

**İNTERNET KULLANIMI VE BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞININ
ÜSTÜN ZEKÂLI VE YETENEKLİ ÇOCUKLARIN OKUL SOSYAL
DAVRANIŞLARINA ETKİSİ**

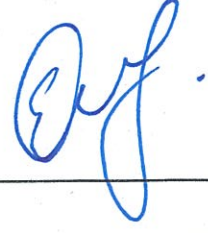
**BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
YÜKSEK LİSANS TEZİ**

FİLİZ ŞAHİN

**ÜSTÜN ZEKÂLI VE YETENEKLİLER EĞİTİMİ DALINDA YÜKSEK
LİSANS DERECESİ İÇİN GEREKLİ ÇALIŞMALAR YERİNE
GETİRİLMİŞTİR.**

KASIM, 2018

Eđitim Bilimleri Enstitüsü'nün Onayı



Dr. Öğr. Üyesi Enisa MEDE
Enstitü Müdürü

Bu tezin Yüksek Lisans derecesinde bir tez olarak gerekli çalışmaları yerine getirdiđini onaylıyorum.



Öğr. Gör. Tuđba KIRAL ÖZKAN
Koordinatör

Okuduđumuz bu tezin Yüksek Lisans derecesinde bir tez olarak onaylanması, düşünçemize göre, amaç ve kalite olarak tamamen uygundur.



Dr. Öğr. Üyesi Ayşin KAPLAN SAYI

Tez Danışmanı

Komite Üyeleri

Dr. Öğr. Üyesi Ayşin KAPLAN SAYI

(BAU,PDR)

Dr. Öğr. Üyesi Nihal YURTSEVEN

(BAU,PDR)

Dr. Öğr. Üyesi Adviye Pınar KONYALIOđLU (İMÜ, ÖE)

(İMÜ, ÖE)





Bu tezdeki tüm bilgilerin akademik kurallara ve etik ilkelere uygun elde edildiğini ve sunulduğunu; ayrıca bu kuralların ve ilkelerin gerektirdiği şekilde, bu çalışmadan kaynaklanmayan bütün atıfları yaptığımı beyan ederim.

FİLİZ ŞAHİN

İmza

ÖZ

İNTERNET KULLANIMI VE BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞININ ÜSTÜN ZEKÂLİ VE YETENEKLİ ÇOCUKLARIN OKUL SOSYAL DAVRANIŞLARINA ETKİSİ

Şahin, Filiz

Yüksek Lisans, Üstün Zekâlılar ve Yetenekliler Eğitimi Yüksek Lisans Programı

Tez Yöneticisi: Dr. Öğr. Üyesi Ayşin KAPLAN SAYI

Kasım 2018, 83 sayfa

Teknoloji hızla gelişmekte ve bu gelişmeyle insanlara hayatlarını kolaylaştıran birçok teknolojik ürün sunulmaktadır. Teknolojinin bilinçsizce kullanımından dolayı yaşanan olumsuzluklar da birçok bilim adamı tarafından araştırılmaktadır. Bütün bu araştırmalar göz önüne alındığında teknolojinin ortaya çıkardığı sorunlardan en önemlisi okul çağındaki çocuklar ve ergenlerde aşırı internet kullanımı ve bilgisayar oyunu oynama durumudur. Bağımlılık seviyesindeki internet kullanımı ve bilgisayar oyunları, okul çağındaki çocukların sosyal davranışlarını olumsuz yönde etkilemektedir. Bu durumda da bu çocukların akademik başarılarının düştüğü görülmektedir.

Bu araştırmanın amacı, bilinçsiz internet kullanımı ve bilgisayar oyun bağımlılığının üstün zekâlı ve yetenekli öğrencilerin okul sosyal durumlarıyla ilişkisini incelemektir.

Bu sebeple 2017-2018 eğitim öğretim yılında üstün zekâlı ve yetenekli tanısı almış ve bu tanıyla İstanbul ilinde bulunan eğitim programları/atölyelerde eğitim gören ilköğretim düzeyinde 157 üstün zekâlı ve yetenekli öğrenci ve onların 16 öğretmeni ile çalışılmıştır.

Bu araştırma içerisinde yer alan öğrenciler, kabul gördükleri üstün zekâlı ve yetenekli eğitim programlarına kabulleri için WISC-R testinden geçip üstün zekâlı ve yetenekli tanısını almış olup, çalışma içerisinde bilgisayar oyunları ve internet bağımlılıklarının ölçülmesi için Bilgisayar Oyun Oynama Düzeyi Ölçeği cevaplamışlardır. Eğitim veren öğretmenler ise üstün zekâlı ve yetenekli öğrencileri için Okul Sosyal Davranış Ölçeğini tamamlamışlardır.

Araştırmanın bağımlı değişkeni üstün zekâlı ve yetenekli öğrencilerin okul sosyal davranışları oluştururken, bağımsız değişkenini ise internet ve bilgisayar oyun bağımlılığıdır.

Üstün zekâlı tanısı almış 157 öğrenci ve onların 16 öğretmeni ile yapılan çalışma sonucunda istatistiksel açıdan anlamlı bir fark olduğu bulunmuş; araştırma bulgularına göre bilinçsiz internet kullanımının ve bilgisayar oyun bağımlılığının, üstün zekâlı ve yetenekli çocukların okul sosyal davranışlarını etkilediği ortaya konmuştur. Bu araştırmanın akademik anlamda ilerleyen dönemler için üstün zekâlı ve yetenekli çocukların davranış problemlerini anlamak ve önlem almak adına örnek bir çalışma olduğu düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Üstün Zekâ ve Yeteneklilik, Bağımlılık, Bilgisayar Oyun Bağımlılığı, Okul Sosyal Davranışları, Sosyal Beceriler

ABSTRACT

THE EFFECTS OF THE COMPUTER GAMES ADDICTION AND INTERNET USAGE TO THE SOCIAL BEHAVIOURS OF THE HIGH INTELLIGENCED AND TALENTED CHILDREN AT SCHOOL

Şahin, Filiz

Education of Gifted and Talented Children, Master Program

Supervisor : Aysin Kaplan Sayi, Faculty Member, PhD

November 2018, 83 pages

The aim of study is to observe whether unconscious internet usage and computer games addiction have influence on highly intelligent and skilled students' social behaviours at school. Within the study, it has been worked with 157 highly intelligent and skilled primary school students and their 16 teachers. Social behaviours of the students are defined as dependent variable of the research whereas internet and computer game addiction is independent variable. Findings have shown that unconscious usage of internet and computer game addiction have severe effects on school social behaviours of highly intelligent and skilled students. On this basis, this research can be considered to be a case study for future academic researches of understanding behavioural problems of talented children and taking precautionous measures to these problems.

