya katılanların %52'si Selena dizi filmi ile alakalı herhangi bir oyun bildiklerini ifade etmiştir. Bu oyunları bilen çocukların %62'si Selena dizi filmdeki gibi iyi, kötü ve yardıma muhtaç küçük kızların olduğu bir rol paylaşımı yaparak, Selena dizi filmindeki olayların canlandırılması şeklinde olmuştur. Katılımcıların %38'i ise internette Selena dizi filmiyle ilgili giydirme, makyaj yapma oyunları oynadığı bulgularına ulaşılmıştır (Torun, 2010).

Okul öncesi çocukların izledikleri çizgi filmlerdeki saldırgan içerikli görüntülerin çocukların serbest oyunları üzerindeki etkisinin değerlendirilmesi için yapılan çalışmada çocuklara biri saldırgan içerikli, diğeri eğitici içerikli çizgi filmler izleterek, oyun alanına alınmış ve serbest oyunları gözlenmiştir. Veriler içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiş. Çalışma sonucunda saldırgan içerikli çizgi film izleyen çocukların oyunun başlangıç aşamasında izledikleri çizgi filme yönelik davranışları daha çok yaptığı, saldırgan içerikli davranış rolleri canlandırırken ortaya çıktığı rol bittiğinde saldırgan içerikli davranışın ortadan kalktığı görülmüştür. Eğitici çizgi film izleyen çocukların ise oyunlarında izledikleri çizgi filme ait öğeleri kullanmadıkları ve sakin oyun oynadıkları görülmüştür (Yaşar ve Paksoy, 2011).

Çocukların gelişim süreçlerinde televizyonun etkilerini belirlemek için literatür taraması yöntemi kullanarak yapılan çalışmada Radyo ve Televizyon Üst Kurulu tarafından 2006 yılında ilköğretim çağı çocukları ile geliştirilen çalışmaların yanı sıra bir çok kitap, dergi, makale, rapor vb. incelenmiştir. Çalışma sonucunda televizyonda gösterilen şiddet içerikli görüntülerin çocuğu olumsuz etkilediği, izledikleri karakterleri kendilerine rol model aldıkları ve olumsuz davranışlar uygulayacakları bulgularına ulaşılmıştır. Televizyonun olumsuz etkilerinin yanı sıra dil gelişimine katkı sağlama, sosyalleşmesine yardımcı olma gibi olumlu etkilerinin de olduğu görülmüştür (Çamlıbel, 2012).

İlköğretim öğrencilerinin televizyon izleme alışkanlıklarına yönelik Elazığ da yapılan televizyonun çocukları üzerindeki olumlu ve olumsuz etkileri, ilköğretim öğrencilerinin tematik çocuk kanallarına bakış açıları, aileden ve çocuk kanallarından beklentileri, çocuk kanallarının yayınlarının çocuklar üzerindeki etkileri üzerinde durulmuştur. Araştırmaya katılan öğrencilerin büyük bir çoğunluğunun günde ortalama 1 ila 2 saat arasında televizyon izlediği, en çok çizgi film ve çocuk programı

izlemeyi tercih ettiđi, bunun yanında yetiřkinlere ynelik dizi filmlerin de ocuklar tarafından takip edildiđi sonularına ulařılmıştır (Dođan ve Gker, 2012).

izgi filmlerin kltr aktarımındaki rol zerine yapılan bir arařtırma Pepe adlı izgi film ele alınmıř. izgi filmde gsterilen geleneksel bu izgi filmi izleyen ocuklarla ve bu oyunları bilen bykler arasında ortak bir kltr oluřturmuřtur. Bu arařtırma sonucunda ocukların izgi filmler karakterleri ile kendilerini zdeřtirdikleri, oyunlarında izgi filmlerden esinlenerek tekerlemeler syledikleri ve oyun isimlerini izgi filmlerden setikleri grlmřtr (Trkmen, 2012).

Serhatlıođlu (2012) yaptıđı arařtırmada, beřinci sınıf đrencilerinin sosyal becerileri kazanım srecinde rtk programın iřlevini ortaya ıkarmayı amalamıřtır. Arařtırmacı alıřması iin karma arařtırma deseni kullanmıř, verilerini ise sosyal beceri deđerlendirme leđi, gzlem ve grřmelerle elde etmiřtir. Arařtırma sonucunda etkinlikler, trenler, sınıf ii genel durum, iletiřim, fiziksel yapı, gvenlik sorunları ve kavga gibi boyutlarda rtk programın okul aısından iřlevinin ortaya ıktıđı belirtilmiřtir. Sosyal beceriler, sosyal becerileri kazanma ve gsterememe nedenleri, sosyal beceri eksiklikleri gibi boyutlar đrenci bařlıđı altında ortaya ıkmıřtır. Aynı zamanda, beklenti, destekleme, model olma, iletiřim, ceza ve zaman kullanımı gibi boyutlar đretmen aısından rtk programın iřlevlerini ortaya koyduđu grlmřtr. rtk programın neminin sosyal beceriler aısından dikkate alınması gerektiđi arařtırmacı tarafından ortaya konulmuřtur.

Televizyonun geliřim ađındaki ocukların zerindeki olumsuz etkileri zerine yapılan alıřmada ocukların boř zamanlarının byk bir kısmı televizyon karřında geirdikleri ve televizyon da dizilere, filmlere ve izgi filmlere yođun ilgi gsterdikleri grlmřtr. Geliřim ađındaki ocuklar kurmaca ve gerek ayırımını yapmakta zorlandıkları iin televizyonun olumsuz etkilerine maruz kalmaktadırlar. Bu olumsuz etkilerin aza indirgenmenin ailenin sorumluluđuunda olduđu grlmřtr (Kırık, 2013).

Geleneksel oyunların medya aracılıđıyla yeniden retimi zerine yapılan bir arařtırmada popler kltrn etkisiyle geleneksel oyunlarında deđiřtiđi zerinde durulmuřtur. alıřmada geleneksel ocuk oyunlarından “Topa” oyunu ile izgi filmlerin aracılıđı ile kurgulanan “Beyblade” oyunu karřılařtırılmıř. Bu iki oyunda da ama en iyi řekilde dndrmek ve rakiplerini yenmek. Beyblade oyunun da oyuncular kısıtlanmıřtır. Topa oyununda ise; oyuncuları hayal glerine ihtiya duyarlar ve

farklı oyun çeşitleri keşfedip oynarlar. Çocuklar oyunun film, çizgi film ya da dijital bir oyun sonucu, üretilen oyun ve oyuncakların olduğu sonucuna ulaşmıştır (Özer ve Fidan, 2015).

Televizyon programlarının, çocuk ve gençlerin kültürel değer algılarına olan etkilerinin gündelik hayat çerçevesinde değerlendirilmesinin araştırıldığı çalışma Ankara merkezindeki iki ortaöğretim kurumundaki 5-6-7-8. Sınıf öğrencilerine uygulanan anket ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın sonucunda çocukların evde geçirdikleri zamanlarının büyük bölümünü televizyon izlemeye ayırdıkları, çocukların büyük çoğunluğunun kültürümüzü ve geleneklerimizi yansıtmadığı, yaşadıkları yerde sokakta oyun oynama fırsatı bulan çocukların daha az televizyon izlediği sonuçlarına ulaşmıştır (Köksal, 2015).

İlkokul öğrencilerinin televizyon izleme ve uyku alışkanlıklarının değerlendirmesi için yapılan çalışmada, araştırmaya katılan çocukların %76,6'sının uyku sorunu olduğu tespit edilmiştir. Özellikle hafta içi uzun süre televizyon izleyen çocukların uyku problemlerini daha çok yaşadıkları saptanmıştır (Öztürk, Sezer, Tezel, 2018).

Dört yaş altı çocuklarda dil gelişim geriliği görülen çocuklar ile dil gelişimi geriliği görülmeyen çocukların televizyon izlemeye başlama yaşları ve televizyon izleme süreleri karşılaştırıldığı çalışmada dil gelişimi geriliği olan çocukların bir yaşından önce televizyon izlemeye başlama ve günde üç saatten fazla televizyon izleme oranlarının daha yüksek olduğu görülmüştür (Ceran, Yılmaz , Tiftik, Sönmez ve Günbey, 2018).

Akçay (2018) Televizyon ekranıyla melezleşen çocuk oyunları adlı çalışmada çocuk oyunlarının üzerinde televizyon programlarının etkisi olup olmadığı, oyunların zaman içinde televizyon programlarından izler taşıyıp taşımadığı araştırılmaya çalışılmıştır. Çalışmanın sonucu geleneksel oyun formatının yeniden üretildiği medya dünyası ile yaratıcı yeni oyunlar ortaya çıktığı görülmüş. Çalışma da yapılan gözlemler sonucunda çocukların televizyon karşısında pasif alıcı olmadıkları dinledikleri ve izlediklerini yaratıcı şekilde yorumlayarak oyunlarına da dâhil ettikleri görülmüştür. Çizgi film ve diğer dizi kahramanları, müzikleri, hikâyeleri oynadıkları oyunlarda kendisini göstermektedir.

Demir (2018), çalışmasında sosyal medya üzerinden gerçekleşen öğretmen-öğrenci etkileşimini örtük program açısından incelemeyi amaçlamıştır. Keşfedici karma desen yöntemine kullanan araştırmacı, nitel verilerini toplamak için 32 öğretmenin ve 29 öğrencinin; nicel verilerini toplamak içinse 2046 öğrencinin bilgisine başvurulmuştur. Araştırmanın sonucunda öğrencilerin öğretmenleri ile etkileşimlerinde hem okul içi hem de okul dışı hatta sosyal medyadan da yer ve zaman farketmeksizin örtük program kapsamında öğrenmeler edindikleri bulgusuna ulaşılmıştır. Ayrıca, öğrencilerin edindikleri bu örtük öğrenmelerin sınıf içi eğitim öğretim sürecine etkisi olduğu da saptanmıştır.

Yakın geçmişte çocukların oynadıkları oyunları araştırıp oyunun zaman içindeki değişimine bakmak için yapılan bir araştırmada geçmişte grup olarak açık havada oynanan oyunların çocukların sosyal becerilerini geliştirdiği ve çocuğun bilişsel, fiziksel, dil gelişimine katkı sağladığı görülmüştür. Geçmişte çocukların kendi oyuncaklarını üretmelerinin yaratıcılığın gelişmesine katkısı olduğu bulgusuna ulaşılırken, günümüzde çocukların daha çok ev ortamında bireysel olarak ve daha çok teknolojik materyallerin kullanıldığı oyunları tercih ettiği görülmüştür (Özyürek, 2019).

3-6 yaş arasındaki çocukların televizyon izlemelerinin dil gelişimleri ve oyun oynamaları üzerindeki etkisini belirlemeye yönelik yapılan çalışmada görüşme, 5 kız 5 erkek çocuk ile gözlem yaparak bulgular elde edilmeye çalışılmış. Yapılan gözlemler ve anneler ile yapılan görüşmeler sonucunda çocukların televizyonda gördüklerini oyunlara yansıttıkları sonucuna ulaşılmıştır (Oral ve Tekin, 2019).

Televizyon dizilerinin ergenlik dönemine giren dini eğilimleri ve eğitimleri üzerine yapılan bir çalışmada, 9-14 yaş arasındaki çocukların izledikleri dizi filmler İslam dini açıdan tahlil edilmiştir. Çalışmaya katılan öğrencilerden % 85'i televizyon dizileri izlemeyi tercih ettiği ve ortaokul öğrencilerinin izledikleri dizi oyuncularıyla kendilerini özdeşlendiklerini ve oyunculara benzemeye çalıştıkları sonucuna ulaşılmıştır (Yılmaz, 2020).

2.2.2. Yurt Dışı Araştırmaları

İspanyolca ve İngilizce olarak hazırlanan bir çocuk dizisi olan "Carrascolendas"ın etkilerini ölçmek için yapılan deneysel çalışmada dizinin olumlu etkileri olduğu görülmüştür (Williams, Frederick vd., 1972).

Gündüz bakım merkezlerinde bulunan çocukların üç ile sekiz yaş aralığındaki çocukların sekiz hafta boyunca gözlemlenerek televizyon izleme, televizyon tabanlı konuşmalar, televizyon tabanlı oyun ve oyuncaklar ile giysiler yani televizyon tabanlı gözlemlenebilir davranışlara odaklanılmıştır. Araştırma sonucunda çocukların televizyon içeriğinden yararlanarak oyunlar geliştirdikleri; Batman, Bionic Man ve Woman, Donnie ve Marie karakterlerini oyunlarında kullandıkları görülmüştür (Nec, 1982).

1985-1988 yılları arasında yayınlanan Al Manaahil adlı dizi 1. Ve 4. Sınıf öğrencileri ve öğretmenleri tarafından değerlendirilmiş. Ürdün, Fas ve Tunus'ta 5000'den fazla çocuk test edilmiş.Yapılan değerlendirmede bu dizinin çocukların okuma becerileri üzerinde olumlu etkileri olduğu görülmüş.Çoğu çocuk diziyi beğenmiş ebevylerin ve öğretmenlerin dizi hakkındaki görüşleri olumlu yönde olduğu görülmüş (Murphy, 1988).

Oyuncak tabanlı televizyon programlarının ve programla ilgili oyuncakların çocuklar üzerindeki etkisinin incelendiği bir araştırmaya birinci ve ikinci sınıfa giden yüz on çocuk katılmıştır. Araştırma sonucunda oyuncak temelli çizgi film izleyip ardından oyuncaklarla oynamanın izlediği filmi daha çok taklit ettiği görülmüş. Çizgi film izlemeyle birlikte çizgi filmlerle ilgili oyuncaklarla oynama küçük çocukların hayal gücünü harekete geçirdiği görülmüştür (Greenfield vd., 1990).

Çocukların oynadığı savaş oyunlarına yönelik bir araştırmada savaş oyunları üç gruba ayrılmış. Dramatik oyunlar, savaş oyuncakları ile oynanan oyuncaklar ve çizgi filmlerden uyarlanan oyunlardır. Çocukların en çok izledikleri Örümcek Adam, Nija Kaplumbağalar, Transformers vb. çizgi filmleri oyunlarında taklit ettikleri izledikleri filmlerdeki gibi birbirlerini iterek, kovalayarak, bağırarak oyunlar oynadıkları ve bu filmlerde kullanılan materyalleri oyunlarında kullandıkları görülmüştür (Dodd, Dollins, Snyder ve Welch, 1992).

Televizyonun çocukların yeme alışkanlıklarını, fiziksel aktivitelerini ve fiziksel çalışmalarını, ders başarısı üzerindeki etkilerinin belirlemek için yapılan çalışmada 3 aylık süre boyunca 250 çocuk incelenmiştir. Araştırmada bir çocuğun haftada ortalama 18,5 saat televizyon izlediği görülmüş. Araştırma sonucunda televizyon izlemenin çocuğun yeme alışkanlıklarını bozup kilo artışına neden olduğu, fiziksel aktivitelerin

%4 oranla azaldığı, okul performansının %10 azalma gösterdiğinin, %24 oranında uyku düzeninin bozulduğu görülmüştür (Gupta, Saini, Acharya ve Miglani, 1994).

Televizyonun fantezi oyunları üzerindeki etkisini incelemek için literatür taraması yapılmıştır. Televizyon izlemenin çocukların oyun oynamaya ayırdıkları süreyi çaldıkları, oyun üzerinde etkinin izlenen programın türü ile alakalı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca eğitici programların fantastik oyunları geliştirdiği, iyi huylu şiddet içermeyen oyunların fantezi oyunu etkilemediğini ancak yüksek düzeyde şiddet içeren programları fantezi oyunu azalttığı görülmüştür (Voort ve Valkenburg, 1994).

Çocukların televizyon izlemelerinin bilişsel açısından değerlendirmek için yapılan bir araştırmada 3 yaşından önce, 3-5 yaş arasında ve 6-7 yaşlarında yani, erken çocukluk boyunca televizyon izleyen çocuklar incelenmiştir. 3 yaşından önce günde ortalama 2.2 saat, 3 yaşından sonra ortalama 3.3 saat televizyon izleyen çocuklara her gün Peabody Bireysel Başarı Testi Okuma Tanıma Ölçeği, Peabody Bireysel Başarı Testi Okuduğunu Anlama Ölçeği, Wechsler Çocuklar için Zeka Ölçeği uygulanıp daha önce yapılan çalışmaların aksine televizyonun 3 yaşından önceki çocuklar üzerinde hafif yan etkileri görülürken, 3 yaş sonraki çocuklarda yalnızca okuma tanıma becerisi üzerinde olumlu etkisi olduğu görülmüş (Christakis, 2005).

İlkokul öğrencilerinin izledikleri televizyon ve video oyunları izlemelerinin madde kullanımı ile ilişkisine yönelik yapılan araştırmada 4. ve 5. sınıf öğrencilerine anket uygulanmıştır. Yapılan araştırma sonucunda televizyon izleme izle madde kullanımı arasında ilişki olduğu görülmüştür (Armstrong, Jones and Heather, 2010).

Yaşamlarının ikinci yarısında bebekler televizyonda yayınlanan bir gösteriden canlı olarak izledikleri bir gösteriye göre daha az şey öğrenirler. Televizyonda gösterilen gösterilere tekrar tekrar maruz kalmanın televizyon taklidini arttırıp arttırmayacağını belirlemek için yapılan bir çalışmada 6, 12, 15 ve 18 aylık bebekler televizyon yayınına tekrar tekrar maruz bırakılmış ve 24 saat sonra gözlenmiş. 12 aylık bebekler televizyonda yayınlanan gösteriyi taklit ederken; 15 ve 18 aylık bebekler de böyle bir etki görülmemiş. 6 aylık bebekler de televizyon yayınlarını taklit ederken her iki durumda da iyi öğrendikleri görülmüştür (Barr, Muentener ve Garcia, 2007).

Christakis ve Zimmerman (2007) çalışmalarında 2-5 yaş arasında şiddet içeren televizyon programlarına maruz kalan çocukların 7-10 yaş arasındaki antisosyal

davranışları arasındaki ilişkiyi ortaya çıkarmak istenmiştir. Araştırmanın iki döneminde de 184 erkek ve 146 kız çocuğu ile çalışılmıştır. Bu çalışma sonucunda okul öncesi dönemde şiddet içeren programlara maruz kalan çocukların sonraki saldırgan davranışları arasında ilişki olduğu görülmüştür. Ayrıca şiddet içeren programların sadece erkek çocuklarında antisosyal davranışları ile ilişkilendirilmiştir.

Televizyonun bebek–ebeveyn ilişkisi üzerinde televizyonun etkilerini belirlemek için yapılan çalışmada, 12, 24, 36 aylık bebekler aileleri ile oyun oynarken 1 saat boyunca gözlem yapılmış. İlk aşamada arka planda televizyon arka planda açık olarak gözlem yapılmış, ikinci olarak televizyon kapalı olarak gözlem yapılmıştır. Televizyon arka planda açık iken bebek ile ebeveynin etkileşim kalitesi ve süresi azaldığı görülmüştür (Kirkorian, Pempek, Murphy, Schmidt and Anderson, 2009).

Gentile, Coyne ve Walsh (2010) çalışmalarında 430 3. ve 5. Sınıf öğrencisi ve öğretmenleri ile medya şiddetine maruz kalma ile yıl boyunca yapılan saldırgan davranışları ölçmek için anket yapılmış. Bu çalışmanın sonucunda okul yılının başında çocukların medya şiddetine maruz kalması, daha yüksek sözel saldırgan davranışa, daha yüksek fiziksel saldırgan davranışa ve okul yılının ilerleyen döneminde daha az olumlu sosyal davranışa neden olduğu görülmüştür.

Ürün tabanlı televizyon programlarının küçük çocukların rol yapma oyun gelişimini nasıl etkileyeceğine yönelik Avustralya’da yapılan bir araştırmada, okul öncesi dönemindeki çocuklara 3 farklı televizyon programı seyrettirilmiştir. Araştırma sonucunda program türünün çocukların oynadığı rol oynama oyunları üzerinde minimum etkiye rastlanmıştır. Ayrıca ürün tabanlı olan programlar ve ürün tabanlı olmayan programlar karşılaştırıldığında, aksiyon-macera içerikli programlar izleyen çocukların daha fazla taklit eyleminde olduğu görülmüş (Fletcher ve Nielsen, 2012).

Erken çocukluk dönemindeki çocukların Disney prenseslerinden etkilenme düzeylerini araştırmak için yaklaşık üç yıl boyunca etnografik çalışma yapılmıştır. Yapılan çalışma sonucunda kızların oyunlarında sadece bu prenses karakterlerini kullandıkları görülmüştür (Coyne, Linder, Rasmussen, Nelson and Birkbeck, 2016).

Kanada’da yayınlanan televizyon reklamlarının aktif oyunu mu yoksa hareketsiz oyunu mu desteklediğini anlamak ve daha çok hangi cinsiyeti hedeflediğini belirlemek için 27 kanal incelenerek yapılan araştırmada 2006 ile 2013 yılları karşılaştırılmış. Araştırmada 2013 yılında oyuncak reklamları 2006 ya göre %15 artmış. 2013 yılında

yayınlanan reklamların %88'i hareketsiz oyunu tanıtırken bu oran 2006 yılına göre %27 artış göstermiştir. Ayrıca erkekleri hedef alan daha çok hareketsiz oyuncak reklamı olduğu görülmüştür (Kent ve Velkers, 2017).

Peebles, Bonus ve Marex (2018) tarafından yapılan bir çalışmada 3-5 yaş arası 97 çocuk ile dürüstlük ile ilgili bir animasyon izletilerek öğrenme alanlarına yönelik bir deneysel çalışma yapılmıştır. Bu çalışmada animasyon izlemeden dürüstlük kavramı verilen çocukların kavramakta zorlandıkları, animasyonu izleyen çocukların ise karakterlerin duygularını ve ahlaki dersi anlamalarını kolaylaştırdığı görülmüştür.

Disney animasyon karakterlerine maruz kaldıktan hemen sonra başkalarına yardım etmeleri için ilham verip vermeyeceğine yönelik yapılan bir araştırmada deney gurubundaki çocuklara ana karakterin bir arkadaşına yardım ettiği bir Disney klibine maruz bırakılırken, kontrol grubundaki çocuklara yardım içeriği olmayan bir video izlettirilmiştir. Sonra çocukların yardım etme davranışı gözlenmiştir. Yardım eden Disney karakterine maruz kalan çocukların, bunu izlemeyen çocuklara göre arkadaşlarına yardım etme olasılığının daha yüksek olduğu ortaya konulmuştur (Leeuw and Van Der Laan, 2018).

Televizyon reklamlarının 6-12 yaş arasındaki çocukların besleme tercihleri ve diş çürüklerine olan etkisini belirlemek için Sofya'daki farklı okullarda bulunan 277 çocuğa anket uygulanmıştır. Çalışmanın sonucunda televizyon karşısında fazla vakit geçiren çocukların beslenme bozuklukları oluşarak, şekerli gıdaları daha fazla tercih ettikleri bunun sonucunda diş çürüğü yoğunluğunun daha fazla olduğu görülmüştür (Doitchinova vd., 2021).

Yurt içinde ve yurt dışında yapılan araştırmalar sonucunda ilkökul öğrencilerin izledikleri dizi filmlerin beslenme, tüketim alışkanlıkları, bilişsel ve sosyal gelişim, dil gelişimine olumlu ve olumsuz bir çok etkisi olduğu görülmektedir. Televizyonda yayınlanan reklam, çizgi film vb. programların da aynı şekilde çocukları etkilediği görülmüştür. Okuma alışkanlıklarına, okul başarı durumlarına, uyku sürelerine yönelik bir çok etkiden bahsetmek mümkündür. Ancak gerek yurt içi gerek yurt dışı literatüründe çocukların oynadıkları oyunlar üzerinde dizi filmlerin etkilerine yönelik bir boşluk olduğu görülmektedir. Yurt içinde Akçay'ın (2018) yaptığı çalışma dışında bu konuda herhangi bir çalışmaya rastlanamamıştır. Yapılan çalışmanın bu konudaki boşluğu dolduracağı ve bu konuda yapılacak araştırmalara referans sağlayacağı

düşünülmektedir. Literatürde dizi filmler ile ilgili yapılan arařtırmaların genellikle ilköğretim ikinci kademe öğrencileri ile yapıldığı görülmüştür. Bu açıdan ilköğretim ilk kademe öğrencilerinin dizi film tercihleri ve oyunlara yansımalarına yönelik olan boşluğu dolduracaktır. Ayrıca yapılan literatür taramalarında örtük programın çocukların sosyal becerilerini geliřtirmede rol oynadığı ve sosyal ilişkilerinde sosyal medyayı kullandıkları görülmüştür. Çocukların zamanlarının büyük bir bölümünü tv karşında geçirdikleri ve günlük konuşmalarında da izledikleri programların yansımaları olduğu tartışılmaz bir gerçektir. Çocuklar izledikleri programlardan, dizi filmlerden etkilenmekte onları konuşmaları, tüketim tercihleri ve oyunlarında taklit etmektedirler. Bu araştırma çocuğı olumlu ve olumsuz şekilde etkileyen dizi filmlerinde örtük program çerçevesinde değerlendirilebileceğı ve bu konudaki literatür boşluğunu doldurabileceğı düşünülmektedir.

3. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Bu bölümde araştırmanın modeli, araştırmanın evreni ve örnekleme, veri toplama araçları, verilerin analizi ve çalışma planı hakkında bilgi verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Modeli

İlkokul öğrencilerinin izledikleri dizi filmlerin oyunlara yansımaları belirlenmesinin amaçlandığı bu çalışmada, nitel ve nicel yöntemlerin bir arada kullanıldığı karma araştırma yöntemi kullanılmıştır. Karma araştırma yöntemi araştırmacının, araştırma problemini anlamak için hem nicel hem de nitel veriler topladığı iki veri bulgularını birbiriyle bütünleştirdiği ve daha sonra sonuçlar çıkardığı, sağlık, sosyal ve davranış bilimleri alanında kullanılan bir araştırma yaklaşımı olarak tanımlanmaktadır (Creswell, 2019). Çalışmada karma yöntem araştırmaları için belirlenen altı araştırma deseninden (yakınsayan paralel desen, sıralı açıklayıcı desen, keşfedici sıralı desen, iç içe karma desen, dönüştürücü desen ve çok aşamalı desen) sıralı açıklayıcı desen kullanılmıştır. Creswell (2019) sıralı açıklayıcı desenin amacının, araştırma problemine hem verilerin toplanması hem de analizi için nicel aşama ile başlayıp daha sonra nicel sonuçları açıklamak için nitel çalışmanın yürütülmesi olarak açıklamaktadır. Araştırmamızda ilkökul öğrencileri ile elde ettiğimiz nicel veriler analiz edilecektir. Bu analizlerimiz sonuçlarını açıklayamaya yardımcı olması amacıyla öğretmen velilerden nitel veriler toplayarak elde ettiğimiz verileri, nicel verileri açıklamaya yardımcı olması için kullanılacaktır.

Araştırmanın nicel boyutunda ilkökul öğrencilerinin izledikleri dizi filmlerin oyunlara yansıma düzeyini belirlemek amacıyla tarama modellerinden betimsel tarama modeli kullanılmıştır. Betimsel tarama modeli halen devam etmekte olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemektir. Araştırmaya konu olan olay kendi koşulları içinde olduğu gibi betimlenir. Betimsel araştırmada varlığını sürdüren olgular ile ilgili araştırma yapılır (Karasar, 2016). Karma araştırma yöntemi kullanılan araştırmanın nicel boyutunda “İlkokul Öğrencilerinin İzledikleri Televizyon Dizilerinin Oynadıkları Oyunlar Üzerindeki Yansıması Anketi” kullanılmıştır.

İlkokul öğretmenlerinin ve çocuğu ilkökulda öğrenim gören velilerin ve ilkökulda görev yapan öğretmenlerin, dizi filmlerin oyunlar üzerindeki yansımasına

yönelik görüşlerini almak için nitel araştırma yöntemi ve desen olarak olgu bilim (fenomoloji) kullanılmıştır. Nitel araştırma belirli bir olgu ile ilgili katılımcıların düşüncelerini sunduğu, verilerin gerçek ortalarda toplandığı, farklı bakış açıları oluşturularak farklı görüşleri karşılaştırıldığı bir araştırma yöntemi olarak tanımlanabilir (Creswell, 2017). Olgu bilim deseni farkında olduğumuz ancak ayrıntılı bir düşünceye sahip olamadığımız olgulara odaklanmaktadır. Olgu bilim bireylerin bir olaya ilişkin yaşantılarını, düşüncelerini, bunlara yüklediği anlamları araştırmayı amaçlamaktadır. Yöntemin analizinde içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. İçerik analizi verileri tanımlamaya, verilerin içinde saklı olan bilgileri ortaya çıkarmayı amaçlar. İçerik analizinde birbirine benzeyen veriler bir araya getirilerek okuyucunu anlayabileceği bir şekilde yorumlayabilmektir (Yıldırım ve Şimşek, 2018). Araştırmanın nitel boyutunda araştırmacı tarafından geliştirilen “İlkokul Öğrencilerinin İzledikleri Dizi Filmlerin Oynadıkları Oyunlara Yansıması Anketi” nitel boyutunda öğretmenlerle “İlkokul Öğrencilerinin İzledikleri Dizi Filmlerin Oynadıkları Oyunlara Yansımasına Yönelik Öğretmen Görüşme Formu” velilerle “İlkokul Öğrencilerinin İzledikleri Dizi Filmlerin Oynadıkları Oyunlara Yansımasına Yönelik Veli Görüşme” kullanılmıştır.

3.2. Araştırmanın Katılımcıları

Bu başlık altında, araştırmanın nicel boyutu için evren ve örneklem grubuna, evren ve örneklem belirlenirken kullanılan yöntem ve araştırma örnekleminin demografik özellikleri ile ilgili bilgiler içermektedir. Ayrıca araştırmanın nitel boyutu için çalışma grubunun belirlenme yöntemleri ve özellikleri açıklanmıştır.

3.2.1. Nicel Boyut İçin Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini Samsun ilinde öğrenim gören 3.ve 4. Sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Örneklemi ise 2021-2022 eğitim öğretim yılında Samsun ili ilçelerinde (Alaçam, Asarcık, Atakum, Ayvacık, Bafra, Çarşamba, Havza, İlkadım, Kavak, Ladik, Ondokuzmayıs, Salıpazarı, Tekkeköy, Terme, Vezirköprü, Yakakent) bulunan 17 resmi ilkokulda öğrenim gören ve veli izin belgesi alınan 861 3. ve 4. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Evrene yönelik örneklem çok aşamalı örnekleme yönteminden iki aşamalı örnekleme yöntemi ile belirlenmiştir. İlk olarak, belirtilen ilçelerdeki bütün resmi ilkokullar arasından gelişmiş güzel okullar belirlenmiş. Bu

belirlenen okullardan sonra okuldaki 3. ve 4. sınıf şubeleri arasından belirlenen sayıda şans ile öğrenciler saptanmıştır. Nicel boyutta araştırmaya katılan öğrencilerin betimsel özellikleri Tablo 3.1.'de yer verilmiştir.

Tablo 3.1. Nicel Örneklem Grubunun Betimsel İstatistikleri

Değişken		Frekans(N)	Yüzde(%)
Cinsiyet	Kız	473	54.9
	Erkek	388	45.1
Sınıf	3.Sınıf	399	46.3
	4.Sınıf	462	53.7
Kardeş Sayısı	Yok	78	9.1
	1	403	46.8
	2-3	340	39.5
	4 ve üzeri	38	4.4
Anne Öğrenim Durumu	Okur-Yazar değil	15	1.7
	İlkokul	196	22.8
	Ortaokul	211	24.5
	Lise	295	34.3
	Önlisans-Lisans	135	15.7
	Lisansüstü ve üzeri	9	1.0
Anne Mesleği	Ev Hanımı	674	78.3
	Memur	28	3.3
	Hemşire	24	2.8
	Öğretmen	73	8.5
	İşçi	57	6.6
	Diğer	5	.6
Baba Öğrenim Durumu	Okur-Yazar değil	9	1.0
	İlkokul	134	15.6
	Ortaokul	162	18.8
	Lise	364	42.3
	Önlisans-Lisans	171	19.9
	Lisansüstü ve üzeri	19	2.2
Baba Mesleği	İşçi	397	46.1
	Esnaf	141	16.4
	Öğretmen	72	8.4
	Memur	85	9.9
	Çiftçi	53	6.2
	Şoför	63	7.3
	Çalışmıyor	24	2.8
	Diğer	25	2.9
	Sosyoekonomik Durum	İyi	425
	Orta	256	29.7
	Kötü	9	1.0
	Çok Kötü	6	.7
Okul Başarı Durumu	Zayıf	11	1.3
	Orta	134	15.6
	İyi	306	35.5
	Çok iyi	404	46.9
Evdeki Tv Sayısı	Yok	6	.7
	1 adet	597	69.3
	2 adet	248	28.8
	3 ve daha fazla	8	.9

Tablo 3.1. görüldüğü üzere nicel boyutta uygulanan ankete katılım gösteren ilkokul öğrencilerinin 473'ü kız, 388'i erkektir. Öğrencilerin 399'u 3. Sınıfa 462'si 4. Sınıfa gittiği görülmüştür. Katılımcıları kardeş sayısı değişkenine göre incelediğimizde öğrencilerin 78'nin kardeşi yok, 403'ünün 1 kardeşi, 340'nın 2-3 kardeşi, 4 ve üzeri kardeşi olduğunu görmektedir. Anne öğrenim durumları açısından incelediğimizde 15'nin okur-yazar olmadığı, 196'sının ilkokul, 211'inin ortaokul, 295'inin lise, 135'inin önlisans ve lisans, 9'unun ise lisansüstü ve üzeri öğrenim durumuna dahil olduğu görülmektedir. Anne mesleği açısından incelediğimizde 674'ü ev hanımı, 28'i memur, 24'ü hemşire, 73'ü öğretmen, 57'si işçi olduğu görülmüştür. Araştırmaya katılan öğrencileri baba öğrenim durumuna göre değerlendirdiğimizde 9'u okuma yazma bilmiyor, 134'ü ilkokul, 162'si ortaokul, 364'ü lise, 171'i önlisans-lisans, 19'u lisansüstü ve üzeri öğrenim durumuna dahil olduğu görülmektedir. Katılımcıları babalarının mesleğini değerlendirdiğimizde, 397'sinin işçi, 141'inin esnaf, 72'sinin öğretmen, 85'inin çiftçi, 63'ünün şoför, 24'ünün çalışmıyor olduğu görülmektedir. Katılımcıları sosyoekonomik durumu açısından incelediğimizde 425'inin iyi, 256'sının orta, 9'unun kötü, 6'sının çok kötü olduğu görülmektedir. Okul başarı durumu açısından değerlendirdiğimizde ise, 11'nin zayıf, 134'ünün orta, 306'sının iyi, 404'ünün ise çok iyi olduğu görülmüştür. Evdeki tv sayısı açısından değerlendirdiğimizde 6'sının evinde tv olmadığı, 597'unun 1 adet, 248'inin 2 adet, 8'ini 3 ve daha fazla televizyonu olduğu görülmüştür.

3.2.2. Nitel Boyut İçin Çalışma Grubu ve Katılımcılar

Araştırmanın nitel boyutunda yer alan çalışma gruplarını belirlemek için amaçlı örnekleme yöntemlerinden biri olan tipik durum örnekleme kullanılmıştır. Tipik durum örnekleme evrende var olan çok sayıdaki benzer arasından genel olarak olayı ve olguyu açıklayabilecek düzeydeki bilgileri içeren durumlardır (Patton, 2005).

Araştırmanın öğretmenlerden oluşan çalışma grubunu ise; farklı kıdem, cinsiyet ve branşa sahip Samsun ili sekiz ilçesindeki resmi ilkokullarda görev yapan 61 öğretmenle oluşturulmuştur. Tablo 3.2'de öğretmenlerden oluşan çalışma grubunun özelliklerine yer verilmiştir.

Tablo 3.2. Öğretmen Çalışma Grubu Özellikleri

Cinsiyet	N	%
Erkek	36	59,02
Kadın	25	40,98
Çalışma Yılı		
10-19 Yıl	28	45,90
20 yıl ve üzeri	19	31,15
0-9 Yıl	14	22,95
Sınıf		
4.Sınıf	34	55,74
3.Sınıf	28	45,90
Branş		
Sınıf Öğretmeni	57	93,44
İngilizce Öğretmeni	3	4,92
DKAB Öğretmeni	1	1,64
Toplam	61	100,00

Öğretmen katılımcıların demografik özellikleri cinsiyet değişkenine göre incelendiğinde araştırmaya katılan öğretmenlerin %59,02'si erkek %40,98'i kadın katılımcıdan oluşmaktadır. Çalışma yılı değişkenine göre incelendiğinde %22,95'i 0-9 yıl, %45,90'ı 10-19 yıl, %31,15'i 20 yıl ve üzeri çalışma yılı olduğu görülmüştür. Sınıf değişkenine göre incelendiğinde araştırmaya katılan öğretmenlerin %45,90'ı 3. Sınıf öğretmeni, %55,74'ü 4. Sınıf öğretmeni olduğu görülmüştür. Öğretmenler branş değişkenine göre incelendiğinde araştırmaya katılan öğretmenlerin %93,44'ünün Sınıf öğretmeni, %4,92'si İngilizce öğretmeni, %1,64'ünü ise Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretmeni olduğu görülmüştür.

