

Öğretmenlerin ve Öğrencilerin Gözünden Sanal Oyunlar

Necmi Özen, Burak Karakaya , Yasemin Tümkaya Karakaya, Tuğba Altıntaş,
Canan Çomak Karadağ, Özden Akkaya
Eskişehir İl Mili Eğitim Müdürlüğü

Eskişehir ilinde 2014 yılından beri çocuk ihmalini ve istismarını önleme konusunda düzenli ve planlı bir dizi çalışmalar yapılmaktadır. Bu çalışmalar; çalıştaylar, eğitimler, araştırmalar, bilinçlendirme çalışmaları, atölyeler, kurumlar arası koordinasyon toplantıları, araştırmalar şeklinde yapılmaktadır. 2014 yılında Eskişehir İl Millî Eğitim Müdürlüğü bünyesinde Çocuk İhmalini ve İstismarını Önleme Komisyonu kurulmuştur. Komisyon İl Millî Eğitim Müdürüne Bağlı olup, müdür yardımcısı, şube müdürü, psikolojik danışmanlar ve bölüm şefinden oluşmaktadır. Komisyon her yıl çocuk alanından bir konuyu belirleyip il düzeyindeki tüm ilgili kurumların katıldığı bir çalıştay planlayıp gerçekleştirmektedir. 2016 yılında Sanal Ortamda Çocuk İstismarı konusu ele alınmış ve çalıştay kapsamında bir çocuk oturumu yapılmıştır. Çalışmaya katılan çocuklar, yetişkinler bizim için çalışma yaparken bizden fikir alsınlar, bize sorsunlar şeklinde görüş bildirmiştir. Bu çalıştaydan sonra çocuklar ile ilgili yapılan çalışmalara yön vermek için görüşlerini almak amacıyla çalışmalar planlanmıştır. Çalışma alanına göre veri toplamak için bu ve benzeri anketler uygulanıp değerlendirilmekte ve bu sonuçlar yapılacak çalışmaların planlanmasına yön vermektedir.

Çalışmamızda temel ve orta öğretim düzeyinde öğretim gören öğrencilerin sanal ortamlarla ilgili alışkanlıklarını, oynadıkları oyunları belirlemek; öğretmenlerin öğrencilerin sanal ortamlara ilişkin alışkanlıklarını ve oynadıkları oyunları tanıma düzeylerini belirlemek amaçlanmıştır. Çalışmada öğrenci ve öğretmen bakış açılarında farklılıklar olması, öğretmenlerin öğrencilerin oynadığı oyunlardan kimilerini tanınamaları ya da kullandıkları sosyal paylaşım sitelerinden kimilerini duymadıkları öngörülmüştür.

Çalışma tarama yönteminde tasarlanmış, veri toplama aracı olarak öğretmen ve öğrenci formu olmak üzere iki anket formu kullanılmıştır. Çalışmada öğrencilerin görüşlerini almak için bir öğrenci anket formu hazırlanmış ve uygulanmıştır. Öğrenci anketinin bulgularına göre bir öğretmen anket formu hazırlanmış ve aynı okuldaki aynı sınıflarda derse giren öğretmenlere uygulanmıştır. Uygulamalar öğrenci ve öğretmenlere okul rehber öğretmenleri tarafından yüzyüze uygulanmıştır.

Okulların başarı düzeyleri orta düzey olup Eskişehir ili merkez ilçelerinde bulunmaktadır. Çalışma 8 ve 12. Sınıflar düşünülerek hazırlanmıştır fakat sınav stresi ve ders çalışma oranlarındaki artış nedeniyle elde edilecek sonuçların çok gerçekçi olmayacağı düşünülerek bir alt sınıfa inilmiş ve 7 ile 11. Sınıflara uygulanmıştır. 7. Sınıf 52, 11. Sınıf 53 öğrenciye sanal oyunlar ile ilgili anket formu uygulanmıştır. Ankette açık uçlu ve çoktan seçmeli olmak üzere 16 madde kullanılmıştır. Aynı sınıflara derse giren öğretmenlere de anket uygulanmış ve



International Child and Information Safety Congress
“Digital Games”
April 11–13, 2018 – Ankara, TURKEY

değerlendirme aşamasındadır. Çalışmada öğrencilerin sınıf düzeyi, cinsiyeti, başarı durumları (not ortalamaları) değişken olarak ele alınmıştır. Bir sonraki aşamada öğretmenlere öğretmenlerin yanıtlarına göre form hazırlanmış ve uygulanmıştır. Bu uygulama çalışmada öğretmen ve öğrenci görüşlerini de karşılaştırma şansı tanımaktadır.

Öğrencilerin anket maddelerine verdikleri cevapları incelediğimizde öğrencilerin %3'ü cep telefonu olmadığını belirtirken, %82'si 1-5 yıl arası cep telefonu kullandığını belirtmiştir. Öğrencilerin %96'sı cep telefonundan internete bağlandığını söylemiştir. 4 saat ve üzeri sanal ortamlarda vakit geçirme oranı %30 iken; öğrencilerin %80'i bir çocuğun günde en fazla 3 saat sanal ortamlarda oyun oynaması gerektiğini belirtmiştir. Öğrencilerin en çok oyun oynadıkları saatler 12.00 ile 24.00 arası olarak belirlenmiştir. Öğrenciler sanal ortamlarda en çok, sosyal paylaşım sitelerinde, sinema, dizi ya da film izleyerek ve oyun oynayarak vakit geçirdiklerini belirtmiştir.

En çok kullandıkları sosyal paylaşım siteleri, youtube, instagram ve facebook iken öğrencilerin %60'ı online oyun oynadığını belirtmiştir. En çok tercih edilen oyun türleri macera, aksiyon ve simülasyon oyunları iken öğrencilerin % 16'sı oyun oynamadığını belirtmiştir. Seçtikleri oyunları çok gerçekçi bulduklarını, eğlenceli ve geliştirici bulduklarını bu nedenle oynadıklarını belirtmişlerdir. En çok oynanan oyunlar; Zula, Counter Strike, Cofc ve League of Legends olarak ifade edilmiştir. Öğrenciler genelde vakit geçirmek ve eğlenmek için oyun oynadıklarını ifade etmişlerdir.

Çalışmada öğrencilerin okul dışı vakitlerinin çoğunu sanal ortamlarda, online oyun oynayarak, sosyal paylaşım sitelerinde veya sinema, dizi izleyerek geçirdikleri ortaya çıkmıştır. Sanal ortamlar çocukların yaşam ortamı haline geldiği görülmektedir. Çocuklara verilmek istenen mesajların bu ortamlardan verilmesi ya da bu ortamların da eğitim müfredatlarına ders araç gereci olarak entegre edilmesinin etkili olacağı düşünülmektedir