Key Words: High Intelligence and Skillfulness, Intelligence, Behavioural Problems of High Potential Children, Addiction, Computer Game Addiction, School Social Behaviours, Social Skills





Bill Evans'ın değerli
anısına

TEŞEKKÜR

Yüksek Lisans Eğitimi dersleri aldığım dönemler boyunca bir eğitimci olarak çok şey öğrendim, bu öğretiler için okuluma ve tüm hocalarıma teşekkür ediyorum.

Tez aşamasında kendi içimde ümitsizliğe kapıldığım zamanlar oldu. Sadece son dönemde danışmanlığımı yapan ve beni her zaman destekleyen, kontrol eden, motive eden, sevgisini gösteren, dinleyen, planlayan, kendimden vazgeçtiğim anda bile benden vazgeçmeyen çok sevgili tez danışmanım Ayşin KAPLAN SAYI'ya teşekkürü bir borç bilirim.

Her zaman benimle iletişimde bulunup, destek veren, güvenen ve dua eden çok sevgili annem Leyla ŞAHİN'e, sevgili ablam Füsun KÜTÜK'e ve sevgili aileme çok teşekkür ederim.

Hayatımın kırılma çizgisi dinlediğim bir caz müzik albümüyle gerçekleşti. Müziğin evrenselliği, zamansızlığı ve sihri beni Adana'dan İstanbul'a getirdi. Bana imkânsız diye bir şeyin olmayacağını hissettiren, hayal kahramanım, Sevgili Bill Evans'a, bulunduğu sonsuzlukta çok teşekkür ediyorum. Umarım yukarlarda bir yerlerde beni duyuyordur.

İÇİNDEKİLER

İNTİHAL	iv
ÖZ	v
ABSTRACT	vii
İTHAF	ix
TEŞEKKÜR	x
İÇİNDEKİLER	xi
TABLolar LİSTESİ.....	xvi
KISALTMALAR LİSTESİ	xviii
1. Bölüm: Giriş	1
1.1 Problem Durumu.....	1
1.2 Çalışmanın Amacı.....	3
1.3 Hipotezler/ Araştırma Sorusu.....	4
1.4 Çalışmanın Önemi	4
1.5 Tanımlar	4
2. Bölüm: Alan Yazın Taraması	6
2.1 Zekâ.....	6
2.2 Zekâ ve Yetenek Kavramı.....	9
2.3 Üstün Zekâ ve Yeteneklilik	9
2.3.1 Üstün zekalı ve yetenekli bireylerin gelişim özellikleri.....	10
2.3.1.1 Erken dönem ve gelişim özellikleri.	10
2.3.1.2 Fiziksel-Duyuşsal özellikler.	11
2.3.1.3 Zihinsel özellikler.	11
2.3.1.4 Sosyal özellikler.....	12
2.3.1.5 Sezgisel özellikler.....	12
2.4. Bilgisayar Oyunu ve İnternet Kullanımında Bağımlılık.....	13

2.5. Sosyal beceriler ve çocukların okul sosyal becerileri.	20
2.5.1 Sosyal Yeterlilik.	21
2.5.2 Olumsuz Sosyal Davranışlar	21
2.5.3 Sosyal Uyum	21
2.6. Üstün zekâlı ve yetenekli çocuklarda internet kullanımı ve bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiler	22
2.6.1 Üstün zekâlı ve yetenekli çocukların davranış problemleri.	22
2.6.2 Üstün zekâlı ve yetenekli çocuklarda sosyal uyumlar ve iletişim... 24	
2.6.3 Üstün zekâlı ve yetenekli çocuklarda oyun kavramı.....	25
3. Bölüm: Yöntem	26
3.1 Araştırma Modeli	26
3.2 Araştırma Evreni ve Katılımcılar	27
3.2.1 İstanbul Aydın Üniversitesi Çocuk Üniversitesi Üstün Zekâlılar Kış Okulu Programı.....	27
3.2.2 ABAKA Düşünce Atolyesi Programı (Üstün zekâlı ve yetenekliler eğitimi).....	27
3.2.3 Bahçeşehir Koleji Üstün Zekâlı ve Yetenekliler eğitimi.....	28
3.3 Verilerin Toplanması	28
3.4 Veri Kaynakları.....	29
3.5 Veri Toplama Araçları	29
3.5.1. WISC-R Zekâ Ölçeği.	29
3.5.2.Çocuklar ve Ergenler için Bilgisayar Oyun Oynama Düzeyi Ölçeği	30
3.5.3. OSDÖ Okul Sosyal Davranış Ölçekleri	31
3.6 Veri Analiz İşlemleri.....	32
3.7 Sınırlılıklar	32
3.8 Sayıtlar	33

4. Bölüm: Bulgular	34
4.1 Üstün Zekâlı ve Yetenekli Öğrencilerin Cinsiyet, Yaş, Sınıf Değişkenlerine Göre Frekans Yüzde Değer Bulguları.....	34
4.1.1 Üstün Zekâlı ve Yetenekli Öğrencilerin Cinsiyet Değişkenlerine Göre Frekans Yüzde Değer Bulguları.	34
4.1.2 Üstün Zekâlı ve Yetenekli Öğrencilerin Sınıf Değişkenlerine Göre Frekans Yüzde Değer Bulguları	35
4.1.3 Üstün Zekalı ve Yetenekli Öğrencilerin Yaş Değişkenlerine Göre Frekans Yüzde Değer Bulguları..	35
4.2 Kullanılan Ölçeklerin Alt Boyutlarına ve Toplam Puanlarına Ait Aritmetik Ortalama, Standart Sapma ve Standart Hata Değerleri.....	36
4.2.1. Okul Sosyal Davranış Ölçeği Alt Boyutlarına Ait Aritmetik Ortalama, Standart Sapma ve Standart Hata Değerleri.....	36
4.2.2 İnternet ve Bilgisayar Oyunu Kullanım Ölçeği Alt Boyutlarına Ait Aritmetik Ortalama, Standart Sapma ve Standart Hata Değerleri	38
4.3. Kullanılan Ölçek Puanlarının Cinsiyet Değişkeniyle Farklılaşma Durumunu Kontrol Etmek Üzere Yapılan Bağımsız Grup t-Testi Sonuçları (İlişkisiz Grup t-Testi)	39
4.3.1 Okul Sosyal Davranış Ölçeği Puanlarının Cinsiyet Değişkeniyle Farklılaşma Durumunu Kontrol Etmek Üzere Yapılan Bağımsız Grup t-Testi Sonuçları (İlişkisiz Grup t-Testi)	39
4.3.2 İnternet ve Bilgisayar Oyunu Kullanım Ölçeği Puanlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Bağımsız Grup t Testi Sonuçları (İlişkisiz grup t testi).	40
4.4. Kullanılan Ölçeklerin Alt Boyut ve Toplam Puanlarının Yaş Değişkenine Göre Farklılaşp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA).....	41