Araştırmanın çeşitliliğini sağlayabilmek için velilerden oluşan çalışma grubu farklı yaş, cinsiyet, öğrenim durumu, mesleklere sahip Samsun ili sekiz ilçesinde çocuğu resmi ilkokul 3. ve 4. sınıfa gitmekte olan 61 veli ile oluşturulmuştur. Tablo3.3.'de velilerden oluşan çalışma grubunun özelliklerine yer verilmiştir.

Tablo 3. 3. Veli Çalışma Grubu Özellikleri

Cinsiyet	N	%
Kadın	34	55,74
Erkek	27	44,26
Yaş		
31-39 Yaş	40	65,57
40 ve Üzeri Yaş	19	31,15
25-30 Yaş	2	3,28
Öğrenim Durumu		
Lise	27	44,26
Ortaokul	11	18,03
Lisans	10	16,39
Önlisans	7	11,48
İlkokul	6	9,84
Meslek		
Ev Hanımı	28	45,90
İşçi	13	21,31
Memur	6	9,84
Öğretmen	4	6,56
Çiftçi	3	4,92
Aşçı	2	3,28
Eczacı Kalfası	1	1,64
Hemşire	1	1,64
Esnaf	1	1,64
Askeri Personel	1	1,64
Gıda Teknikeri	1	1,64
Toplam	61	100

Veli çalışma grubunun demografik özellikleri cinsiyet değişkenine göre incelendiğinde; velilerin %55,74'ü kadın, %44,26'sı erkek katılımcıdan oluşmaktadır. Yaş değişkenine göre incelendiğinde araştırmaya katılan velilerin %65,57'si 31-39 yaşında, %31,15'i 40 yaş ve üzeri, %3,28'i 25-30 yaş arasındadır. Katılımcılar öğrenim durumu değişkenine göre incelendiğinde %9.84'ü ilkokul, %18.3'ü ortaokul, %44,26'sı lise, %11.48'i ön lisans mezunu olduğu görülmüştür. Katılımcılar meslek

değişkenine göre incelendiğinde %45'i ev hanımı, %21,31'i işçi, %9,84'ü memur, %4,92'si çiftçi, %3,28'i aşçı olduğu bilgisine ulaşılmıştır.

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada ilkokul öğrencilerinin izledikleri dizi filmlerin oyunlara yansımalarını belirlemek amacıyla araştırmacı tarafından geliştirilen “İlkokul Öğrencilerinin İzledikleri Televizyon Dizilerinin Oyunlara Yansıması Anketi”, “İlkokul Öğrencilerin İzledikleri Dizi Filmlerin Oyunlara Yansımasına Yönelik Öğretmen Görüşleri” ve “İlkokul Öğrencilerin İzledikleri Dizi Filmlerin Oyunlara Yansımasına Yönelik Veli Görüşleri” görüşme formları kullanılmıştır.

3.3.1. İlkokul Öğrencilerinin İzledikleri Televizyon Dizilerinin Oyunlara Yansıması Anketi

Araştırmanın ilkokul öğrencilerinin izledikleri dizi filmlerin oyunlar üzerindeki yansımalarını belirlemek amacıyla araştırmacı tarafından geliştirilen anket iki bölümden oluşmaktadır. Anketin birinci bölümü 10 sorudan oluşan ve araştırmaya katılan öğrencilerin kişisel özelliklerine yönelik sınıf, cinsiyet, anne-baba öğrenim durumu, anne- baba mesleği, kardeş sayısı, evdeki televizyon sayısı gibi sorular yer verilmiştir. Anketin ikinci bölümü ise araştırmaya katılan öğrencilerin izledikleri dizi filmleri ve bu dizi filmlerin oyunlar üzerindeki yansımalarını belirlemeye yönelik hazırlanan 25 maddeden oluşmaktadır. Anket formu Ek 1’de verilmiştir.

Bölüm 1- Kişisel Özellikler: Bu bölüm öğrencilerin yaşı, cinsiyeti, anne öğrenim durumu, anne mesleği, baba öğrenim durumu, baba mesleği, kardeş sayısı, gibi demografik özelliklerini içeren 10 sorudan oluşmaktadır.

Bölüm 2- Dizi İzleme Alışkanlıkları ve Oynan Oyunlar: Bu bölüm çocuğun dizi izleme alışkanlıklarını belirlemeye ve izlenen dizilerin oynan oyunlara etkisi olup olmadığını belirlemeye yönelik 3 açık uçlu soru ve 22 kapalı uçlu sorudan oluşmaktadır.

Ölçme Aracı Geliştirme Süreci

Araştırmacı tarafından geliştirilen anketi oluşturma sürecinde ilk olarak öğrenciler bir ay boyunca gözlenmiştir. Öğrencilerden alınan gözlem sonuçlarının

ardından literatür taramasının yapılarak kişisel bilgilere yönelik sorularla birlikte 45 maddelik bir madde havuzu oluşturulmuştur. Daha sonra uzman görüşleri doğrultusunda gerekli düzenlemeler yapılarak madde havuzundan 35 madde belirlenerek pilot uygulama yapılmıştır.

Ön Uygulama ve Ankete Son Şekli Verme

“İlkokul öğrencilerinin İzledikleri Dizi Filmlerin Oynadıkları Oyunlara Yansıması” adı anketin pilot uygulaması için Samsun’un tüm ilçelerinde bulunan ilkokul 3. ve 4. Sınıfta öğrenim gören 299 öğrenciye *Google forms* üzerinden ulaşılarak veriler toplanmıştır. Verilerin analizinde SPSS 20 paket programı kullanılarak analiz edilmiştir. Ankette yer alan her bir maddenin birbirinden bağımsız olarak çalıştığı ve her bir maddenin seçenek sayılarının farklı olması nedeniyle normallik testi yapılmamıştır. Anketin geçerlilik ve güvenilirliğini sağlamak için, maddeler seçenek sayılarına göre ayrılarak, madde puanları ile toplam puanları arasında korelasyona bakılmıştır. Yapılan analiz sonucu Ek 4’de verilmiştir. Analiz sonuçlarını maddeler ile toplam puanlar arasında ilişki olduğu görülmüştür ($p<0.05$). Kendall’s Tau korelasyon katsayısı incelendiğinde bazı sorularda ilişkinin zayıf olduğu görülmüştür. Ancak maddeler ankette atılmamıştır. Daha sonra grup alt ve üst %27’lik dilimlere ayrılarak, seçenek sayılarına göre alt ve üst grup ile toplam maddeler arasında bağımsız gruplar t testi yapılmıştır. Yapılan analiz sonuçları Ek 5.’de verilmiştir. Bu analize göre alt ve üst %27’lik gruplar ile toplam madde puanları arasında anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür ($p<0.05$). Korelasyon ve bağımsız gruplar t testi sonucunda bazı maddelerde ilişkinin düşük olduğu görülse de bu sorular çıkartıldığında kapsam geçerliliği daralacağı için uzman görüşü doğrultusunda maddeler ölçme aracından atılmamıştır. Anketin geçerliliği ise öğretmenlerle ve velilerle yapılan ön görüşmelerden elde edilen bulgularla ankette elde edilen bulguların paralel olmasıyla ve uzman görüşü alınarak sağlanmaya çalışılmıştır. Ölçme aracının uygulamaya konulmasına karar verilmiştir.

Asıl Uygulama Analizi

Anketin güvenilirliği için ankette yer alan maddelerin her birinin birbirinden bağımsız çalıştığı ve seçenek sayıları farklı olduğu görülmüştür. Bu nedenle ilk olarak

ankette yer alan maddeler seçenek sayılarına göre aşağıdaki Tablo 3.4’de ki gibi ayrılmıştır.

Tablo 3.4. Anket Soruları Seçenek Sayısı Tablosu

2 seçenekli sorular	4 seçenekli olanlar	5 seçenekli olanlar	6 ve daha fazlaseçenekli olanlar
5.-15.-16.-23.-24.	1.-6.-19.	3.-8.-11.-	2.-4.-7.-9.-10.-18.-20.-21.-22.-25.

Anketi güvenilirliğini belirlemek için her bir madde ile toplam maddeler arasındaki korelasyona bakılmış, $r_{jx} < 20$ 'nin altında olan maddeler için, tezin amacına doğrudan hizmet ettiği ve kapsam geçerliği bozulacağı nedeniyle uzman görüşüne başvurulmuş ve anket maddelerinde çıkarılmamış, hiçbir madde testten atılmamıştır. Sonra seçenek sayısı gözetilerek maddelerin puanları arasında yapılan alt ve üst %27’lik dilimler arasında yapılan bağımsız gruplar t testin yapılmıştır. Teste yönelik sonuçlar 2 seçenekli olanlar için Tablo 3.5’de, 4 seçenekli sorular için Tablo 3.6’da 5 seçenekli sorular için Tablo 3.7’de 6 ve daha fazla seçenekli sorular için Tablo 3.8.’de verilmiştir. Yapılan bağımsız gruplar t testinde p değeri .05’den büyük madde çıkmamış. Tüm maddelerin ayırt ediciliğinin $p < .05$ olduğu görülmüş, maddeler incelendiğinde “tek tek” yeterli ayırt ediciliğe sahip olduğu tespit edilmiştir. Bağımsız Gruplar T Testi sonucunda ankette yer alan her bir maddelerin birbirinden bağımsız çalışmakta olduğu ve seçenek sayıları farklılık gösterdiği için güvenilirlik için *Cronbach Alfa* değeri dikkate alınmamış. Bu ise maddelerin güvenilirliğinin sağlanmasında ‘iç tutarlığının’ bir göstergesi olan alt ve üst %27’lik dilimler arasındaki ayırt edicilik güvenilirlik koşulunu sağladığından dolayı yeterlik göstermektedir. Maddelerin güvenilirliğini belirlemede ayrıca ‘katılımcı teyidi de güvenilirlik için önemsenmiştir. Bu amaçla yapılan öğrenci gözlem ile elde edilen davranışsal göstergeler ve gözlemler, güvenilirliğin teyit edilebilirlik özelliğinin sağlanması için incelenmiştir.

Anketin geçerliğinin sağlanmasında; uzman teyidi/görüşü, belirtke tablosu ile görüşme ve anket verileri arasında ‘inandırıcılık’ özellikleri incelenmiştir. Ayrıca inandırıcılığın sağlanabilmesi için; öğretmen ve velilerle iletişime geçilmiş, anket verileri ile veli ve öğretmen görüşme sonuçlarının tutarlığı ve inandırıcılığı iç

geçerlilik açısından incelenmiştir. Yapılan çalışmalar sonucunda anketin geçerliği ve güvenilirliği sağlandığı için anket uygulamaya konulmuştur.

Tablo 3.5.2. Seçenekli Sorular Bağımsız Gruplar T –Testi

2 seçenekli sorular	P _j	S _J	r _{Jx}	T	P
5.Soru	1.12	.323	.454	12.477	.00
15.Soru	1.56	.497	.402	42.698	.00
16. Soru	1.35	.477	.673	85.651	.00
23.Soru	1.37	.483	.650	62.234	.00
24.Soru	1.46	.499	.453	36.588	.00

*p<0.05

Ankette yer alan İki seçenekli soruların p<0.05 olduğu için maddede ayırt ediciliklerinin olduğu görülmüştür.

Tablo 3.6.4 Seçenekli Sorular Bağımsız Gruplar T –Testi

4 seçenekli sorular	P _j	S _J	r _{Jx}	T	P
1.Soru	1.93	.759	-0.95	9.202	.00
6.Soru	1.34	.666	.508	14.432	.00
19. Soru	2.60	1.725	.343	52.434	.00

*p<0.05

Ankette yer alan 4 seçenekli soruların p<0.05 olduğu için maddede ayırt ediciliklerinin olduğu görülmüştür.

Tablo 3.7. 5 Seçenekli Sorular İçin Bağımsız Gruplar T-Testi

5 seçenekli sorular	P _j	S _J	r _{Jx}	T	P
3. Soru	2.04	1.056	.061	-14.940	.00
8. Soru	1.90	1.145	.240	30.283	.00
11.Soru	2.17	.945	.170	17.370	.00

*p<0.05

Ankette yer alan beş seçenekli soruların p<0.05 olduğu için maddede ayırt ediciliklerinin olduğu görülmüştür.

Tablo 3.8. 6 Ve Daha Fazla Seçenekli Sorular İçin Bağımsız Gruplar T-Testi

6 ve daha fazla seçenekli sorular	P_j	S_j	r_{jx}	T	P
2.Soru	4.25	.984	.043	-1.654	.099
4.1.Soru	2.06	1.319	.173	-6.150	.098
4.2.Soru	2.85	1.923	.226	-9.373	.00
4.3.Soru	5.03	1.704	.049	-6.700	.00
7. Soru	3.96	2.321	.344	-13.608	.00
9. Soru	3.32	2.369	.434	-16.652	.00
18.Soru	3.88	2.224	.283	-17.885	.00
20.Soru	3.80	1.476	.194	-10.991	.00
21.Soru	3.50	1.502	.337	-15.822	.00
22.Soru	3.89	2.425	.278	-17.305	.00
25.Soru	2.60	1.725	.436	-13.730	.00

Ankette yer alan beş seçenekli soruların iki tanesinde $p>0.05$ olduğu görülmüş ancak testin kapsamı geçerliliğini daraltacağı için uzman görüşü alınarak madde testten atılmamıştır.

3.3.2. İlkokul Öğrencilerinin İzledikleri Televizyon Dizilerinin Oyunlara Yansımalarına Yönelik Öğretmen Görüşleri

Araştırmanın nitel bölümünde veriler yarı yapılandırılmış görüşme formu ile elde edilmiştir. Görüşme formu konu ile ilgili altı adet açık uçlu sorulardan oluşmaktadır. Görüşme soruları belirlenmeden önce katılımcılarla uzun süreli bir etkileşim sağlanmıştır. Görüşme soruları hazırlanırken ilk olarak konunun amacına uygun olarak (literatür taraması yapılarak) taslak maddeler oluşturulmuştur. Oluşturulan taslak maddeler uzman görüşüne sunulurken, uzman görüşü doğrultusunda maddelere bazı eklemeler ve düzenlemeler yapılmıştır. Böylece araştırmanın inandırıcı olduğu görülmüştür. Araştırma sorularının geçerlilik ve güvenilirliğini, anlatımı ve dili açısından bir problem olup olmadığını tespit etmek üzere on öğretmen ile pilot görüşme yapılmıştır. Pilot uygulama sonucunda tekrar düzeltmeler yapılarak görüşme formuna son şekli verilerek uygulamaya konulmuştur. Görüşme soruları Ek 2’de verilmiştir.

Samsun Milli Eğitim Müdürlüğünün izni doğrultusunda 61 öğretmen ile ön görüşme yapılarak görüşme günü ve saati öğretmene bildirilmiştir. Görüşmeye katılmayı kabul eden ilkökul öğretmeni ile önceden hazırlanan görüşme soruları doğrultusunda görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Etik ilkeler doğrultusunda görüşmeden elde edilecek verilerin sadece araştırma için kullanılacağı ve kişisel bilgilerin saklı kalıp, araştırmacı tarafından korunacağı görüşmecilere bildirilmiştir. Görüşmeler çevrimiçi araçlar aracılığıyla gerçekleştirilmiştir. Her görüşmeciye görüşmenin kayıt altına alınacağı bilgisi verilip izin alınarak görüşmeler kaydedilmiştir. Görüşmeler ortalama 20-30 dakika sürmüştür. Uzman görüşü doğrultusunda ön görüşlerden elde edilen bulgular ile asıl görüşmelerden elde edilen sonuçlar ile “teyit edilebilirlik” durumları açısından benzerlik gösterdiği görülmüştür.

3.3.3. İlkokul Öğrencilerinin İzledikleri Televizyon Dizilerinin Oyunlara Yansımasına Yönelik Veli Görüşleri

Araştırmanın nitel bölümünde veriler yarı yapılandırılmış görüşme formu ile elde edilmiştir. Görüşme formu konu ile ilgili altı adet açık uçlu sorulardan oluşmaktadır. Görüşme sorularını oluşturmak ilkökul velilerinin çocukların izledikleri dizi filmlerin oyunlara yansımasına yönelik görüşlerini almak amacıyla alan yazını ve ilgili araştırmalar incelenmiştir. Taslak maddeler oluşturularak uzman görüşüne sunulmuştur. Uzman görüşleri doğrultusunda bazı düzeltmeler ve eklemeler yapılmıştır. Araştırma sorularının geçerlilik ve güvenilirliğini, anlatımı ve dili açısından bir problem olup olmadığını tespit etmek üzere on veli ile pilot görüşme yapılmıştır. Pilot uygulamadan elde edilen olumlu sonuçlar tekrar uzman görüşüne sunulmuş görüşme formuna son şekline verilip uygulamaya konulmuştur. Görüşme soruları Ek 3’de verilmiştir.

Samsun Milli Eğitim Müdürlüğünün izni doğrultusunda veliler ile ön görüşme yapılarak görüşme günü ve saati öğretmene bildirilmiştir. Görüşmeye katılmayı kabul eden 61 veli ile önceden hazırlanan görüşme soruları doğrultusunda görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Etik ilkeler doğrultusunda görüşmeden elde edilecek verilerin sadece araştırma için kullanılacağı ve kişisel bilgilerin saklı kalıp, araştırmacı tarafından korunacağı görüşmecilere anlatılmıştır. Görüşmeler hem yüz yüze hem de çevrimiçi araçlar aracılığıyla gerçekleştirilmiştir. Her görüşmeciye görüşmenin kayıt

altına alınacağı bilgisi verilip izin alınarak görüşmeler kaydedilmiştir. Görüşmeler ortalama 20-30 dakika sürmüştür. Uzman görüşü doğrultusunda ön görüşlerden elde edilen bulgular ile asıl görüşmelerden elde edilen sonuçlar ile “teyit edilebilirlik” durumları açısından benzerlik gösterdiği görülmüştür.

3.4. Verilerin Analizi

Bu bölümde araştırmanın nitel ve nicel verilerinin analizine yönelik bilgilere yer verilmiştir.

3.4.1. Nicel Verilerin Analizi

Araştırma sürecinde Samsun Milli Eğitim Müdürlüğünden alınan izinler doğrultusunda önceden belirlenen okullardaki n=870 3. ve 4. Sınıf öğrencisine uygulamalar yapılmıştır. Hatalı ve eksik kodlama nedeniyle 9 form anketten çıkarılmıştır. Araştırmanın analizlerine n=861 form dâhil edilmiştir. Araştırmadan elde edilen verilere SPSS20 paket programı aracılığıyla istatistiksel çözümlenmeler yapılmıştır. Ankette yer alan maddelerin birbirinden bağımsız olması ve farklı seçenek sayılarına sahip olması nedeniyle normallik testi yapılmamıştır. Bu nedenle verilerin analizinde nonparametrik istatistiksel yöntemler kullanılmıştır. Araştırmanın alt problemlerine göre Mann Whitney U ve Kruskal Wallis H testi uygulanmıştır. Alt problemler için, cinsiyet ve sınıf düzeyi değişkenlerine göre farklılıklara bakmak için Mann Whitney U testi uygulanırken, anne-baba öğrenim durumu, anne-baba mesleği, sosyoekonomik durum, tv sayısı, okul başarı durumu ve kardeş sayısı değişkenlerine göre farklılıklarına bakmak için Kruskal Wallis H testi uygulanmıştır.

Araştırmanın beklenen ve gözlenen değerler arasındaki anlamlı ilişkisine bakmak için Kay Kare ilişki testi uygulanmıştır. Verilerin üzerinde betimleyici istatistiksel test uygulanmıştır.

3.4.2. Nitel Verilerin Analizi

“İlkokul Öğrencilerinin İzledikleri Dizi Filmlerin Oyunlar Üzerindeki Yansımalarına Yönelik Öğretmen Görüşleri” adlı görüşme formundan elde edilen veriler veri analiz tekniklerinden betimsel analiz tekniği kullanılarak analiz edilmiştir. Betimsel analizde, elde edilen veriler, daha önceden belirlenen temalara göre özetlenir ve yorumlanır. Betimsel analiz dört aşamadan oluşmaktadır. Bu aşamalar; bir çerçeve

oluşturma, verilerin işlenmesi, bulguların tanıtılması ve bulguların yorumlanmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2018).

Araştırmanın analizini yapmak için MAXQDA 22 nitel veri analizi programı kullanılmıştır. MAXQDA 22 programında ilk araştırmada elde edilen verilerin analizi için çalışmaya katılan öğretmenler Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö5 vb. olarak kodlanmış ve öğretmenlerin görüşme sorularına verdikleri yanıtlar olduğu gibi Microsoft Word programı kullanılarak yazılı hale getirilmiştir. Bu veriler MAXQDA 22 programına aktarılmış. Araştırmada elde edilen veriler satır satır okunarak, ana temalar ve kodlar oluşturulmuştur. Elde edilen veriler görsel şemalar ile aktarılmıştır. Son olarak doğrudan alıntılar ile öğretmen görüşlerine yer verilmiştir. Öğretmenlerin görüşme sorularına verdikleri yanıtlar doğrultusunda oluşturulan tema ve kodlara göre öğretmenlerin ilkökul öğrencilerinin izledikleri dizi filmlerin oyunlarına yansımalarına yönelik görüşleri belirlemeye çalışılmıştır.

“İlkokul Öğrencilerinin İzledikleri Dizi Filmlerin Oyunlar Üzerindeki Yansımalarına Yönelik Veli Görüşleri” adlı görüşme formundan elde edilen veriler veri analiz tekniklerinden betimsel analiz tekniği kullanılarak analiz edilmiştir. Yıldırım ve Şimşek’ e (2018) göre betimsel analizde, elde edilen veriler, daha önceden belirlenen temalara göre özetlenir ve yorumlanır. Betimsel analiz dört aşamadan oluşmaktadır. Bu aşamalar; bir çerçeve oluşturma, verilerin işlenmesi, bulguların tanıtılması ve bulguların yorumlanmasıdır.

Araştırmanın analizini yapmak için MAXQDA 22 nitel veri analizi programı kullanılmıştır. MAXQDA 22 programında ilk araştırmada elde edilen verilerin analizi için çalışmaya katılan öğretmenler V1, V2, V3, V4, V5 vb. olarak kodlanmış ve öğretmenlerin görüşme sorularına verdikleri yanıtlar olduğu gibi Microsoft Word programı kullanılarak yazılı hale getirilmiştir. Daha sonra bu veriler MAXQDA 22 programına aktarılmıştır. Araştırmada elde edilen veriler satır satır okunarak, ana temalar ve kodlar oluşturulmuştur. Elde edilen veriler görsel şemalar ile aktarılmıştır. Son olarak doğrudan alıntılar ile veli görüşlerine yer verilmiştir. Velilerin görüşme sorularına verdikleri yanıtlar doğrultusunda oluşturulan tema ve kodlara göre velilerin ilkökul öğrencilerinin izledikleri dizi filmlerin oyunlarına yansımalarına yönelik görüşleri belirlemeye çalışılmıştır.

4. BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde araştırmanın problemine ve alt problemlerine yönelik elde edilen bulgulara ve bu bulgulara dayalı yorumlara yer verilmiştir.

4.1. Araştırmanın Birinci Alt Problemine İlişkin Bulgular

Araştırmanın birinci alt problemine (*İlkokul öğrencilerinin izledikleri dizi filmlerin oyunlara yansımalarına adlı yapılan anketin istatistiksel dağılımı nasıldır?*) yönelik yapılan analiz sonuçları her bir soru için aşağıda verilmiştir.

Tablo 4.1. Birinci Sorunun İstatistiksel Dağılımı

		Frekans(N)	Yüzde(%)
1. Günde	1 saatten az	261	30.3
Ortalama kaç saat	1-2 saat arası	155	18.0
TV izlersin?	3-4 saat arası	424	49.2
	5 saat ve üzeri	21	2.4
	Toplam	861	100.0

İlkokul öğrencilerinin günlük televizyon izleme süreleri ile ilgili istatistiksel dağılımlara baktığımızda, %49.22'sinin 3-4 saat, %30.3'ünün 1 saatten az, %18.0'i 1-2 saat, %2.4'ü 5 saat ve üzeri tv izlemektedir. Öğrencilerin büyük çoğunlukla 3-4 saat arası tv izlediği görülmektedir.

Tablo 4.2. İkinci Sorunun İstatistiksel Dağılımı

		Frekans(N)	Yüzde(%)
2. En çok hangi	07:00-10:00	35	4.1
saatlerde TV	10:00-13:00	17	2.0
izlersin?	13:00-17:00	40	4.6
	17:00-20:00	412	47.9
	20:00-22:00	321	37.3
	22:00 ve sonrası	35	4.1

İlkokul öğrencilerinin en çok hangi saatlerde tv izlediklerine baktığımızda, öğrencilerin %47.9 ve %37.3 ile en çok 17:00-20:00 ve 20:00-22:00 saatlerinde tv izlediği görülmektedir.

Tablo 4.3. Üçüncü Sorunun İstatistiksel Dağılımı

		Frekans(N)	Yüzde(%)
3.Saat kaç a	20:00	352	40.9
kadar TV	21:00	211	24.5
izlemene izin	22:00	233	27.1
veriliyor?	23:00	42	4.9
	24:00 ve daha fazla	23	2.7
	Toplam	861	100.0

İlkokul öğrencilerinin saat kaç a kadar tv başında kaldığını anlamak için sorduğumuz soruda çocukların televizyonu %40.9 20:00 a kadar, %27.1'i 22.00'a kadar ve %24.5'i 21:00'a kadar izlediği bu saatler de yoğunlaşma olduğu görülmektedir.

Tablo 4.4. Dördüncü Sorunun İstatistiksel Dağılımı

		Frekans(N)	Yüzde(%)
4.1. En çok	Çizgi Film	296	34.4
izlediğiniz TV	Yerli Dizi	433	50.3
programlarından	Yabancı Dizi	32	3.7
3 tanesini	Film	45	5.2
yazınız?	Yarışma Programı	25	2.9
	Belgesel	8	.9
	Çocuk Programı	14	1.6
	Spor Programı	8	.9
4.2. En çok	Çizgi Film	37	4.3
izlediğiniz TV	Yerli Dizi	8	.9
programlarından	Yabancı Dizi	23	2.7
3 tanesini	Film	386	44.8
yazınız?	Yarışma Programı	65	7.5
	Belgesel	114	13.2
	Çocuk Programı	161	18.7
	Spor Programı	66	7.7
4.3. En çok	Çizgi Film	226	26.2
izlediğiniz TV	Yerli Dizi	307	35.7
programlarından	Yabancı Dizi	63	7.3
3 tanesini	Film	98	11.4
yazınız?	Yarışma Programı	54	6.3
	Belgesel	40	4.6
	Çocuk Programı	57	6.6
	Spor Programı	16	1.9
	Toplam	861	100.0

Anketin 4. Sorusunda çocukların izledikleri tv programlardan 3 tanesini öncelik sırasına göre seçmelerini istedik. Bunun sonucunda, öğrencilerin 1. Tercih olarak

%50.3 ile yerli dizi,%34.4 ile çizgi film izlemeyi tercih ettiği, 2. Tercih olarak %44.8 ile film izledikleri, 3. Tercih olarak %35.7 ile yerli dizi ve %26.2 ile çizgi film olduğu görülmüştür.

Tablo 4.5. Beşinci ve Altıncı Sorunun İstatistiksel Dağılımı

		Frekans(N)	Yüzde(%)
5. Soru	Evet	759	88.2
	Hayır	102	11.8
6. Soru	Anne, baba, kardeş	660	76.7
	Yalnız	113	13.1
	Dizi İzlemem	85	9.9
	Diğer	3	.3
	Toplam	861	100.0

Araştırmaya katılan öğrencilerin %88.2'sinin dizi izlemeyi sevdiğini görmekteyiz. Ayrıca çocuklarının kiminle birlikte dizi izlediğine baktığımızda %76.7'sinin anne, baba ve kardeşiyle birlikte dizi izlediği bulgusuna ulaşılmıştır.

Tablo 4.6. Yedinci Sorunun İstatistiksel Dağılımı

		Frekans(N)	Yüzde(%)
7. Ne tür diziler izlersin?	Komedi dizileri	233	27.1
	Mafya dizileri	16	1.9
	Romantik diziler	54	6.3
	Aile dizileri	248	28.8
	Polisiye diziler	115	13.4
	Tarihi diziler	66	7.7
	Psikolojik diziler	24	2.8
	Dizi izlemem	87	10.1
	Diğer	17	2.0
	Toplam	861	100.0

Anketimizin yedinci sorusuna verilen yanıtların dağılımını incelediğimizde öğrencilerin %28.8'i aile dizileri, %27.1'i komedi dizileri, %13.4'ü polisiye diziler izlediği bulgusuna ulaşılmıştır.

Tablo 4.7. Sekizinci Sorunun İstatistiksel Dağılımı

		Frekans(N)	Yüzde(%)
8. İzleyeceğin dizilere kim karar verir?	Anne veya baba	511	59.3
	Kardeş	26	3.0
	Kendim	232	26.9
	Dizi izlemem	87	10.1
	Diğer	5	.6

İlkokul öğrencilerinin izledikleri dizilere kimin karar verdiğiyle ilgili olan soruya %59.3'ü anne veya baba, %26.9'u kendim yanıtını vermiştir.

Tablo 4.8. Dokuzuncu Sorunun İstatistiksel Dağılımı

		Frekans(N)	Yüzde(%)
9.Dizi	Mutluluk	249	28.9
izlerken ne	Heyecan	375	43.6
hissedersin?	Korku	11	1.3
	Üzüntü	14	1.6
	Hiçbir şey	122	14.2
	Dizi izlemem	88	10.2
	Diğer	2	.2
	Toplam	861	100.0

Araştırmaya katılan öğrencilerin dizi film izlerken ne hissettiğine yönelik soruya %28.9'u mutluluk, %43.6'sı heyecan, %14.2'si hiçbir şey yanıtını vermiştir. Öğrencilerin dizi izlerken, heyecan, mutluluk hissettiğini, 122 öğrencinin ise hiçbirşey izlemediği sonuçlara ulaşılmıştır.

Tablo 4. 9. Onuncu Sorunun İstatistiksel Dağılımı

		Frekans(N)	Yüzde(%)
10.Neden	Can sıkıntısı	210	24.4
dizi	Eğlence	295	34.3
izlersin?	Dizi izlemeyi severim	220	25.6
	Bilgilenme	23	2.7
	Farklı etkinlik bulamama	23	2.7
	Dizi izlemem	90	10.5
	Toplam	861	100.0

Öğrencilerin neden dizi izlediklerine yönelik sorulara %34.3'ü eğlence, %25.6'sı dizi izlemeyi sevdiği, %24.4'ü can sıkıntısı için dizi izlediği bulgularına ulaşılmıştır.

Tablo 4.10. On birinci Sorunun İstatistiksel Dağılımı

		Frekans(N)	Yüzde(%)
11.Dizilerde şiddet	Heyecanla izlemeye	209	24.3
içeren görüntüler	devam ederim	398	46.2
olduğunda ne	Kanalı değiştiririm	154	17.9
yaparsın?	İzlemeyi bırakırım	92	10.7
	Dizi izlemem	92	10.7
	Diğer	7	.8
	Toplam	861	100.0

İlkokul öğrencilerinin şiddet içeren görüntülere dair istatistiksel dağılımına baktığımızda %24.3'ü heyecanla izlemeye devam ettiğini, %46.2'sinin kanalı değiştirdiğini görmekteyiz. Çok yüksek bir oran olmasa da çocukların şiddet görüntülerini izlediklerini söyleyebiliriz.

Tablo 4.11. On ikinci Sorunun İstatistiksel Dağılımı

		Frekans(N)	Yüzde(%)
12.Hangi dizileri izlersin ?	Barbaros Akdeniz'in Kılıcı	9	1.0
	Tozkoparan İskender	39	4.5
	Kardeşlerim	103	12.0
	Kuzey Yıldızı İlk Aşk	94	10.9
	Teşkilat	46	5.3
	Gönül Dağı	46	5.3
	Sihirli Annem	12	1.4
	Arka Sokaklar	85	9.9
	Selena	39	4.5
	Masumlar Apartmanı	17	2.0
	Kuruluş Osman	23	2.7
	Aşk Mantık İntikam	33	3.8
	Yasak Elma	19	2.2
	Yargı	17	2.0
	Uyanış Büyük Selçuklu	10	1.2
	Kıbrıs Zafere Doğru	11	1.3
	Esrarengiz Kasaba	10	1.2
	Dizi izlemem	94	10.9
	Toplam	861	100.0

İlkokul öğrencilerinin izledikleri diziler yönelik soruya baktığımızda 61 farklı dizi isimleri olduğu görülmüştür. Analizlere 10 ve üstü öğrenci tarafından tercih edilen dizi isimleri dahil edilmiştir. Öğrencilerin %12.0'si Kardeşlerim, %10.9'u Kuzey Yıldızı İlk Aşk, %9.9'u Arka Sokaklar, %5.3'ü Teşkilat, %5.3'ü Gönül Dağı dizilerini izlemektedir Bu dizilerin çocukların sıklıkla izlediği diziler olduğu görülmüştür.

Tablo 4.12. On Üçüncü Sorunun İstatistiksel Dağılımı

		Frekans(N)	Yüzde(%)
13. En sevdiğin dizi kahramanı kimdir?	İskender	30	3.5
	Ömer	13	1.5
	Yıldız	67	7.8
	Serdar	31	3.6
	Dilek	19	2.2
	Selena	35	4.1
	Osman	15	1.7
	Esra	29	3.4
	Ada	11	1.3
	Mesut	46	5.3
	Asiye	44	5.1

Tablo 4.13. On Üçüncü Sorunun İstatistiksel Dağılım(Devamı)

Kuzey	22	2.6
Ramazan	11	1.3
Hüsnü	15	1.7
Doruk	19	2.2
Ali	15	1.7
Ilgaz	10	1.2
Mine	11	1.3
Alparslan	10	1.2
Dizi izlemem	96	11.1
Toplam	861	100.0

Çalışmanın ilkokul öğrencilerinin beğendikleri dizi film karakterlerine yönelik sorusunda 134 dizi karakteri ismi yazılmıştır. Ancak analizlere 10 ve üzeri öğrenci tarafından tercih edilen dizi karakterleri dahil edilmiştir. Çocuklar tarafından en çok beğenilen dizi karakterleri %7,8 ile Yıldız, %5,3 ile Mesut, %5,1 ile Asiye, %4,1 ile Selena olmuştur.

Tablo 4.14. On Dördüncü ve On Beşinci Sorunun İstatistiksel Dağılım

		Frekans(N)	Yüzde(%)
14.Rüyalarında izlediğin dizi kahramanlarını görür müsün?	Hiç	351	40.8
	Arasıra	433	50.3
	Sık sık	76	8.8
15.Üzerinde dizi kahramanlarının resmi olan ürünler alır mısın?	Evet	382	44.4
	Hayır	479	55.6
16.Oyun oynarken izlediğin dizi kahramanlarını taklit eder misin?	Evet	559	64.9
	Hayır	302	35.1
	Toplam	861	100.

İlkokul öğrencilerin dizi film kahramanları rüyalarında görme durumlarını incelediğimizde %50.3'ü ara sıra, %40.8'i hiç, %8.8'i sık sık yanıtı vermiştir. Öğrencilerin dizi kahramanlarının resmi olan ürünleri tercih etme durumlarını incelediğimizde %55.6'sı hayır, %44.4'ü evet yanıtını vermiştir. Hayır diyenler çoğunlukta olsa da evet diyenlerin de azımsanamayacak kadar fazla olduğu görülmektedir. Çocukların izledikleri dizi kahramanları taklit etme durumlarına yönelik çocukların %64.9'u evet, %35.1'i hayır yanıtını vermiştir.

Tablo 4.15. On Yedi Sorunun İstatistiksel Dağılım

		Frekans(N)	Yüzde(%)
17.Oyun oynarken hangi dizi kahramanı olmayı istediğinizi aşağıya yazınız?	İskender	30	3.5
	Ömer	13	1.5
	Yıldız	68	7.9
	Serdar	28	3.3
	Dilek	19	2.2
	Selena	38	4.4
	Osman	15	1.7
	Esra	29	3.4
	Ada	11	1.3
	Mesut	44	5.1
	Asiye	47	5.5
	Kuzey	22	2.6
	Ramazan	12	1.4
	Hüsnü	15	1.7
	Doruk	17	2.0
	Ali	16	1.9
	Ilgaz	10	1.2
Mine	11	1.3	
Alparslan	10	1.2	
Dizi izlemem	96	11.1	
Toplam	861	100.0	

İlkokul öğrencilerinin izledikleri dizi film karakterleri oyunlar da taklit etme durumlarını incelediğimizde katılımcıların %7.9'u Yıldız, %5.5'i Asiye, %5.1'i Mesut, %4.4'ü Selena, %11.1'i ise dizi izlemediği bulgusuna ulaşılmıştır.

