

# DİJİTAL OYUNLARDA ÇOCUK VE AİLE

## REHBERİ



DİJİTAL OYUNLAR  
BİLGİ PLATFORMU

# Dijital Oyunların Günlük Hayatımızdaki Yeri

**Çocuk oynadıkça becerileri artar, yetenekleri gelişir. Oyun aracılığı ile çocuklar,**

- Karar verme,
- Kurallara uyma,
- Başkalarına karşı saygılı ve dürüst olma,
- Grup içinde davranışlarını denetleme,
- Başkalarıyla iş yapabilme özelliklerini geliştirir.

**Ayrıca eğitim, iş ve ilişkiler için ihtiyaç duydukları becerileri de öğrenirler, örneğin:**

- Kendinden emin olabilme
- Özgüven
- Etkileşim
- Sosyal beceriler
- Bağımsızlık
- Merak
- Zorlu durumlarla başa çıkmak gibi farklı özellikler edinirler.



# Dijital Oyunların Yaş Gruplarına Göre Olumlu ve Olumsuz Yönleri

## Bebeklik döneminde (0-3 yaş)

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



## Erken çocukluk döneminde (3-6 yaş)

Bu yaştaki çocukların dijital oyunlar dikkatlerini diğer etkinliklerden daha fazla çekmektedir. Bu durumda, video oyunları çocuklar için tehlikeli olabilmektedir. Ekran başında fazla zaman geçiren çocukların psiko-motor gelişimleri olumsuz yönde etkilenebilir ve bu oyunlar zamanla bağımlılık seviyesine ulaşabilmektedir. Bu yüzden, çocukların 6 yaşından öönnccce kendilerine ait oyun konsolları olmamalıdır.



# Dijital Oyunların Yaş Gruplarına Göre Olumlu ve Olumsuz Yönleri

## Ergenlik Öncesi (6-11 yaş)

Bu yaş grubundaki çocuklar, gelişimsel olarak, bilgiyi işlemeye ve süzmeye hazır değildir. Dijital oyun platformlarında profil oluşturmaya hazır değildir. Bu yüzden öncelikle ebeveyn gözetimi, içerik sınırlamaları ve algıyı oluşturduktan sonra dijital oyunları tercih etmeleri önerilmektedir.



## Ergenlik Döneminde (11-18 yaş)

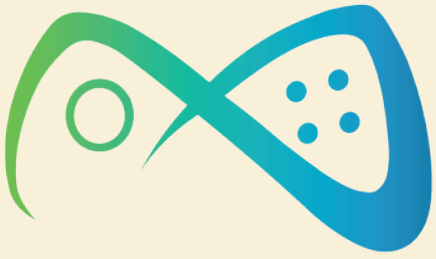
Bu yaş grubunda uygun içerikli dijital oyunların tercih edilmesi; eğitim materyali olarak desteklemesi, yabancı dil öğrenimine ve gelişimine katkı sağlaması, strateji geliştirme ve hızlı karar verebilme becerisi geliştirmesi, motivasyon ve serbest zaman aracı olarak kullanılması, fizyolojik kekemelik, sosyal fobi gibi tıbbi hastalıklarda tedavi ve terapi amaçlı kullanılması, tteekknoolojik bilgi ve becerinin artması vb. konularda çocuklara olumlu yönde katkılar sağlamaktadır.



# Dijital Oyunlarla ilgili Ailelere Tavsiyeler

- ✓ Çocuğun çabucak ulaşabileceği cihazlar, çocuğun görüş alanından uzağa konması faydalı olacaktır.
- ✓ Çocukla beraber anlaşarak ve bağlayıcı bir şekilde süre sınırlaması koymaya dikkat edilmesi gerekir.
- ✓ Ne tür oyunlar oynanacağı veya oynanmayacağı konusunda kurallar koymak önemlidir.
- ✓ Oyunların yaş derecelendirmelerine dikkat etmek önemlidir.
- ✓ Çocuklara dijital oyun dışında alternatifler sunmak önemlidir.
- ✓ Dijital oyunlar ceza ya da ödül aracı olarak kullanılmamalıdır.
- ✓ Oyun içerisinde çıkabilecek reklamlar çocuk için uygun sayılamayacak türde olabileceği gözönünde bulundurulmalıdır.
- ✓ Çevrimiçi oyunların riskleri arasında bulunun mesajlaşma seçeneğinin kapalı olması çocukları tehlikeli konuşmalara girmesini önlemek açısından önemlidir.
- ✓ Çocuklara ev adresi ve gerçek ismi gibi kişisel bilgileri paylaşmaması gerektiği, gerçek resmi yerine avatar bir resim seçmesi gerektiği öğretilmelidir.





**DIJİTAL OYUNLAR  
BİLGİ PLATFORMU**