4.4.1 Okul Sosyal Davranış Ölçeği Alt Boyut ve Toplam Pualarının Yaş Değişkeniyle Farklılaşma durumunu Kontrol etmek Üzere Yapılan Tek Yön Varyans Analizi (ANOVA)	41
4.4.2 İnternet ve Bilgisayar Oyunu Kullanım Ölçeği Alt Boyut ve Toplam Pualarının Yaş Değişkeniyle Farklılaşma durumunu Kontrol etmek Üzere Yapılan Tek Yön Varyans Analizi (ANOVA)	44
4.5 Pearson Çarpım Moment Korelasyon analizi ile kullanılan ölçeklerin alt boyut ve toplam puanları arasındaki istatistiksel ilişkiler.	47
4.5.1 Okul Sosyal Yeterlilik Ölçeğinin Alt Boyutlar ve Toplamı ile İnternet Bağımlılığı Ölçeği Arasındaki İlişkiler	47
4.5.2. Olumsuz Sosyal Davranış Ölçeğinin Alt Boyutlar ve Toplamı ile İnternet Bağımlılığı Ölçeği Arasındaki İlişkiler..	48
4.5.3 Okul Sosyal Davranış Ölçeği Puanları ile İnternet Kullanımı Arasındaki Çift Değişkenli İlişkiler.	49
4.5.4 Okul Sosyal Yeterlilik Alt Boyutlar ve Toplam Puanları ile Bilgisayar Kullanımı Arasındaki İlişkiler.	49
4.5.5 Olumsuz Sosyal Davranış Ölçeğinin Alt Boyutlar ve Toplam Puanı ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkiler	50
4.5.6. Okul Sosyal Davranış Ölçeği Toplam Puanları ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkiler	51
4.5.7 Okul Sosyal Yeterlilik Alt Boyutlar ve Toplam Puanları ile internet ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Arasındaki İlişkiler	52
4.5.8. Olumsuz Sosyal Davranış Ölçeğinin Alt Boyutlar ve Toplam Puanı ile İnternet ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Arasındaki İlişkiler	53
4.5.9 Okul Sosyal Davranış Ölçeğinin Toplam Puanı ile İnternet ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Arasındaki Çift Değişkenli İlişkiler.....	54
5. Bölüm: Tartışma ve Sonuçlar	55
5.1 Üstün Zekâlı ve Yetenekli Çocuklarda Okul Sosyal Davranışları ve Cinsiyet.....	55

5.2 Üstün Zekâlı ve Yetenekli Çocuklarda Okul Sosyal Davranışları ve Yaş.	56
5.3 Üstün Zekâlı ve Yetenekli Çocuklarda Okul Yeterlilik ile İnternet ve Bilgisayar Oyunları	56
5.4 Üstün Zekâlı ve Yetenekli Çocuklarda Olumsuz Sosyal Davranışlar ile İnternet ve Bilgisayar Oyunları	57
5.5 Sonuçlar	59
5.6 Öneriler	60
KAYNAKÇA	61
EKLER	
A. Bilgisayar Oyunu Oynama Düzeyi Ölçeği.....	73
B. Okul Sosyal Davranış Ölçeği	77
C. Özgeçmiş	82
D. İngilizce Özet	83

TABLÖLAR LİSTESİ

TABLÖLAR

Tablo 1. Üstün Zekalı ve Yetenekli Öğrencilerin Cinsiyet Değişkeni için Frekans ve Yüzde Değerleri.....	34
Tablo 2. Sınıf Değişkeni İçin Frekans ve Yüzde Değerleri:	35
Tablo 3. Yaş Değişkeni İçin Frekans ve Yüzde Değerleri.....	36
Tablo 4. Okul Sosyal Davranış Ölçeği Alt Boyutlarına Ait Aritmetik Ortalama, Standart Sapma ve Standart Hata Değerleri	37
Tablo 5. İnternet ve Bilgisayar Ölçeği Alt Boyutlarına Ait Aritmetik Ortalama, Standart Sapma ve Standart Hata Değerleri .. Hata! Yer işareti tanımlanmamış.	
Tablo 6. Okul sosyal Davranış Ölçeği Puanlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Bağımsız Grup t Testi Sonuçları.....	38
Tablo 7. Çocuk Ergen İnternet Bilgisayar Ölçeği Puanlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Bağımsız Grup t Testi Sonuçları	40
Tablo 8.Okul Sosyal Davranış Ölçeği Alt Boyut ve Toplam Puanlarının Yaş Değişkenine Göre Farklılaşp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA)	41
Tablo 9. İnternet Bilgisayar Oyunu Kullanım Ölçeği Puanlarının Yaş Değişkenine Göre Farklılaşp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları.....	44
Tablo 10. İnternet Kullanım Ölçeği Puanlarının Yaş Değişkenine Göre Hangi Gruplar Arasında Farklılaştığını Belirlemek Üzere Yapılan Scheffe Testi Sonuçları.....	45
Tablo 11. Bilgisayar Oyunu Kullanım Ölçeği Puanlarının Yaş Değişkenine Göre Hangi Gruplar Arasında Farklılaştığını Belirlemek Üzere Yapılan Scheffe Testi Sonuçları.....	45

Tablo 12. İnternet ve Bilgisayar Oyunu Kullanım Ölçeği Puanlarının Yaş Değişkenine Göre Hangi Gruplar Arasında Farklılaştığını Belirlemek Üzere Yapılan Scheffe Testi Sonuçları	46
Tablo 13. Okul Sosyal Yeterlilik Ölçeği alt boyutları ve Toplamı ile İnternet Bağımlılığı Arasındaki İlişkiler	47
Tablo 14. Olumsuz Sosyal Davranış alt boyutları ve Toplamı ile İnternet Bağımlılığı Arasındaki İlişkiler	48
Tablo 15. Okul Sosyal Davranış Ölçeği Toplam Puan ve İnternet Kullanımı Arasındaki İlişki.....	49
Tablo 16. Okul Sosyal Yeterlilik alt boyutlar Toplam Puan ile Bilgisayar Kullanımı Arasındaki İlişki.....	50
Tablo 17. Olumsuz Sosyal Davranış alt boyutları ve Toplamı ile Bilgisayar Oyunu Kullanımı Arasındaki İlişkiler	51
Tablo 18. Okul Sosyal Davranış Ölçeği Toplam Puan ve Bilgisayar Oyun Kullanımı Arasındaki İlişki.....	51
Tablo 19. Okul Sosyal Yeterlilik alt boyutlar Toplam Puan ile İnternet ve Bilgisayar Oyun Kullanım Puanları Arasındaki İlişki	52
Tablo 20. Olumsuz Sosyal Davranış alt boyutları ve Toplamı ile İnternet ve Bilgisayar Oyunu Kullanımı Arasındaki İlişkiler. Bilgisayar Oyunu Kullanımı Arasındaki İlişkiler.	53
Tablo 21. Okul Sosyal Davranış Ölçeği Toplam Puanı ile İnternet ve Bilgisayar Oyunu Kullanım Ölçeği Arasındaki İlişkiler.....	54