Tablo 4.16. On Sekizinci Sorunun İstatistiksel Dağılım

		Frekans(N)	Yüzde(%)
18.Neden o kahramanı olmak istersin?	Komik olduğu için	152	17.7
	Güçlü olduğu için	386	44.8
	Güzel olduğu için	14	1.6
	Hızlı olduğu için	100	11.6
	İyi olduğu için	5	.6
	Romantik olduğu için	64	7.4
	Akıllı olduğu için	33	3.8
	Kahramanın yerinde olmak istemem	102	11.8
	Diğer	4	.5
	Toplam	861	100.0

İlkokul çocuklarının dizi film karakterlerinin neden taklit ettiğine yönelik soruyu incelediğimizde %44.4'ü güçlü olduğu için, %17.7'si komik olduğu için, %11.6'sı hızlı olduğu için, %11.8'i kahramanın yerinde olmak istemem yanıtını vermiştir.

Tablo 4.17. On Dokuzuncu Sorunun İstatistiksel Dağılım

		Frekans(N)	Yüzde(%)
19.Televizyonda sevdiğin dizi olduğunda ne yapmayı tercih edersin?	Oyun oynarım. Dizi seyretmem.	62	7.2
	Oyunu bırakalım. Dizi seyrederim.	388	45.1
	Oyun oynar, ara sıra diziye bakarım.	326	37.9
	Dizi izlemem	84	9.8
Toplam		861	100.0

Çocukların televizyonda sevdikleri dizi olduğunda ne yapmayı tercih ettiklerine yönelik yapılan bulgularda %45.1'i "Oyunu bırakırım, Dizi seyrederim." %37.9'u "Oyun oynar, ara sıra diziye bakarım." %7.2'si "Oyun oynarım. Dizi seyretmem." yanıtını verdiği görülmüştür.

Tablo 4.18. Yirminci Sorunun İstatistiksel Dağılım

		Frekans(N)	Yüzde(%)
20.Oyun oynarken hangi oyuncağı tercih edersin?	Silah	161	18.7
	Otomobil	53	6.2
	Bebek	295	34.3
	Kılıç	49	5.7
	Uçak	7	.8
	Top	210	24.4
	Bıçak	5	.6
	İp	65	7.5
	Diğer	15	1.7
Toplam		861	100.0

İlkokul çocuklarının oyuncak tercihlerine yönelik araştırmada %34.3'ü bebek, %24.4'ü top, %18.7'si silah, %7.5'i ip, %6.7'si otomobil, %0.6'sı bıçak, %5.7'si kılıç tercih ettiği görülmektedir.

Tablo 4.19. Yirmi Birinci Sorunun İstatistiksel Dağılım

		Frekans(N)	Yüzde(%)
21.Okulda hangi oyunları oynamayı seversin?	Asker Oyunları	49	5.7
	Evcilik Oyunları	163	18.9
	Hırsız-Polis Oyunları	152	17.7
	İp Oyunları	125	14.5
	Top Oyunları	310	36.0
	Dövüş Oyunları	41	4.8
	Diğer	21	2.4
Toplam		861	100.0

İlkokul çocuklarının hangi oyunları oynamayı sevdiğine yönelik soruya katılımcıların %36.0'sı top oyunları, %18.9'u evcilik oyunları, %17.7'si hırsız-polis oyunları, %14.5'i ip oyunları, %5.7'si asker oyunları oynamaktadır. Katılımcıların en çok oynadığı üçüncü sıradaki oyunun hırsız-polis oyunları olduğu görülmektedir.

Tablo 4.20. Yirmi İkinci Sorunun İstatistiksel Dağılımı

		Frekans(N)	Yüzde(%)
22.Senden bir tercih yapılan istense hangi oyuncağı seçersin?	Tabanca-Tüfek	155	18.0
	Kılıç	63	7.3
	Bebek	150	17.4
	Evcilik seti	195	22.6
	Top	278	32.3
	Diğer	18	2.1
	Toplam	861	100.0

İlkokul öğrencilerin oynamayı tercih ettikleri oyunlara yönelik verilere baktığımızda, katılımcıların %32.3'ü top, %22.6'sı evcilik seti, %18.0'ı tabanca tüfek, %17.4'ü bebek, %7.3'ü kılıçla oynamak istediği görülmektedir.

Tablo 4.21. Yirmi Üçüncü ve Yirmi Dördüncü Sorunun İstatistiksel Dağılımı

		Frekans(N)	Yüzde(%)
23.Oyun oynarken dizi kahramanlarının söyledikleri sözleri söyler misin?	Evet	544	63.2
	Hayır	317	36.8
24.Okulda arkadaşlarıyla izlediğin dizi hakkında konuşuyor musun?	Evet	462	53.7
	Hayır	396	46.0
	Toplam	861	100.0

İlkokul öğrencilerin dizi kahramanlarını oyunlarında taklit etmeleri ile ilgili soruya katılımcıların %63.2'si evet, %36.8'i hayır yanıtını vermiştir. Katılımcıların büyük çoğunluğunun oyun oynarken dizi karakterlerinin sözlerini söyledikleri bulgusuna ulaşılmıştır.

Tablo 4.22. Yirmi Beşinci Sorunun İstatistiksel Dağılım

		Frekans(N)	Yüzde(%)
25.Oyun	Polis-Asker Kostümü	239	27.8
oyarken kıyafet	Doktor Kostümü	74	8.6
giyme imkanın	Tarihi Kostüm	82	9.5
olsa hangi	Günümüz Modası Kostüm	162	18.8
kıyafeti tercih	İş İnsanı Kostümü	24	2.8
edersin?	Karadeniz Kostümü	34	3.9
	Kostüm Giymem	221	25.7
	Diğer	24	2.8
	Toplam	861	100.0

İlkokul çocuklarının oyun oynarken hangi kostümü giymek istediklerine yönelik soruya, katılımcıların %25.7'si kostüm giymem, %27.8'i polis-asker kostümü, %18.8'i günümüz modası kostüm, %9.5'i ise tarihi kostüm giymek istediğini belirtmiştir. İlkokul öğrencilerinin kostüm tercihlerinden en çok tercih edilen ikinci tercihinin polis-asker kostümü olması dikkat çekici olmaktadır.

4.2. Araştırmanın İkinci Alt Problemine İlişkin Bulgular

Araştırmanın ikinci alt problemi “İlkokul öğrencilerinin izledikleri dizi filmlerinin okul içinde oynadıkları oyunlara yansımaları anketinin değişkenleri arası gözlenen değerleri ile beklenen değerleri arasında anlamlı farklılık var mıdır?” şeklinde yönelik yapılan Kay Kare Bağımsızlık Testi Tablo 4.22. cinsiyete, Tablo 4.23. sınıfa, Tablo 4.24. kardeş sayısına, Tablo 4.25. sosyoekonomik duruma, Tablo 4.26. anne öğrenim durumuna, Tablo 4.27. anne mesleğine, Tablo 4.28. baba öğrenim durumu, Tablo 4.29.baba mesleği, Tablo 4.30. kardeş sayısına göre anlamlı çıkan sonuçlar verilmiştir.

Tablo 4.23. Cinsiyet Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları

		KIZ				ERKEK				X ²	f	p	Eta
		Gözlenen		Beklenen		Gözlenen		Beklenen					
		n	%	n	%	n	%	N	%				
4.2. Hangi TV Programlarını İzlersin? Öncelik sırasına göre 1.2.3 şeklinde yazınız.	Çizgi Film	35a	59.7	124.2	28.5	91a	40.3	101.8	23.5	14.644 ^a	7	.041	.079
	Yeri Dizi	81a	59.0	168.7	38.3	126a	41.0	138.3	32.5				
	Yabancı Dizi	1a	49.2	34.6	6.6	32a	50.8	28.4	8.2				
	Film	1a	41.8	53.8	8.7	57b	58.2	44.2	14.7				
	Yarışma Programı	6a	48.1	29.7	5.5	28a	51.9	24.3	7.2				
	Belgesel	9a	47.5	22.0	4.0	21a	52.5	18.0	5.4				
	Çocuk Programı	3a	57.9	31.3	7.0	24a	42.1	25.7	6.2				
	Spor Programı	a	43.8	8.8	1.5	9a	56.2	3.6	2.3				
4.3. Hangi TV Programlarını İzlersin? Öncelik sırasına göre 1.2.3 şeklinde yazınız.	Çizgi Film	9a	51.4	20.4	4.0	18a	48.6	16.7	4.7	22.488 ^a	7	.002	.006
	Yeri Dizi	4a	50.0	4.4	0.8	4a	50.0	3.6	1.0				
	Yabancı Dizi	15a	65.2	12.7	3.2	8a	34.8	10.4	2.1				
	Film	11a	54.7	212.3	44.6	175a	45.3	173.7	45.2				
	Yarışma Programı	30a	46.2	35.8	6.3	35a	53.8	29.3	9.0				
	Belgesel	69a	60.5	62.7	14.6	45a	9.	51.3	11.6				
	Çocuk Programı	103a	64.0	88.6	21.8	58b	360	72.5	15.0				

Tablo 4.24. Cinsiyet Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları(Devamı)

	Spor Programı	22a	33.3	36.3	4.7	44b	6.7	29.7	7.7				
5. Dizi İzlemeyi Sever	Evet	427a	56.3	417.0	90.3	332b	43.7	342	85.6	4.524 ^a	1	.033	.072
	Hayır	46a	45.1	56.0	9.7	56b	54.9	46.0	14.4				
6. Kimlerle birlikte dizi izlersin?	Anne,baba, kardeş	383a	58.0	362.6	81.0	277b	42.0	297.4	71.4	14.696	3	.002	.092
	Yalnız	50a	44.2	62.1	10.6	63b	55.8	50.9	16.2				
	Dizi İzlemem	37a	43.5	46.7	7.8	48b	56.5	38.3	12.4				
	Diğer	3a	100.	1.6	0.6	0a	0.0	1.4	0.0				
7. Ne tür diziler izlersin?	Komedi Dizileri	151a	64.8	128.2	31.9	82b	35.1	104.9	21.2	130.419 ^a	8	.000	.139
	Mafya Dizileri	2a	12.5	8.8	0.4	14b	87.5	7.2	3.6				
	Romantik Diziler	44a	81.5	29.7	9.3	10b	18.5	24.3	2.6				
	Aile Diziler	160a	64.5	136.4	33.8	88b	35.5	111.6	22.7				
	Polisiye Diziler	22a	19.1	63.2	4.7	93b	80.9	51.7	24.0				
	Tarihi Diziler	24a	36.4	36.3	5.1	42b	63.6	29.7	10.9				
	Psikolojik Diziler	19a	79.2	13.2	4.0	5b	20.8	10.8	1.3				
	Dizi İzlemem	37a	42.5	47.9	7.8	50b	57.5	39.2	12.9				
	Diğer	14a	55.0	9.4	100.0	3b	17.6	7.6	0.8				

Tablo 4.25. Cinsiyet Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları (Devamı)

9. Dizi izlerken ne hissedersin?	Mutluluk	151a	60.6	136.8	31.9	98b	39.4	112.2	25.3	16.351 ^a	6	.012	.037
	Heyecan	195a	52.0	206.0	41.2	180a	48.0	169.0	46.4				
	Korku	3a	27.3	6.0	0.6	8a	72.7	5.0	2.1				
	Üzüntü	10a	71.4	7.7	2.1	4a	28.6	6.3	1.0				
	Hiçbir şey	73a	59.8	67.0	15.4	49a	40.2	55.0	12.6				
	Dizi izlemem	39a	44.3	48.3	8.2	49b	55.7	39.7	12.6				
	Diğer	2a	100.0	1.1	0.4	0a	0.0	.9	0.0				
10. Neden dizi izlersin?	Can sıkıntısı	115a	54.8	115.4	24.3	95a	45.2	94.6	24.5	19.696 ^a	5	.001	.009
	Eğlence	145a	49.2	162.1	30.7	150b	50.8	132.9	38.7				
	Dizi izlemeyi severim	145a	65.9	120.9	30.7	75b	34.1	99.1	19.3				
	Bilgilenme	13a	56.5	12.6	2.7	10a	43.5	10.4	2.6				
	Farklı etkinlik bulamama	15a	65.2	12.6	3.2	8a	34.8	10.4	2.1				
	Dizi İzlemem	40a	44.4	49.4	8.5	50b	55.6	40.6	12.9				
11. Dizlerde şiddet içeren görüntüler	Heyecanla izlemeye devam ederim	70a	33.5	115.9	14.8	139b	66.5	94.1	35.9	65.215 ^a	4	.000	.100
	Kanalı değiştiririm	261a	65.6	218.9	55.2	137b	34.4	179.1	35.4				

Tablo 4.26. Cinsiyet Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları (Devamı)

	96a	62.3	84.7	20.3	58b	37.7	69.3	15.0					
	Dizi izlemem	41a	44.6	50.6	8.7	1b	55.4	41.4	13.2				
	Diğer	5a	71.4	3.9	1.1	2a	23.6	3.2	0.5				
	Kardeşlerim	61a	59.2	56.6	12.9	42a	40.8	46.4	10.8	236.977 ^a	66	.000	.063
	Tozkoparan İskender	22a	56.4	21.4	4.7	17a	43.6	17.6	4.4				
	Kuzey Yıldızı	72a	76.6	56.1	15.2	22b	23.4	42.4	5.7				
	Teşkilat	8a	17.4	25.3	1.7	38b	82.6	20.7	9.8				
	Gönül Dağı	26a	56.5	25.3	5.5	20a	43.5	20.7	5.2				
	Arka Sokaklar	17a	20.0	46.7	3.6	68b	80.0	38.3	17.5				
	Selena	38a	97.4	21.4	8.0	1b	2.6	17.6	0.3				
	Kuruluş Osman	9a	39.1	12.6	1.9	14a	60.9	10.4	3.6				
	Aşk Mantık İntikam	28a	84.8	18.1	5.9	5b	15.2	14.9	1.3				
	Dizi izlemem	44a	46.8	51.6	9.3	50a	53.2	42.4	12.9				
	Masumlar Apartmanı	13a	76.5	9.3	2.7	4a	23.5	7.7	1.0				
	Yasak Elma	15a	78.9	10.4	3.2	4b	21.1	8.6	1.0				
	Yargı	9a	52.9	9.3	1.9	8a	47.1	7.7	2.1				

12. En çok hangi dizileri izlersin?

Tablo 4.27. Cinsiyet Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları (Devamı)

13. En Sevdiğin dizi kahramanı kimdir?	İskender	16a	53.3	16.5	3.4	14a	46.7	13.5	3.6	466.059 ^a	127	.000	.068
	Yıldız	63a	94.0	36.8	13.3	4b	6.0	30.2	1.0				
	Serdar	3a	9.7	17.0	0.6	28b	90.3	14.0	7.2				
	Dilek	17a	89.5	10.4	3.6	2b	10.5	8.6	0.5				
	Selena	35a	100.0	19.2	7.4	0b	15.0	15.8	0.0				
	Osman	2a	13.3	8.2	0.4	13b	86.7	6.8	3.4				
	Esra	28a	96.6	15.9	5.9	1b	3.4	13.1	0.3				
	Mesut	3a	6.5	25.3	0.6	43b	93.5	20.7	11.1				
		36a	81.8	24.2	7.6	8b	18.2	19.8	2.1				
	Asiye												
	Kuzey	4a	18.2	12.1	0.8	18b	81.8	9.9	4.6				
	Hüsnü	2a	13.3	8.2	0.4	13b	86.7	6.8	3.4				
	Doruk	7a	36.8	10.4	1.5	12a	63.2	8.6	3.1				
	Ali	6a	40.0	8.2	1.3	9a	60.0	6.8	2.3				
İzlemem	46a	47.9	52.7	9.7	50a	52.1	43.3	12.9					
14. Rüyaların da izlediğin dizi	Hiç	210a	59.8	192.6	44.5	141b	40.2	158.4	36.3	12.255 ^a	2	.002	.112
	Arasıra	233a	53.8	237.6	49.4	200a	46.2	195.4	51.5				
	Sık sık	29a	38.2	41.7	6.1	47b	61.8	34.3	12.1				

Tablo 4.28. Cinsiyet Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları (Devamı)

16.Oyun oynarken	Evet	291a	52.1	307.1	61.5	268b	47.9	251.9	69.1	5.335 ^a	1	.021	.079
	Hayır	182a	60.3	165.9	38.5	120b	39.7	136.1	30.9				
17. Oyun oynarken hangi dizi kahramanı olmak istersin?	İskender	16a	53.3	16.4	3.4	14a	46.7	13.6	3.6	471.063 ^a	126	.000	.093
	Yıldız	64a	94.1	37.2	13.6	4b	5.9	30.8	1.0				
	Serdar	2a	7.1	15.3	0.4	26b	92.9	12.7	6.7				
	Dilek	17a	89.5	10.4	3.6	2b	10.5	8.6	0.5				
	Selena	37a	97.4	20.8	7.9	1b	2.6	17.2	0.3				
	Osman	2a	13.3	8.2	0.4	13b	86.7	6.8	3.4				
	Esra	28a	96.6	15.9	6.0	1b	3.4	13.1	0.3				
	Mesut	3a	6.8	24.1	0.6	41b	93.2	19.9	10.6				
	Asiye	39a	83.0	25.7	8.3	8b	17.0	21.3	2.1				
	Kuzey	3a	13.6	12.1	0.6	19b	86.4	9.9	4.9				
	Hüsnü	2a	13.3	8.2	0.4	13b	86.7	6.8	3.4				
	Doruk	4a	23.5	9.3	0.9	13b	76.5	7.7	3.4				
	Ali	6a	37.5	8.8	1.3	10a	62.5	7.2	2.6				
	Dizi izlemem	46a	47.9	52.6	9.8	50a	52.1	43.2	12.9				
18.Nede seçtiğin	Komikolduğu içi	84a	55.3	83.4	17.8	68a	44.7	68.6	17.5	35.158 ^a	8	.000	.018
	Güçlü olduğuiçin	204a	52.8	211.9	43.2	182a	47.2	174.1	46.9				

Tablo 4.29. Cinsiyet Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları (Devamı)

	Güzel olduğu için	2a	14.3	7.7	0.4	12b	85.7	6.3	3.1				
	Hızlı olduğu için	66a	66.0	54.9	14.0	34b	34.0	45.1	8.8				
	İyi olduğu için	3a	60.0	2.7	0.6	2a	40.0	2.3	0.5				
	Romantik olduğu için	33a	51.6	35.1	7.0	31a	48.4	28.9	8.0				
	Akıllı olduğu için	30a	90.9	18.1	6.4	3b	9.1	14.9	.8				
	Kahramanın yerinde olmak istemem	48a	47.1	56.0	10.2	54a	52.9	46.0	13.9				
	Diğer	2a	50.0	2.2	0.4	2a	50.0	1.8	0.5				
20. Oyun oynarken hangi oyuncuğu tercih edersin?	Sila	21a	13.0	88.4	4.4	140b	87.0	72.6	36.1	515.521 ^a	8	.000	.140
	Otomobil	4a	7.5	29.1	0.8	49b	92.5	23.9	12.6				
	Bbek	293a	99.3	161.9	62.1	2b	0.7	133.1	0.5				
	Kılıç	14a	28.6	26.9	3.0	35b	71.4	22.1	9.0				
	Uçak	0a	0.0	3.8	0.0	7b	100.0	3.2	1.8				
	Top	65a	31.0	115.3	13.8	145b	69.0	94.7	37.4				
	Bıçak	2a	40.0	2.7	0.4	3a	60.0	2.3	0.8				
	İp	63a	96.9	35.7	13.3	2b	3.1	29.3	0.5				
	Diğer	10a	66.7	8.2	54.9	5a	33.3	6.8	45.1				

Tablo 4.30. Cinsiyet Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları (Devamı)

21. Hangi oyunları oynamayı seversin?	AskerOyunlar	3a	6.1	26.9	0.6	46b	93.9	22.1	11.9	340.762 ^a	6	.000	.177
	Evcilik Oyunları	162a	99.4	89.5	34.2	1b	0.6	73.5	0.3				
	Hırsız-Polis Oyunları	50a	32.9	83.5	10.6	102b	67.1	68.5	26.3				
	İp Oyunları	118a	94.4	68.7	24.9	7b	5.6	56.3	1.8				
	Top Oyunları	116a	37.4	170.3	24.5	194b	62.6	139.7	50.0				
	Dövüş Oyunları	10a	24.4	22.5	2.1	31b	75.6	18.5	8.0				
	Diğer	14a	66.7	11.5	3.0	7a	33.3	9.5	1.8				
22.Sizden bir tercih yapmanız istense hangi oyuncu seçersiniz?	Tabanca-Tüfek	14a	9.0	85.3	3.0	141b	91.0	69.7	36.5	494.750 ^a	5	.000	.192
	Kılıç	17a	27.0	34.7	3.6	46b	73.0	28.3	11.9				
	Bebek	148a	98.7	82.6	31.3	2b	1.3	67.4	0.5				
	Evcilik Seti	198a	100.0	107.4	42.2	0b	0.0	87.6	0.0				
	Top	86a	30.9	153.1	18.2	192b	69.1	124.9	49.7				
	Diğer	13a	72.2	9.9	2.7	5a	27.8	8.1	1.3				
	25.Oyun oynarken kostüm giyme imkanın olsa hangi kostümü	Polis-Asker Kostümü	43a	18.0	131.5	9.1	196b	82.0	107.6				
Doktor Kostümü		68a	91.9	40.7	14.4	6b	8.1	33.3	1.6				
Tarihi Kostüm		35a	42.7	45.1	7.4	47b	57.3	36.9	12.1				
Günümüz Modası Kostüm		129a	79.6	89.1	27.3	33b	20.4	72.9	8.5				

Tablo 4.31. Cinsiyet Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları (Devamı)

İş İnsanı Kostümü	16a	66.7	13.2	3.4	8a	33.3	10.8	2.1
Karadeniz Kostümü	27a	79.4	18.7	5.7	7b	20.6	15.3	1.8
Kostüm Giymem	137a	62.0	121.6	29.0	18b	38.0	99.4	21.7
Diğer	18a	75.0	13.2	3.8	6b	25.0	10.8	1.6

Tablo 4.22.'de cinsiyet ile ankette yer alan 18 madde (4.2-4.3-5.-6.-7.-9.-10.-11.-12.-13.-14.-16.-17.- 18.-20.-21.-22.-25.) arasında anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir($p<0,05$). Sonuçları incelediğimizde çocukların tv programların yönelik tercihleri ile cinsiyet arasında anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür. Etki büyüklüğüne göre baktığımızda ikinci tercih için ($Eta=0,79$) orta düzeyde, üçüncü tercihleri için ($Eta=0,06$) düşük etkiye sahip olduğu görülmüştür. Çocukların dizi izlemeyi sevip sevmeme durumlarına cinsiyetin ($Eta=0,72$) orta düzeyde, dizi türlerine($Eta=.139$), rüyalarında dizi kahramanlarını görme durumlarına($Eta=.112$), dizi karakterlerini dikkat etme durumlarına($Eta=.093$), oyuncak tercihlerine($Eta=.192$), oyun tercihlerine ($Eta=.177$), kostüm tercihlerine ($Eta=.295$) cinsiyetin yüksek düzeyde etkisi olduğu görülmüştür.

İlkokul öğrencilerininin sınıf değişkenleri ile ankette yer alan bütün sorular arasında beklenen ve gözlenen değerleri arasında anlamlı ilişki olup olmadığına yönelik yapılan Kay Kare testi sonucu Tablo 4.23.'de verilmiştir.

Tablo 4. 32. Sınıf Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları

		3.SINIF				4. SINIF				X ²	df	p	Eta
		Gözlenen		Beklenen		Gözlenen		Beklenen					
		n	%	N	%	n	%	n	%				
4.3. Hangi TV Programlarını izlersin? Öncelik sırasına göre 1.2.3 şeklinde yazınız.	Çizgi Film	15 _a	40.5	17.1	3.8	22	59.5	19.9	4.8	22.488 ^a	7	.002	.006
	Yeri Dizi	5 _a	62.5	3.7	1.3	3 _a	37.5	4.3	0.6				
	Yabancı Dizi	6 _a	26.1	10.6	1.5	17 _b	73.9	12.4	3.7				
	Film	186 _a	48.2	178.6	46.7	200 _a	51.8	207.4	43.3				
	Yarışma Programı	23 _a	35.4	30.1	5.8	42 _a	64.6	34.9	9.1				
	Belgesel	58 _a	50.9	52.8	14.6	56 _a	49.1	61.2	12.1				
	Çocuk Programı	77 _a	47.8	74.5	19.3	84 _a	52.2	86.5	18.2				
	Spor Programı	28 _a	42.4	30.5	7.0	38 _a	57.6	35.5	8.2				

Tablo 4.23’de yer alan sonuçlara bakıldığında sınıf değişkeni ile anket sorularından 4.3. madde ile anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir($X^2_{(7)}=22.488$; $p<0,05$). Etki büyüklüğüne göre sınıf düzeyinin öğrencilerin izledikleri tv programlarının 3 tercihleri ile düşük düzeyde bir etkiye sahip olduğu görülmüştür.

İlkokul öğrencilerinin kardeş sayısı değişkeni ile ankette yer alan bütün sorular arasında beklenen ve gözlenen değerleri arasında anlamlı ilişki olup olmadığına yönelik yapılan Kay Kare testi sonucu Tablo 4.24.'de verilmiştir.

Tablo 4. 33. Kardeş Sayısı Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları

		Yok		1 kardeş				2-3 kardeş				4 ve üzeri				X2	df	p	Eta		
		Gözlenen		Beklenen		Gözlenen		Beklenen		Gözlenen		Beklenen		n	%					n	%
		n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%								
6.Kimlerle birlikte dizi izlersin?	Anne,baba, kardeş	43a	6,5	59,7	55,1	318b	48,3	308,7	78,9	263b	40	260,4	77,4	34b	5,2	29,1	89,5	37.923a	9	.00	.121
	Yalnız	26a	23	10,3	33,3	40b	35,4	53	9,90	44b	38,9	44,7	12,9	3b	2,7	5	7,9				
	Dizi İzlemem	9a	10,6	7,7	11,5	44a	51,8	39,9	10,9	31a	36,5	33,6	9,1	1a	1,2	3,8	2,6				
	Diğer	0a	0,00%	0,3	0	1a	33,3	1,4	0,20	2a	66,7	1,2	0,6	0a	0	0,1	0				
14.Rüyalarında izlediğin dizi kahramanlarını	Hiç	28a, b	8	31,7	35,9	185b	53	163,9	45,9	122a	35	137,9	36	14a, b	4	15,5	36,8	13.299a	6	.039	.093
	Ara sıra	44a	10,2	39,4	56,4	185a	42,7	203,4	45,9	187a	43,2	171,1	55,2	17a	3,9	19,2	44,7				
	Sık sık	6a	7,9	6,9	7,7	33a	43,4	35,7	8,2	30a	39,5	30	8,8	7a	9,2	3,4	18,4				

Yapılan kay kare analizi sonucunda kardeş sayısı ile anket sorularının 2 maddesi (6.-14.) ile anlamlı ilişki olduğu görülmüştür. Çocukların tv izleme sürelerine yönelik madde ile kardeş sayısı arasında anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir($X^2_{(15)}=$; $p<0,05$). Etki büyüklüğü incelendiğinde kardeş sayısının tv izleme süresi üzerinde orta düzey bir etkiye sahip olduğu görülmüştür (Eta=0,74). Rüyalarında dizi karakterlerini görme

durumlarının kardeş sayısı arasında anlamlı bir ilişkiye sahip olduğu belirlenmiştir ($X^2_{(6)}=37.923$; $p<0.05$). Kardeş sayısının rüyalarında dizi karakterlerini görme durumlarına yüksek düzeyde bir etkiye sahip olduğu görülmektedir.

İlkokul öğrencilerinin sosyoekonomik durum değişkeni ile ankette yer alan bütün sorular arasında beklenen ve gözlenen değerleri arasında anlamlı ilişki olup olmadığına yönelik yapılan Kay Kare testi sonucu Tablo 4.25.'de verilmiştir.

Tablo 4. 34. Sosyoekonomik Durum Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları

	Çok İyi		İyi		Orta		Kötü		Çok kötü		X ²	df	p	Eta										
	Gözlenen		Beklenen		Gözlenen		Beklenen		Gözlenen						Beklenen									
	n	%	n	%	N	%	n	%	N	%					n	%	n	%						
07:00-10:00	11 _a	31,40	6,6	6,80	16 _a	45,70	17,4	3,80	7 _a	20,00	10,5	2,70	0 _a	0,00	0,4	0,00	1 _a	2,90	0,2	16,70	48.523 ^a	20	.000	.083
10:00-13:00	3 _{a, b}	18,80	3	1,90	6 _b	37,50	7,9	1,40	6 _{a, b}	37,50	4,8	2,30	0 _{a, b}	0,00	0,2	0,00	1 _a	6,30	0,1	16,70				
13:00-17:00	8 _a	20,00	7,5	5,00	17 _a	42,50	19,8	4,00	15 _a	37,50	11,9	5,90	0 _a	0,00	0,4	0,00	0 _a	0,00	0,3	0,00				
17:00-20:00	54 _a	13,10	77,2	33,50	221 _b	53,80	203,8	52,00	131 _b	31,90	122,8	51,20	4 _{a, b}	1,00	4,3	44,40	1 _{a, b}	0,20	2,9	16,70				
20:00-22:00	71 _a	22,20	60,1	44,10	153 _a	47,80	158,7	36,00	90 _a	28,10	95,6	35,20	3 _a	0,90	3,4	33,30	3 _a	0,90	2,2	50,00				
22:00 ve sonrası	14 _{a, b}	40,00	6,6	8,70%	12 _c	34,30	17,4	2,80	7 _{b, c}	20,00	10,5	2,70	2 _a	5,70	0,4	22,20	0 _{a, b, c}	0,00	0,2	0,00				

2. En çok hangi saatlerde TV izlersin?

Tablo 4. 35. Sosyoekonomik Durum Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları (Devamı)

14. Rüyalarında izlediği dizi kahramanlarını görür müsün?	Hiç	54 _a	15,50	65,6	33,50	165 _a , b	47,30	173,1	38,80	123 _b	35,20	104,3	48,00	3 _{a, b}	0,90	3,7	33,30	4 _{a, b}	1,10	2,4	66,70	17.484	8	.025	.124
	Arasır	84 _a	19,40	81,2	52,20	226 _a	52,30	214,2	53,20	116 _a	26,90	129	45,30	5 _a	1,20	4,5	55,60	1 _a	0,20	3	16,70				
	Sık sık	23 _a	30,30	14,3	14,30	34 _a	44,70%	37,7	8,00	17 _a	22,40	22,7	6,60	1 _a	1,30	0,8	11,10	1 _a	1,30	0,5	16,70				
15. Üzerinde dizi kahramanlarının resmi olan	Evet	88 _a	23,10	71,9	54,30	184 _a , b	48,30%	188,7	43,30	99 _b	26,00	113,7	38,70	5 _{a, b}	1,30	4	55,60	5 _{a, b}	1,30	2,7	83,30	14.393	4	.006	.129
	Hayır	74 _a	15,50	90,1	45,70	241 _a , b	50,50%	236,3	56,70	157 _b	32,90	142,3	61,30	4 _{a, b}	0,80	5	44,40	1 _{a, b}	0,20	3,3	16,70				

Tablo 4.25.'de sosyoekonomik durum ile anketin 2., 14. Ve 15. maddeleri arasında anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Çocukların en çok tv izledikleri saatlerle sosyoekonomik durumları arasında anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir ($X^2_{(20)}=48.523;p<0.05$). Etki büyüklüğüne baktığımızda sosyoekonomik durumun tv izleme saatleri arasında yüksek düzeyde etkiye sahip olduğu görülmektedir. Dizi karakterlerini rüyalarda görme durumlarına baktığımızda sosyoekonomik durum ile anlamlı bir ilişkisi olduğu görülmektedir ($X^2_{(8)}=17.484;p<0,05$). Sosyoekonomik durumun dizi karakterlerini rüyalarda görmesi üzerinde yüksek bir etkiye sahip olduğu görülmektedir. Üzerinde dizi karakterleri olan ürünleri alma durumun sosyoekonomik durum ile anlamlı bir ilişkiye sahip olduğu görülmektedir ($X^2_{(4)}=14.393;p<0.05$). Etki büyüklüğüne baktığımızda üzerinde dizi karakterleri olan ürünleri alma durumu üzerinde yüksek bir etkiye sahip olduğu görülmüştür.

İlkokul öğrencilerinin anne öğrenim durumu değişkeni ile ankette yer alan bütün sorular arasında beklenen ve gözlenen değerleri arasında anlamlı ilişki olup olmadığına yönelik yapılan Kay Kare testi sonucu Tablo 4.26.'da verilmiştir.

Tablo 4. 36. Anne Öğrenim Durumu Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçlar

	Okur-Yazar değil		İlkokul				Ortaokul				Lise				Önlisans-Lisans				Lisansüstü ve üzeri				X ²	df	p	Eta			
	Gözlenen		Beklenen		Gözlenen		Beklenen		Gözlenen		Beklenen		Gözlenen		Beklenen		Gözlenen		Beklenen										
	N	%	n	%	N	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%							
5. Dizi İzlemeyi Sever misin?	Evet	15a 2	0,0	13,2	1	179a	0,24	173	0,91	190a	0,25	186	0,9	259a	0,34	260	0,88	109a	0,14	119	0,81	7a	0,01	7,93	0,78	12.697	5	.026	.121
	Hayır	0a	0	1,78	0	17a	0,17	23,2	0,09	21a	0,21	25	0,1	36a	0,35	34,9	0,12	26a	0,25	16	0,19	2a	0,02	1,07	0,22				
10.Neden dizi izlersin?	Can sıkıntısı	4a, b, c, d	0,2	3,66	0,27	64c, d	0,33	47,8	0,33	55b, d	0,26	51,5	0,26	70a, b, c, d	0,24	72	0,24	16a	0,12	32,9	0,12	1a, b, c, d	0,11	2,2	0,11	45.732	25	.007	.112
	Eğlence	4a, b	0,0	5,14	0,27	56b	0,19	67,2	0,29	69a, b	0,23	72,3	0,33	101a, b	0,34	101	0,34	63a	0,21	46,3	0,47	2a, b	0,01	3,08	0,22				
	Dizi izlemeyi severim	6a	0,0	3,83	0,4	48a	0,22	50,1	0,24	58a	0,26	53,9	0,27	77a	0,35	75,4	0,26	27a	0,12	34,5	0,2	4a	0,02	2,3	0,44				
10.Neden dizi izlersin?	Bilgilenme	0a	0	0,4	0	5a	0,22	5,24	0,03	5a	0,22	5,64	0,02	10a	0,43	7,88	0,03	3a	0,13	3,61	0,02	0a	0	0,24	0				
	Farklı etkinlik bulamama	1a	0,0	0,4	0,07	7a	0,3	5,24	0,04	8a	0,35	5,64	0,04	3a	0,13	7,88	0,01	4a	0,17	3,61	0,03	0a	0	0,24	0				

Tablo 4. 38. Anne Öğrenim Durumu Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları (Devamı)

21. Hangi oyunları oynamayı seversin?	Asker Oyunları	1a	0,0	0,26	0,07	3a	0,2	3,42	0,02	1a	0,07	3,68	0	3a	0,2	5,13	0,01	7a	0,47	2,35	0,05	0a	0	0,16	0	48.259	30	.019	.079
	Evcilik Oyunları	2a	0,0	0,85	0,13	14a	0,29	11,2	0,07	12a	0,24	12	0,06	16a	0,33	16,8	0,05	5a	0,1	7,68	0,04	0a	0	0,51	0				
	Hırsız-Polis Oyunları	2a, b	0,0	2,84	0,13	26b	0,16	37,1	0,13	30b	0,18	39,9	0,14	63a, b	0,39	55,8	0,21	37a	0,23	25,6	0,27	5a	0,03	1,7	0,56				
	İp Oyunları	2a	0,0	2,65	0,13	37a	0,24	34,6	0,19	46a	0,3	37,2	0,22	46a	0,3	52,1	0,16	19a	0,13	23,8	0,14	2a	0,01	1,59	0,22				
	Top Oyunları	2a	0,0	2,18	0,13	26a	0,21	28,5	0,13	30a	0,24	30,6	0,14	51a	0,41	42,8	0,17	16a	0,13	19,6	0,12	0a	0	1,31	0				
	Dövüş Oyunları	3a	0,0	5,4	0,2	84a	0,27	70,6	0,43	76a	0,25	76	0,36	100a	0,32	106	0,34	45a	0,15	48,6	0,33	2a	0,01	3,24	0,22				
	Diğer	3a	0,0	0,71	0,2	5b	0,12	9,33	0,03	11a, b	0,27	10	0,05	14a, b	0,34	14	0,05	8a, b	0,2	6,43	0,06	0a, b	0	0,43	0				
24. Arkadaşlarınla veya ailenle izlediğin dizi hakkında	Evet	4a, b	0,0	5,52	0,27	74a, b	0,23	72,2	0,38	59b	0,19	77,7	0,28	122a	0,38	109	0,41	54a, b	0,17	49,7	0,4	4a, b	0,01	3,31	0,44	11.276	5	.046	.114
	Hayır	6a	0,0	8,08	0,4	106a	0,23	105	0,54	126a	0,27	113	0,6	157a	0,34	158	0,53	64a	0,14	72,7	0,47	3a	0,01	4,85	0,33				

Tablo 4.26.' ya göre; anne öğrenim durum ile ankette yer alan 5., 10.,14., 19., 21., 24. maddeleri ile arasında anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Katılımcıların dizi izlemeyi sevme durumu ile anne öğrenim durumu arasında anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir($X^2_{(5)}=12.697$; $p<0,05$).Katılımcıların dizi izleme nedenleri ile anne öğrenim durumu arasında anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür ($X^2_{(25)}=45.723$; $p<0.05$). Dizi karkterlerini rüyalarında görme durumlarının anne öğrenim durumu arasında anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($X^2_{(10)}=25.911$; $p<0.05$). Katılımcıların oynadıkları oyunlar ile anne öğrenim durumu arasında anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir($X^2_{(30)}=48,259$; $p<0.05$).Katılımcıların ailesi veya arkadaşlarıyla dizi hakkında konuşma durumları ile anne öğrenim durumları arasında anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir ($X^2_{(5)}=11.276$; $p<0.05$). Etki büyüklüklerine baktığımızda anne öğrenim durumu 5. Madde ile orta düzeyde etkiye sahipken, diğer sorularda yüksek etkiye sahip olduğu görülmektedir.

İlkokul öğrencilerinin anne mesleği değişkeni ile ankette yer alan bütün sorular arasında beklenen ve gözlenen değerleri arasında anlamlı ilişki olup olmadığına yönelik yapılan Kay Kare testi sonucu Tablo 4.27.'de verilmiştir.

Tablo 4. 39. Anne Mesleği Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları

		Ev Hanımı		Memur		Hemşire		Öğretmen		İşçi		Diğer		X ²	df	p	Eta												
		Gözlenen	Beklenen	Gözlenen	Beklenen	Gözlenen	Beklenen	Gözlenen	Beklenen	Gözlenen	Beklenen	Gözlenen	Beklenen																
		N	%	n	%	n	%	n	%	N	%	N	%					n	%	n	%								
9. Dizi izlerken ne hissedersin?	Mutluluk	197a	0,791	195	0,29	4a	0,02	8,1	0,1	8a	0,03	6,94	0,33	25a	0,1	21,1	0,34	14a	0,06	16,48	0,25	1a	0	1,45	0	52.665	30	.006	.082
	Heyecan	297a	0,792	294	0,44	13a	0,03	12,2	0,5	8a	0,02	10,5	0,33	25a	0,067	31,8	0,34	30a	0,08	24,83	0,53	2a	0,01	2,18	0,2				
	Korku	6a	0,545	8,61	0,01	0a	0	0,36	0	0a	0	0,31	0	3a	0,273	0,93	0,04	2a	0,18	0,728	0,04	0a	0	0,06	0,4				
	Üzüntü	11a	0,786	11	0,02	0a, b	0	0,46	0	0a, b	0	0,39	0	1a, b	0,071	1,19	0,01	1a, b	0,07	0,927	0,02	1b	0,07	0,08	0				

Tablo 4. 40. Anne Mesleği Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları (Devamı)

10.Neden dizi izlersin?	Hiçbir şey	97a	0,795	95,5	0,14	6a	0,05	3,97	0,2	3a	0,02	3,4	0,13	8a	0,066	10,3	0,11	8a	0,07	8,077	0,14	0a	0	0,71	0,2				
	Dizi izlemem	65a	0,739	68,9	0,1	5a	0,06	2,86	0,2	4a	0,05	2,45	0,17	11a	0,125	7,46	0,15	2a	0,02	5,826	0,04	1a	0,01	0,51	0				
	Diğer	1a	0,5	1,57	0	0a, b	0	0,07	0	1b	0,5	0,06	0,04	0a, b	0	0,17	0	0a, b	0	0,132	0	0a, b	0	0,01	0,2				
	Can sıkıntısı	177a	0,843	164	0,26	7a	0,03	6,83	0,3	2a	0,01	5,85	0,08	9a	0,043	17,8	0,12	15a	0,07	13,9	0,26	0a	0	1,22	0	45.732	25	.007	.112
	Eğlence	224a, b	0,759	231	0,33	7a, b	0,02	9,59	0,3	11a, b	0,04	8,22	0,46	36b	0,122	25	0,49	13a	0,04	19,53	0,23	4a, b	0,01	1,71	0				
	Dizi izlemeyi severim	170a	0,773	172	0,25	8a	0,04	7,15	0,3	5a	0,02	6,13	0,21	14a	0,064	18,7	0,19	23a	0,1	14,56	0,4	0a	0	1,28	0,8				
	Bilgilenme	19a	0,826	18	0,03	1a	0,04	0,75	0	0a	0	0,64	0	1a	0,043	1,95	0,01	2a	0,09	1,523	0,04	0a	0	0,13	0				
	Farklı etkinlik bulama	17a	0,739	18	0,03	0a	0	0,75	0	2a	0,09	0,64	0,08	2a	0,087	1,95	0,03	2a	0,09	1,523	0,04	0a	0	0,13	0				
	Dizi İzlemem	67a	0,744	70,5	0,1	5a	0,06	2,93	0,2	4a	0,04	2,51	0,17	11a	0,122	7,63	0,15	2a	0,02	5,958	0,04	1a	0,01	0,52	0				
	Heyecanla izlemeye devam ederim	174a	0,833	164	0,26	7a	0,03	6,8	0,3	4a	0,02	5,83	0,17	12a	0,057	17,7	0,16	11a	0,05	13,85	0,19	1a	0	1,22	0,2	42.720	20	.002	.093

Tablo 4. 41. Anne Mesleği Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları (Devamı)

16. Oyun oynarken izlediğin dizi kahramanlarını taklit eder misin?	Kanalı değiştiririm	308a	0,774	311	0,46	12a	0,03	13	0,4	10a	0,03	11,1	0,42	38a	0,095	33,8	0,52	28a	0,07	26,38	0,49	2a	0,01	2,31	0,2	
	İzlemeyi bırakırım	118a	0,766	121	0,18	4a	0,03	5,01	0,1	5a	0,03	4,3	0,21	12a	0,078	13,1	0,16	15a	0,1	10,21	0,26	0a	0	0,9	0,4	
	Dizi izlemem	69a	0,75	72	0,1	5a	0,05	3	0,2	4a	0,04	2,57	0,17	11a	0,12	7,81	0,15	2a	0,02	6,098	0,04	1a	0,01	0,53	0	
	Diğer	4a	0,571	5,48	0,01	0a, b	0	0,23	0	1a, b	0,14	0,2	0,04	0a	0	0,59	0	1a, b	0,14	0,464	0,02	1b	0,14	0,04	0,2	
	Evet	440a, b, c, d	0,787	119	0,65	19a, b, c, d	0,03	18,2	0,7	12c, d	0,02	15,6	0,5	39b, d	0,07	47,4	0,53	47a	0,08	37,01	0,82	2a, b, c, d	0	3,25	0,6	15.788
	Hayır	234a, b, c, d	0,775	97,9	0,35	9a, b, c, d	0,03	9,82	0,3	12c, d	0,04	8,42	0,5	34b, d	0,113	25,6	0,47	10a	0,03	19,99	0,18	3a, b, c, d	0,01	1,75	0,4	5
	Komik olduğu için	122a	0,803	119	0,18	5a	0,03	4,95	0,2	3a	0,02	4,24	0,13	11a	0,072	12,9	0,15	11a	0,07	10,07	0,19	0a	0	0,88	0,6	80.283
	Güçlü olduğu için	307a	0,795	302	0,46	14a	0,04	12,6	0,5	11a	0,03	10,8	0,46	30a	0,078	32,8	0,41	24a	0,06	25,58	0,42	0a	0	2,24	0	40
	Güzel olduğu için	12a	0,857	11	0,02	0a, b	0	0,46	0	0a, b	0	0,39	0	0a	0	1,19	0	1a, b	0,07	0,928	0,02	1b	0,07	0,08	0	.007
	Hızlı olduğu için	77a	0,77	78,3	0,11	3a	0,03	3,26	0,1	3a	0,03	2,79	0,13	6a	0,06	8,49	0,08	10a	0,1	6,628	0,18	1a	0,01	0,58	0,2	.135
18. Neden seçtiğin kahraman olmak istersin?																										

Tablo 4. 42. Anne Mesleği Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları (Devamı)

19. Televizyonda sevdiğin dizi olduğunda ne yapmayı tercih edersin?	İyi olduğu için	4a	0,8	3,91	0,01	0a	0	0,16	0	0a	0	0,14	0	1a	0,2	0,42	0,01	0a	0	0,331	0	0a	0	0,03	0,2			
	Romantik olduğu için	47a	0,734	50,1	0,07	1a	0,02	2,08	0	1a	0,02	1,79	0,04	10a	0,156	5,43	0,14	4a	0,06	4,242	0,07	1a	0,02	0,37	0			
	Akıllı olduğu için	29a	0,879	25,8	0,04	0a	0	1,07	0	0a	0	0,92	0	2a	0,061	2,8	0,03	2a	0,06	2,187	0,04	0a	0	0,19	0,2			
	Kahramanının yerinde olmak istemem	73a	0,716	79,8	0,11	5a	0,05	3,32	0,2	6a	0,06	2,85	0,25	12a	0,118	8,66	0,16	5a	0,05	6,76	0,09	1a	0,01	0,59	0			
	Diğer	2a	0,5	3,13	0	0a, b	0	0,13	0	0a, b	0	0,11	0	1a, b	0,25	0,34	0,01	0a	0	0,265	0	1b	0,25	0,02	0,2			
Oyun oynarım. Dizi seyretmem	47a	0,758	48,5	0,07	0a	0	2,02	0	3a	0,05	1,73	0,13	8a	0,129	5,26	0,11	4a	0,06	4,109	0,07	0a	0	0,36	0,2				
Oyunu bırakırım. Dizi seyrederim	321a	0,827	304	0,48	9a, b	0,02	12,6	0,3	4b	0,01	10,8	0,17	22a, b	0,057	32,9	0,3	30a	0,08	25,72	0,53	2a, b	0,01	2,26	0	27.114	15	.028	.125
Oyun oynar, ara sıra diziye bakarım.	243a	0,745	255	0,36	14a	0,04	10,6	0,5	13a	0,04	9,1	0,54	33a	0,101	27,7	0,45	21a	0,06	21,61	0,37	2a	0,01	1,9	0,4				

Tablo 4. 43. Anne Mesleği Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları (Devamı)

21. Hangi oyunları oynamayı seversin?	Dizi izlemem	62a	0,738	65,7	0,09	5a	0,06	2,73	0,2	4a	0,05	2,34	0,17	10a	0,119	7,13	0,14	2a	0,02	5,567	0,04	1a	0,01	0,49	0,4					
	Asker Oyunları	41a	0,837	38,4	0,06	1a	0,02	1,59	0	1a	0,02	1,37	0,04	1a	0,02	4,15	0,01	5a	0,1	3,244	0,09	0a	0	0,28	0	44.600	30	.042	.098	
	Evcilik Oyunları	115a	0,706	128	0,17	3a, b	0,02	5,3	0,1	8a, b	0,05	4,54	0,33	26b	0,16	13,8	0,36	10a, b	0,06	10,79	0,18	1a, b	0,01	0,95	0					
	Hırsız-Polis Oyunları	126a	0,829	119	0,19	5a	0,03	4,94	0,2	3a	0,02	4,24	0,13	10a	0,066	12,9	0,14	8a	0,05	10,06	0,14	0a	0	0,88	0,2					
	İp Oyunları	95a	0,76	97,9	0,14	3a	0,02	4,07	0,1	2a	0,02	3,48	0,08	11a	0,088	10,6	0,15	13a	0,1	8,275	0,23	1a	0,01	0,73	0					
	Top Oyunları	251a	0,81	243	0,37	13a	0,04	10,1	0,5	7a	0,02	8,64	0,29	21a	0,068	26,3	0,29	17a	0,05	20,52	0,3	1a	0	1,8	0,2					
	Dövüş Oyunları	31a	0,756	32,1	0,05	1a	0,02	1,33	0	2a	0,05	1,14	0,08	4a	0,098	3,48	0,05	2a	0,05	2,714	0,04	1a	0,02	0,24	0,2					
	Diğer	15a, b	0,714	16,4	0,02	2a, b	0,1	0,68	0,1	1a, b	0,05	0,59	0,04	0b	0	1,78	0	2a, b	0,1	1,39	0,04	1a	0,05	0,12	0,2					
	22.Sizden bir tercih yapmanız istense hangi oyuncu seçersiniz?	Tabanca -Tüfek	127a	0,819	121	0,19	5a	0,03	5,05	0,2	4a	0,03	4,33	0,17	8a	0,052	13,2	0,11	11a	0,07	10,29	0,19	0a	0	0,9	0,2	48.491	25	.003	.067
		Kılıç	49a	0,778	49,3	0,07	1a	0,02	2,05	0	1a	0,02	1,76	0,04	6a	0,095	5,35	0,08	4a	0,06	4,18	0,07	2a	0,03	0,37	0				
Bebek		112a	0,747	117	0,17	4a	0,03	4,89	0,1	5a	0,03	4,19	0,21	12a	0,08	12,7	0,16	16a	0,11	9,953	0,28	1a	0,01	0,87	0,4					
Evcilik Seti		144a	0,738	153	0,21	3a, b	0,02	6,36	0,1	5a, b	0,03	5,45	0,21	29b	0,149	16,6	0,4	13a, b	0,07	12,94	0,23	1a, b	0,01	1,14	0,2					
Top		229a	0,824	217	0,34	13a	0,05	9,06	0,5	8a	0,03	7,77	0,33	16a	0,058	23,6	0,22	12a	0,04	18,45	0,21	0a	0	1,62	0,2					
Diğer		11a	0,611	14,1	0,02	2a, b	0,11	0,59	0,1	1a, b	0,06	0,5	0,04	2a, b	0,111	1,53	0,03	1a, b	0,06	1,194	0,02	1b	0,06	0,1	0					

Tablo 4. 44. Anne Mesleği Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları (Devamı)

25.Oyun oynarken kostüm giyme imkanın olsa hangi kostümü tercih ederim?	Polis-Asker Kostümü	206a	0,862	187	0,31	5a, b	0,02	7,78	0,2	7a	0,03	6,67	0,29	4b	0,017	20,3	0,05	15a	0,06	15,84	0,26	2a, b	0,01	1,39	0,8	41.314	25	.021	.152
	Doktor Kostümü	56a	0,757	57,9	0,08	1a	0,01	2,41	0	3a	0,04	2,07	0,13	6a	0,081	6,28	0,08	8a	0,11	4,905	0,14	0a	0	0,43	0,4				
	Tarihi Kostüm	61a	0,744	64,2	0,09	6a	0,07	2,67	0,2	0a	0	2,29	0	10a	0,122	6,96	0,14	5a	0,06	5,435	0,09	0a	0	0,48	0				
	Günümüz Modası Kostüm	122a	0,753	127	0,18	4a	0,02	5,27	0,1	5a	0,03	4,52	0,21	16a	0,099	13,8	0,22	14a	0,09	10,74	0,25	1a	0,01	0,94	0				
	İş İnsanı Kostümü	20a	0,833	18,8	0,03	0a	0	0,78	0	1a	0,04	0,67	0,04	2a	0,083	2,04	0,03	1a	0,04	1,591	0,02	0a	0	0,14	0,2				
	Karadeniz Kostümü	26a	0,765	26,6	0,04	2a	0,06	1,11	0,1	1a	0,03	0,95	0,04	2a	0,059	2,89	0,03	3a	0,09	2,253	0,05	0a	0	0,2	0				
	Kostüm Giymem	166a, b	0,751	173	0,25	10a, b	0,05	7,2	0,4	7a, b	0,03	6,17	0,29	29b	0,131	18,8	0,4	8a	0,04	14,65	0,14	1a, b	0	1,28	0				
	Diğer	16a	0,667	18,8	0,02	0a	0	0,78	0	0a	0	0,67	0	4a	0,167	2,04	0,05	3a	0,13	1,591	0,05	1a	0,04	0,14	0,2				

Tablo 4.27.' ye göre anne mesleği ile ankette yer alan 9., 10., 11., 18., 19., 21., 22., ve 25. Maddeler ile anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Dizi izlerken hissedilen duygulara yönelik soru anne mesleği ile aralarında anlamlı ilişki olduğu belirlenmiştir ($X^2_{(30)}=52,665$; $p<0.05$). Anne mesleği ile, dizi izleme nedenleri ($X^2_{(25)}=45.732$; $p<0.05$), şiddet görüntüleri olduğunda yapılanlar ($X^2_{(20)}=42.720$; $p<0.05$), oynanan oyunlar ($X^2_{(30)}=44.600$; $p<0.05$), televizyon sevilen dizi olduğunda yapılanlar ($X^2_{(15)}=27.114$; $p<0.05$), oyuncak tercihleri ($X^2_{(25)}=48.491$; $p<0.05$), kostüm tercihler ($X^2_{(25)}=41.314$; $p<0.05$) arasında anlamlı ilişki olduğu belirlenmiştir. Etki büyüklüklerine baktıklarımızda anne mesleğinin 22. madde üzerinde orta düzey, diğer sorular üzerinde ise yüksek bir etkiye sahip olduğu görülmüştür.

İlkokul öğrencilerinin baba öğrenim durumu değişkeni ile ankette yer alan bütün sorular arasında beklenen ve gözlenen değerleri arasında anlamlı ilişki olup olmadığına yönelik yapılan Kay Kare testi sonucu Tablo 4.28.'de verilmiştir.

Tablo 4. 45. Baba Öğrenim Durumu Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları

		Okur-Yazar değil				İlkokul				Ortaokul				Lise				Önlisans-Lisans				Lisansüstü ve üzeri				X ²	df	p	Eta	
		Gözlenen		Beklenen		Gözlenen		Beklenen		Gözlenen		Beklenen		Gözlenen		Beklenen		Gözlenen		Beklenen		Gözlenen		Beklenen						
		n	%	n	%	N	%	n	%	n	%	n	%	n	%	N	%	n	%	n	%	n	%	n	%					
19. Televizyonda sevdiğin dizi olduğunda ne yapmayı tercih edersin?	Oyun oynarım.Dizi seyretmem	0a	0	0,0	0	1a	0,2	0,6	0,0	0a	0	0,7	0	2a	0,5	1,7	0,0	1a	0,2	0,7	0,0	0a	0	0,09	0	27.559	15	.02	.132	
				4		5	2	1			6				1		5	9	1									5		
	Oyunu bırakırım.Dizi seyredirim.	1a	0,0	0,6	0,1	10a	0,1	9,6	0,0	11a	0,1	11,	0,0	26a	0,4	26,	0,0	12a	0,1	12,	0,0	2a	0,0	1,37	0,11					
		2	5	1		6	8	7		8	7	7		2	2	7		9	4	7		3								
22.Sizden bir tercih yapmanız istense hangi	Oyun oynar, ara sıra diziye bakarım.	7a	0,0	4,0	0,7	72c, d	0,1	60,	0,5	75a	0,1	72,	0,4	171	0,4	163	0,4	53a	0,1	76,	0,3	8a	0,0	8,55	0,42					
		2	5	8		9	3	4		9	9	6		b	4	7		4	9	1		2								
	Dizi izlemem	1a	0	3,4	0,1	40c, d	0,1	50,	0,3	64a	0,2	61,	0,4	128	0,3	138	0,3	85a	0,2	65	0,5	8a	0,0	7,22	0,42					
			2	1		2	9			6			b	9	5		6	65	0,5		8a	0,0	2	7,22	0,42					
22.Sizden bir tercih yapmanız istense hangi	Tabanca-Tüfek	0a	0	0,2	0	6a	0,2	3,2	0,0	4a	0,1	3,9	0,0	7a	0,3	8,9	0,0	4a	0,1	4,1	0,0	0a	0	0,46	0	40.172	25	.02	.106	
				2		9	8	4		9	6	2		3	3	2		9	8	2								8		
	Kılıç	2a	0,0	1,6	0,2	28a	0,1	24,	0,2	35a	0,2	29,	0,2	56a	0,3	65,	0,1	28a	0,1	30,	0,1	5a	0,0	3,41	0,26					
		1	2	2		8	1	1		3	1	2		6	1	5		8	7	6		3								
Bebek	2a	0,0	0,6	0,2	7a	0,1	9,8	0,0	13a	0,2	11,	0,0	27a	0,4	26,	0,0	11a	0,1	12,	0,0	3a	0,0	1,4	0,16						
		3	6	2		1	5	5		1	9	8		3	6	7		7	6	6		5								

Tablo 4. 46. Baba Öğrenim Durumu Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları (Devamı)

Evcilik Seti	4a	0,03	1,58	0,44	20a, b	0,13	23,5	0,15	36a, b	0,24	28,4	0,22	58a, b	0,39	63,4	0,16	32a, b	0,21	29,9	0,19	0b	0	3,33	0				
Top	0a	0	2,05	0	24a	0,12	30,5	0,18	31a	0,16	36,9	0,19	92a	0,47	82,4	0,25	44a	0,23	38,9	0,26	4a	0,02	4,32	0,21				
Diğer	1a	0	2,91	0,11	51a	0,18	43,3	0,38	46a	0,17	52,4	0,28	123a	0,44	117	0,34	51a	0,18	55,3	0,3	5a	0,02	6,14	0,26				
Polis-Asker Kostümü	6a	0,02	4,14	0,67	62a	0,16	61,7	0,46	70a	0,18	74,6	0,43	166a	0,42	166	0,46	82a	0,21	78,7	0,48	8a	0,02	8,75	0,42	60.839	35	.004	.172
Doktor Kostümü	3a, b	0,01	2,5	0,33	47e, f,	0,2	36,9	0,35	55c,	0,23	44,9	0,34	105b	0,44	101	0,29	24a	0,1	47,4	0,14	4a	0,02	5,27	0,21				
Tarihi Kostüm	0a	0	0,78	0	17a	0,23	11,5	0,13	15a	0,2	14	0,09	29a	0,39	31,4	0,08	11a	0,15	14,7	0,06	2a	0,03	1,64	0,11				
Günümüz Modası Kostüm	1a	0,01	0,86	0,11	10a	0,12	12,7	0,08	11a	0,13	15,5	0,07	32a	0,39	34,8	0,09	24a	0,29	16,3	0,14	4a	0,05	1,82	0,21				
İş İnsanı Kostümü	3a	0,02	1,7	0,33	20a	0,12	25,1	0,15	31a	0,19	30,6	0,19	73a	0,45	68,7	0,2	29a	0,18	32,3	0,17	6a	0,04	3,59	0,32				
Karadeniz Kostümü	0a	0	0,25	0	0a	0	3,72	0	5a	0,21	4,53	0,03	11a	0,46	10,2	0,03	8a	0,33	4,78	0,05	0a	0	0,53	0				
Kostüm Giymem	1a	0,03	0,36	0,11	5a	0,15	5,27	0,04	10a	0,29	6,42	0,06	10a	0,29	14,4	0,03	8a	0,24	6,78	0,05	0a	0	0,75	0				
Diğer	1a, b	0	2,31	0,11	31a, b	0,14	34,1	0,23	33b	0,15	41,5	0,2	92a, b	0,42	93,3	0,25	61a	0,28	43,8	0,36	2a, b	0,01	4,87	0,11				

25.Oyun oynarken kostüm giyme imkanın olsa hangi kostümü tercih edersin?

Tablo 4.28.'e bakıldığında baba öğrenim durumu ile ankette yer alan 19., 22. Ve 25. maddeler ile anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Televizyon da sevilen dizi olduğunda ne yapmayı sevdiklerine yönelik sorulan madde ile baba öğrenim durumunu arasında anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir($X^2_{(15)}=27.559$; $p<0.05$). Oyuncak tercihlerine yönelik sorulan soru ile baba öğrenim durumunu arasında anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir($X^2_{(25)}=40.172$; $p<0.05$). Oyunlarda kostümlere yönelik sorulan soru ile baba öğrenim durumu arasında anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir($X^2_{(35)}=60.830$; $p<0.05$). Baba öğrenim durumunun sorular üzerinde etki değerine baktığımızda baktığımızda 3 soru üzerinde yüksek düzeyde etkiye sahip olduğu belirlenmiştir.

İlkokul öğrencilerinin baba mesleği değişkeni ile ankette yer alan bütün sorular arasında beklenen ve gözlenen değerleri arasında anlamlı ilişki olup olmadığına yönelik yapılan Kay Kare testi sonucu Tablo 4.29.'da verilmiştir.

Tablo 4. 47. Baba Mesleği Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları

		İşçi		Esnaf		Öğretmen		Mermur		Çiftçi		Şoför		Çalışmıyor		X ²	df	p	Eta														
		Gözlenen	Beklenen	Gözlenen	Beklenen	Gözlenen	Beklenen	Gözlenen	Beklenen	Gözlenen	Beklenen	Gözlenen	Beklenen	Gözlenen	Beklenen																		
		N	%	n	%	N	%	n	%	n	%	n	%	n	%					n	%												
3. Akşam saat kaçta kadar TV izlemene izin veriliyor?	20:00	186	0,53	162	0,47	43b	0,12	57,7	0,3	34a, c	0,1	29,5	0,47	37a, b, c	0,11	34,8	0,44	10b	0,03	21,	0,19	23a	0,07	25,8	0,37	12a	0,03	9,82	0,5	52.771	28	.003	.148
	21:00	90a	0,43	96,9	0,23	47a	0,22	34,4	0,3	15a	0,0	17,6	0,21	20a	0,1	20,8	0,24	15a	0,07	12,	0,28	12a	0,06	15,4	0,19	3a	0,01	5,86	0,13				
	22:00	93a	0,4	108	0,23	43a	0,18	38,2	0,3	19a	0,0	19,5	0,26	21a	0,09	23	0,25	20a	0,09	14,	0,38	23a	0,1	17,1	0,37	6a	0,03	6,5	0,25				
	23:00	15a	0,36	19,4	0,04	6a	0,14	6,89	0,0	3a	0,0	3,52	0,04	6a	0,14	4,15	0,07	6a	0,14	2,5	0,11	4a	0,1	3,08	0,06	0a	0	1,17	0				
	24:00 ve üzeri	13a	0,57	10,6	0,03	2a	0,09	3,77	0,0	1a	0,0	1,93	0,01	1a	0,04	2,27	0,01	2a	0,09	1,4	0,04	1a	0,04	1,68	0,02	3a	0,13	0,64	0,13				

Tablo 4. 48. Baba Mesleği Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları (Devamı)

Komedi Dizileri	134,058	107,034	31a,013	38,1	0,2	15a,0	19,4	0,21	22a,0	0,09	23,026	10a,004	14,019	13a,006	17,021	6a,003	6,48	0,25	96.321	56,001	.148		
Mafya Dizileri	8a,05	7,38	2a,013	2,63	0,01	2a,01	1,34	0,03	3a,0	0,19	1,58	0,04	0a,0	0,90	0a,0	1,17	0,0	1a,006	0,45	0,04			
Romantik Diziler	24a,044	24,9	8a,015	8,86	0,06	3a,00	4,53	0,04	5a,0	0,09	5,34	0,06	7a,013	3,30	0,13	3a,006	3,96	0,05	1a,002	1,51	0,04		
Aile Dizileri	116,047	114,029	48a,019	40,7	0,34	25a,01	20,8	0,35	20a,0	0,08	24,5	0,24	10a,004	15,019	15a,006	18,2	0,24	6a,002	6,93	0,25			
Polisiye Diziler	48a,042	53,012	19a,017	18,9	0,13	5a,00	9,64	0,07	13a,0	0,11	11,4	0,15	12a,01	7,1023	8a,007	8,43	0,13	6a,005	3,21	0,25			
Tarihi Diziler	15a,023	30,404	11a,017	10,8	0,08	8a,b,01	5,53	0,11	8a,b,0	0,12	6,53	0,09	8b,012	4,0015	9b,014	4,84	0,14	1a,002	1,84	0,04			
Psikolojik Diziler	8a,033	11,102	5a,021	3,94	0,04	1a,00	2,01	0,01	4a,0	0,17	2,37	0,05	1a,004	1,4002	3a,013	1,76	0,05	1a,004	0,67	0,04			
Dizi İzlemem	36a,041	40,109	14a,016	14,3	0,1	11a,01	7,29	0,15	10a,0	0,11	8,61	0,12	2a,002	5,3004	12a,014	6,38	0,19	2a,002	2,43	0,08			
Diğer	7a,041	7,84	3a,018	2,79	0,02	2a,01	1,42	0,03	0a,0	0	1,68	0	3a,018	1,0006	0a,0	1,25	0	0a,0	0,47	0			
Heyecanla izlemeye devam ederim	102,049	96,6026	27a,013	34,1	0,19	12b,00	17,5	0,17	23a,b,0	0,11	20,7	0,27	18a,009	12,034	8b,004	15,3	0,13	7a,003	5,84	0,29	41.616	28,047	.147
Kanalı değiştiririm	192,048	183,048	69a,017	64,7	0,49	38a,01	33,3	0,53	32a,0	0,08	39,3	0,38	22a,006	24,042	27a,007	29,1	0,43	9a,002	11,1	0,38			
İzlemeyi bırakırım	61a,04	71,2015	29a,019	25,1	0,21	10a,00	12,9	0,14	19a,0	0,12	15,2	0,22	11a,007	9,5021	16a,01	11,3	0,25	5a,003	4,3	0,21			
Dizi izlemem	40a,043	42,501	13a,014	15,009	0,11a	0,1	7,71	0,15	10a,0	0,11	9,1	0,12	2a,002	5,6004	12a,013	6,75	0,19	3a,003	2,57	0,13			

İl. Dizlerde şiddet içeren görüntüler olduğunda ne 7. Ne tür dizler izlersin? yaparsın?

Tablo 4. 49. Baba Mesleği Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları (Devamı)

Diğer	2a	0,29	3,24	0,01	2a	0,29	1,14	0,0	1a	0,1	0,59	0,01	1a	0,14	0,69	0,01	0a	0	0,4	0	0a	0	0,51	0	0a	0	0,2	0				
Kardeşle rim	17a	0,44	18	0	3a	0,08	6,39	0	7a	0,1	3,27	0	7a	0,18	3,85	0	2a	0,05	2,4	0	0a	0	2,86	0	1a	0,03	1,09	0	518.755	462	.035	.081
Tozkopa ran İskender	45a	0,44	47,5	0	21a	0,2	16,9	0	12a	0,1	8,62	0	7a	0,07	10,2	0	5a	0,05	6,3	0	10a	0,1	7,55	0	2a	0,02	2,87	0				
Kuzey Yıldızı	55a	0,59	43,4	0	19a	0,2	15,4	0	3a	0,0	7,87	0	7a	0,07	9,29	0	2a	0,02	5,7	0	4a	0,04	6,89	0	2a	0,02	2,62	0				
Teşkilat	14a	0,3	21,2	0	11a	0,24	7,54	0	4a	0,0	3,85	0	5a	0,11	4,55	0	4a	0,09	2,8	0	4a	0,09	3,37	0	2a	0,04	1,28	0				
Gönül Dağı	21a	0,47	20,8	0	8a	0,18	7,38	0	4a	0,0	3,77	0	7a	0,16	4,45	0	1a	0,02	2,7	0	2a	0,04	3,3	0	0a	0	1,26	0				
Arka Sokaklar	47a	0,55	39,2	0	10a	0,12	13,9	0	1a	0,0	7,12	0	11a	0,13	8,4	0	4a	0,05	5,2	0	6a	0,07	6,23	0	4a	0,05	2,37	0				
Selena	23a	0,59	18	0	7a	0,18	6,39	0	3a	0,0	3,27	0	1a	0,03	3,85	0	3a	0,08	2,4	0	0a	0	2,86	0	1a	0,03	1,09	0				
Masuml ar Apartma nı	6a	0,35	7,85	0	3a	0,18	2,79	0	1a	0,0	1,42	0	4a	0,24	1,68	0	0a	0	1,0	0	1a	0,06	1,25	0	2a	0,12	0,47	0				
Kuruluş Osman	2a	0,09	10,6	0	3a,	0,13	3,77	0	3a, b	0,1	1,93	0	2a, b	0,09	2,27	0	4b	0,17	1,4	0	6b	0,26	1,68	0	1a,	0,04	0,64	0				
Aşk mantık intikam	13a	0,39	15,2	0	6a	0,18	5,41	0	2a	0,0	2,76	0	4a	0,12	3,26	0	2a	0,06	2,0	0	3a	0,09	2,42	0	1a	0,03	0,92	0				
Yasak elmaı	10a	0,53	8,77	0	1a	0,05	3,12	0	2a	0,1	1,59	0	1a	0,05	1,88	0	2a	0,11	1,1	0	3a	0,16	1,39	0	0a	0	0,53	0				
Yargı	5a	0,29	7,85	0	3a	0,18	2,79	0	3a	0,1	1,42	0	1a	0,06	1,68	0	3a	0,18	1,0	0	1a	0,06	1,25	0	0a	0	0,47	0				

12.En çok hangi dizileri izlersin?

Tablo 4. 51. Baba Mesleği Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları (Devamı)

21. Hangi oyunları oynamayı seversin?	Top	2a	0,29	3,24	0,01	0a	0	1,15	0	2a	0,2	0,58	0,03	1a	0,14	0,69	0,01	1a	0,14	0,4	0,02	1a	0,14	0,51	0,02	0a	0	0,2	0				
	Bıçak	105a	0,5	96,6	0,26	37a	0,18	34,3	0,2	17a	0,0	17,3	0,24	18a	0,09	20,7	0,21	10a	0,05	12,9	0,19	17a	0,08	15,3	0,27	3a	0,01	5,84	0,13				
	İp	2a	0,4	2,31	0,01	2a	0,4	0,82	0,0	0a	0	0,41	0	0a	0	0,49	0	0a	0	0,3	0	1a	0,2	0,37	0,02	0a	0	0,14	0				
	Diğer	30a	0,46	30	0,08	15a	0,23	10,7	0,1	4a	0,0	5,37	0,06	5a	0,08	6,43	0,06	5a	0,08	4,0	0,09	3a	0,05	4,77	0,05	3a	0,05	1,82	0,13				
	Asker Oyunları	4a	0,27	6,93	0,01	2a	0,13	2,46	0,0	4a	0,2	1,24	0,06	3a	0,2	1,48	0,04	0a	0	0,9	0	1a	0,07	1,1	0,02	0a	0	0,42	0	81.110	42	.000	.083
	Evcilik Oyunları	20a	0,41	22,6	0,05	5a	0,1	8,03	0,0	5a	0,1	4,1	0,07	5a	0,1	4,84	0,06	6a	0,12	3,0	0,11	2a	0,04	3,59	0,03	4a	0,08	1,37	0,17				
	Hırsız-Polis Oyunları	75a	0,46	75,2	0,19	24a	0,15	26,7	0,1	21a	0,1	13,6	0,29	20a	0,12	16,1	0,24	4a	0,02	10	0,08	9a	0,06	11,9	0,14	3a	0,02	4,55	0,13				
	İp Oyunları	73a	0,48	70,2	0,18	27a	0,18	24,9	0,1	4b	0,0	12,7	0,06	15a, b	0,1	15	0,18	14a	0,09	9,3	0,26	10a	0,07	11,1	0,16	5a, b	0,03	4,24	0,21				
	Top Oyunları	64a	0,51	57,7	0,16	22a	0,18	20,5	0,1	13a	0,1	10,5	0,18	7a	0,06	12,4	0,08	7a	0,06	7,7	0,13	9a	0,07	9,16	0,14	3a	0,02	3,49	0,13				
	Dövüş Oyunları	144a	0,47	143	0,36	52a	0,17	50,7	0,3	21a	0,0	25,9	0,29	35a	0,11	30,5	0,41	19a	0,06	19	0,36	27a	0,09	22,6	0,43	7a	0,02	8,62	0,29				
Diğer	10a	0,24	18,9	0,03	6a	0,15	6,72	0,0	7a, b	0,1	3,43	0,1	2a	0,05	4,05	0,02	3a, b	0,07	2,5	0,06	5a, b	0,12	3	0,08	2a, b	0,05	1,14	0,08					
22. Sizden bir tercih yapmanız istense hangi	Tabanca-Tüfek	11a	0,52	9,69	0,03	5a	0,24	3,44	0,0	1a	0,0	1,76	0,01	1a	0,05	2,08	0,01	0a	0	1,2	0	1a	0,05	1,54	0,02	0a	0	0,59	0	58.154	35	.008	.118
	Kılıç	66a	0,43	71,5	0,17	30a	0,19	25,5	0,2	8a	0,0	13	0,11	19a	0,12	15,4	0,22	11a	0,07	9,5	0,21	8a	0,05	11,2	0,13	6a	0,04	4,34	0,25				

Tablo 4. 53. Baba Mesleği Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları (Devamı)

Karadeniz Kostümü	9a	0,38	11,1	0,02	3a	0,13	3,91	0,02	1a	0,04	2,01	0,01	5a	0,21	2,37	0,06	2a	0,08	1,48	0,04	2a	0,08	1,76	0,03	1a	0,04	0,67	0,04
Kostüm Giymem	13a	0,38	15,7	0,03	9a	0,26	5,54	0,06	2a	0,06	2,85	0,03	3a	0,09	3,36	0,04	1a	0,03	2,1	0,02	4a	0,12	2,49	0,06	0a	0	0,95	0
Diğer	103a, b	0,47	102	0,26	40a, b	0,18	36	0,29	31b	0,14	18,5	0,43	22a, b	0,1	21,9	0,26	7a	0,03	13,6	0,13	12a, b	0,05	16,2	0,19	5a, b	0,02	6,17	0,21

Tablo 4.29.'u incelediğimizde baba mesleği ile ankette yer alan 3., 7., 11., 12., 19., 20., 21., 22., 23. ve 25. maddeler ile aralarında anlamlı ilişki olduğu belirlenmiştir. Baba mesleği ile tv izleme süreleri ($X^2_{(28)}=52.771$; $p<0.05$), dizi türleri ($X^2_{(56)}=96.321$; $p<0.05$), dizilerde şiddet içeren görüntüler görünce yapılanlar ($X^2_{(28)}=41.616$; $p<0.05$), izlenen dizi filmler ($X^2_{(462)}=518.755$; $p<0.05$), tv sevdiği dizi olunca yapılan tercihleri ($X^2_{(21)}=43.148$; $p<0.05$), oyuncak tercihleri ($X^2_{(56)}=74.883$; $p<0.05$), oyun tercihleri ($X^2_{(42)}=81.110$; $p<0.05$), dizi karakterlerini taklit etme ($X^2_{(7)}=15.154$; $p<0.05$), kostüm tercihleri ($X^2_{(49)}=111.447$; $p<0.05$) arasında anlamlı ilişki olduğu belirlenmiştir. Etki büyüklüklerine baktığımızda baba öğrenim durumunun bütün sorular üzerinde yüksek düzeyde etkiye sahip olduğu görülmüştür.