KISALTMALAR LİSTESİ

MEB	Milli Eğitim Bakanlığı
WISC-R	Wechsler Zekâ Ölçeđi
OSDÖ	Okul Sosyal Davranış Ölçeđi



Bölüm 1

Giriş

1.1 Problem Durumu

Teknoloji çağının en önemli ürünü olduğu varsayılan internet insan hayatında çok önemli bir yere gelmiştir. Bilgisayar oyunları ise her an yanımızda olabilecek akıllı telefon ve tabletlerin çok sayıda insana ulaşmasıyla çevrimiçi hale gelmiş ve insanlar arasında yeni bir iletişim kültürü oluşmaya başlamıştır. İçinde bulunduğumuz her ortamda ihtiyaç duyduğumuz internet kullanımı önemli ölçüde hayatımıza kolaylık sağlasa da alışkanlık ve bağımlılık söz konusu olduğunda birçok olumsuz durumu da beraberinde getirmektedir.

Gerek internet kullanımının hayatımıza etki eden olumlu ve olumsuz yanları gerekse insanların oyun oynama istekleri birçok bilim dalı tarafından incelenmektedir. Bu araştırmalar insanların rahatlamak, kendilerinden uzaklaşmak, farklı kimliklere bürünmek veya günün yorgunluğundan kaçabilmek için bilgisayar oyunu oynamayı tercih ettiklerini göstermiştir (Sucu, 2012). Bilgisayar sektörünün insanlara getirdiği yeniliklerin başında, şimdi başlı başına bir sektör haline gelen ve binlerce çalışanı olan dijital oyunlar bulunmaktadır. Dijital oyunlar 1970 yılında ilk ticari bilgisayar oyunlarını ürettiğinden beri yıllar geçtikçe daha çok güçlenen bir sektör olmuştur. Dünyanın ilk ticari dijital oyunu 1971 yılında Computer Space ile başlamış olup dijital oyun sektörü 47 yıldır hayatımızda yer almaktadır. Bu sektör 2013 yılında 24,5 milyar dolar gelire beraber kullanıcı sayısını 1 milyara çıkarmıştır (Yalçın Irmak & Erdoğan, 2016).

İnsanlar, özellikle de çocuklar, gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki sürekli bir gitgelde bulunmaktadır. Dijital oyunlar bireylerde görsel belleğin, eleştirel düşünmenin, bilgisayar okuryazarlığının, uzamsal becerilerin, geometri ve matematik gelişiminin, el göz koordinasyonunun, yaratıcılık ve hayal gücünün gelişmesinde yararlı olmuştur. Ama tüm bu yararların yanı sıra dijital oyunlar bazı bireylerde, saldırganlık, içe kapanıklık, sanal dünyaya bağımlılık, şiddet ve bu olumsuzlukların getireceği çeşitli sağlık sorunlarını da beraberinde getirmektedir. Oyun bağımlılığı

teknoloji geliřtikçe giderek artmıř ve artmaktadır (Dijital Oyunlar Raporu; 2017). En çok internet kullanımı gerekleřtiren bireylerin yař aralıęı 16-64 yařtır (Digital in 2017, 2017). 2018 yılında yapılan arařtırmaya gre ise internet kullanımı dnya nfusunun yzde 53'n kapsayan 4.02 milyar gibi bir istatistięe sahiptir (Digital in 2018, 2018). Trkiye'de 2016 yılında dijital oyun oynayanların sayısı 30 milyona ulařmıřtır. Bu oyunların reticilerinin gelirleri 755 milyon dolar ortalamaya sahiptir. Bu hasılatın yarısı mobil oyunlar, dięer yarısı bilgisayar ve konsol oyunlarından elde edilmektedir. Trkiye, dijital oyunlarda dnya sıralamasında 16. Sıradadır. lkemizde sayısı gn getike artan ortalama 20 bin internet kafe vardır ve bu kafeler her ay 7.5 milyon evrimii oyuncunun ziyaretindedir (Dijital Oyunlar Raporu; 2017).

Bilgisayar oyunları ve internetin bilinsiz kullanımının etkiledięi gruplardan birisi de ocuklardır. Bilgisayarların maliyetinin azalıp potansiyellerinin artması sayesinde her yař grubu insanlar tarafından deęiřik amalar iin kullanımını arttırırken, eęitim sektrnde de bilgisayar kullanımı gn getike artmıřtır (Grbz, Yıldırım & zden; 2001). Bilgisayar oyunları ve internet kullanımının yaygınlařması ve kolay ulařılabilirlięi ile ocuk oyunlarının yerini alması durumu sz konusu olmuřtur. Bilgisayar ierikleri ocukları, olumlu ve olumsuz ynden etkileyemektedir (Horzum, 2011). Oyun oynarken bilgisayar ile geirdikleri zamanı hesaplayamayan ve bilinsiz kullanan ocukların sosyal evreleri, aile ve arkadaşlarıyla iliřkileri, okul hayatları etkilenmektedir. Dijital oyunlarla zaman geirme ve iselleřtirme arttıęında baęımlılıęa dnřebilir. Baęımlılıęa dnřen her nesnede olduęu gibi kiři, evresiyle iletiřim sorunları yařayabilmektedir (NIMF, 2005). Dijital oyunlar, internet kullanımı sayesinde sanal dnyaları birleřtirmekte ve bireylerde -zellikle ocuklarda- gereklik algısını kreltmektedir.

stn zeklı ve yetenekli ocukların varoluřsal zelliklerini arařtırdıęımızda, internet ve bilgisayar oyunlarına baęımlı olabilecek yapıya sahip olabileceklerini grlmektedir. stn zeklı ve yetenekli ocukların ařırı hassas yapıları dřnldęnde kendisini sanal dnyadan kopartamayan bir stn zeklı ve yetenekli ocuęun sosyal davranıřlarının deęiřmesi olası seenekler arasındadır. Mkemmeliyetilik, motivasyon, teknoloji merakı, analitik dřnme, yeni Őeyler retebilme ve varolanı geliřtirme gibi stnlięe ait olumlu zellikler (Sayı, 2013),

internet ve bilgisayar oyun bağımlılığı yaşandığı takdirde olumsuz sosyal davranışlara dönüşebilir. İnternet ve bilgisayar oyun bağımlılığı nedeniyle, çevresiyle iletişime kapalı, yanlış insanlarla iletişim kurabilen ve bu sebeple yanlış yönlendirilebilen, gerçek algısını sanal gerçeklikle değişmiş, asabi hareketler sergileyen, yıkıcı-talepkar, kendi yaşamlarını kontrol edemeyen üstün zekâlı ve yetenekli çocuklar görülmesi söz konusudur (Sucu, 2012). Nitekim bu durum alan yazın tarafından da desteklenmektedir.