İlkokul öğrencilerinin televizyon sayısı değişkeni ile ankette yer alan bütün sorular arasında beklenen ve gözlenen değerleri arasında anlamlı ilişki olup olmadığına yönelik yapılan Kay Kare testi sonucu Tablo 4.30.'da verilmiştir.

Tablo 4.54. Televizyon Sayısı Bağımsız Değişkeni İle Anket Soruları Arası Kay Kare Testi Sonuçları

		Yok		1 Adet		2 Adet		3 ve daha fazla		x ²	df	p	Eta								
		Gözlenen		Beklenen		Gözlenen		Beklenen													
		n	%	N	%	n	%	n	%					n	%						
1. Günde ortalama kaç saat televizyon	1 saatten az	5a	0,019	1,8161	0,83	182b	0,7	181	0,3	71b	0,27	75,1	0,29	2a, b	0,01	2,42	0,25	19.810	9	.019	.086
	1-2 saat	1a	0,002	2,9546	0,17	298a	0,7	294	0,5	119a	0,28	122	0,48	5a	0,01	3,94	0,63				
	3-4 saat	0a	0	1,0827	0	97a	0,63	108	0,16	57a	0,37	44,7	0,23	1a	0,01	1,44	0,13				
	5 ve üzeri	0a	0	0,1467	0	20a	0,95	14,6	0,03	1a	0,05	6,06	0	0a	0	0,2	0				
20.Oyun oynarken hangi oyuncuğu tercih edersin?	Silah	1a	0,012	0,5874	0,17	60a	0,71	58,4	0,1	22a	0,26	24,2	0,09	1a	0,01	0,78	0,13	111.491	24.000	.064	
	Otomobil	0a	0	1,1189	0	108a	0,68	111	0,18	51a	0,32	46,2	0,21	1a	0,01	1,49	0,13				
	Bebek	0a	0	0,3706	0	37a	0,7	36,8	0,06	15a	0,28	15,3	0,06	1a	0,02	0,49	0,13				
	Kılıç	4a	0,014	2,0629	0,67	214a, b	0,73	205	0,36	77a, b	0,26	85,3	0,31	0b	0	2,75	0				
	Uçak	0a	0	0,3427	0	36a	0,73	34	0,06	13a	0,27	14,2	0,05	0a	0	0,46	0				
	Top	0a, b	0	0,049	0	6b	0,86	4,86	0,01	0b	0	2,02	0	1a	0,14	0,07	0,13				
	Bıçak	1a	0,005	1,4615	0,17	139a	0,67	145	0,23	67a	0,32	60,4	0,27	2a	0,01	1,95	0,25				
	İp	0a, b	0	0,035	0	1b	0,2	3,47	0	2b	0,4	1,45	0,01	2a	0,4	0,05	0,25				
	Diğer	1a	0,015	0,4545	0,17	44a	0,68	45,2	0,07	19a	0,29	18,8	0,08	1a	0,02	0,61	0,13				

Tablo 4.30.'a göre televizyon sayısı ile ankette yer alan 1. Ve 20. Maddeler arasında anlamlı ilişki olduğu belirlenmiştir. Televizyon sayısı ile günlük televizyon izleme süreleri arasında anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir($X^2_{(9)}=19.810;p<0.05$). Etki büyüklüğüne baktığımızda orta düzeyde bir etkiye sahip olduğunu görmekteyiz. Televizyon sayısı ile oyuncak tercihlerinin arasında anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür($X^2_{(24)}=11.491;p<0.05$). Etki büyüklüğüne baktığımızda orta düzeyde bir etkiye sahip olduğunu görmektedir.

4.3. Araştırmanın Üçüncü Alt Problemine İlişkin Bulgular

Araştırmanın üçüncü alt problemine(*İlkokul çocuklarının günlük televizyon izleme süreleri ve izledikleri televizyon programına yönelik tercihleri nedir?*) yönelik yapılan analiz sonuçları aşağıda verilmiştir. Tablo 4.31’de çocukların televizyon izleme süreleri, Tablo 4.32’de ise televizyon programı tercihleri gösterilmiştir.

Tablo 4.55. Televizyon İzleme Süreleri

TV İzleme Süresi	Frekans(N)	Yüzde(%)
1 saatten az	261	30.3
1-2 saat arası	155	18.0
3-4 saat arası	424	49.2
5 saat ve üzeri	21	2.4
Toplam	861	100.0

Tablo 4.31.’de İlkokul öğrencilerinin günlük televizyon izleme sürelerine yönelik analiz sonuçları incelendiğinde , öğrencilerin %49,2’sinin günlük 3-4 saat tv izlediği, %30,3’ünün 1 saatten az tv izlediği, %18.0’ının 1-2 saat tv izlediği ve %2.4’ünün ise 5 saat ve üzeri tv izlediği sonucuna ulaşılmıştır.

İlkokul öğrencilerinin televizyon programlarına yönelik tercihleri Tablo 4.32.’de gösterilmiştir.

Tablo 4.56. Televizyon Programına Yönelik Tercihleri

Televizyon Programları	Frekans(N)	Yüzde(%)
1.Tercih		
Çizgi Film	296	34.4
Yerli Dizi	433	50.3
Yabancı Dizi	32	3.7
Film	45	5.2
Yarışma Programı	25	2.9
Belgesel	8	.9
Çocuk Programı	14	1.6
Spor Programı	8	.9
2.Tercih		
Çizgi Film	37	4.3
Yerli Dizi	8	.9
Yabancı Dizi	23	2.7
Film	386	44.8
Yarışma Programı	65	7.5
Belgesel	114	13.2
Çocuk Programı	161	18.7
Spor Programı	66	7.7

Tablo 4.57. Televizyon Programına Yönelik Tercihleri (Devamı)

3.Tercih	Çizgi Film	226	26.2
	Yerli Dizi	307	35.7
	Yabancı Dizi	63	7.3
	Film	98	11.4
	Yarışma Programı	54	6.3
	Belgesel	40	4.6
	Çocuk Programı	57	6.6
	Spor Programı	16	1.9

Tablo 4.32.'de ilkokul öğrencilerinin öncelik sırasına göre en çok izledikleri ilk üç televizyon programına yönelik yapılan analiz sonucunda, öğrencilerin ilk tercih ettikleri televizyon programı %50.3 ile yerli dizi, ikinci tercih ettikleri televizyon programı %44.8 ile film, üçüncü tercih ettikleri televizyon programı ise %35.7 ile yerli dizi olduğu görülmüştür.

4.4. Araştırmanın Dördüncü Alt Problemine İlişkin Bulgular

Araştırmanın dördüncü alt problemine (*İlkokul çocuklarının televizyon izleme sürelerinin televizyon sayısı, cinsiyet ve anne-baba öğrenim durumlarına göre anlamlı farklılık göstermekte midir?*) yönelik yapılan analizler sonucunda aşağıdaki bulgulara ulaşılmıştır.

4.4.1. İlkokul Çocuklarının Televizyon İzleme Sürelerine Yönelik Cinsiyete Göre Durumu

İlkokul çocuklarının televizyon izleme sürelerine cinsiyete yönelik farklılaşma Mann Whitney U testi ile analiz edilmiş ve sonuçlar Tablo 4.33'te verilmiştir.

Tablo 4.58. İlkokul Çocuklarının Televizyon İzleme Sürelerine Cinsiyete Yönelik Farklılaşma Mann Whitney U Testi Sonuçları

	Cinsiyet	N	Sıra Ortalama	Sıra Toplam	U	Z	P
Günde ortalama	Kız	473	425.15	201096.00	88995.000	-828	.408
TV izleme süresi	Erkek	388	438.13	169995.00			
	Toplam	861					

Tablo 4.33.'e göre ilkökul çocuklarının televizyon izleme sürelerinin kız(n=473) ve erkek (n=388) olmalarına göre farklılaşma durumlarına bakmak için yapılan Mann Whitney U testi sonuçlarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmediği tespit edilmiştir (U=88995.0, p>0.05).

4.4.2. İlkokul Çocuklarının Televizyon İzleme Sürelerine Yönelik Anne-Baba Öğrenim Durumuna Göre Durumu

İlkokul çocuklarının televizyon izleme sürelerinin anne-baba öğrenim durumuna göre farklılaşma Kruskal Wallis H testi ile analiz edilerek Tablo 4.34'te yer verilmiştir.

Tablo 4.59. İlkokul Çocuklarının Televizyon İzleme Sürelerinin Anne-Baba Öğrenim Durumuna Göre Farklılaşma Kruskal Wallis H Testi Analiz Sonuçları

Anne Öğrenim Durumu		N	Sıra Ortalama	X ²	df	p
Günlük televizyon izleme süresi	Okur-Yazar değil	15	380.97	5.5557	5	.352
	İlkokul	196	453.27			
	Ortaokul	211	432.94			
	Lise	295	410.40			
	Önlisans-Lisans	135	444.56			
	Lisansüstü ve üzeri	9	455.83			
Baba Öğrenim Durumu				4.931	5	.424
Okur-Yazar değil	9	394.22				
İlkokul	134	435.43				
Ortaokul	162	458.19				
Lise	364	415.63				
Önlisans-Lisans	171	426.70				
Lisansüstü ve üzeri	19	473.39				

*p<0.05

Tablo 4.34.'e göre ilkökul çocuklarının günlük televizyon izleme sürelerinin anne-baba öğrenim durumu ile anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek için yapılan Kruskal Wallis H Testi sonucunda, televizyon izleme sürelerinde anne-baba öğrenim durumuna göre anlamlı bir farklılık ($x^2=5.5557$, $df=5$, $p>0,05$) göstermemektedir.

4.5. Araştırmanın Beşinci Alt Problemine İlişkin Bulgular

Araştırmanın beşinci alt problemine (*İlkokul çocuklarının izledikleri dizi türleri, dizi filmleri ve beğendikleri dizi karakterlerine yönelik tercihleri nelerdir?*) yönelik yapılan analizler sonucunda Tablo 4.35'te dizi türleri, Tablo 4.36'da çocuklar

tarafından izlenen diziler, Tablo 4.37’de ise çocukların beğendikleri dizi film karakterlerine yönelik bulgular gösterilmiştir.

Tablo 4.60. İlkokul Çocuklarının İzledikleri Dizi Türleri

	Frekans(N)	Yüzde(%)	
Dizi Türleri	Komedi dizileri	233	27.1
	Mafya dizileri	16	1.9
	Romantik diziler	54	6.3
	Aile dizileri	248	28.8
	Polisiye diziler	115	13.4
	Tarihi diziler	66	7.7
	Psikolojik diziler	24	2.8
	Dizi izlemem	87	10.1
	Diğer	17	2.0

Tablo 4.35.’de ilkokul çocuklarının izledikleri dizilerin türlerine yönelik yapılan analizler sonucunda çocukların % 28.8 ‘i aile dizileri, %27.1’i komedi dizileri, % 13.4’ü polisiye dizileri izlediği bulgusuna ulaşılmıştır.

İlkokul öğrencilerinin izledikleri dizi filmlere yönelik tercihleri Tablo 4.36.’da gösterilmiştir.

Tablo 4.61. İlkokul Çocuklarının İzledikleri Dizi Filmler

	Frekans(N)	Yüzde(%)	
Dizi Filmler	Tozkoparan İskender	39	4.5
	Kardeşlerim	103	12.0
	Kuzey Yıldızı İlk Aşk	94	10.9
	Teşkilat	46	5.3
	Gönül Dağı	46	5.3
	Sihirli Annem	12	1.4
	Arka Sokaklar	85	9.9
	Selena	39	4.5
	Masumlar Apartmanı	17	2.0
	Kuruluş Osman	23	2.7
	Aşk Mantık İntikam	33	3.8
	Yasak Elma	19	2.2
	Yargı	17	2.0
	Uyanış Büyük Selçuklu	10	1.2
	Kıbrıs Zafere Doğru	11	1.3
	Esrarengiz Kasaba	10	1.2
	Dizi izlemem	94	10.9

Tablo 4.36.’ da ilkokul çocukları ile yapılan araştırmada “*En çok hangi diziyi izlersin?*” sorusuna toplam 61 farklı dizi ismi ile cevap verilmiştir. Veri fazlalığı

nedeniyle çalışmamıza 10 ve üstü kişi tarafından tercih edilen diziler dahil edilmiştir. Buna göre çocukların %12.0'ı Kardeşlerim, %10.9'u Kuzey Yıldızı İlk Aşk, %10.9'u dizi izlemem, %9.9'u Arka Sokaklar, %5.3'ü Teşkilat, %5.3'ü Gönül Dağı dizisini izlemekte olduğu bulgusuna ulaşılmıştır.

İlkokul öğrencilerinin beğendikleri dizi film karakterleri Tablo 4.37.'de gösterilmiştir.

Tablo 4.62. İlkokul Çocuklarının Beğendikleri Dizi Karakterleri

Dizi	İskender	Frekans(N)	Yüzde(%)
Kahramanları	Ömer	30	3.5
	Yıldız	13	1.5
	Serdar	67	7.8
	Dilek	31	3.6
	Selena	19	2.2
	Osman	35	4.1
	Esra	15	1.7
	Ada	29	3.4
	Mesut	11	1.3
	Asiye	46	5.3
	Kuzey	44	5.1
	Ramazan	22	2.6
	Hüsnü	11	1.3
	Doruk	15	1.7
	Ali	19	2.2
	Ilgaz	15	1.7
	Mine	10	1.2
	Alparslan	11	1.3
	Dizi izlemem	10	1.2
		96	11.1

Tablo 4.37.'de ilkokul öğrencileri ile yapılan araştırmada en beğendikleri dizi karakterlerine dair 134 adet veri elde edilmiştir. Araştırmaya 10 ve üzeri kişi tarafından tercih edilen veriler dahil edilmiştir. Öğrencilerin dizi karakterlerine yönelik tercihlerinde % 7.8'i Yıldız, %5.3'ü Mesut, %5.1'i Asiye, % 4.1'iSelena, %11.1'i ise dizi izlemem yanıtını vermiştir.

4.6. Araştırmanın Altıncı Alt Problemine İlişkin Bulgular

Araştırmanın altıncı alt problemine (*İlkokul çocuklarının dizi türlerine yönelik, dizi filmlere yönelik ve dizi film kahramanları tercihleri cinsiyet ve kardeş sayısına göre anlamlı farklılık göstermekte midir?*)yönelik yapılan analizler sonucunda aşağıdaki bulgulara ulaşılmıştır.

4.6.1. İlkokul Çocuklarının Dizi Türlerine, Dizi Film Tercihleri ve Dizi Film Kahramanlarının Cinsiyete Göre Durumu

İlkokul çocuklarının dizi türleri, dizi film tercihleri ve dizi film kahramanları tercihlerinin cinsiyete yönelik farklılaşma Mann Whitney U testi analizi yapılmıştır. Analiz sonuçları Tablo 4.38’de verilmiştir.

Tablo 4.63. İlkokul Çocuklarının Dizi Türleri, Dizi Film Tercihleri Ve Dizi Film Kahramanlarının Cinsiyete Yönelik Mann Whitney U Testi Sonuçları

	Cinsiyet	N	Sıra Ortalama	Sıra Toplam	U	Z	P
Dizi Türleri	Kız	473	390.22	184575.50	72474.500	-5.388	.000
	Erkek	387	479.73	185654.50			
Dizi Film Tercihleri	Kız	473	420.68	198982.50	86881.500	-1.348	.178
	Erkek	388	443.58	172108.50			
Dizi Kahramanlar	Kız	473	402.78	190514.50	78413.500	-3.681	.000
	Erkek	388	465.40	180576.50			
	Toplam	861					

*p<0.05

Tablo 4.38.’e göre ilkokul öğrencilerinin dizi türleri, dizi tercihleri ve dizi kahramanlarına yönelik tercihleri cinsiyet değişkenine göre Mann Whitney U testi ile analiz edildiğinde; öğrencilerin dizi türlerine yönelik tercihlerinin cinsiyet değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği (U= 72474.500, p<0.05) tespit edilmiştir. Sıra ortalama puanlarına baktığımızda farklılığın erkek öğrenciler lehine gerçekleştiği görülmektedir (Sıra Ort.=479.73). Buna göre dizi türlerinin üzerinde erkek öğrenciler lehine farklılık gösterdiği görülmüştür.

İlkokul öğrencilerin izledikleri dizi film tercihleri cinsiyet değişkenine göre anlamlı farklılık göstermediği (U= 86881.500, p>0.05) tespit edilmiştir.

İlkokul öğrencilerinin sevdikleri dizi film kahramanlarının cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği (p<0.05) tespit edilmiştir. Sıra ortalama puanları incelendiğinde farklılığın kız öğrenciler lehine gerçekleştiği görülmektedir. Yapılan Mann Whitney U testi sonucuna göre ilkokul öğrencilerinin sevdikleri dizi film kahramanlarına yönelik tercihlerinde kız öğrenciler üzerinde anlamlı farklılık gösterdiği görülmektedir.

4.6.2. İlkokul Çocuklarının Dizi Türlerine, Dizi Film Tercihleri ve Dizi Film Kahramanlarının Kardeş Sayısına Göre Durumu

İlkokul çocuklarının dizi türleri, dizi film tercihleri ve dizi film kahramanları tercihlerinin kardeş sayısı değişkenine göre farklılaşma Kruskal Wallis H testi ile analiz edilerek Tablo 4.39’da yer verilmiştir.

Tablo 4.64. İlkokul Çocuklarının Dizi Türleri, Dizi Film Tercihleri Ve Dizi Film Kahramanları Tercihlerinin Kardeş Sayısı Değişkenine Göre Farklılaşma Kruskal Wallis H Testi Sonuçları

	Kardeş Sayısı	N	Sıra Ortalama	U	Z	P
Dizi Türleri	Yok	78	441.00	2.030	3	.566
	1	402	434.59			
	2-3	340	426.43			
	4 ve üzeri	38	379.55			
Dizi FilmTercihleri	Yok	78	504.65	9.398	3	.024
	1	403	432.53			
	2-3	340	413.94			
	4 ve üzeri	38	393.64			
Dizi Kahramanları	Yok	78	467.99	5.261	3	.154
	1	403	428.64			
	2-3	340	431.19			
	4 ve üzeri	38	355.79			

*p<0.05

Tablo 4.39.’a göre ilkokul öğrencilerinin dizi türleri, dizi film tercihleri ve dizi kahramanlarına yönelik tercihleri kardeş sayısı değişkenine göre Kruskal Wallis H testi ile analiz edildiğinde; öğrencilerin dizi türlerine yönelik tercihlerinin kardeş sayısı değişkenine göre anlamlı olarak bir farklılaşma olmadığı ($p>0.05$) tespit edilmiştir.

İlkokul öğrencilerinin dizi film tercihlerine yönelik tercihlerinin kardeş sayısı değişkenine göre anlamlı fark gösterdiği ($p<0.05$) tespit edilmiştir. Sıra ortalama puanları incelendiğinde farklılaşmanın kardeşi olmayanlar üzerinde yoğunlaştığı tespit edilmiştir (Sıra Ortalama=504.65). Bunun sonucunda ilkokul öğrencilerinin izledikleri dizi filmlerin kardeşi olmayanlar üzerinde farklılaştığı görülmüştür.

İlkokul öğrencilerinin dizi kahramanlarına yönelik tercihlerinin kardeş sayısı değişkenine göre anlamlı fark göstermediği($p>0.05$) tespit edilmiştir.

4.7. Araştırmanın Yedinci Alt Problemine Yönelik Bulgular

Araştırmanın yedinci alt problemine(*İlkokul çocuklarının dizi film kahramanlarını rüyalarında görme durumunun cinsiyete ve sosyo-ekonomik*

durumuna göre anlamlı farklılık göstermekte midir?) yönelik yapılan analizlerin sonuçları aşağıda virilmiştir.

4.7.1. İlkokul Çocuklarının Dizi Filmleri Rüyalarda Görme Durumunun Cinsiyete Göre Farklılaşma Durumu

İlkokul çocuklarının izledikleri dizi filmleri rüyalarında görme durumunun cinsiyete göre farklılaşma Mann Whitney U testi ile analiz edilerek sonuçlar Tablo 4.40'da verilmiştir.

Tablo 4.65. İlkokul Çocuklarının İzledikleri Dizi Filmleri Rüyalarında Görme

Cinsiyet	N	Sıra Ortalama	Sıra Toplam	U	Z	P	
Dizileri Rüyada	Kız	473	409.23	193156.50	81528.500	-3.089	.002
Görme	Erkek	388	456.38	177073.50			

*p<0.05

Tablo 4.40.'a göre ilkokul çocuklarının izledikleri dizi filmleri rüyalarında görme durumlarının cinsiyete göre farklılaşma durumuna yönelik yapılan analizler sonucunda, cinsiyet değişkeninin dizi filmleri rüyalarda görme üzerinde anlamlı farklılık göstermektedir (U= 81528.500, p<0.05). Sıra ortalama puanları incelendiğinde farklılaşmanın erkek öğrenciler üzerinde yoğunlaştığı görülmüştür. Bunun sonucunda ilkokul öğrencilerin izledikleri dizi filmleri rüyalarında görme farklılaşmanın erkek öğrenciler lehine olduğu görülmüştür.

4.7.2. İlkokul Çocuklarının Dizi Filmleri Rüyalarında Görme Durumlarının Sosyoekonomik Duruma Göre Farklılaşma Durumu

İlkokul çocuklarının izledikleri dizi filmleri rüyalarında görme durumunun sosyo-ekonomik duruma göre farklılaşması Kruskal Wallis H testi ile analiz edilerek sonuçlar Tablo 4.41.'de verilmiştir.

Tablo 4.66. İlkokul Çocuklarının İzledikleri Dizi Filmleri Rüyalarında Görme Durumunun Sosyo-Ekonomik Duruma Göre Farklılaşma Kruskal Wallis H Testi Sonuçları

Sosyo-ekonomik durum	N	Sıra Ortalama	X ²	df	p
Dizileri Çok iyi	161	470.81	13.077	4	.011
İyi	425	434.21			
rüyalarda Orta	256	394.74			
görme Kötü	9	463.56			
Çok Kötü	6	347.50			

*p<0.05

Tablo 4.41.'de ilkököl çocuklarının izledikleri dizi filmleri rüyalarında görme durumunun sosyo-ekonomik durumuna yönelik yapılan analizler sonucunda, dizi filmleri rüyalarda görme durumunun sosyoekonomik durumuna göre anlamlı farklılık gösterdiği görülmüştür ($\chi^2=13.007$, $df=4$, $p<0.05$). Sıra ortalama puanlarına göre incelendiğinde farklılaşmanın ekonomik durumu çok iyi olanlar lehine olduğu görülmüştür (Sıra ortalama=470.81).

4.8. Araştırmanın Sekizinci Alt Problemine Yönelik Bulgular

Araştırmanın sekizinci alt problemine (*İlkokul çocuklarının oynadıkları oyunlar, oyuncak tercihleri ve kostüm tercihlerinin cinsiyet, anne-baba eğitim öğrenim durumuna göre anlamlı farklılık göstermekte midir?*) yönelik yapılan analizler sonuçları aşağıda verilmiştir.

4.8.1. İlkokul Çocuklarının Oynadıkları Oyunlar, Oyuncak Tercihleri ve Kostüm Tercihlerinin Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

İlkokul çocuklarının oynadıkları oyunlar, oyuncak tercihleri ve kostüm tercihlerinin cinsiyet değişkenine göre farklılaşma durumu için Mann Whitney U testi analizi yapılmıştır. Yapılan analize ait bulgular Tablo 4.42'de verilmiştir.

Tablo 4.467. İlkokul Çocuklarının Oynadıkları Oyunlar, Oyuncak Tercihleri Ve Kostüm Tercihlerinin Cinsiyete Göre Farklılaşma Mann Whitney U Testi Sonuçları

	Cinsiyet	N	Sıra Ortalama	Sıra Toplam	U	Z	P
Oyuncak Tercihleri	Kız	473	467.97	220882.50	73881.500	-5.039	.000
	Erkek	388	384.92	149347.50			
OynadıklarıOyun	Kız	473	382.63	180984.00	68883.000	-6.507	.000
	Erkek	388	489.97	190107.00			
Kostüm Tercihleri	Kız	474	502.84	237844.50	57307.500	-9.670	.000
	Erkek	387	342.08	132385.50			
	Toplam	861					

* $p<0.05$

İlkokul çocuklarının oynadıkları oyun, oyuncak tercihleri ve oyunlarında giymek istedikleri kostümün tercihlerinin cinsiyet değişkenine göre farklılaşma durumunu tespit etmek için yapılan analizler sonucunda, çocukların oynadıkları oyunların cinsiyete göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir($U= 68883$, $p<0.05$). Sıra ortalama puanları incelendiğinde farklılaşmanın erkek çocuklar lehine olduğu görülmektedir(Sıra Ortalama=489.97).

İlkokul çocuklarının oyuncak tercihlerinin cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir

fark olup olmadığını görmek için yapılan Mann Whitney U testi sonucuna göre oyuncak tercihlerinin cinsiyete göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($U=73881.500$, $p<0.05$). Sıra ortalama puanlarını incelediğimizde oyuncak tercihlerinde farklılaşmanın kız öğrenciler lehine olduğu görülmüştür(Sıra ortalama= 467.97).

İlkokul çocuklarının oyunlarda giymek istedikleri kostüm tercihlerinin cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir fark olup olmadığını görmek için yapılan Mann Whitney U testi sonucuna göre oyuncak tercihlerinin cinsiyete göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($U=57307.500$, $p<0.05$). Sıra ortalama puanlarını incelediğimizde oyuncak tercihlerinde farklılaşmanın kız öğrenciler lehine olduğu görülmüştür(Sıra ortalama= 502.84).

4.8.2. İlkokul Çocuklarının Oynadıkları Oyunlar, Oyuncak Tercihleri ve Kostüm Tercihlerinin Anne-Baba Öğrenim Durumu Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

İlkokul çocuklarının oynadıkları oyunlar, oyuncak tercihleri ve kostüm tercihlerinin anne-baba öğrenim durumu değişkenine göre farklılaşma durumu için Kruskal Wallis H testi analizi yapılmıştır. Anne öğrenim durumuna göre bulgulara Tablo 4.43.'de, baba öğrenim durumuna göre bulgulara Tablo 4.44'de yer verilmiştir.

Tablo 4.68. İlkokul Çocuklarının Oynadıkları Oyunlar, Oyuncak Tercihleri Ve Kostüm Tercihlerinin Anne Öğrenim Durumu Değişkenine Göre Farklılaşma Kruskal Wallis H Testi Sonuçları

	Anne Öğrenim Durumu	N	Sıra Ortalama	X^2	df	p
Oynadıkları oyun	Okur-Yazar değil	15	465.83	7.760	5	.330
	İlkokul	196	444.77			
	Ortaokul	211	442.74			
	Lise	294	419.95			
	Ön lisans-Lisans	135	422.99			
	Lisansüstü ve üzeri	9	280.11			
Oyun Tercihleri	Okur-Yazar değil	15	406.97	7.760	5	.330
	İlkokul	196	432.58			
	Ortaokul	211	427.99			
	Lise	295	425.24			
	Önlisans-Lisans	135	446.49			
	Lisansüstü ve üzeri	9	415.17			
Kostüm Tercihleri	Okur-Yazar değil	15	367.53	27.553	5	.000
	İlkokul	195	381.92			
	Ortaokul	211	400.61			
	Lise	295	451.11			
	Önlisans-Lisans	135	504.65			
	Lisansüstü ve üzeri	9	501.11			

İlkokul öğrencilerinin oynadıkları oyun ve oyuncak tercihleri, oyunlarında giymek istedikleri kostümlerin anne öğrenim durumuna göre farklılaşma durumlarına yönelik yapılan analizler sonucunda;

İlkokul öğrencilerin oynadıkları oyunların anne öğrenim durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermediği ($\chi^2=7.760$, $df=5$, $p>0.05$) tespit edilmiştir.

İlkokul öğrencilerinin oyuncak tercihlerinin anne öğrenim durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermediği ($\chi^2=.995$, $df=5$, $p>0,05$) tespit edilmiştir.

İlkokul öğrencilerinin oyunlarında kostüm tercihlerinin anne öğrenim durumuna göre anlamlı bir farklılık gösterdiği ($\chi^2=27.553$, $df=5$, $p<0.05$) tespit edilmiştir. Sıra ortalamaya puanlarına bakıldığında çocukların kostüm tercihlerindeki farklılaşmanın ön lisans ve lisans öğrenim durumunun lehine olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

İlkokul öğrencilerinin oynadıkları oyun ve oyuncak tercihleri, oyunlarında giymek istedikleri kostümlerin baba öğrenim durumuna göre farklılaşma durumlarına yönelik yapılan Kruskal Wallis H Testi sonuçları Tablo 4.44.'de gösterilmiştir.

Tablo 4.69. İlkokul Çocuklarının Oynadıkları Oyunlar, Oyuncak Tercihleri Ve Kostüm Tercihlerinin Baba Öğrenim Durumu Değişkenine Göre Farklılaşma Kruskal Wallis H Testi Sonuçları

Baba Öğrenim Durumu	N	Sıra Ortalama	X ²	df	P	
Oyuncak Tercihleri	Okur-Yazar değil	9	316.61	5.495	5	.467
	İlkokul	134	433.20			
	Ortaokul	162	406.34			
	Lise	364	433.68			
	Önlisans-Lisans	170	447.01			
	Lisansüstü ve üzeri	19	417.63			
Oynadıkları Oyunlar	Okur-Yazar değil	9	321.67	4.712	5	.452
	İlkokul	134	458.80			
	Ortaokul	162	434.60			
	Lise	364	423.77			
	Önlisans-Lisans	171	418.78			
	Lisansüstü ve üzeri	19	459.21			
Kostüm Tercihleri	Okur-Yazar değil	9	516.83	2.434	5	.786
	İlkokul	134	429.53			
	Ortaokul	162	416.44			
	Lise	361	428.31			
	Önlisans-Lisans	171	436.74			
	Lisansüstü ve üzeri	19	411.71			

*p<0.05

İlkokul öğrencilerinin oynadıkları oyunlar, oyuncaklar ve oyunlarında giymek istedikleri tercihlerin baba öğrenim durumuna göre farklılaşma olup olmama durumlarına göre yapılan Kruskal Wallis H Testi sonuçlarına göre;

İlkokul öğrencilerinin oynadıkları oyunların baba öğrenim durumuna göre anlamlı bir farklılık ($\chi^2 = 4.712$, $df=5$, $p>0.05$) göstermediği tespit edilmiştir.

İlkokul öğrencilerinin oyuncak tercihlerinin baba öğrenim durumuna göre anlamlı bir farklılık ($\chi^2 = 5.495$, $df=5$, $p>0.05$) göstermediği tespit edilmiştir.

İlkokul öğrencilerinin oyunlarda giymek istedikleri kostümlerin baba öğrenim durumuna göre anlamlı bir farklılık ($\chi^2 = 2.434$, $df=5$, $p>0.05$) göstermediği tespit edilmiştir.

4.9. Araştırmanın Dokuzuncu Alt Problemine Yönelik Bulgular

Araştırmanın dokuzuncu alt problemine (*İlkokul çocuklarının dizi film karakterlerini oyunlarında taklit etme durumları anne-baba mesleği, tvsayıları cinsiyete göre anlamlı farklılık göstermekte midir?*) yönelik yapılan analizlere yönelik bulgular aşağıda verilmiştir.

4.9.1. İlkokul Çocuklarının Dizi Film Karakterlerini Oyunlarında Taklit Etme Durumunun Cinsiyete Yönelik Farklılaşma Durumu

İlkokul çocuklarının dizi film kahramanlarını oyunlarında taklit etme durumunun cinsiyete göre farklılaşma durumu için Mann Whitney U testi yapılmıştır. Yapılan analize yönelik bulgular Tablo 4.45’de verilmiştir.

Tablo 4.70. İlkokul Çocuklarının Dizi Film Karakterlerini Oyunlarında Taklit Etme Durumunun Cinsiyete Göre Farklılaşma Durumu Mann Whitney U Testi Sonuçları

Cinsiyet	N	Sıra Ortalama	Sıra Toplam	U	Z	P
Kız	473	445.65	210791.00	84834.000	-2.309	.021
Erkek	388	413.14	160300.00			
Toplam	861					

*P<0.05

İlkokul çocuklarının dizi film karakterlerini oyunlarında taklit etme durumunun cinsiyete göre farklılaşma durumuna yönelik yapılan Mann Whitney U testi

sonuçlarına göre, dizi film karakterlerinin oyunlarda taklit etme durumunun cinsiyete göre anlamlı farklılık ($U = 84834.000$, $p < 0.05$) tespit edilmiştir. Sıra ortalama puanları incelendiğinde farklılaşmanın kız öğrenciler lehine olduğu tespit edilmiştir (Sıra Ortalama=445.65).

4.9.2. İlkokul Çocuklarının Dizi Film Karakterlerini Oyunlarında Taklit Etme Durumunun TV Sayısına Yönelik Farklılaşma Durumu

İlkokul çocuklarının dizi film karakterlerini oyunlarda taklit etme durumunun tv sayısına yönelik farklılaşma durumuna göre yapılan Kruskal Wallis H testi bulguları Tablo 4.46’da verilmiştir.

Tablo 4.71. İlkokul çocuklarının dizi film karakterlerini oyunlarda taklit etme durumunun tv sayısı değişkeni farklılaşma durumuna yönelik Kruskal Wallis H testi sonuçları

	Tv Sayısı	N	Sıra Ortalama	X ²	df	p
Dizi Film Karakterlerini Taklit Etme	Yok	6	494.25	.621	3	.892
	1 adet	597	429.14			
	2 adet	248	430.17			
	3 ve daha fazla	8	440.56			

* $p < 0.05$

İlkokul çocuklarının dizi film karakterleri oyunlarda taklit etme durumunun tv sayısı değişkenine göre farklılaşma durumuna yönelik yapılan Kruskal Wallis H testi sonucunda, dizi film karakterlerini oyunlarda taklit etme durumunun tv sayısına göre anlamlı farklılık ($x^2 = .621$, $df=3$, $p > 0.05$) göstermediği tespit edilmiştir.

4.9.3. İlkokul Çocuklarının Dizi Film Karakterlerini Oyunlarında Taklit Etme Durumunun Anne-Baba Mesleğine Yönelik Farklılaşma Durumu

İlkokul çocuklarının dizi film karakterlerini oyunlarda taklit etme durumunun anne-baba mesleğine göre anlamlı farklılaşma durumunu tespit etmek için Kruskal Wallis H testi uygulanmıştır. Anne mesleğine yönelik yapılan analiz sonuçları Tablo 4.47’de, baba mesleğine yönelik farklılaşma Tablo 4.48’de gösterilmiştir.

Tablo 4.72. İlkokul Çocuklarının Dizi Film Karakterlerini Oyunlarında Taklit Etme Durumunun Anne Mesleğine Yönelik Farklılaşma Durumu Kruskal Wallis H Testi Sonuçları

	Anne Mesleği	N	Sıra Ortalama	X ²	df	P
Dizi Film Karakterlerini Taklit Etme	Ev Hanımı	674	429.46	15.769	5	008
	Memur	28	418.38			
	Hemşire	24	495.25			
	Öğretmen	73	480.51			
	İşçi	57	355.53			
	Diğer	5	538.30			

*p<0.05

İlkokul çocuklarının dizi film karakterlerini oyunlarında taklit etme durumunun anne mesleğine yönelik farklılaşma durumu Kruskal Wallis H testi sonuçlarına göre, çocukların dizi film karakterleri taklit etme durumunun anne mesleğine göre anlamlı farklılaşma gösterdiği tespit edilmiştir ($x^2=15.769$, $df=5$, $p<0.05$). Sıra ortalama puanlarına baktığımızda, farklılaşmanın diğer meslekler lehine olduğu görülmektedir.

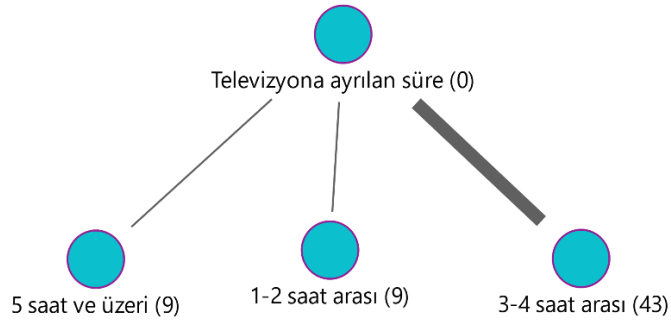
İlkokul çocuklarının dizi film karakterlerini oyunlarda taklit etme durumunun baba mesleğine göre anlamlı farklılaşma durumunu tespit etmek için Kruskal Wallis H testi sonuçları Tablo 4.48.'de verilmiştir.

Tablo 4.73. İlkokul Çocuklarının Dizi Film Karakterlerini Oyunlarında Taklit Etme Durumunun Baba Mesleğine Yönelik Farklılaşma Durumu Kruskal Wallis H Testi Sonuçları

		N	Sıra Ortalama	X ²	df	P
Dizi Film Karakterlerini Taklit Etme	İşçi	397	424.09	10.940	6	.090
	Esnaf	141	408.67			
	Öğretmen	72	460.85			
	Memur	85	407.03			
	Çiftçi	53	356.15			
	Şoför	63	435.17			
	Çalışmıyor	24	373.88			

*p<0.05

İlkokul çocuklarının dizi film karakterlerini oyunlarında taklit etme durumunun baba mesleğine yönelik farklılaşma durumu analiz sonuçlarına göre anlamlı bir farklılaşma ($x^2 = 10.940$, $df=6$, $p>0.05$) olmadığı tespit edilmiştir.



Şekil 4.2. Televizyona ayrılan süre kod –alt kod modeli

Araştırmanın nitel araştırma bölümünde öğretmenler ile yapılan görüşmede ilkokul öğrencilerinin günlük kaç saat televizyon izlediğine yönelik madde için incelendiğinde öğretmenlerin 9 tanesi 1-2 saat , 43 tanesi 3-4 saat ve 9 tanesi 5 saat ve üzeri görüşlerine ulaşılmıştır. Öğretmenlerin ilkokul öğrencilerinin televizyon izleme sürelerine yönelik görüşleri şu şekildedir:

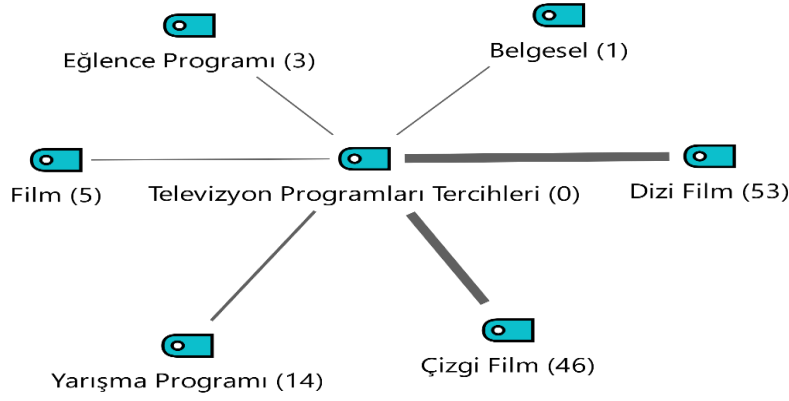
“3 saat ve belki daha fazla televizyon karşısında geçiriyorlar.(Ö21)

“2 ve daha fazla saat izlediklerini düşünüyorum.”(Ö2)

“ En az 3 saat izlediklerini düşünüyorum. Televizyon, tablet çok fazla zaman harcıyorlar bu teknolojik aletlere.”(Ö8)

4.10.2. İlkokul Öğrencilerinin İzledikleri Televizyon Programlarına Yönelik Öğretmen Görüşleri

İlkokul öğrencilerinin günlük televizyon programlarına yönelik öğretmen görüşleri alt kodlara bölünerek MAXQDA programı kullanılarak analiz edilerek, kod-alt kod modeli ile sunulmuştur. İlkokul çocuklarının televizyon sürelerine ait görüşler Şekil 4.3’de verilmiştir.



Şekil 4.3. Televizyon Programı Tercihleri kod –alt kod modeli

Şekil 4.3.’deki ilkökul öğrencilerinin izledikleri televizyon programlarına yönelik öğretmenler ile yapılan görüşmeler sonucunda; 53 öğretmene çocuklar en çok dizi film, 46 öğretmene göre çizgi film, 14 öğretmene göre yarışma programı, 5 öğretmene göre film, 3 öğretmen göre eğlence programı, 1 öğretmene göre belgesel izlemektedir. Öğretmenlerin ilkökul öğrencilerinin izlediği tv programlara yönelik görüşleri şu şekildedir:

“Çizgi film ama aileler tek oda ve TV’yi paylaştığı için çocuklar ailelerin izlediği program ya da diziyi izliyorlar.” (Ö1)

“Daha çok aileleri ile izledikleri diziler ve yarışmalar. Çok az kısmı çizgi film izliyor.” (Ö6)

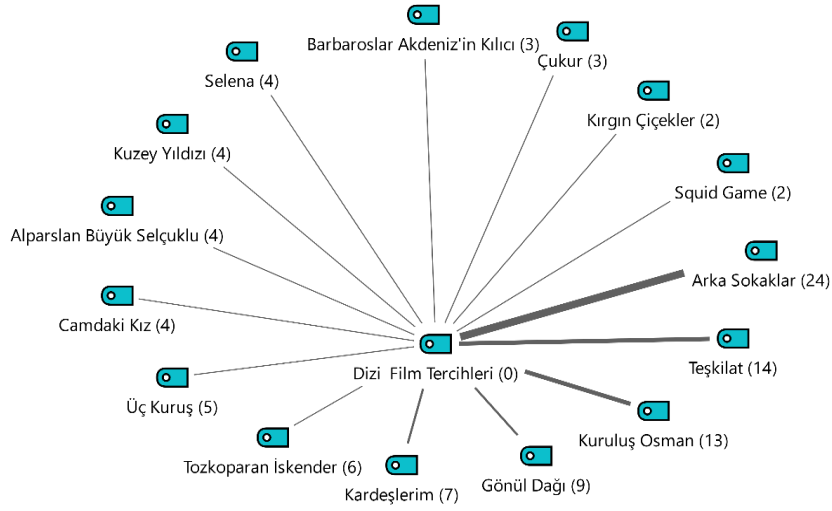
“Aileleriyle birlikte seviyelerine uygun olmayan diziler izliyorlar.”(Ö15)

“Çizgi film, film, yarışma programı ve dizi izliyorlar.”(Ö53)

“Çizgi film ve tarihi dizileri çok severek izliyorlar.” (Ö42)

4.10.3. İlkokul Çocuklarının İzledikleri Dizi Filmlere Yönelik Öğretmen Görüşleri

İlkokul çocuklarının izledikleri dizi filmlere yönelik öğretmen görüşleri alt kodlara bölünerek MAXQDA programı kullanılarak analiz edilerek, kod-alt kod modeli ile sunulmuştur. İlkokul çocuklarının televizyon sürelerine ait görüşler Şekil 4.4’te verilmiştir.



Şekil 4.4. Dizi film tercihleri kod-alt kod modeli

Şekil 4.4.'deki ilkökul çocuklarının izledikleri dizi filmlere yönelik öğretmen görüşlerine göre, 24 öğrenci Arka Sokaklar, 14 öğrenci Teşkilat, 13 öğrenci Kuruluş Osman, 9 öğrenci Gönül Dağı, 7 öğrenci Kardeşlerim, 6 öğrenci Tozkoparan İskender dizilerini izlemektedir. Öğretmenlerin ilkökul öğrencilerinin izlediği dizi filmlere yönelik görüşleri şu şekildedir:

“Kuruluş Osmanlı ve Gönül Dağı dizisini izliyorlar. Derslerde serbest konuşma etkinliklerinde izledikleri ve hoşlarına giden TV dizileri hakkında konuşuyoruz.” (Ö42)

“Mafya filmleri izliyorlar. Üç Kuruş, Eşkuya Dünyaya Hükümdar Olmaz dizilerini izliyorlar.” (Ö27)

“Korku ve şiddet içeren diziler. Arka Sokaklar, Yargı, Teşkilat vb. Okulda film açmamı istediklerinde bu tür filmleri istiyorlar.” (Ö32)

“Trt Çocuk televizyondaki çocuk çizgi dizileri, Squid Game, Kuruluş Osman, Arka Sokaklar, Çukurova. Konuşmalarında ve oyunlarında görebiliyorum.” (Ö36)

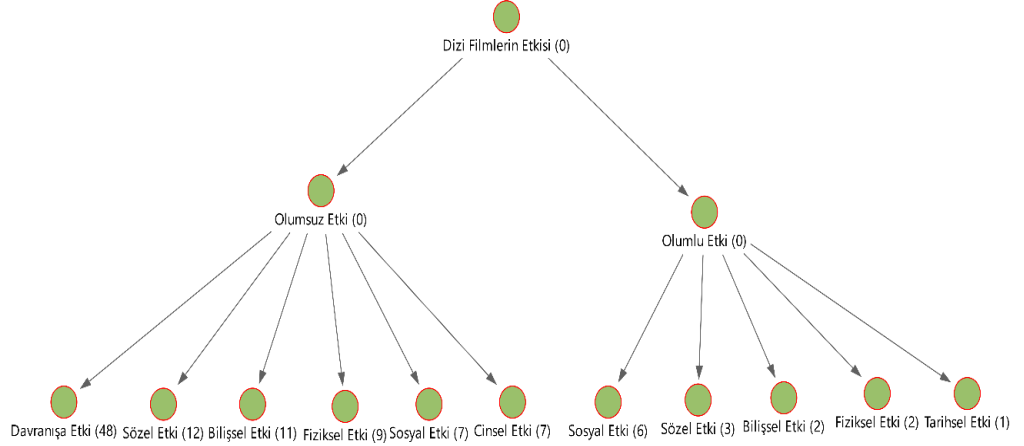
“Teşkilat Dizisi. Seçmek istedikleri meslek hakkında verdikleri cevaplar ve birbirleriyle silahçılık oyunları oynamaları.” (Ö7)

“Mafya dizileri izliyorlar. Okuldaki konuşmalarından anlıyorum. Teneffüslerde dizi hakkında konuşuyorlar.” (Ö38)

“Arka Sokaklar ve Kuzey Yıldızı dizilerini izliyorlar. Serbest zamanlardaki sohbetlerden ve resimlerinden anlıyorum.” (Ö23)

4.10.4. İlkokul Çocuklarının İzledikleri Dizilerin Oynadıkları Oyunlar Üzerindeki Etkileri Öğretmen Görüşleri

İlkokul çocuklarının izledikleri dizi filmlerin çocuklar üzerindeki etkilerine yönelik öğretmen görüşleri hiyerarşik alt kodlara bölünerek MAXQDA programı kullanılarak analiz edilerek, hiyerarşik kod-alt kod modeli ile sunulmuştur. İlkokul çocuklarının televizyon sürelerine ait görüşler Şekil 4.5'te verilmiştir.



Şekil 4.5. Dizi filmlerin etkileri hiyerarşik kod-alt kod modeli

Şekil 4.5.deki ilkökul çocuklarının izledikleri dizi filmlerin çocuklar üzerindeki etkilerine yönelik öğretmen görüşleri incelendiğinde, araştırmaya katılan öğretmenlerin 52 öğretmen dizilerin olumlu etkisinin olmadığını, 9 öğretmen ise dizilerin hem olumlu hem olumsuz etkileri olduğundan bahsetmiştir. Dizilerin ilkökul öğrencileri üzerindeki olumsuz etkileri, davranışa etki, sözel etki, bilişsel etki, fiziksel etki, sosyal etki, cinsel etki olmak üzere alt kodlara ayrılmıştır. Öğretmenlerin, 48 tanesi dizilerin davranışa etkisi olduğu, 11 tanesi sözel etkisi olduğu, 11 tanesi bilişsel etkisi olduğu, 9 tanesi fiziksel etkisi olduğu, 7 tanesi sosyal etkisi olduğu, 7 tanesi cinsel etkisi olduğunu belirtmiştir. Dizi filmlerin ilkökul çocukları üzerinde olumsuz etkileri olduğuna yönelik görüş bildiren öğretmen görüşleri şu şekildedir:

“Her durumda olduğu gibi çocuklar dizilerden olumsuz öğeyi alıp kullanabiliyorlar. Türk dizilerinin de aşırı kötü örnek teşkil etmesi çocukların davranışlarını, yaşantılarını, hayallerini fazlasıyla etkiliyor.”(Ö22)

“Hep olumsuz etkisi olduğunu düşünüyorum. Çocuklar daha kavgacılar artık. Argo kelimeleri daha çok kullanıyorlar ve çok sabırsızlar. İstedikleri her şey hemen olsun istiyorlar.” (Ö23)

“Olumlu bir etkisi yok. Beyini uyuşturuyor. Dikkat dağınıklığına neden oluyor. Uygunsuz görüntüleri görüyorlar. Şiddet görüntüleri görüyorlar ve onlara özeniyorlar. Normal karşılıyorlar kötü şeyleri.” (Ö27)

“Olumsuz etkileri oldukça fazla. Şiddet içeren sahnelere maruz kalmaları kötü kişileri de görmeleri olumsuz durumları görmeleri. Ayrıca zihinsel ve fiziksel yorgunluk hissi de var tabi ki.” (Ö34)

“Olumlu bir etkisini görmüyorum ben daha çok olumsuz etkisi vardır bence. Çocuklar bir kere gerçek hayatla kurguyu ayırmakta zorlanıyor ve gördüğüne inanıyor. Şiddet içeren sahneleri görüyorlar. Kötü karakteri örnek alabiliyor. Ayrıca hareketsiz kalırsa çok fazla fiziksel sağlık sorunları olabiliyor.” (Ö35)

“Olumsuz etkileri daha fazla. Çocukların ruhsal olarak, fiziksel olarak çok etkiliyor. Şiddet içerikli ve çarpık ilişkiler olduğu için onlardan etkileniyorlar.” (Ö41)

“Etkisi olumsuz. Şiddete yöneltmesi, orada gördükleri hayatlara özenmeleri açısından. Argo kelimeler, saldırganlık, dikkat dağınıklığına yol açıyor.” (Ö60)

Araştırmaya katılan öğretmenlerin 9 tanesi dizilerin hem olumlu hem olumsuz etkilerinden bahsetmiştir. Dizi filmlerin olumlu etkisi, sosyal etki, sözel etki, bilişsel etki, fiziksel etki olmak üzere alt kodlara ayrılmıştır. Araştırmaya katılan öğretmenlerin 6 tanesi dizilerin olumlu olarak sosyal etkisi olduğu, 3 tanesi sözel etkisi olduğu, 2 tanesi bilişsel etkisi olduğu, 2 tanesi fiziksel etkisi, 1 tanesi tarihsel etkisi olduğunu söylemiştir. Dizi filmlerin çocuklar üzerinde hem olumlu hem olumsuz etkileri olduğundan bahseden öğretmenlerin görüşleri şu şekildedir:

“Olumlu etkisi konuşma dilini zenginleştiriyor. Tarihi olayları öğrenebiliyorlar. Olumsuz olarak da çok fazla şiddete maruz kalıyorlar. Ahlakımıza uymayan kadın-erkek ilişkileri sıradanlaşıyor. Algıları etkileniyor. Dikkat dağınıklığı oluyor. Fiziksel ve ruhsal bozukluk olabiliyor. Gözleri bozulabiliyor.” (Ö25)

“Olumlu ve olumsuz etkileri var tabi ki. Olumlu özellik olarak çocuklar geçmişimizi öğrenebiliyor. Bu zamanlara nerelerden geldik görebiliyorlar. Olumsuz özelliği ise şiddet içeren görüntüleri görüyorlar. Boşa zaman harcıyorlar ve sürekli hareketsiz kaldıkları için fiziksel sorunlar olabiliyor. Göz sorunları olabiliyor Ayrıca ahlak ile ilgili sıkıntılar oluyor.” (Ö26)

“Kötü altyapıya sahip dizileri izleyen kız öğrencilerin okul kıyafetleri yerine serbest ve daha süslü okula geldiklerini gözlemledim. Erkek öğrencilerin birbirlerine hitap şekillerinin değiştiğini gördüm.” (Ö42)

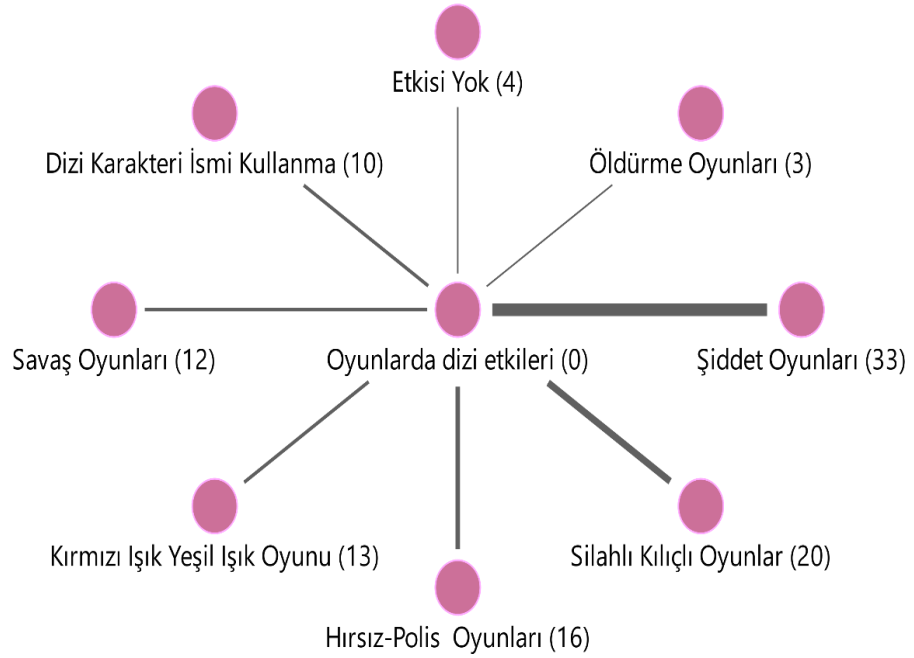
“Onlara benzemek istemelerine olumsuz çünkü kötü karakteri de örnek alabiliyorlar. Topluluk önünde onların rolünü canlandırmaları olumlu oluyor. Öz güvenleri gelişiyor. Sosyalleşmelerine katkı sağlıyor”. (Ö45)

“Meslek seçiminde fikir sunması bakımından olumlu. Davranış konusunda ise olumsuz etkileri vardır. Birbirlerine hakaret etme ya da acımasızca vurma gibi.” (Ö7)

“Seviyelerine uygun diziler olursa uygun etkileri oluyor. Ancak oyun oynarken arkadaşlarına zarar verici davranışlarda bulunabiliyorlar. Bu olumsuz etkidir.” (Ö15)

4.10.5. İlkokul Çocuklarının Oynadıkları Oyunlarda Dizi Filmlerin Etkilerine Yönelik Öğretmen Görüşleri

İlkokul çocuklarının oynadıkları oyunlarda dizi filmlerin etkilerine yönelik öğretmen görüşleri alt kodlara bölünerek MAXQDA programı kullanılarak analiz edilerek, hiyerarşik kod-alt kod modeli ile sunulmuştur. İlkokul çocuklarının televizyon sürelerine ait görüşler Şekil 4.6’da verilmiştir.



Şekil 4. 6. Dizi filmlerin oyunlara etkileri kod-alt kod modeli

Şekil 4.6.’daki ilkokul çocuklarının izledikleri dizi filmlerin oyunlara etkilerine yönelik öğretmen görüşlerini incelediğimizde 57 öğretmenin dizlerin oyunları etkilediğini, 4 öğretmen ise dizlerin oyunlara etkisi olmadığını yapılan görüşmeler sonucu görülmüştür. İlkokul çocuklarının izledikleri dizi filmlerin oyunlar üzerindeki etkilerine yönelik sorulan soruda 33 öğretmen çocukların şiddet oyunları oynadığını, 20 öğretmen silahlı-kılıçlı oyunlar oynadığını, 16 öğretmen çocukların hırsız-polis oyunları oynadığını, 13 öğretmen kırmızı ışık yeşil ışık oyunu oynadığını, 12 öğretmen

savaş oyunları oynadığını, 10 öğretmen dizi karakteri ismi kullanma oyunu oynadığı, 3 öğretmen ise öldürme oyunları oynadığı yanıtını vermiştir. İlkokul çocuklarının izledikleri dizi filmlerin oyunlara etkisine yönelik öğretmen görüşleri aşağıda verilmiştir:

“Evet, oradaki sahneleri okulda arkadaşları ile oynuyorlar. Nöbetçi olduğum zaman görüyorum. Çocuklar bir birlerine vurmali oyunlar oynuyorlar. Bir de bu ara kırmızı ışık yeşil ışık oyunu oynuyorlar. Squid Game dizisindeki sahneyi canlandırıyor.” (Ö20)

“Dizilerin etkilerini görüyorum tabi ki. Hem oynadıkları bilgisayar oyunlarının etkisi hem de dizilerin etkisi var. Oradaki karakterleri sahneleri çocuklar resmen yaşıyor. Bir gün bir birkaç öğrenci bir arkadaşını dövüyordu. Ayırmaya gittiğimde şiddet gören çocuk da dahil hepsi oyun oynadıkları söylediler. Nasıl oyun bu diye sorduğumda şiddet gören çocuk hırsızmış diğerleri de polis onu yakalamışlar o yüzden dövüyorlarmış. Bunun gibi silahlı ve vurmali bir sürü oyun oynuyorlar.” (Ö)24

“Evet, oldukça fazla etkisi var. Okul nöbetlerinde ya da çocukların serbest zamanlarında söyledikleri sözler oynadıkları oyunlar hep dizilerden ve bilgisayar oyunlarından etkileniyor. Elleri aldıkları nesnelere kılıç gibi kullanılıyorlar ve savaş oyunu oynuyorlar. Başka bir grup ise ellerini silah gibi kullanıp birbirlerine ateş ediyorlar.” (Ö26)

“Evet, etkisi var. Şiddet içerikli ve toplumsal ahlaka uygun olmayan diziler yüzünden her şey bozuldu ve sıradanlaştı. Oyunlar bile değişti. Çocuklar oyunlarında şiddet unsurlarını kullanıyor. Biri mahkum oluyor onu kurtarmaya çalışıyorlar. Kurtarıırken ellerine tabanca gibi kullanıp birbirlerine tan tantan diye ateş ediyorlar. Squid Game dizisinden oluşturulan oyunları da oynuyorlar. Kırmızı ışık yeşil ışık oyunu.” (Ö27)

“Evet, oyunlarında hep hırsız-polis oyunları oynuyorlar birbirlerine ateş eder gibi yapıp öldürüyorlar. Genellikle tenefüste oyun adı altında birbirlerine vuruyorlar. Squid Game dizisindeki oyunu uyarlıyor. Kırmızı ışık Yeşil ışık oyunu oynuyorlar. Arkasını dönüyor biri hareket eden olunca onu elini silah gibi yapıp öldürüp oyundan çıkarıyor.” (Ö28)

“Oyun oynarken izlediği karakterleri taklit eder. Örneğin kızlı erkekli hırsız-polis oynuyorlar. Ayrıca bir gün sınıfta bir baktım kızlı erkekli evcilik oynuyorlar. Aynı dizide gördükleri sahneleri oynuyorlar. Biri anne biri baba oluyor. Uyardım onları çünkü çocuk bunlar. Sınırlarını bilmeyip merak duygusuyla daha ileri gidebilirler.” (Ö35)

“Çocuklar çoğunlukla savaş sahnelerini okulda canlandırıyorlar. Bir gün baktım sınıfta süpürgeler ile kılıç yapmışlar oynuyorlar. Savaşıyorlar. Elleri silah gibi kullanıp ateş eder gibi sesler çıkartıyorlar. Sonra sen öldün çık diyorlar.” (Ö52)

“Evet. Nöbetçi olduğum günlerde bunu daha fazla gözlemliyorum. Squid Game dizisindeki oyunları oynuyorlar. Ya da görsel sanatlar dersinde konuyu serbest bıraktığımızda televizyonda fazlaca olan savaş sahnelerini resmediyorlar.” (Ö5)

“Evet görüyorum. Örneğin öğrencilerim Squit game dizisindeki oyunları günlük oyunlarına yansıtıyorlar. O dizideki şiddet çocuklara yansımış

durumda. Ayrıca, Arka Sokaklardaki gibi hırsız-polis oyunları ya da katil-polis oyunları çocuklar tarafından oynanmakta ve şiddet taklit edilmektedir. “(Ö19)

4.11. Araştırmanın On Birinci Alt Problemine Yönelik Bulgular

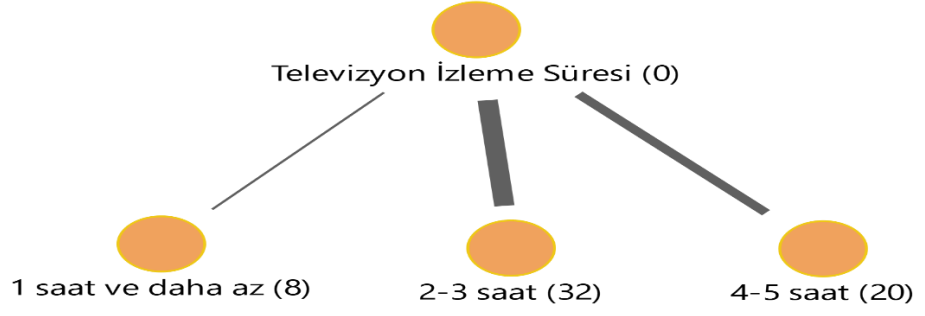
İlkokul öğrencilerinin izledikleri dizi filmlerin oyunlara yansımalarına yönelik veli görüşlerine bu bölümde yer verilmiştir. İlk olarak veli görüşmelerinden elde edilen görüşlerden yola çıkarak kodlar belirlenmiştir. Oluşturulan kodlara ait kod bulutu Şekil 4.7’de verilmiştir. Bu alt problemde çocukların televizyon izlemeye ayırdıkları süreye, izledikleri dizi filmlere, taklit ettikleri dizi film karakterine, dizi filmlerin çocuklar üzerindeki etkilerine, oynadıkları oyunların dizilere etkisi konularında veli görüşmelerine yer verilmiştir.



Şekil 4.7. Veli Görüşmeleri Kod Bulutu

4.11.1. İlkokul Öğrencilerinin Günlük Televizyon İzleme Sürecine Yönelik Veli Görüşmeleri

İlkokul öğrencilerinin günlük televizyon izleme sürelerine yönelik veli görüşleri alt kodlara bölünerek MAXQDA programı kullanılarak analiz edilerek, kod-alt kod modeli ile sunulmuştur. İlkokul çocuklarının televizyon sürelerine ait görüşler Şekil 4.8’de verilmiştir.



Şekil 4.8. Veli Görüşleri tv izleme süresi kod-alt kod modeli

Şekil 4.8’deki veliler ile yapılan görüşmelerde çocukların günlük ne kadar süre televizyon izlediklerine yönelik sorulan soruda araştırmaya katılan 32 velinin 2-3 saat, 20 velinin 4-5 saat, 8 velilin ise 1 ve daha az saat yanıtını verdiği görülmektedir. Velilerin çocukların televizyon izleme sürelerine yönelik görüşleri aşağıdaki gibidir

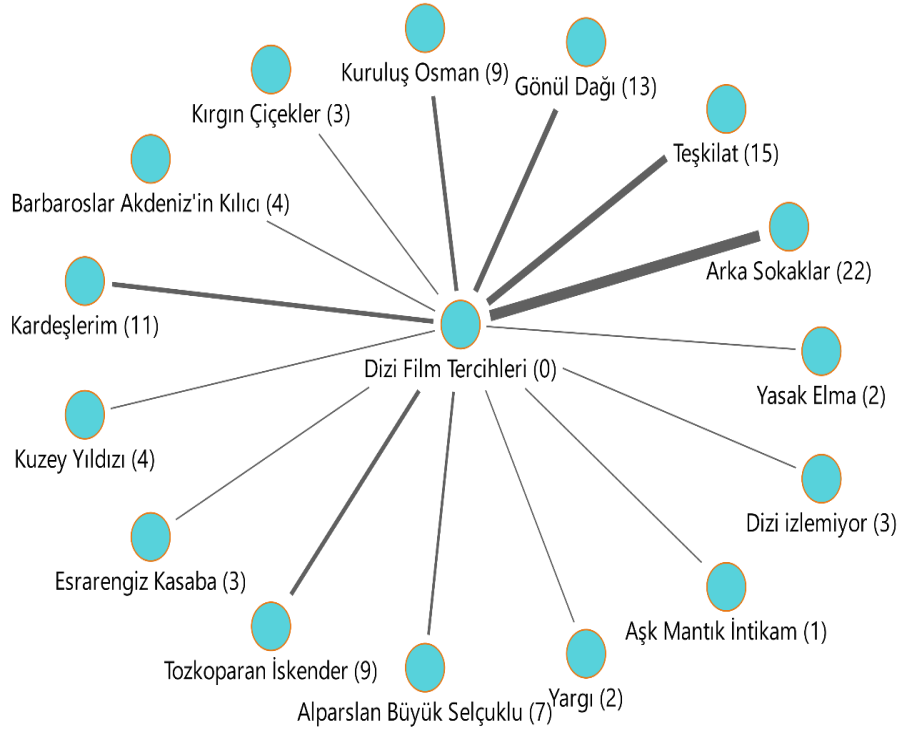
“4 saat arası izliyorlar.”(V10)

“3-4 saat izliyorlar. Hafta sonu sürekli izliyorlar.”(V26)

“3-4 saat arası izliyor. Hafta sonu daha çok izliyorlar.”(V2)

4.11.2. İlkokul Çocuklarının İzledikleri Dizi Filmlere Yönelik Veli Görüşleri

İlkokul çocuklarının izledikleri dizi filmlere yönelik veli görüşleri alt kodlara bölünerek MAXQDA programı kullanılarak analiz edilerek, kod-alt kod modeli ile sunulmuştur. İlkokul çocuklarının izledikleri dizi filmlere yönelik görüşler Şekil 4.9’da verilmiştir.



Şekil 4.9. İlkokul öğrencilerinin izledikleri dizi filmler kod-alt kod modeli

Şekil 4.9.'daki ilkökul öğrencilerinin izledikleri dizi filmlere yönelik veli görüşlerini incelediğimizde; ilkökul öğrencilerinin izledikleri dizilere, 22 veli Arka Sokaklar, 15 veli Teşkilat, 13 veli Gönül Dağı, 11 veli Kardeşlerim, 9 veli Tozkoparan İskender ve Kuruluş Osman, 7 veli Alparslan Büyük Selçuklu yanıtını vermiştir.

“Evet, bizimle birlikte izliyor. Kardeşlerim ve Kuzey Yıldızı dizilerini izliyor.” (V1)

“Arka Sokaklar, Kuruluş Osman ve Teşkilat dizilerini beraber izliyoruz”.(V7)

“İzlediği dizi bir tane var. Arka Sokakları izliyor. Ama genelde youtube’yi daha çok izliyor.” (V25)

“Teşkilat, Kuruluş Osman ve Arka Sokaklar dizilerini izliyor.” (Veli33)

“Kuruluş Osman, Teşkilat, Alparslan Büyük Selçuklu ve hemen hemen her diziyi izliyor. (V57)

4.11.3. İlkokul Çocuklarının Dizi Karakterlerini Taklit Etme Durumuna Yönelik Veli Görüşleri

İlkokul öğrencilerinin dizi film karakterlerini taklit etme durumuna yönelik veli görüşleri alt kodlara bölünerek MAXQDA programı kullanılarak analiz edilerek, kod-

alt kod modeli ile sunulmuştur. İlkokul çocuklarının dizi karakterlerini taklit etme durumlarına yönelik görüşler Şekil 4.10'da verilmiştir.



Şekil 4.10. Dizi karakterlerini taklit etme durumunun kod-alt kod modeli

Şekil 4.10.'deki ilkökul öğrencilerinin dizi film karakterlerini taklit etme durumlarına yönelik veli görüşleri incelendiğinde; 16 velinin Osman, 8 velinin Serdar, 7 velinin Mesut, 5 velinin Hüsnu, 5 velinin Selin, 5 velinin Alparslan yanıtını verdiği görülmüştür. İlkokul öğrencilerinin dizi karakterlerini taklit etme durumlarına yönelik veli görüşleri şu şekildedir:

Başkarakterlerini beğeniyor. Osman, Serdar, Alparslan vb. hepsini taklit ediyor.” (V57)

“Bala Hatun ve Osman Bey’i beğeniyor. Bala Hatun’u taklit ediyor. Okçuluk ve kılıç kullanma hevesi oluyor. Onları uygulamaya çalışıyor.”(V47)

“Osman karakterini beğeniyor. Bazen kendine kılıca benzeyen bir şey buluyor onun gibi hareketler yapıyor.” (V35)

“Serdar ve Mesut karakterini beğeniyor. Onlar gibi konuşuyor ve ileri de polis olacağını söylüyor.” (V4)

“Yıldız karakterini çok beğeniyor. Evet, taklit ediyor. Onun gibi konuşuyor hatta saçlarını onun gibi kızıl yapmak istediğini söylemişti. “(V1)

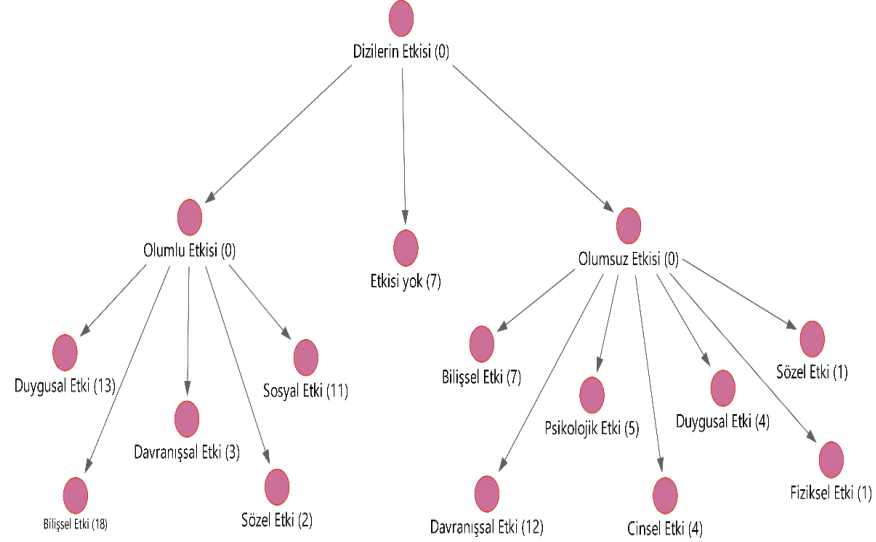
“Gönül Dağı dizisindeki Ramazan karakterini beğeniyor. Evet konuşmalarını taklit ediyor.” (V21)

“Osman Bey ve Alparslan karakterlerini beğeniyor. Onları taklit ediyor. Onlar gibi davranıyor ve onlar gibi konuşuyor.”(V20)

“Evet. Yargıdaki Ceylin karakterini çok beğeniyor. Bir de Zehra karakterini. Onlar gibi olmak istediğini söylüyor konuşmalarında.” (V29)

4.11.4. İlkokul Çocuklarının İzledikleri Dizilerin Etkilerine Yönelik Veli Görüşleri

İlkokul öğrencilerinin izledikleri dizilerin etkilerine yönelik veli görüşleri alt kodlara bölünerek MAXQDA programı kullanılarak analiz edilerek, hiyerarşik kod-alt kod modeli ile sunulmuştur. İlkokul çocuklarının izledikleri dizilerin etkilerine ait veli görüşleri Şekil 4.11’de verilmiştir.