Teknolojinin bilinçsiz kullanımıyla görülen internet ve bilgisayar oyun bağımlılığı var olmadan önce bile üstün zekâlı ve yetenekli çocukların anlaşılması, onlara ulaşılması ve topluma kazandırılması konusu çok araştırılan ve hala araştırılmaya devam edilen bir konu olmuştur. Bunun en büyük nedeni üstün zekâlı ve yetenekli çocukların anlaşılmasının ve topluma kazandırılmasının hem çocuklar hem de yaşadıkları toplumlar için ciddi bir yaratıcı üretkenlik potansiyeline sahip olmalarıdır.

İnternet ve bilgisayar oyun bağımlılığının getireceği olumsuz davranışlar sebebiyle, üstün zekâlı ve yetenekli çocukların toplumdan dışlanması sosyal izole olma durumlarını arttırarak, potansiyellerini de olumlu yönde kullanmalarını engellemesi söz konusudur. Bu durum toplumlar açısından ciddi bir zihinsel sermaye kaybına yol açabilecek tehlikeye sahiptir.

Araştırma çerçevesinde, bilgisayar ve internet kullanımının üstün zekâlı ve yetenekli tanısı almış çocukların okul sosyal davranışlarıyla ilişkisi olup olmadığı araştırılacaktır.

1.2 Çalışmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı, üstün zekâlı tanısı almış çocuklarda internet kullanımının ve bilgisayarda oyun oynama bağımlılığının, çocukların okulda sergilediği olumlu ve olumsuz sosyal davranış düzeyleriyle ilişkisi olup olmadığını belirlemektir.

1.3 Arařtırma Sorusu

Arařtırmanın amacını gerekleřtirmek iin ařađıdaki sorulara yanıt aranmaktadır.

1. Üstün zekâlı ve yetenekli öđrencilerde internet/bilgisayar oyun bađımlılıđının cinsiyet deđiřkenine göre okul sosyal davranıřlarına etkisi var mıdır?

2. Üstün zekâlı ve yetenekli öđrencilerde internet/bilgisayar oyun bađımlılıđının yař/sınıf deđiřkenine göre okul sosyal davranıřlarına etkisi var mıdır?

3. Üstün zekâlı ve yetenekli öđrencilerde internet/bilgisayar oyun bađımlılıđının olumsuz sosyal davranıřlara etkisi var mıdır?

1.4 alıřmanın Önemini

Bu alıřma, üstün zekâlı ve yetenekli tanısı almıř çocuklarda görülebilecek okul sosyal davranıř probleminin bir nedeninin de bilgisayar oyunu ve/veya internet kullanımı olup olmadıđını incelemektir. Bu arařtırmanın benzeri arařtırmalar, daha önce tüm çocuklar üzerinde arařtırılmıř olup, gelecek yıllarda derinlemesine incelenerek üstün zekâlı ve yetenekli çocukları anlama ve yardımcı olma aısından önem tařımaktadır.

İnternet kullanımı ve bilgisayar oyun bađımlılıđı durumunda risk grubunda bulunan üstün zekâlı ve yetenekli çocukların demografik özelliklerine bakılarak yapılacak arařtırmalara ihtiya duyulmaktadır. Bu arařtırmalara bađlı olarak, internet kullanımı ve bilgisayar oyun bađımlılıđının düzeylerinin belirlenip uygulanabilir somut özümler üretilmesinin amalanmasıyla diđer akademik alıřmalardan farklı ve önemli olduđu düşünölmektedir.

1.5 Tanımlar

Üstün Zekâ ve Yeteneklilik: Yetenek, yaratıcılık ve motivasyonun etkileřimi ile ortaya ıkan üst seviye performans sergileme durumudur (Renzulli, 1986).

Sosyal Beceri: Bireylerin ilişkilerini sürdürebilmesi, olumlu duygularını ve olumsuz duygularını uygun şekilde başkalarına aktarabilmesi, kişisel hak ve özgürlüklerini savunması, uzlaşma yetisine sahip olması, yardım edebilmesi ve gerektiğinde yardım alması, kriz durumlarıyla başa çıkması ve problemleri çözmesini sağlayan öğrenilmiş davranışların hepsi “Sosyal Beceri”dir (Akkök, 1999).

Olumsuz Sosyal Davranışlar: Uygun sosyalleşmeyi engelleyip olumsuz sosyal tepkilerin çıkmasına neden olan (yaşlılarıyla anlaşamayıp onları reddetme) davranışlar olumsuz sosyal davranışlar olarak tanımlanmıştır (Merrell, 1993).



Bölüm 2

Alan Yazın Taraması

2.1 Zekâ

Bu çalışmanın amacı, üstün zekâlı tanısı almış çocuklarda internet kullanımının ve bilgisayarda oyun oynama bağımlılığının, çocukların okulda sergilediği olumlu ve olumsuz sosyal davranış düzeylerine etki edip etmediğini belirlemektir.

2.1 Zekâ

Zekânın literatürde ortak bir tanımı bulunmamaktadır. Genel olarak zekâ kavramı; düşünme, öğrenme, yeni fikirler yaratmayla ilişkilidir. Zekânın faktörleri arasında yaratıcılık, genetik özellikler ve kişilik özellikleri de yer alır.

Zekâyı tanımlayan görüşlere göre zekâ, biyolojik temellere bağlı ve geliştirilebilen bir niteliktir (Kaplan, 2008). Terman zekâ kavramını, “soyut düşünebilme yeteneği” olarak, Jensen ise bireylerde Zekâ kavramının temel becerilerimizden oluşan “akıcı zekâ” ve bilgi birikimlerimizden oluşan “kristalize zekâ” şeklinde iki çeşit olduğunu söylemiştir (Davis, 2006; akt. Sayı, 2013).

Galton, insan zekâsı ve kalıtımın ilişkisini 1869 yılında araştırmaya başlamıştır. Bu araştırmanın önem teşkil etmesinin sebebi daha önce kimsenin bireysel farklılıklar üzerine araştırma yapmamış olmasıdır. Araştırmalarında Galton, “zekânın gelişiminin doğumdan ölüme kadar aynı kaldığı” fikrini savunmuştur. Galton, zekâ düzeyini bilimsel verilerle ölçmeyi ilk olarak deneyen bilim adamıdır. Duyusal ayırt edicilik ile genel zekâ arasındaki bağlantıları ölçtüğü düşünülen Galton’un zekâ testi her ne kadar yetersiz olsa da, zekâ testi araştırmalarının başlamasına sağlamıştır (Clark, 2008:akt, Sayı, 2013). Galton zekânın, bilgi edinme kanalları olan duyular sayesinde genel bilişsel temellerin oluşturulduğunu ve zekânın genel bir kapasite olduğunu öne sürmüştür. Hatta zihinsel engelli bireylerin bu

sebeple duysal ayırt ediciliğinin zayıf olduğunu iddia etmiştir. Galton'a göre duysal ayırt edicilik kapasitesi, zekâ düzeyleri ile doğru orantılıdır (Sak, 2010: 7).