Şekil 4.11. Dizi film etkileri hiyerarşik kod-alt kod modeli

İlkokul öğrencilerinin izledikleri dizi filmlerin etkilerine yönelik sorulan görüşme sorusuna araştırmaya katılan velilerin 24 tanesi dizilerin sadece olumlu etkileri olduğundan, 20 tanesi hem olumlu hem de olumsuz etkileri olduğundan, 10 tanesi olumsuz etkileri olduğundan, 7 tanesi ise olumlu ya da olumsuz etkisi olmadığı görüşünü belirtmiştir.

İlkokul öğrencilerinin izledikleri dizilerin olumlu etkileri duygusal etki, davranışsal etki, sözel etki, sosyal etki, bilişsel etki olmak üzere alt kodlara ayrılmıştır. Araştırmaya katılan velilerin 11 tanesi sosyal etkiden, 18 tanesi bilişsel etkiden, 13 tanesi duygusal etkiden, 3 tanesi davranışsal etkiden, 2 tanesi sosyal etkiden bahsetmiştir. İlkokul öğrencilerinin izledikleri dizi filmlerin olumlu etkilerine yönelik veli görüşleri şu şekildedir:

“Olumlu etkisi olduğunu düşünüyorum. Örneğin kardeşlerim dizisinde çocukların hem çalışıp hem de okumaları çocuğum için olumlu örnek oluşturabilir.”(V1)

“Olumlu etkisi olduğunu düşünüyorum. Toz Koparan İskender dizisi sayesinde arkadaşlığın önemini kavıyor ve okçuluk sporunu önemsiyor. Selçuklu dizisinde ise tarihimizi öğreniyor.” (V6)

“Daha çok olumlu etkilerinin olduğunu düşünüyorum. Aile kavramlarını, iyilik yapmayı, dürüst olmayı öğretiyor.” (V8)

“Olumlu etkileri tarihimizi öğreniyor. Gözlemediğim olumsuz bir etkisi olmadı.” (V27)

“Olumsuz etkisini görmüyorum. Türkçe kelime hazinesini artırıyor ve özgüvenli olmasını sağlıyor.” (V30)

“Olumsuz bir etkisi yok. Olumlu etkisi anne-babanın değerini daha fazla anlamaya başladılar.” (V53)

Dizi filmlerin olumsuz etkileri bilişsel, davranışsal, psikolojik, cinsel, duygusal, fiziksel, sözel etkiler olarak alt kodlara ayrılmıştır. Yapılan görüşmeler sonucunda dizi filmlerin çocuklar üzerinde olumsuz olarak 12 veli davranışsal, 7 veli bilişsel, 5 veli psikolojik, 4 veli duygusal, 4 veli cinsel, 1 veli fiziksel, 1 veli sözel etki şeklinde görüş bildirdiği bulgusuna ulaşılmıştır. Dizi filmlerin ilkökul çocukları üzerinde olumsuz etkileri ve görüşlerine göre şu şekildedir:

“Sihirli içerikli dizilerin çocuklar üzerindeki olumsuz etkileri olduğunu düşünüyorum. Olumlu etkisi olduğunu düşünmüyorum. Ama izliyorlar işte. Yapacak etkinlik bulamadıkları için izliyorlar.” (V2)

“Olumsuz yönleri daha fazla, özellikle argo kelimeler, gece korkuları ve gördüğü her şeyi istemesi.” (V3)

“Bazı filmler eğitici olurken, bazılarında kavga ve dövüş çok oluyor. Bu görüntüler de çocuğu olumsuz etkiliyor.” (V9)

“Olumsuz etkileri oldukça fazla. Televizyon izlerken kendini çok kaptırıyor. Hiç bir şey duymuyor.” (V11)

“Olumlu bir etkisi yok bence olumsuz etkileri dikkat dağınıklığı, televizyona uzun süre bakınca saldırgan tavırlar ve davranışlar sergiliyor, davranışları değişiyor.” (V13)

“Olumsuz etkisi çok şiddet eğilimi oluyor çocukta. Kırmızı Oda dizisini izleyince çok duygusal davranıyor.” (V15)

İlkökul öğrencilerinin izledikleri dizi filmlerin hem olumlu hem olumsuz etkilerine yönelik veli görüşleri şu şekildedir:

“Olumlu etkileri sorun çözmeyi, vatan ve millet terimlerini ve yardımlaşmayı öğrenmeleri. Olumsuz etkileri şiddet içeren sahneleri görmeleri.” (V7)

“Olumlu olarak yaratıcılıklarını ve hayal güçlerini etkiliyor. Olumsuz olarak o karakterlere benzemek istiyorlar. Onlar gibi davranıyorlar.” (V4)

“Diğer çocukların yaşam şartlarını görüp değerlendirmesi olumlu, karşı cinsle ilişkileri görmeleri olumsuz yani sevgili olayları olumsuz etkiliyor bence.” (V17)

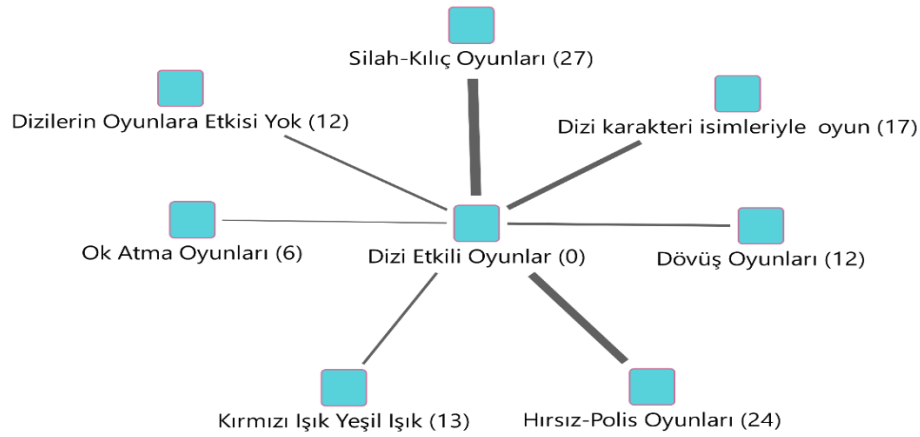
“Olumsuz etkisi şiddet görüntülerini görmeleri. Yaşlarına uygun olmayan görüntüler görmeleri. Olumlu etkisi izlerken çok heyecanlanması ve mutlu olması.” (V31)

“Olumsuz etkisi çok eşlilik ve savaş sahnelerini görmesi. Olumlu etkileri de var tabi ki geçmişi, tarihimizi öğreniyor.” (V35)

“Olumlu etkileri bazı dizilerde bilgi sahibi oluyorlar. Olumsuz etkileri Kılıç, silah vb. şeylere eğilimi oluyor.” (V43)

4.11.5. İlkokul Öğrencilerinin Oynadıkları Oyunlarda Dizi Filmlerin Yansıması Durumuna Yönelik Veli Görüşleri

İlkokul öğrencilerinin oynadıkları oyunlarda dizi filmlerin yansıması durumuna yönelik veli görüşleri alt kodlara bölünerek MAXQDA programı kullanılarak analiz edilerek, kod-alt kod modeli ile sunulmuştur. İlkokul öğrencilerinin oynadıkları oyunlarda dizi filmlerin yansımasına ait bulgular Şekil 4.12.’de verilmiştir.



Şekil 4.12. Oyunlarda dizi yansıması Kod-alt kod modeli.

Şekil 4.12.’de ilkokul öğrencilerinin izledikleri dizi filmlerin oyunlara yansımasına yönelik, 27 veli çocukların silah-kılıç oyunları, 24 veli hırsız-polis oyunları, 17 veli dizi karakteri isimleriyle oyunları, 13 veli kırmızı ışık yeşil ışık oyunları, 12 veli dövüş oyunları, 6 veli ok atma oyunları yanıtı vermiştir. 12 veli ise dizilerin oyunlar üzerinde herhangi bir etkisinin olmadığını belirtmiştir. İlkokul

çocuklarının izledikleri dizi filmlerin oyunlara yansımına yönelik veli görüşleri şu şekildedir:

“Evet, dizilerin etkisi var. Ama bence olumsuz değil. Çocuklar oynuyorlar işte hayal güçleri yaratıcılıkları gelişiyor. Polisçilik oynuyorlar. Biri polis oluyor bir de kötü adam. Polisler ellerinde silah kötü adamı kovalıyorlar.” (V57)

“Evet, oyunlarında dizilerin etkisi var. Silahçılık, zombicilik oynuyorlar. Bazen kendilerine bu karakterlerin adlarını veriyorlar. Birbirlerini şakacıktan öldürüyorlar. Böyle oyunlar oynuyorlar bazen kavga da ettikleri oluyor tabi ki ama kendi aralarında hallediyorlar.” (V54)

“Evet, etkisi var. Arkadaşları ile bir araya geldiğinde hırsız-polis adını verdikleri bir oyun oynuyorlar. Ellere silah gibi bir şey alıp oynuyorlar. Birbirlerini vuruyorlar, hırsız yakalayıp hapsediyorlar. Birde kırmızı ışık yeşil ışık oyunu var. Hareket eden vuruluyormuş. Böyle oyunlar oynuyorlar.” (V45)

“Evet, etkisi oluyor. Kuruluş Osman dizisinden etkilenip sürekli kılıçla oyunlar oynadı. İskender dizisini izleyip ok ve yayla ilgilendi. Dizilerin çocuklar üzerinde etkisi var gerçekten. Bu nedenle artık çok fazla izletmiyorum.” (V44)

“Arkadaşlarıyla silahçılık oynuyorlar. Birbirlerini öldürmeye çalışıyorlar. Zaten o hep polis olmak istiyor. Oyunları da bu yüzden hep polislik oyunları. Biri kötü adam oluyor ve onu siper alıp öldürmeye çalışıyorlar. Ya da arkadaşlarını kurtarmaya çalışıp çatışma yapıyorlar.” (V37)

“Evet, etkisi var. Bu izlediği diziler sayesinde oyunlarında empati kurmayı, karşısındaki kişiyi anlayıp çözüm bulmayı öğreniyor. Dans ederken Asya karakterini taklit ediyor. Onun hareketlerini yapıyor. Ama olumsuz bir etkisi yok bence.” (V 30)

“Evet, etkilendiğini düşünüyorum. Okçuluğa ilgi duyması izlediği dizi sayesinde oldu. Arkadaşları ile oynadığı oyunları anlatıyor evde bazı dizilerin etkisi var bu oyunlarda. Örneğin hırsız polis, kırmızı ışık yeşil ışık oyunu diziler aracılığı ile üretilmiş oyunlar.” (V24)

“Evet, zaman zaman taklit ediyor. Oyunlarında sevdiği dizi karakterinin adını alıyor kendine ve onun gibi davranıyor. Mesela ben Serdar oldum sen Zehra ol diyor ve hayali kötü adamları öldürüyorlar.” (V19)

“Oyunlarına etki edecek kadar dizi izlemesine izin vermiyorum.” (V13)

“Evde ve dışarda oynadığında dizilerin etkileri var ama çok değil. Birkaç defa görmüştüm arkadaşlarıyla oynarken biri düşman oluyor ve onu kovalamaya başlıyorlar ve öldürür gibi yapıyorlar. Kırmızı ışık yeşil ışık mı ne birde bu oyunu oynuyorlar. Sanırım onu da bir dizi de görmüşler. Haberler de mi gördüler telefon dan mı izlediler bilmiyorum.” (V11)

“Evet, dışarıda ve evde arkadaşları ile oyun oynarken Toz Koparan İskender dizisindeki gibi ok atmaya çalışıyorlar. Dizideki karakterlerin isimlerini kendilerine veriyorlar ve en son bölümde ne yaşanmış ise onu taklit ediyorlar.” (V6)

5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Araştırmamızın bu bölümünde problem cümlesi ve alt problemlere göre elde edilen nicel ve nitel bulgular ile ilgili sonuç birlikte ele alınmıştır. Bu doğrultuda tartışılmıştır. Araştırmadan elde edilen sonuçlar ve yapılan tartışmalardan yola çıkarak önerilerde bulunulmuştur.

5.1. Nicel ve Nitel Bulgulara İlişkin Sonuç

Bu bölümde nicel ve nitel araştırmadan elde edilen birleştirilerek sonuçları verilmiş, tartışması yapılarak ilgili literatürle desteklenip aşağıda sunulmuştur.

İlkokul öğrencileri ile yapılan anket bulgularına göre çocukların %49,2'si günlük televizyon izleme süresinin 3-4 saat arası olduğunu belirtmiştir. Çocukların televizyon izleme süresi ile ilgili öğretmenler ile yapılan görüşmeler sonucunda 3-4 saat olduğu görülmüştür. Çocukların televizyon izleme sürelerinde tv sayısının ve anne-baba öğrenim durumunun bir ilişkisi olmadığı görülmüştür. Veliler ile yapılan görüşmeler sonucunda ise; ilkokul öğrencileri günlük 3-4 saat arası televizyon izlemektedir. Gerek ilkokul öğrencileri ile gerek öğretmen ve veliler ile yapılan araştırmaların çocukların günlük televizyon izleme sürelerinin 3-4 saat olduğu sonucunu vermektedir.

Çocukların televizyon programlarına yönelik ilk üç tercihlerini incelediğimizde, çocuklara ilk olarak % 50.3 ile yerli dizi, %44.8 ile film, 35.7 ile yerli dizi izlediği bulgusuna ulaşılmıştır. Çizgi film tercih edenlerde azımsanamayacak düzeyde olduğu görülmektedir. Öğrencilerden elde ettiğimiz bulguları desteklemek için aynı soruyu öğretmenlere sorduğumuzda, dizi film ve çizgi film üzerinde yoğunluk olduğu görülmüştür. Öğretmenler ve öğrencilerle yapılan araştırmaların birbirini desteklediği görülmektedir. İlkokul öğrencileri televizyonda en çok yerli dizi, film ve çizgi film izlemektedir.

İlkokul öğrencilerinin dizi izleyip izlemediklerine yönelik sorulan anket sorusunda araştırmaya katılan öğrencilerin %88.2'si dizi izlemeyi sevdiğini belirtmiştir. Öğrenciler ile yaptığımız araştırmadan aile dizileri, komedi dizileri ve polisiye dizileri izleyen öğrencilerin çoğunlukta olduğu görülmüştür. Ayrıca öğrencilerin çoğunlukla Kardeşlerim, Kuzey Yıldızı, Arka Sokaklar, Teşkilat ve Tozkoparan İskender dizi

filmlerini izledikleri bulgularına ulaşılmıştır. Öğrencilerin beğendikleri dizi film karakterlerinin İskender, Yıldız, Mesut, Hüsnü, Sedar, Selena, Doruk, Asiye, Osman karakterlerini daha çok beğendikleri sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca öğrencilerin dizi türleri ve dizi film karakterlerinin cinsiyete göre anlamlı farklılık gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Öğretmenler ile yapılan görüşmeler sonucunda, ilkökul öğrencilerinin çoğunlukla Arka Sokaklar, Teşkilat, Kuruluş Osman ve Kardeşlerim dizilerini izledikleri, veliler ile yapılan görüşmeler ise; Arka Sokaklar, Teşkilat, Kuruluş Osman dizilerini izlediklerine yönelik görüşlere ulaşılmıştır. İlkokul öğrencilerinin izledikleri dizi filmlere yönelik tercihlerin öğrenci, öğretmen ve veliler ile yaptığımız çalışmalar sonucunda birbirini desteklediğini görmekteyiz. Buna göre çocuklar, Arka Sokaklar, Teşkilat, Kuruluş Osman ve Kardeşlerim dizilerini izlemektedir.

İlkokul öğrencilerinin izledikleri dizi filmlerden etkilenip etkilenmediklerine yönelik sorulan soruda, öğrencilerin %50.3 dizi film karakteri arasına rüyalarında gördüklerini ve % 44.4'ü üzerinde dizi film karakterlerinin resmi olan ürünleri satın almak istediğini belirtmiştir. Öğrenciler üzerinde dizi filmlerin etkilerine yönelik öğretmenler ile yapılan görüşme sonucunda, öğretmenlerin çok azı olumlu etkilerden bahsederken, dizi filmlerin öğrencilerin davranışını, sosyal ilişkilerini, dil gelişimini, bilişsel gelişimini etkilediğine yönelik görüş bildirmiştir. Veliler ile yapılan görüşmeler sonucunda 24 velinin dizi filmlerin olumsuz bir etkisi olmadığını söylemi oldukça dikkat çekici olmaktadır. Bu veiler dizi filmlerin geçmişimizi öğrettiği, çocukları mutlu ettiği ve dil gelişimini desteklediği yönünde görüş bildirmişler. 7 veli ise, dizi filmlerin olumlu yada olumsuz herhangi bir etkisi olmadığı görüşünde bulunmuştur. Yaptığımız araştırmaları bütün olarak yorumladığımızda öğretmenlerden ve öğrencilerden elde ettiğimiz bulgular, çocukların dizi filmlerden etkilendikleri, öğretmenlerden elde ettiğimiz görüşlere göre de bu etkilerin olumsuz yönlerinin çoğunlukta olduğunu görmekteyiz. Veliler ile yaptığımız araştırma sonucunda ise, dizilerin çocuklar üzerinde olumsuz etkisinin oldukça az olduğu, olumlu etkisinin daha çok olduğuna yönelik görüş bildiren velilerin çoğunlukta olduğu görülmektedir.

İlkokul öğrencilerinin oynadıkları oyunlar, oyuncaklar ve giymek istedikleri kostümlere yönelik bulguları incelediğimizde, çocukların top oyunları, evcilik oyunları, ip oyunları, hırsız-polis oyunları, asker oyunları oynadıkları görülmüştür. Çocuklar çoğunlukla top, ip, evcilik oyunlarını tercih etselerde hırsız-polis oyunları,

asker oyunları, dövüş oyunları oynamayı da tercih ettikleri görülmektedir. Oyuncak olarak top, evcilik seti, tabanca-tüfek, bebek, kılıç gibi oyuncaklara yönelik olmuştur. Çocukların oyunlarda giymek istedikleri kostümler ise; polis-asker kostümü, günümüz modası kostüm, tarihi kostüm olmuştur. Bu bulgulardan çocukların şiddet içeren oyunları oynadıkları ve şiddet oyuncaklarıyla oynadıkları sonucuna ulaşılabilir. Ayrıca çocukların % 45.1'nin oyun oynamak yerine dizi film izlemeyi tercih ettiği görülmüştür. Çocukların % 25.7'si ise kostüm giymemeyi tercih etmiştir. Çocuklar için vazgeçilmez eğlence aracı olan oyunların bile diziler karşısında şansının az olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Çocukların büyük çoğunluğunun dizi film izlemeyi tercih etmesi, dizilerin çocukları etkisine aldığı bir göstergesidir. İlkokul çocuklarının izledikleri dizilerin Arka Sokaklar, Teşkilat vb. polisiye diziler izlediği bulgularına ulaşılmıştır. Bu dizilerin çocukların oyunlarına da yansıdığı görülmektedir.

İlkokul öğrencilerinin izledikleri dizi filmlerin oyunlarında taklit etme durumuna yönelik öğrenciler ile yapılan araştırmada öğrencilerin % 64.9'u dizi film karakterlerini oyunlarda taklit ettiğini belirtmiştir. Bu oldukça yüksek bir orandır. Çocukların oyunlarında Mesut, Asiye, Osman, Serdar ve Hüsnü karakterini taklit ettikleri yapılan araştırmada görülmüştür. Dizi karakterlerini oyunlarda taklit etme durumları cinsiyete ve anne mesleğine göre farklılık gösterdiği görülmüştür. Velilerle yapılan görüşmeler sonucunda öğrencilerin oyunlarında Osman, Serdar, Mesut ve Hüsnü karakterlerini canladığı yönünde bulgulara ulaşılmıştır. Yapılan nitel ve nicel araştırmalar ilkokul öğrencilerinin dizi film karakterlerini oyunlarında taklit ettikleri sonucuna ulaşılmıştır.

5.1. Tartışma ve Yorum

İlkokul öğrencilerinin, televizyon izleme süreleri ve televizyon programlarına yönelik tercihleri; Arslan, Ünal, Güler ve Kardaş'ın (2006) yaptığı araştırmada ilkokul öğrencileri günlük 3 saat televizyon izlediği, Aksaçlıoğlu ve Yılmaz'ın (2007) çalışmasında ilkokul öğrencileri 2-3 saat arası tv izlediği, EARGED'nin (2008) araştırmasına göre çocukların 1-3 saat arası tv izlediği, izledikleri tv programlarının müzik programı, dizi filmler, haber programları olduğu, sonuçları ile benzerlik gösterir. Ayrıca Çetin ve Bilgin'in (2010) yaptığı araştırmada araştırmaya katılanların yarısının günde 3 saat ve üzeri televizyon izlediği sonucu araştırma sonucumuzla benzerlik göstermektedir. Doğan ve Göker'in (2012) araştırmasına göre 1-2 saat

olduđu, tv programı tercihlerinin ise çizgi film, çocuk programı, dizi film olduđu, Ersoy ve Akarođlu'nun (2010) arařtırmasında çocuklar 1-2 saat arası tv izlemekte ve çizgi film, tv programlarına yönelik tercihlerinin çocuk programı ve reklam izlemekte olduđu ayrıca tv izleme sürelerinin anne ve baba öğrenim durumuna göre anlamlı farklılık gösterdiđi elde edilen sonuçlar ile yapılan çalışmanın sonuçları farklılık göstermektedir. Yılmaz (2020) arařtırmasında çocukların televizyon programı tercihleri benzerlik gösterdiđi görölmüřtür. Supper, Guay ve Talbot (2021) arařtırmasında 10 yař civarı çocukların günde ortalama 1 saat 50 dakkika televizyon izlediđi sonucu arařtırmamızla farklılık gösterdiđi görölmüřtür. Dođan'ın (2006) arařtırmasında çocukların sırasıyla çizgi film, dizi, eđence programı izlediđi bulgusu çalışmamızla benzerlik göstermektedir.

Arařtırmada ilkokul öğrencilerinin tv izleme süresinin oldukça yüksek olduđu görölmektedir. Çocukların 3-4 saat boyunca televizyon karřında vakit geçirmesi onları bađımlılı hale getireceđi kaçınılmaz bir gerçek olmaktadır. Arařtırmalar ilkokul çocuklarının televizyon karřında en fazla 1-2 saat vakit geçirmeleri yönündeyken; bu süre çocuklar için oldukça fazladır. Hafta içi günün büyük bir bölümünü okulda geçiren çocuđun eve geldiđinde de dinlenmek, aile ile vakit geçirmek yerine kalan zamanın çođunu televizyon karřısında geçirdiđi görölmektedir. Ayrıca izledikleri tv programlarının da çođunlukla dizi filmler yönünde olduđu görölmektedir. Günümüzde yayınlanan dizi filmlerin çođunlukla çocukların yařına uygun olmayan diziler olduđu bilinirken, çocukların buna rađmen çođunlukla dizi film izlemektedirler.

Günümüzde televizyonda hergün yeni bir dizi film yayınlanmaktadır. Dizi film adları ve karakterlerinin sürekli bir deđişim içinde olması nedeniyle ilkokul öğrencilerinin izledikleri diziler, dizi karakterler ve dizi türlerine yönelik bulgulara yönelik literatürde birebir benzer arařtırmalar bulmak oldukça zor olmaktadır. Ancak Akçay'ın (2018) ve Güner ve Genç'in (2015) arařtırmasında çocukların en çok izlediđi dizi filmlerden birinin "Arka Sokaklar" olması ile benzerlik göstermektedir. Çocukların izledikleri dizi filmlerin içeriđinde savař, silah, řiddet, ařk, entrika vb. ahlaka ve topluma uygun olmayan olaylar olması nedeniyle çocukların kişisel, biliřsel, sosyal vb. gelişimine olumsuz etkilerinin olması kaçınılmazdır. Televizyon karřında ailece izlenen çocukların gelişime uygun olmayan diziler, yetişkinleri bile ertesi gün kendinden söz ettirecek kadar etkilerken, çocukları etkisi altına alması olađandır.

Maalesef dizi filmler olumsuz durumları sıradanlaştırarak ve cazip hale getirerek göstermektedir. Bu dizi filmleri izleyen çocuklar ise gerçek ile kurguyu ayırt edemediği için dizilerdeki karakterleri ve olayları gerçek sanmakta ve taklit etmektedir.

Dizi filmlerin ilkokul çocukları üzerindeki etkisine yönelik sonuçlar Karaman'ın (2010) araştırmasında dizilerin ve çizgi filmlerin çocukların tüketim davranışlarını etkilediği bulgusuyla çalışmamızı desteklemektedir. Weiss ve Wilson (1996), çocukların izledikleri aile dizilerinin duygusal olarak çocuklar üzerinde etkileri olduğu, Doğan'ın (2006), Öztürk ve Karayağız (2007), EARGED'nin (2008), Doğan ve Göker (2012) araştırmaları, Kasım 'ın (2015) yaptığı araştırmada çocukların ve gençlerin dizi filmlerde yer alan kötü karakterleri taklit edebildikleri ve örnek alabildikleri bulgusuyla, elde ettiğimiz sonuçlar ile benzerlik göstermektedir. Leeuw ve Van Der Laan (2018) çalışmasında çocukların izledikleri filmlerden etkilendikleri ve filmlerde izlediklerini taklit ettikleri bulgusu araştırmamızla benzerlik göstermektedir.

Araştırmada ilkokul çocuklarının izledikleri dizi filmlerden etkilendiği görülmektedir. Dizi filmlerin içerikleri düşünüldüğünde bu etkilerin çoğunlukla olumsuz olduğu görülmüştür. Olumsuz olarak dizi filmler çocukların bilişsel gelişimi, fiziksel ve ruhsal gelişimini etkilediği görülmüştür. Uzun süre dizi film izleyen çocuğun dikkat dağınıklığı ve hareketsiz kaldığı için fiziksel problemler yaşadığı görülmektedir. Gelişimine uygun olmayan görüntüleri dizilerde izleyen çocukların uyku problemleri, duygusal sorunlar yaşadığı araştırmalarda görülmüştür. Tabiki sadece olumsuz etkisi yoktur. Dizi filmlerin çocuğun dil gelişimini desteklediği, spora yönlendirdiği yönünde olumlu etkileri de görülmektedir. Maalesef ki ailer ile yapılan görüşmelerde anlaşılmıştır ki aileler çoğunlukla bu tehlikenin farkında değildir. Hatta çocukların izledikleri yaşların uygun olmayan (Barbaroslar Akdeniz'in Kılıcı, Teşkilat, Alparslan Büyük Selçuklu) dizilerin onları bilgilendirdiği, mutlu ettiği bu nedenle olumlu etkilerinin çoğunlukta olduğu görüşündedir Ancak günümüzde televizyonda yayınlanan dizi film içerikleri düşünüldüğünde olumsuz etkileri daha fazla olduğu araştırma da ve ilgili araştırmalarda görülmüştür.

Güven'in (2018) yaptığı arařtırmada çocukların oyun tercihlerinin cinsiyete göre deęiřtięi ve oyun tercihlerine yönelik bulgular arařtırmamızla benzerlik göstermektedir. Greenfield, Yut, Chung, Land, Kreider, Pantoja ve Horsley'in (1990) arařtırmasında çocukların izledikleri programı oyunlarında taklit ettiklerine yönelik bulguları arařtırmamızla benzerlik göstermektedir. Kahraman ve Bařal'ın (2010), yaptığı arařtırmada kız öęrencilerin daha çok bebek, ip gibi oyuncakları erkek öęrencilerin ise top, araba, silah vb. cinsiyet kalıp yargılarına göre oyuncak tercih ettięi bulguları arařtırma ile benzerlik göstermektedir. Pilten ve Pilten (2013) oyun ve oyuncak tercihlerini cinsiyete göre farklılık gösterdięi bulgusu çalışmamızla benzerlik göstermektedir. Öztapak 'ın (2017) çalışmasında 2. ve 3. sınıfta öęrenim gören kız ve erkek çocukların oyunlarının cinsiyete göre farklılařtıęı ve çocukların daha çok ebelemece, futbol, yerden yüksek, saklambaç vb. oyunları oynadıęı bulguları arařtırmamız ile benzerlik göstermektedir.

Çocukların oynadıkları oyunların, oyuncak tercihlerinin ve oyunlarda giymek istedikleri kostüm tercihlerine yönelik bulgulardan elde edilen sonuçlara baktığımızda; dizi film izleyen çocukların oynadıkları oyunlarda, oyuncak seçimlerinde ve giymek istedikleri kostümlerde dizi filmlerin etkileri olduęu görülmektedir. Çocuklar dünyayı tanımaya başladığı ilk andan itibaren oyun oynar. Çevresini oyunla tanır. Oyunlarını da çoęunlukla taklit oyunları řeklinde kurar. Kimi zaman annesini, kimi zaman babasını bazen de günlük olayları oyunların da tekrar canlandırır. Televizyon karřında çok fazla vakit geçiren ve dizi film izleyen çocukların oyunlarında dizilerden uyarlanmış oyunlar olmaktadır. Oyuncak olarak daha çok řiddet yansıtan oyuncaklar tercih ederken, kostümleri de bu yönde olmaktadır.

Arařtırmanın ilkokul öęrencilerinin dizi karakterlerini taklit etme durumlarına yönelik elde edilen sonuçlar ile Dodd, Dollins, Snyder ve Welch (1992) çalışmasında çocukların oynadıęı řiddet içerikli oyunların dizi filmlerden uyarlanmış oyunlar olduęu sonucu arařtırmamızla benzerlik göstermiřtir. Öztürk'ün (1999) arařtırmasında çocuklar için oyuncağın artık televizyon olduęu ve televizyon da izledięi karakterleri örnek aldıkları, Kösebalaban (2006) yaptığı çalışmada ebeveynlerin çocukların dizi film karakterlerini taklit ettiklerini düşündüęü bulgusuyla çalışmamızla benzerlik göstermektedir. Kaya ve Tuna'nın (2008) arařtırmasında çocukların dizi film karakterlerini taklit etme oranlarının azımsanamayacak düzeyde olduęu ve çocukların

dizi bağımlısı olma tehlikesi altında oldukları görülmektedir. Fletcher ve Nielsen (2012) araştırmasında çocukların oyunlarında şiddet içerikli tv prgramlarını daha çok taklit ettikleri sonucu ve Akçay'ın (2018) yaptığı çalışma bulguları araştırmamız ile benzerlik göstermektedir. Darga, Zayimoğlu ve Öztürk'ün (2021) yılında ebeveynler ile yaptığı araştırmada çocukların çizgi film karakterlerini taklit etmediği sonucuna ulaşılmıştır.

Kavgaoğlu ve Fer'in (2020) yaptığı araştırma değerlerin kazandırılmasında en etkili yolun okul dışı etmenler(aile, medya, sosyal çevre) olarak belirlenmesi,araştırmamızınçocukların izledikleri dizilerden etkilenecek değer yargılarının ve karakterlerinin değiştiğini oynadıkları oyunlarda görmekteyiz.Örtük program öğrenci öğretmen aile etkileşimde bilinçli veya bilinçsiz olarak yazılı olan veya olmayan, resmi program bağlamında işleyen programdır. Örtük program bazen sözlü, bazen bir hareket bir mimik ile ortaya çıkabildiği için ve soyut bir kavram olduğu için kesin bir şekilde tanımını yapmak oldukça zor olmaktadır.

Sadece çocuklara bilgi vermeyi ve bu bilgi birikimini ölçmeyi amaçlayan bir eğitim programı sağlıklı karakter gelişimini ve ahlaki yeterliliği ihmal edeceğinden toplum içinde insani değerleri yansıtmakta yetersiz olacaktır. Eğitimi sadece belirli zaman dilimi içinde sınıfta gerçekleşen bir etkinlik olarak değerlendirmek oldukça yanlıştır. Erdem'in (2006) söylediği gibi eğitim insan hayatının her aşamasında vardır.İnsan sadece okulda değil sokakta, camide, ailede her alanda öğrenebilir. Medya kıskacında olan çocukların, oradaki değerleri kendilerine benimseyerek ve medyadaki karakterleri örnek alarak yetişmesi eğitimin örtük olarak oluşan kısmının ne kadar önemli olduğunu göstermektedir. Eğitim okul içinde başlayıp, okul dışına taşınan ve örtük olarak oluşan değerlerin kazandırılmasında resmi programdan daha fazla etkili olan program örtük programı oluşturur. Çocukların dizi filmlerde gördükleri olayları benimseyip, oradaki karakterleri iyi ya da kötü sorgulamadan kendilerine örnek almaları, dizi filmlerde gördükleri şiddet, cinsellik ve ahlaki değerlere uygun olmayan olayları konuşmalarında, oyunlarında yansıttıkları görülmüştür. Araştırmamız da dizi filmlerden etkilenecek oluşturulan oyunların ise genellikle savaş, dövüş, ölüm içeriklerini barındırdığı sonucuna ulaşılmıştır.Örtük program kapsamında değerlendireceğimiz dizi etkili çocuk oyunları, dizi filmlerin çocuk oyunlarına kadar etki ederek çocuğunu karakter gelişimini etkilediğinin

kanıtıdır.

Araştırmamızın problem durumuna ilişkin olarak nitel ve nicel araştırmalardan elde edilen bulgular doğrultusunda çocukların oyunlarında izledikleri dizi filmlerin yansımaları görülmektedir. Çocuklar boş zamanlarında top, ip, ebelemece gibi oyunların yanı sıra dizi filmlerden yola çıkarak geliştirdikleri oyunlar oynamaktadırlar. Yakan top, kovalamaca, seksek, körebe vb.geleneksel oyunların yerini tv ve bilgisayar ilişkili oyunların aldığı görülmektedir. Toplumumuz da büyük bir sorun haline gelen şiddet davranışlarının çocukların oyunlarında bile olduğu yadsınamaz bir gerçektir.Genel bir ifadeyle dizi filmler çocukları bütün olarak etkilemekte ve oyunlarını değiştirmekte, yanlış davranışları taklit etmelerine, kötü davranışlara ve karakterlere özenmelerine, birini öldürmek gibi kötü bir durumu, oyunlara iliştiyerek güzel, eğlenceli bir davranış gibi göstermektedir. Nicel ve nitel çalışmamızdan elde ettiğimiz bulgulara göre, ilkokul çocukları yaşlarına uygun olmayan, şiddet unsurları barındıran dizi filmleri kesinlikle izlememelidir.

5.3. Öneriler

Araştırma sonuçlarına göre ilkokul öğrencilerinin izledikleri dizi filmlerin oyunlar üzerinde etkileri olduğu, çocukların oyunlarını dizi filmlerden uyarlayarak oluşturdukları görülmüştür. Çocukların genellikle birbirine vurmaları, öldürmeli oyunlar oynadıkları, şiddet unsurlarının oyunlarında bile oldukça fazla olduğu, bu durum için öneriler aşağıda verilmiştir:

- İlkokul çocuklarının televizyon izleme süreleri oldukça fazladır. Bu nedenle Çocuğun televizyon izleme süreleri ve izledikleri programlar aileler tarafından kontrol altına alınmalıdır.
- Aileler evimizdeki tehlikenin farkında değiller, hatta dizilerin yararlı olduğunu düşünmektedirler. Bu nedenle okul öncesi dönemde çocuğu bulunan aileler başta olmak üzere ilkokul ve orta okulda çocuğu bulunan ailelere medya okuryazarı olmalarına yönelik eğitimler verilmelidir.
- Çocukların bilinçli bir izleyici olmaları için ilkokul döneminden itibaren medya okuryazarlığı eğitimi almaları gerekmektedir.

- Çocuklar televizyonda izledikleri dizi filmlerden, karakterlerden ve olaylardan fazlasıyla etkilenmektedirler. Bu nedenle çocukların izledikleri programlar seçilirken karakterlere ve olaylara da dikkat edilmesi gerekmektedir.
- Televizyonda yayınlan dizi filmlerin senaryoları ve karakterleri belirlenirken eğitim çalışanlarından görüş alınmalıdır.
- Çocuklar oyun oynamak yerine televizyon izlemeyi tercih etmektedir. Aileler çocuklar ile ilgilenerek onlarla kaliteli ve eğlenceli zaman geçirerek, çocukları televizyondan uzak tutmaya çalışmalıdır.
- Okullar da çocukların serbest zamanlarında dizi inilti oyunlar oynadığı görülmüştür. Bu nedenle okullarda çocukların serbest zamanlarda kaliteli oyun oynayabilecekleri alanlar geliştirilmeli ve eğitimciler çocukları bu konuda teşvik etmelidir.
- Eğitim programları geliştirme sürecinde, örtük program kapsamında değerlendirilen dizi filmlerin çocuklara etkilerini önleyici maddeler eklenmelidir.
- İleride bu konuda çalışacak kişiler sadece televizyon dizilerini değil bilgisayar oyunlarını da inceleyebilir.