“Zekânın değişmez olduğu” düşüncesi kabul görürken, 1905 yılında Fransız Hükümeti tarafından görevlendirilen Alfred Binet, yavaş öğrenen öğrenciler ve diğer öğrencileri ayırt etmek için yöntem geliştirmek için görevlendirilir. Binet, Galton ile aynı fikirde değildir. Bireysel farklılıkların saptanması için; tasarım, şekil, tümce hafızası, soyut cümleleri anlamlandırabilme, yargılama, kavrama potansiyellerinin farklılıklarını ölçümlemek adına Binet-Simon adını taşıyan zekâ ölçeğini geliştirir. Binet'e göre zekâ karmaşık ve zihinsel bileşenleri farklı bir yapıdan oluşmakta ve sadece duysal becerilerle ölçülemez. Zekâ yapısal olarak karmaşıktır ve karmaşık fonksiyonlar değişkenlik içerisindedir (Sak, 2010: 8). Grup faktörleri teorisinde yedi ana zekâ olduğunu savunan Thurstone'a göre Zekâ alanları; sözel kavrama, hafıza, kelime akıcılığı, sayısal potansiyel, tümevarım, uzamsal algı ve algısal hızdır. Thurstone'a göre zekâ çok boyutludur ve bu boyutların her biri zihni potansiyeli temsil etmektedir (Thurstone, 1938; akt. VanTassel Baska, 1998).

Zekânın ne olduğu ve tanımı yıllarca birçok eğitimcinin ilgi duyduğu bir konu olmuştur. Gardner 1983-1994 yılları arasında sekiz adet zekâ türünden oluşan çoklu zekâ teorisini ortaya atmıştır. Gardner'in yayınladığı “Frames of Mind” eserinde insan zekâsının objektif ölçülebildiğini düşünen geleneksel zekâ anlayışını eleştirir. Zekânın çok sayıda yeteneği kapsadığını savunmuş ve “zekâ alanları” adını verdiği yetenekleri araştırmıştır. Gardner'e göre her insan kendi zekâ alanlarıyla birlikte, farklı öğrenme, iletişim kurma ve problem çözme yönetimi barındırır (Gardner, 1991,1993). Gardner kendi kuramını şöyle açıklamıştır: “Bu kuram, zekânın “tek” olduğu savı ile karşılaştırılınca daha iyi anlaşılabilir. İnsanlarda “tek” zekânın durumu, psikologların icat ettiği IQ-Zekâ Testinin uygulandığı bir çalışmayla az çok ölçülebilmekte. Benim çalışmalarım karşıt bir sonuç getirdi. İnsanoğlu evriminde sekiz değişik beceri alanı geliştirmiştir ki onlara ben zekâ diyorum.” (Vickers, 1999, p.31-32).

Gardner çoklu zekâ teorisindeki 7 tip Zekâ türüne daha sonra doğa zekâsı da eklenmiştir. Zekâ yalnızca IQ puanı ile sınırlanmaz. Howard Gardner'in zekâ tiplerini sıralarsak;

Sosyal/Bireylerarası zekâ: Çevresindeki insanların motivasyonunu algılama potansiyelini kapsar.

Bedensel/Kinestetik zekâ: Bedensel hareket becerisidir.

Dilsel zekâsı: sözel algılama potansiyelidir.

Uzamsal zekâ: üç boyutlu biçimleri algılama potansiyelidir.

Müzikal zekâ: notaları anlama, algılama, besteler yapma ve seslendirme potansiyelidir.

Mantıksal-matematiksel zekâ: cebir becerisi, tümevarım ve tümdengelim algılama potansiyelidir.

Doğa zekâsı: doğadaki varlıkları tanıırken, hayvanları ve bitkileri sınıflandırma potansiyelidir (Gardner, 2012, pp.129-310).

İçsel/Bireyiçi zekâ: bireyin kendi içerisinde yaşadığı duyguların, güçlü ve zayıf yönlerinin farkındalığında olma potansiyelidir.

Varoluşsal zekâ: Varolan herşeyi, dünyayı, tabiatı ruhsal bir evren anlayışıyla anlama potansiyelidir (Stenberg, 1999).

Robert Stenberg için zekâ “analitik, pratik ve yaratıcılık” sınıflandırmasıyla üç boyuttur. Bu boyutlar üç zekâ teorisini oluşturur. Üç zekâ teorisinin bölümlerini açıklarsak;

Analitik zekâ becerisi: Olayları, sorunları, fikirleri, durumları analiz etme, kritiğini yapma, neden-sonuçlarını karşılaştırabilme, yargılayabilme ve değerlendirebilme kapasitesidir.

Yaratıcı/sentezci zekâ becerisi: Yeni fikirler üretebilme, problemleri keşfedebilme, yeni ürünler yaratabilme ve varolanları ayrıntılı bir şekilde görüp değiştirebilme kapasitesidir.

Pratik zekâ becerisi: Problemlere ergonomik, akılcı ve ekonomik yollarla fikir üretme ve uygulama kapasitesidir (Stenberg, 1997; akt. Sak, 2010).

Literatürde de görüldüğü gibi Terman'dan bugüne kadar zekâ açıklanmaya çalışılmıştır. Zekâ anlaşılacak ve açıklanacak istenirken zekâyı oluşturan alanlar üzerinde durulmuştur. Başlarda tek yetenek olarak açıklanan zekâ zamanla kendisini oluşturan yetenekleri ve alanlarıyla açıklanmaya çalışılmıştır. Günümüzde çoklu zekâ tanımları kabul görülmektedir (Sayı, 2013).

2.2 Zekâ ve Yetenek Kavramı

Zekâ öğrenme, akıl yürütme, anlama vb. zihinsel işlevleri içeren kapasitedir. Dinamik bir süreç içerisinde gelişir. Yetenek ise akademik ve sanatsal alanlardaki özel kabiliyetleri ifade etmektedir. Kapasitenin performansla dönüşmüş halidir. Üstün zekâlı ve yeteneklilik tanımı ise üstün zekâlılığın akademik doğasının ötesinde geniş bir şekilde ele alınmasını olanak sağlamaktadır.

Türk Dil Kurumu (2016)'na göre yetenek, kabiliyet ve istidat kelimeleri olarak da kullanılan "bir kişinin bir şeyi anlama ya da yapabilme yetisi veya bir duruma uyma konusunda organizmada olan ve doğuştan gelen kapasite, güç" şeklinde tanımlanmıştır (TDK, 2016).

2.3 Üstün Zekâ ve Yeteneklilik

Üstün zekâ ve yetenek kavramının tek evrensel tanımı bulunmamaktadır. Zekâ kavramını kuramcılar değişik boyutlarda tanımlamıştır. Toplumların yaşadıkları yüzyıla göre değişen ihtiyaç ve istekleri, üstün zekâlılık ve yetenekliliğin de tanımını değiştirmiştir. Bulduğumuz zamanda insanların üstün zekâlı ve yetenekli olarak kabul görmesi için çeşitli testlerle IQ skorları belirlenmektedir.

Renzulli (1977) üstün zekânın, bireylerin yapısında bulunan üç temel unsur arasındaki bağlantı ile oluştuğunu söylemiştir. Bu unsurlara göre bireylerin üstün zekâ ve yetenekliliği; kendilerini adadıkları konuyla birlikte ortaya çıkabilecek sonuçları düşünebilmesinin, sorunların çözümünü iraksak düşünebilmesinin ve anlık genel gelişimde standart üstü bir performans sergileyebilmesinin kesişmesiyle ortaya çıkar (Ataman, 2004, s. 157). Renzulli (1986) araştırmaları sonucunda insanlara faydalı olan, üretken ve yaratıcı kişilerin üstün zekâlı kişiler olduğunu açıklamıştır.

Üstün zekâyı oluşturan üç bileşen, üç halka modelini oluşturur. Bunlar; Yaratıcılık, Ortalamanın üstünde potansiyel, Göreve adanmışlık şeklindedir.

130'un üstünde zekâya sahip, gerekli yaratıcılık ve yeterli motivasyonu olan, görev ve iş sorumluluğuna sahip bireyler üstün zekâlı bireyler olarak tanımlanmaktadır (Clark,1992; akt. Davaslıgil 2004a). Gagne Ayrımsal Üstün zekâ ve Üstün Yetenek Kuramıyla üst zekânın üst yeteneğe dönüştüğünü açıklar. Üstün zekâ ve üstün yeteneği kesin çizgilerle teorik olarak ayırır. Üstün zekâ ve üstün yeteneklilik kavramlarını nicel olarak belirtir (Sak, 2014, s.27).

Amerika'da yapılan Üstün Zekâlı Çocuklar Ulusal Konseyi, üstün zekâlı ve yetenekli çocukları "bir ya da daha fazla alanda olağanüstü performans gösteren veya olağanüstü potansiyeli olan birey" diye tanımlamıştır (Sak, 2014, s. 6). Milli Eğitim Bakanlığı Özel Hizmet Yönetmeliği'nde 31.05.2006 tarih ve 26184 sayılı resmi gazete Üstün zekâ ile yeteneklilik için : "Zekâ, yaratıcılık, sanat, spor, liderlik kapasitesi veya özel akademik alanlarda akranlarına göre yüksek düzeyde performans gösteren birey." tanımını kullanmıştır (MEB, 2006).

2.3.1 Üstün zekâlı ve yetenekli bireylerin gelişim özellikleri. Üstün zekâlı ve yetenekli bireylerin birçoğunun bazı ortak özelliklere sahip oldukları görülmüştür. Üstün zekâlı ve yetenekli çocukların özellikleri; erken dönem gelişimsel, fiziksel, bilişsel, sosyal, sezgisel özellikler başlıkları altında incelenebilir.

2.3.1.1 Erken dönem ve gelişim özellikleri: Üstün zekâlı ve yetenekli çocukların, bebeklik dönemlerinin başından itibaren, uyarıcılara karşı farkındalıkları gelişmiştir. Etraflarında bulunan objeleri dikkatle inceler ve karşılaştıkları problemlerde kendi deneyimlerinden faydalanarak çözüme giderler. Tüm üstün zekâlı ve yetenekli çocuklarda görülmesi de erken konuşma, erken yürüme, erken okuma gibi özellikleri de taşırlar (Freeman, 2001: akt. Sayı, 2013)

Ayrıca üstün yetenekli çocuklarda görülebilen bazı erken dönem gelişim özelliklerini; uzun dikkat süresi, uyku süresinin azlığı, aktivite düzeyinin çokluğu, etrafındaki kimseleri erken tanıma ve tepki verme, yeniliği tercih etme, gürültüye yoğun tepki verme, normalüstü hafıza, normalüstü gelişim hızı, hızlı ve istekli öğrenme, merak, fazla soru sorma, normalüstü mizah kapasitesi, hassas gözlem potansiyeli, problem çözerken soyut düşünme ve önceki bildikleriyle genelleme

yeteneđi, zamana karřı etken ilgi (Kokot, 1999; akt. Sayı, 2013) řeklinde sıralayabiliriz.

2.3.1.2 Fiziksel-Duyuşsal özellikler: Üstün yetenekli çocuklar hakkında geçmiřte yapılan arařtırmalarda, genel sađlık ve fiziksel yapıları ile üstün yetenekleri arasında iliřki kurulmuřtur. Üstün zekâlı çocukların; Fiziksel yapılarının normalin üstünde olduđu, keskin duyu organlarına ve normalüstü bir sinir sistemine sahip oldukları söylenmiřtir (Davaslıgil, 2004, s. 213). Ayrıca bu durumu deđiřik bir řekilde inceleyen Clark, zihinsel geliřimi üst seviyede olan bireylerin “kartesian ayrımı” yařayabileceđini söylemiřtir (Clark, 2008: 78).

Üstün zekâlı bireylerin okul yıllarında fiziksel ve zihinsel geliřimi arasında büyük ayrılıklar olduđunu belirten Clark’a göre, üstün zekâlı çocukların fiziksel geliřimi ile hızlı ilerleyen zihinsel geliřimleri arasında uyum olmayabilir. Bu durum üstün zekâlı çocukların zihinsel geliřimlerine daha çok odaklanmasına yol açabilir. Böyle bir durumda “kartesian ayrımı” yařayan üstün zekâlı çocukları daha çok fiziksel aktivitelere yönlendirmek gereklidir (Sayı, 2013). Üstün yetenekli bireyler fiziksel ve duyuşsal açıdan ; zihinsel geliřim ve fiziksel geliřim arasında güçlü bařkalık, kendi koyduđu standartlar ve atletik beceriler arasındaki bařkalık, vücut ve aklın bütünleşmemesinden doğan fiziksel bařarısız olabilme durumunun ihtimalinden dolayı fiziksel etkinlikten kaçma veya vazgeçme durumu gibi özellikler gösterebilirler (Clark, 2008: 78).