6. KAYNAKÇA

- Akçay, Z. G. (2018). "Televizyon ekranıyla melezleşen oyun kültürü". *Cumhuriyet Üniversitesi İletişim Dergisi*.(29). 116-139. doi: 10.16878/gsuilet.500052
- Akgül, T. Y. (2019). "Neden oyun oynamalıyız?". *Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*. 5(6). <https://dergipark.org.tr/tr/pub/gorunum/issue/45855/579133>
- Ardahan, F. (2018). *Oyun kavramı çocuk ve oyun*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Arslan, F., Ünal, A. S., Güler, H., Kardeş, K. (2006).Okul çağı çocuklarının televizyon izleme alışkanlıklarının incelenmesi. *TSK Koruyucu Hekimlik Bülteni*. 5(6).
- Atay, M. ve Çelebi, E. (2015). Elektronik bakıcı televizyon. Ö. Yılmazkol ve S. İçin Akçalı (Ed.). *Çocuk ve Medya*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Aydın, A. (2009). *Eğitim psikolojisi gelişim öğrenme ve öğretim*. Ankara: Pegem Akademi
- Aydın, B., Can, G., Ersanlı, K., Kılıç, M., Külahoğlu, Ş. ve Öztürk, B. (2010). *Gelişim-öğrenme-öğretim*. Ankara: Pegem Akademi.
- Aykara, A., Akgün, E., Burcak ,F., Öztürk, A. ve Altındağ Ö. (2018). *Çocuk ve oyun hakkı oyun örnekleriyle çocukların oyun hakkını gerçekleştirmek*. Ankara: Nika Yayınevi.
- Barr, R., Muentener, P. and Garcia, A. (2007). Age-related changes in deferred imitation from television by 6 to 18 month olds. Washington: Georgetown University.
- Berk, L. (2002). *Infant and Children: Prenatal Trough Middle Childhood*. USA: Allyn and Bacon Publishing.
- Büyükbaybal, G. (2007). "Televizyonun çocuklar üzerindeki etkileri". *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*. 0(28). 31-44. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/212206>
- Ceran, E., Yılmaz, A., Tiftik, E., Sönmez, S. ve Günbey, S. (2018). "Dört yaş altı çocuklarda televizyon izlemenin dil gelişimi üzerindeki etkisi". *Türkiye Klinikleri Pediatri Dergisi*. 27(2). 51-58. doi: 10.5336/pediatr.2018-60716
- Cesur, S. ve Paker, O. (2007). "Televizyon ve çocuk: çocukların tv programlarına yönelik tercihleri". *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*. 6(19). 106-125. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/69921>
- Christakis, D. A. (2005). Children's television viewing and cognitive outcomes a longitudinal analysis of national data. *Arch Pediatr Adolesc Med*. 619-625.
- Coyne, S. M., Linder, J. R., Rasmussen, E. E., Nelson, D. A., Birkbeck, V. (2016). Pretty as a princess: longitudinal effects of engagement with disney princesses on gender stereotypes, body esteem, and prosocial behavior in children. *Child Development*. 87(6). 1909-1925.
- Creswell, J. W. (2017). *Nitel araştırmacılar için 30 temel beceri*. H. Özcan (çev.),Ankara: Anı Yayıncılık.
- Creswell, J. W. (2019). *Karma yöntem araştırmalarına giriş*. M. Sözbilir (çev.), Ankara: Pegem Akademi.
- Çakıral, M. (2016). *Televizyon kaskacında çocuk ve subliminal mesajlar*. S. Çakıral (Ed.), İstanbul: Ferfir Eğitim ve Yayıncılık

- Çamlıbel, İ. A. (2012). *Çocukların gelişim süreci ve televizyonun etkileri*. Ankara: Radyo ve Televizyon Üst Kurulu.
- Çetin, N. ve Bilgin, M. (2010). *İlkokul (10-14 yaş) çocuklarının televizyon izleme profili*. Milli Eğitim Dergisi. 40(187). 122-137.
- Çelenk, S. (2010). "Aşk-ı memnu'dan Aşk-ı memnu'ya yerli dizi serüvenimiz". *Birikim Dergisi*. 256-257. <https://www.academia.edu>.
- Çoşkun, S. (2017). *Diziler çocuklar için üretilen bir ürün değildir*. Bizim Aile Aylık Kadın Dergisi: <http://www.bizimaile.com/2017/02/diziler-cocuk-icin-uretilen-bir-urun-degil>
- Darya, H., Zayımoğlu, F. ve Öztürk, T. (2021). Çizgi filmlerin çocukların dil ve sosyal gelişimi alanlarına etkisine yönelik ebeveyn görüşlerinin incelenmesi. *İperj international primary education research journal*. 5(1). 59-77. 10.38089/iperj.2021.46
- Demirel, Ö. (2007). *Eğitimde program geliştirme kuramdan uygulamaya*. Ankara: Pegem Akademi.
- Demir, M. (2018). *Sosyal medya üzerinden gerçekleşen öğretmen- öğrenci etkileşiminin örtük program açısından incelenmesi*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Devran, Y., Göksun, Y. ve İhtiyar, B. (2018). *İhracatta yeni bir alan:değer ihracı*. İstanbul: Kaknüs Yayıncılık.
- Dodd, A., Dollins, R., Snyder, T., Welch, H. (1992). War and peace:toys, teachers, and tots. *Paper presented at the Annual Conference of the Southern Association on Children Under Six*, 2-28.
- Doğan, A. ve Göker, G. (2012). "Tematik televizyon ve çocuk: ilköğretim öğrencilerinin televizyon izleme alışkanlıkları". *Milli Eğitim Üç Aylık Eğitim ve Sosyal Bilimler Dergisi* .(194). 5-30. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/442297>
- Erden, Ş. (2001). "Anasınıfına devan eden çocukların ebeveynlerinin çocuk oyun ve oyuncakları hakkındaki görüşlerinin incelenmesi".Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Ev Ekonomisi Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi. Erişim adresi Ulusal Tez Merkezi. (76792)
- E.Berk, L. (1996). *Infants, children and adolescents* . USA: Allyn and Bacon Publishing.
- Ercan, L. (2004). *Okul döneminde gelişim -gelişim ve öğrenme*. A. Ataman (Ed.). Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.
- Ergene, T. (2008). Psikososyal Gelişim. H. Yazıcı, Y. Özbay, S. Erkan (Ed.).*Eğitim Psikolojisi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Ergün, M. (1980). "Oyun ve oyuncak üzerine". *Milli Eğitim Dergisi I/1*. 102-119. <https://zgenic.files.wordpress.com/2011/03/oyun-ve-oyuncak-uzerine>
- Erjem, Y. ve Çağlayandereli, M. (2006). "Televizyon ve gençlik:yerli dizilerin gençlerin model alma davranışı üzerindeki etkisi". *Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 15-30. <https://kutuphane.dogus.edu.tr/mvt/pdf.php>
- Erkan, S. (2008). Gelişim psikolojisinde temel kavramlar. H. Yazıcı, Y. Özbay, S. Erkan (Ed.) , *Eğitim Psikolojisi*. Ankara: Pegem Akademi .
- Erşan, Ş. (2011). *Okul öncesi eğitim kurumlarında görev yapan öğretmenlerin ilgi köşelerinde serbest oyun etkinlikleri ile ilgili görüş ve uygulamalarının incelenmesi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü İlköğretim Anabilim Dalı, Ankara.
- Feldman, R. (2001). *Child development* . USA: Prentice-Hall.

- Fletcher, R. ve Nielsen, M. (2012). Product-based television and young children's pretend play in australia. *Journal of Children and Media*, 5-17.
- Gander, M. ve Gardiner, H. (2015). *Çocuk ve Ergen Gelişimi* . A. Dönmez ve N. Çelen, (çev.). Ankara: İmge Kitapevi Yayınları.
- Greenfield, P. M., Yut, E., Chung, M., Land, D., Kreider, H., Pantoja, M. ve Horsley, K. (1990). The program-length commercial: A study of the effects of television/toy tie-ins on imaginative play.
- Gupta, R., Saini, D., Acharya, U. ve Miglani, N. (1994). Impact of television on children. *The Indian Journal of Pediatric*, 153-159.
- Güler, B. (2009). *Televizyon yayınlarında çocuk ve çocuk sorunlarının işlenişi: trt'de çocuk temalı yayınların analizi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Güner, F. ve Genç, S. Z. (2015). Medya okuryazarlığının öğrencilerin televizyon dizilerindeki mesajları algılamalarına etkisi. *Milli Eğitim Dergisi*.205.179-191
- Güven, S. (2018). Çocukların oyun tercihleri üzerine bir çalışma. *Turkish Studies*. 13 (27). 795-813. <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.14335>
- Harris, A. (1993). *Child development*. USA: West Publishing Company.
- Hasırcı, S., Sevimli, D. ve Durusoy, E. A. (2009). *Gelişim ve öğrenme*. Adana: Nobel Kitabevi.
- Helms, D. B.,Turner, J. S. (1987). *Lifespan development*. USA: Holt Rinehart Winston.
- Helms, D.,Turner, J. (1983). *Life span development* USA: Hort Rinehart Winston Inc.
- Huizingza, J. (2006). *Homo ludens oyunun toplumsal gelişimi üzerine bir deneme*. M. A. Kılıçbay (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Hurlock, E. B. (1978). *Child development*. New York: McGraw-Hill.
- İrkin, A. Ç. (2012). Çocukların gelişim süreci ve televizyonun etkileri. Ankara: Radyo ve Televizyon Üst Kurulu. <https://docplayer.biz.tr/25906051-Cocuklarin-gelisim-sureci-ve-televizyonun-etkileri.html>
- Işık, M., Erdem, A., Güllüoğlu , Ö. ve Akbaba, E. (2007). *Televizyon ve çocuk*. Ankara: Eğitim Kitabevi Yayınları.
- Kaba, F. (1992). *Animasyon'un eğitim amaçlı kullanımı*.Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi. Erişim adresi Ulusal Tez Merkezi .(20933)
- Kadim, M. (2012). *Okul öncesi öğretmenlerinin oyun öğretimine yönelik özyeterliklerinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Abant İzzet Baysal Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bolu.
- Kahraman, B. P. ve Başal, H. A. (2010). Anne eğitim düzeyine göre çocukların cinsiyet kalıp yargıları ile oyun ve oyuncak tercihleri. *Nwsa Education Scienses*.1335-1357. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/187115>
- Kasım, M. (2015). In th context of preventing social violence, television series impact on the behaviour and education of both children and teenagers. *Türk Online Eğitim Teknolojileri Dergisi*. <https://hdl.handle.net/20.500.12395/32829>.
- Karaboğa, T. (2016). "Dizi izleyicilerinin televizyon dizilerinde sunulan tüketim unsurlarına yönelik eğilimleri". *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 182-208. doi 10.16992/ASOS.1177
- Karasar, N. (2016). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel Yayıncılık.

- Kargı, E. (2007). Oyun: Çocuklar için hastalıkla baş etme sürecinde güçlü bir psiko-sosyal destek aracı. *To plum ve Hekim Dergisi*, 22(5), 364. <http://i-rep.emu.edu.tr:8080/xmlui/bitstream/handle/11129/2562/BA%20ETME.pdf?sequence=1>
- Kaya, K. ve Tuna, M. (2008). İlköğretim çağı çocukların sosyalleşmesinde televizyonun etkisi. *SDÜ Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 17. 159-182. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/187115>
- Kent, M. P., Velkers, C. (2017). Not just fun and games: toy advertising on television targeting children promotes sedentary play. *Journal of Physical Activity and Health*, 773-778.
- Kıldan, A. O. (2001). *Oyunun çocukların gelişim özelliklerine etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Okul Öncesi Öğretmenliği Bilim Dalı, Konya.
- Kılıçoğlu, M. (2006). *Anasınıfı, hazırlık ve ilköğretim birinci sınıflarda okuyan görme engelli öğrencilerin oyunlarının değerlendirilmesi: karşılaştırmalı bir araştırma*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Konya.
- Kırık, A. M. (2013). "Televizyonun gelişim çağı çocuklar üzerindeki olumsuz etkileri ve ebeveynlerin kontrol sorunu". 21. Yüzyılda Eğitim ve Toplu, Eğitim Bilimleri ve Sosyal Araştırmalar Dergisi, 2(4), 189-198. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/egitimvetoplum/issue/5133/69894>
- Kirkorian, H. L., Pempek, T. A., Murphy, L. A., Schmidt, M. E., Anderson, D. R. (2009). The impact of background television on parent-child interaction. *Child Development*, 80(5), 1350-1359.
- Kırtepe, S. (2014). *Televizyon dizilerinin toplum üzerindeki etkileri sosyal-kültürel bir çözümleme (Erzurum örneği)*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Atatürk Üniversitesi Felsefe ve Din Bilimleri Ana Bilim Dalı, Erzurum.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. ve Kök, M. (2007). "Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun". *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*. (16). 324-342. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunikkefd/issue/2777/37245>
- Köksal, T. (2015). *Gündelik hayatta televizyon programlarının çocukların kültürel değer algılarına etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Kösebalaban D, N. (2006). "Televizyon programlarındaki şiddet öğelerinin çocuklar üzerindeki etkisi veebeveynlerin tutumlarının belirlenmesine yönelik bir araştırma". *İletişim Fakültesi Dergisi*. (26). <https://dergipark.org.tr/tr/pub/iuifd/issue/22863/244126>
- Kuyumcu, N. (2007). *İlköğretimde oyun ve ders*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Kuyumcu, N. (2007). *Oyun ve Ders*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Kuçuradi, I. (1998). *İnsan ve Değerleri*. Ankara. Türkiye Felsefe Grubu.
- Küçükkaragöz, H. (2010). Bilişsel Gelişim ve Dil Gelişimi. E. Uçar, B. Yeşilyaprak (Ed.), *Eğitim Psikolojisi Gelişim-Öğrenme-Öğretim*. Pegem Akademi.
- Leeuw, R. N., Van Der Laan, C. A. (2018). Helping behavior in disney animated movies and children's helping behavior in the netherlands. *Journal of Children and Media*, 12(2), 159-174.
- Mclaughlin, S. (1998). *Introduction to Language Development*. London: Singular Publishing Group INC.

- MEB. (2007). *Oyun Etkinlikleri-II. Çocuk Gelişimi ve Eğitimi*. Ankara.
- MEB. (2009). *Oyun Etkinliği-I*. Ankara: Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi, Ankara.
- Murphy, R. T. (1988). *Valuation of al manaahil: an original arabic children's television series in reading*. New Jersey.
- Mutlu, E. (1991). *Televizyonu anlamak*. Ankara: Gündoğan Yayınları.
- Nec, J. (1982). *Television games children's play: children's uses of television for communication*. Ohio Eyalet Üniversitesi.
- Nicolopoulou, A. (2004). "Oyun, bilişsel gelişim ve toplumsal dünya: Piaget, Vygotsky ve sonrası". *Ankara Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 37(2). 137-169. https://doi.org/10.1501/Egifak_0000000100
- Oral, Ö., Tekin, U. (2019). "3-6 Yaş arasındaki çocukların dil gelişimi ve oyun oynama becerileri üzerinde televizyon izleme alışkanlıklarının etkisi: vaka analizi". *Aydın Toplum ve İnsan Dergisi*, 187-214. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/aitdergi/issue/52700/695080>
- Owens, R. (2001). *Language development*. USA: Allyn and Bacon.
- Ömeroğlu, E., Ulutaş İ.(2007). *Çocuk ve ergen gelişimi*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları
- Kandemir, C. (2019). *Geçmişten günümüze değişen televizyon ve çocuk izleyici -geleceğin anlamsal dijitali*. İstanbul: Der Yayınları.
- Özdoğan, B. (2014). *Çocuk ve oyun çocuğa oyunla yardım*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Özer, A., Gürkan, C. ve Ramazanoğlu, O. (2006). *Oyunun çocuk gelişimi üzerindeki etkileri. doğu anadolu bölgesi araştırmaları*, s. 54-57. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/fudad/issue/47088/592221>
- Özer, N. P. ve Fidan, Z. (2015). "Geleneksel oyunların medya aracılığıyla yeniden üretimi "topaç ve beyblade örneği"". *Uluslararası Oyun ve Oyuncak Kongresi*. Atatürk Üniversitesi İletişim Fakültesi, Erzurum.
- Öztürk , C., Karayağız, G. (2007). "Çocuk ve televizyon". *Atatürk Üniversitesi Hemşirelik Yüksekokulu Dergisi*, Erzurum.
- Öztürk, A., Sezer, T. A. ve Tezel, A. (2018). *İlkokul öğrencilerinin uyku ve televizyon izleme alışkanlıklarının değerlendirilmesi*. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi, Ankara.
- Öztürk, H.E. (1999). *Çocuğun sosyalleşmesinde televizyonun etkisi*.Yayınlamamış Doktora Tezi. Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya. <https://hdl.handle.net/20.500.12619/77642>.
- Öztürk, H. E. (2012). *Kişilik gelişimi açısından çocuk ve televizyon*. İstanbul: Nar Yayınları.
- Öztabak, M. Ü. (2017). İlkokul 2. ve 3. sınıf öğrencilerinin oynadıkları oyunların incelenmesi. *Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 5(3). doi: 10.18506/anemon.288906.
- Özyürek, A. (2019). "Yakın geçmişte çocukların oynadıkları oyun ve oyuncaklar". *Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*(37), 105-119. <https://doi.org/10.35343/kosbed.536296>
- Patton, M.Q.(2005). *Qualitative Research*. New York: John Wiley and Sons.
- Pedagoji Derneği. (2016). *Pedagoji Derneği* , Çocuk ve Dizi. Erişim adresi <https://pedagojidernegi.com>.

- Pilten, P. ve Pilten G. (2013). Okul çağı çocuklarının oyun kavramına ilişkin algılarının ve oyun tercihlerinin değerlendirilmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*.9(2). 15-31. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/160849>.
- Piotrowski, J. T., Vossen, H. G. ve Valkenburg, P. M. (2013). Medya ve çocuk. H. Toker (Ed.), *I.Türkiye Çocuk ve Medya Kongresi Bildiriler Kitabı*. s. 49-76. İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları.
- Postman, N. (2019). *Televizyon:Öldüren Eğlence*. O. Akınhay (çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Poyraz, H. (2003). *Okul öncesi döneminde oyun ve oyuncak*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Sağlam, D. (1990). *Televizyon reklamlarının çocuklar üzerindeki etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Seifert, K. L. ve Hoffnung, R. (2000). *Child and adolescent development*. New York: Houghton Mifflin.
- Seifert, K., Hoffnung, R. J. ve Hoffnung, M. (1997). *Lifespan development*. Boston: Houghton Mifflin.
- Senemoğlu, N. (2010). *Gelişim öğrenme ve öğretim kuramdan uygulamaya*. Ankara: Pegem Akademi.
- Serhatlıoğlu, B. (2012). Sosyal becerilerin kazanımı sürecinde örtük programın işlevi, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Fırat üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elazığ.
- Sığırtmaç, A. D. (2011). Çocuk ve oyun. <http://anaokulu.cu.edu.tr>. adresinden alınmıştır.
- Şentürk, R. (2018). Türk televizyon dizileri efsanesi ve gerçekleri. Y. Göksun (Ed.), *Televizyon Dizilerinin Keşfi:İçerik,Anlam ve İşlevleri*. İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Şirin, M. R. (2015). *Televizyon Çocuk ve Aile*. İstanbul: İz Yayıncılık.
- Supper, W., Guay, F. And Talbot, D. (2021). The relation between television viewing time and reading achievement in elementary school children: a test of substitution and inhibition hypotheses. *Frontiers in Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.580763>
- Torun, Ş. (2010). *Sihir içerikli dizi filmlerin çocuklara olan etkisinin din eğitimi açısından incelenmesi:"Selena dizi film örneği"*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Turam, E. (1996). *Televizyonla yetişen nesil ekranaltı çocukları*. İstanbul: İrfan Yayıncılık.
- Tümkan, F. (2020). Televizyondaki şiddetin çocuk üzerindeki etkisi.<http://talimterbiye.mebnet.net/Dergi/4.pdf> adresinden alındı
- Türkmen, N. (2012). "Çizgi ilmlerin kültür aktarımındaki rolü ve pepe". *Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(36), 139-158. <http://cujos.cumhuriyet.edu.tr/pub/issue/4347/59453>
- Van Der Voort, T. ve Valkenburg, P. (1994). Television's impact on fantasy play: a review of research. *Development Review*, 14(1), 27-51.
- Verenikina, I., Harris, P. ve Lysaght, P. (2003). *Child's play: computer games,theories of play and children's development*. Erişim adresi <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc>
- Yaşar, M. ve Paksoy, İ. (2011). "Çizgi filmlerdeki saldırgan içerikli görüntülerinçocukların serbest oyunları sırasındaki saldırganlık düzeylerine etkisi". *Ç.Ü. Sosyal Bilimler EnstitüsüDergisi*, 20(2), 279-298. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/cusosbil/issue/4387/60290>
- Yaman, E. (2016). *Değerler Eğitimi Eğitimde Yeni Ufuklar*, Ankara, Akçağ Yayınları

- Yazıcı, E. (2011). *Televizyon yayınlarının olumsuz etkilerinden çocukların korunmasına yönelik düzenlemeler*. Radyo ve Televizyon Üst Kurulu. Ankara
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2018). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, B. ve Aksaçlıođlu, A. G. (2007). Öğrencilerin televizyon izlemeleri ve bilgisayar kullanmalarının okuma alışkanlığı üzerindeki etkisi. *Türk Kütüphaneciliđi*, 3-28. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tk/issue/48939/624269>
- Yılmaz, H. (2020). *Türkiye'deki popüler televizyon dizilerinin çocuklar üzerindeki etkilerinin din eğitimi açısından incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Üniversitesi Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Eğitimi Anabilim Dalı, İstanbul.
- Weiss, AJ. ve Wilson, BJ. (1996). Emotional portrayals in family television series that are popular among children. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*. 40(1). 10.1080/08838159609364330

Ek 1. İlkokul Öğrencilerinin İzledikleri Dizi Filmlerinin Oynadıkları Oyunlar Üzerindeki Yansıması

Değerli katılımcı,

Bu anket yüksek lisans tez çalışması kapsamında televizyon dizilerinin ilkokul çağındaki çocukların oynadıkları oyunlara yansımasını belirlemek için hazırlanmıştır. Anket soruları genel olarak değerlendirileceği için isminiz istenmeyecektir. Bu nedenle sorulara içtenlikle cevap veriniz. **HİÇBİR SORUYU ATLAMADAN** yanıtlayınız. Araştırmaya katkıda bulunduğunuz için teşekkür ederim.

Dilek BALCI

Eğitim Programları ve Öğretimi Yüksek Lisans Öğrencisi

1.Cinsiyetiniz

Kız

Erkek

2.Sınıfınız

3. Sınıf

4. Sınıf

3.Siz hariç kardeş sayınız

Yok

1

2-3

4 ve üzeri

Ön lisans-lisans

Lisansüstü ve üzeri

4. Annenin öğrenim durumu

Okur-Yazar değil

İlkokul

Ortaokul

Lise

5. Annenin mesleđi

- Ev Hanımı
 Memur
 Hemşire
 Öğretmen
 İşçi
 Diğer

6. Babanızın öğrenim durumu

- Okur-Yazar değil
 İlkokul
 Ortaokul
 Lise
 Ön lisans-lisans
 Lisansüstü ve üzeri

7. Babanızın mesleđi

- İşçi
 Esnaf
 Öğretmen
 Memur
 Çiftçi
 Çalışmıyor
 Şoför
 Diğer

8. Ailenizin sosyo-ekonomik durum

- Çok iyi
 İyi
 Orta
 Kötü
 Çok Kötü

9. Sizce okul başarı durumunuz

- Zayıf
 Orta
 İyi
 Çok iyi

10. Evinizdeki televizyon sayısı

- Yok
 1
 2
 3 ve daha fazl

1. Günde Ortalama kaç saat TV izlersin? 2. En çok hangi saatlerde TV izlersin?

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> 1 saatten az | <input type="checkbox"/> 07:00-10:00 |
| <input type="checkbox"/> 1-2 saat arası | <input type="checkbox"/> 10:00-13:00 |
| <input type="checkbox"/> 3-4 saat arası | <input type="checkbox"/> 13:00-17:00 |
| <input type="checkbox"/> 5 saat ve üzeri | <input type="checkbox"/> 17:00-20:00 |
| | <input type="checkbox"/> 20:00 -22:00 |
| | <input type="checkbox"/> 22:00 ve sonrası |

3.Saat kaçta kadar TV izlemene

izin veriliyor?

- 20:00
 21:00
 22:00
 23:00
 24:00 ve daha fazla

4. En çok izlediğiniz TV programlarından 3 tanesini öncelik seçiniz

- Çizgi Film
 Yerli Dizi
 Yabancı Dizi
 Film
 Yarışma Programı
 Belgesel
 Çocuk Programı
 Spor Programı
 Diğer(.....)

5. Dizi izlemeyi sever misin?

- Evet
 Hayır

6.Kimlerle birlikte dizi izlersin?

- Anne, baba, kardeş
 Yalnız
 Dizi izlemem

7. Ne tür diziler izlersin?

- Komedi dizileri
 Mafya dizileri
 Romantik diziler
 Aile diziler
 Polisiye diziler
 Dizi izlemem
 Tarihi diziler
 Psikolojik diziler
 Diğer(.....)

8. İzleyeceğin dizilere kim karar verir?

- Anne ya da baba
 Kardeş
 Ben
 Dizi izlemem
 Diğer(.....)

9. Dizi izlerken ne hissedersin?

- Mutluluk
 Heyecan
 Korku
 Üzüntü
 Hiçbir şey
 Dizi izlemem
 Diğer(.....)

10. Neden dizi izlersin?

- Can sıkıntısı
 Eğlence
 Dizi izlemeyi severim
 Bilgilenme
 Farklı etkinlik bulamama
 Dizi izlemem
 Diğer(.....)

11. Dizilerde şiddet içeren görüntüler olduğunda ne yaparsın?

- Heyecanla izlemeye devam ederim. İzlemeyi bırakırım Dizi izlemem
 Kanalı değiştiririm. Diğer(.....)

12.Hangi dizileri izlersin ?.....

13. En sevdiğin dizi kahramanı kimdir?.....

14.Rüyalarında izlediğin dizi kahramanlarını görür müsün?

Hiç Ara sıra Sık sık

15.Üzerinde dizi kahramanlarının resmi olan ürünler alır mısın

Evet Hayır

16.Oyun oynarken izlediğin dizi kahramanlarını taklit eder misin?

Evet Hayır

17.Oyun oynarken hangi dizi kahramanı olmayı istediğinizi aşağıya yazınız? (Dizi izlemiyorsanız eğer aşağıya “izlemiyorum “ yazınız.)

.....

18.Neden o kahramanı olmak istersin?

Komik olduğu için Hızlı olduğu için Akıllı olduğu için

Güçlü olduğu için İyi olduğu için Sevimli olduğu için

Güzel olduğu için Romantik olduğu için

Kahramanın yerinde olmak istemem(Diğer

19.Televizyonda sevdiğin dizi olduğunda ne yapmayı tercih edersin?

Oyun oynarım. Dizi seyretmem

Oyunu bırakırım. Dizi seyrederim

Oyun oynar, ara sıra diziye bakarım.

Dizi izlemem

**Ek 2.Öğrencilerin İzledikleri Dizi Filmlerin Oynadıkları Oyunlara
Yansımaya Yönelik Öğretmen Görüşme Formu**

Değerli Öğretmen,

Bu görüşme formu, öğrencilerin izledikleri dizi filmlerin oynadıkları oyunlara yansımaya ilişkin öğretmen görüşleri ile ilgili hazırlanacak olan tez çalışması için veri toplamak amacıyla hazırlanmıştır. Bu amaçla yapılacak görüşmenin yaklaşık 30 dakika süreceği tahmin edilmektedir. Görüşme süresince söyleyeceklerinizin tümü gizli kalacaktır. Bu görüşme ile sizden alınan bilgiler, yalnızca araştırma amaçları doğrultusunda kullanılacak başka bir kişi ya da kuruma verilmeyecek ve etik ilkelere bağlı kalınacaktır. Araştırmaya sağlayacağınız değerli katkı ve desteğiniz için teşekkür ederim.

Dilek BALCI

Ondokuz Mayıs Üniversite

Cinsiyet	Çalışma yılı	Sınıf	Branş

- 1.Öğrencilerin televizyon izlemeyi sevdiğini düşünüyor musunuz?
- 2.Sizce öğrenciler televizyon izlemeye günde ne kadar zaman harcıyorlar?
- 3.Sizce öğrenciler en çok hangi televizyon programlarını izliyor?
- 4.Öğrenciler tarafından en çok izlenen diziler sizce nelerdir? Bu dizi filmleri izlediklerini nasıl anladınız?
- 5.Dizilerin çocukların davranışları üzerinde olumlu ve olumsuz etkileri nelerdir?
- 6.Öğrencilerin serbest zamanlarındaki oynadıkları oyunlarda dizilerin etkilerini görüyor musunuz ?Bu konuda gözleminizi anlatabilir misiniz?

**Ek 3.Öğrencilerin İzledikleri Dizi Filmlerin Oynadıkları Oyunlara
Yansımalarına Yönelik Veli Görüşme Formu**

Değerli Öğretmen,

Bu görüşme formu, öğrencilerin izledikleri dizi filmlerin oynadıkları oyunlara yansımalarına ilişkin veli görüşleri ile ilgili hazırlanacak olan tez çalışması için veri toplamak amacıyla hazırlanmıştır. Bu amaçla yapılacak görüşmenin yaklaşık 30 dakika süreceği tahmin edilmektedir. Görüşme süresince söyleyeceğinizin tümü gizli kalacaktır. Bu görüşme ile sizden alınan bilgiler, yalnızca araştırma amaçları doğrultusunda kullanılacak başka bir kişi ya da kuruma verilmeyecek ve etik ilkelere bağlı kalınacaktır. Araştırmaya sağlayacağınız değerli katkı ve desteğiniz için teşekkür ederim.

Dilek BALCI

Ondokuz Mayıs Üniversitesi

Cinsiyet	Yaş	Eğitim Durumu	Meslek	Çocuğunuzun Sınıfı

- 1.Çocuklarımız günde ne kadar televizyon izliyor?
2. Çocuklarımız televizyonda hangi dizi filmleri izliyor?
- 3.Bu izledikleri dizi filmlerin çocuklar üzerindeki olumlu ve olumsuz etkileri nelerdir?
- 4.Çocuğunuz izlediği dizi filmdeki hangi karakteri beğeniyor? Bu karakteri taklit ediyor mu?
- 5.Çocuğunuz evde veya dışarıda ne tür oyunlar oynamaktadır?
- 6.Çocuklarımızın evde veya dışarda oynadıkları oyunlar da izledikleri dizi filmleri etkileri nelerdir? Gözleminiz var ise anlatabilir misiniz?

Ek 4. Anket Pilot Uygulaması Madde Puanları ile Toplam Puanlar Arasındaki Korelasyon

2 Seçenekli Sorular	N	Kendall's Tau	P
5.Soru	299	.406	.000
15.Soru	299	.429	.000
16.Soru	299	.664	.000
23.Soru	299	.674	.000
24.Soru	299	.448	.000
4 Seçenekli Sorular			
1.Soru	299	.481	.000
6.Soru	299	.529	.000
19.Soru	299	.459	.000
5. Seçenekli Sorular			
3.Soru	299	.444	.000
8.Soru	299	.654	.000
11.Soru	299	.301	.000
6 ve Daha Fazla Seçenekli Sorular			
4.1. Soru	299	.147	.011
4.2.Soru	299	.223	.000
4.3.Soru	299	.361	.000
7.Soru	299	.240	.000
9.Soru	299	.502	.000
10.Soru	299	.490	.000
18.Soru	299	.534	.000
20.Soru	299	.621	.000
21.Soru	299	.484	.000
22.Soru	299	.363	.000
25.Soru	299	.346	.000

Ek 5. Anket Pilot Uygulaması Alt ve Üst %27'lik Dilimler İle Toplam Puanlar Arasında Bağımsız Gruplar T Testi Sonuçları

	N	t	Df	p
2 Seçenekli Sorular				
1.Grup	54	-39.678	104	.000
2.Grup	52			
4 Seçenekli Sorular				
1.Grup	54	-4.518	104	.000
2.Grup	52			
5 Seçenekli Sorular				
1.Grup	54	-5.804	104	.000
2.Grup	52			
6 ve Daha Fazla Seçenekli Sorular				
1.Grup	54	-9.826	104	.000
2.Grup	52			

Ek 5. Etik Kurulu Kararı




ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ETİK KURUL KARARLARI

KARAR TARİHİ	TOPLANTI SAYISI	KARAR SAYISI
05.02.2020	1	2020/39

KARAR NO: 2020/39
Üniversitemiz Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans öğrencisi Dilek BALCI'nın Doç. Dr. İsmail GELEN danışmanlığında "İlkokul Öğrencilerinin İzledikleri Dizi Filmlerin Oynadıkları Oyunlar Üzerindeki Yansıması" isimli yüksek lisans tezine ilişkin anket, mülakat ve gözlem çalışmalarını içeren 2703 sayılı dilekçesi okunarak görüşüldü.

Üniversitemiz Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans öğrencisi Dilek BALCI'nın Doç. Dr. İsmail GELEN danışmanlığında "İlkokul Öğrencilerinin İzledikleri Dizi Filmlerin Oynadıkları Oyunlar Üzerindeki Yansıması" isimli yüksek lisans tezine ilişkin anket, mülakat ve gözlem çalışmalarının kabulüne oy birliği ile karar verildi.

Ek 6. Araştırma İzin Belgesi


T.C.
SAMSUN VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-27485554-605.01-22391207
Konu : Dilek BALCI

15.03.2021

DAĞITIM YERLERİNE

İlgi : a) Millî Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 21/01/2020 tarihli ve 81576613-10.06.01-E. 1563890- 2020/2 sayılı Genelgesi,
b) Ondokuz Mayıs Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğü'nün bila tarih ve 26617 sayılı yazısı.

Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimler Ana Bilim Dalı tezli yüksek lisans doktora programı öğrencisi Dilek BALCI İlimiz (İlkadım Kazım Orbay İlkokulu, Atakum Millî Eğitim Vakfı İlkokulu , Ladik Atatürk İlkokulu , Tekkek köy Kutlu Kent 80. Yıl İlkokulu, Vezirköprü Mehmet Paşa İlkokulu , Ayvacık Hasan Uğurlu İlkokulu , Yakakent Erdoğan Cebeci İlkokulu , Bafra Otuz Ağustos İlkokulu , Havza 25 Mayıs İlkokulu , Canik 100. Yıl İlkokulu , Terme Ahmet Ersoy İlkokulu , Kavak Yaşar Doğu İlkokulu, Alaçam Cumhuriyet İlkokulu , Ondokuz Mayıs Cumhuriyet İlkokulu , Asarcık Atatürk İlkokulu, Salıpazarı Yavaş Bey İlkokulu, Çarşamba Hacı Yılmaz İlkokulunun 3.4 sınıfında öğrenim gören 1500 öğrenci, ilgili okullarda görev yapan 100 öğretmen ve 100 veliye yönelik " İlkokul Öğrencilerinin İzledikleri Dizi Filmlerin Oynadıkları Oyunlar Üzerindeki Yansıması " başlıklı tez çalışması yapmak istediğine ilişkin ilgi (b) yazı ve ekleri, ilgi (a) genelgeye göre incelenmiş ve komisyon tarafından uygun görülmüştür.

Söz konusu çalışmanın komisyon kararı doğrultusunda, uygulama sorularını çalışmayı yapan kişi tarafından raporlanarak, Müdürlüğümüz Ar-Ge Birimine gönderilmesine dikkat edilerek, yüz yüze eğitim öğretime ara verilmesi gözönüne alınarak online, örgün eğitimin tam olarak başlamasıyla birlikte denetimi ilçe millî eğitim müdürlükleri/okul idaresinde olmak üzere, kurum faaliyetlerini aksatmadan, gönüllülük esasına göre yapılmasının sağlanması hususunda;

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Coşkun ESEN
Vali a.
İl Millî Eğitim Müdürü


Ekler :
1- İlgi (b) dilekçe ve ekleri (23 sayfa)
2- 12/03/2021 tarihli komisyon kararı (1 sayfa)

DAĞITIM:
Gereği:
17 İlçe Kaymakamlığına
(İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü)

Bilgi:
Ondokuz Mayıs Üniversitesi Rektörlüğü
Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Müdürlüğü

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
Adres : Atatürk bulv.Yeni Hükümet Konağı Kat:3 SAMSUN
Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>
Telefon No :3624358063/340
E-Posta:
Kep Adresi : meb@hs01.kep.tr

Bilgi için: Selin SUZUKI
Unvan : Bilgisayar İşletmeni
İnternet Adresi: Faks:
2331 - 3187 - 3098 - b8cd - ed76 kodu ile teyit edilebilir.



ÖZ GEÇMİŞ

Dilek BALCI ilk ve orta öğrenimini Ladik ilçesinde tamamladı. Samsun Ladik Süper Lisesini bitirdikten sonra Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sınıf Öğretmenliği bölümünden 2013 yılında mezun oldu. 2014 yılından itibaren Sınıf Öğretmeni olarak görev yapmaktadır. 2018 yılında OMÜ Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Eğitim Programları ve Öğretimi Tezli Yüksek Lisans programına girdi.

İletişim Bilgileri

Orcid id: 0000-0003-3995-2116