2.3.1.3 Zihinsel özellikler: Üstün zekâlı bireyler kendi yař gruplarından daha üst zihinsel yetenek barındırırlar. Bu üst zihinsel yetenekleri özetlersek; analitik düşünme yetenekleri sayesinde ileri düzeyde kavrama ve öğrenme yetenekleri bulunmaktadır (Çađlar, 2004, s. 116-117). Bilgi birikiminin fazladır. Yařıtlarından önce okumayı öğrenirler (Baykoç, 2014). Dil geliřiminin üst seviyededir. Eleřtirel düşünme ve gözlem yapma özellikleri vardır. Düşünme süreçlerinin hızlıdır. Bilgiyi işlemede üst seviye kapasiteye sahiptirler. Esnek düşünme ve kapsamlı sentez yapabilme kapasiteleri vardır. Orijinal fikirler ve çözüm yolları üretirler. Yüzeysel problemler yerine karıřık problemleri tercih ederler. Muhakeme, dikkat, yaratıcılık, kavram oluřtırmada yařıtlarından daha üst seviyede oldukları tespit edilmiřtir (Leana, 2005). Bu özelliklerden görüldüđu gibi, üstün zekâlı ve yetenekli bireylerin

üst seviyede bilgi, hafıza, algılama, ilgi alanı, özgün fikir yürütme potansiyeline sahip oldukları söylenebilir.

2.3.1.4 Sosyal özellikler: Üstün zekâlı çocuklar sosyal özellikleri bakımından; üst düzey ahlaki anlayışlar bulunduran, çevrelerine karşı hassas duyu ve düşüncelere sahip, mükemmeliyetçi, yüksek beklentilere sahip, yüksek farkındalığa sahip, duygusal derinliği olan, idealist bireylerdir (Clark, 1992: Silverman,1994).

Üstün zekâlı ve yetenekli bireylerin sosyal özelliklerini sıralarsak; Yüksek espri anlayışına sahiptirler, buldukları gruplarda sevilirler ve popülerdirler, genellikle ortak ilgi alanları olan, kendi kronolojik yaşına uygun insanlarla arkadaşlık kurarlar, arkadaşları kendinden yaşça büyük olabilir, kültürel farklılıkları önemsemezler, liderlik özellikleri vardır, yeni sosyal durumlara adapte olma süreleri kısadır, sosyal problemlere çözüm odaklı yaklaşırlar (Ataman, 2004, s. 119).

Sosyal çevre, ebeveynler ve maddi durum çocukların sosyal özelliklerini edinmesinde çok önemlidir. Üstün zekâlı ve yetenekli çocuklar içerisinde de akranları gibi sosyal uyumsuzluklar ve davranış problemleri çıkabilir. Akranlarının suçlu ve uyumsuz olmasına yol açabilecek sebeplerin üstün zekâlı çocukların çevresinde olması, davranış bozukluğu, sosyal uyumsuzluklar ve suçluluk duygusunu üstün çocuklar için de getirir (Ataman, 2004, s. 118).

Alanyazıda üstün zekâlı ve yetenekli çocuklarda görülebilecek davranış problemlerinin açıklandığı başlıkta, sosyal uyumsuzluk ve davranış problemlerinin nedenleri görülmektedir. Üstün zekâlı ve yetenekli bireylerin en baskın kişilik özellikleri arasında mükemmeliyetçilik özelliği gelmektedir (Leana, 2005).

2.3.1.5 Sezgisel özellikler: Üstün zekâlı bireyler sezgisel olarak çok az tanımlanmışlardır. Üstün zekâlı bireyler yaratıcı ve girişimcidir. Sezgisel özellikleri yaşamın devamını sağlayan özelliklerdir. Sezgisel özellikler ve üstün zekâlı bireylerin diğer özellikleri her alanda birbirini destekler. Üstün zekâlı bireylerin diğer bütün özellikleri yaratıcılık ve sezgisellik özelliklerinin gelişmesiyle zenginleşir. Üstün zekâlı insanlar; geleceğe duydukları merakla tahmin etme yeteneğine, sezgisel fikirlere, metafiziğe ve her konuda yaratıcılığa sahiptirler (Clark, 2008; akt. Sayı, 2013).

Günümüze kadar sezgisel yetenekler önemsenmese de, Üstün zekâlı çocukları bilim ve parapsikoloji alanlarına yönlendirmek diğer tüm insanlar için faydalı olabilir. Üstün zekâlı bireyleri sezgisel enerjilerinin farkındalıklarının artması için gerekli çalışmalar yapılabilir.

2.4. Bilgisayar Oyunu ve İnternet Kullanımında Bağımlılık

Hızla ilerleyen bilişim teknolojisi ve gün geçtikçe bundan faydalanan insan sayısının artışı ile karşı karşıya bulunmaktadır. İnternet kullanımı gündelik hayatımızın vazgeçilmez bir parçasıdır. Radyo ve televizyon gibi pasif kitle iletişim araçları gelişen teknoloji ile yerini internet kullanımına bırakmaktadır. Radyo ve televizyon insanları tek yönlü bir iletişime sokar. Radyo ve televizyon karşısındaki insanlara cevap vermeyi sağlamaz, çevrimdışı bir iletişim sağlar. İnsanlar internet kullanımıyla aktif bir konum almışlardır. İnternet kullanıcıları birbirleriyle iletişime geçerek işlevsel etkileşim sağlar. Çevrimiçi iletişimle, internet kullanan bireylerin iletişim egemenliğini sağlamıştır (Timisi, 2003: 132).

İnternet kullanımında üst sırada sanal ortamlarda oynanan bilgisayar oyunları yer almaktadır. Bu oyunlar, sanal ağda bulunan insanlarla iletişim kurmayı da sağlar. Gerçek temassal iletişim, yerini sanal ortamlarda oynanan oyunlarla iletişimin yerini alırken, insanların tüketim şekilleri de değişmektedir. İnsanlar gerçek hayatta yapamadıkları birçok hayallerini sanal ortamlarda oynadıkları oyunlar yoluyla yapmaya çalışmaktadır. Sanal ortamlarda oynanan oyunlar sayesinde tüketim sanallaşmaktadır. İnsanlar sosyalleşme, iletişim ve tüketim ihtiyaçlarının sanal ortamlarda oynanan oyunlarla gidermeye başlamıştır. Oynanan oyunlar eğlenceli ve zaman sınırlaması olmadan sosyal teması arttırıp, sosyal mesafeyi azaltan bir dünya olarak görülmektedir (Young, 2009). İnternet kullanımı, sanal medyada kurulan kurgu dünya oyunlarının oynanmasına zamandan bağımsız, her kültürden insanların iletişim kurmasına olanak sağlar.

Büyük şirketlerin yerel ağ bağlantılarıyla ilk olarak ortaya çıkan sosyal ağlar, bu ağlar içerisinde çalışanların ağ içi mesajlaşma ve email gruplarıyla çevrimiçi dolaşımı yoluyla aktif olmaya başlamıştır. Sonraları kurulan Facebook, Twitter, wikipedia ve bloglar sayesinde insanlar sosyal alanlarda işbirliği içerisinde, bilgi

paylaşımı yapan ve iletişim kuran sanal çevrimiçi gruplar içerisinde olmuştur. Bu ağların sağladığı faydalar sayesinde insanların daha çok yararlandığı sosyal mecraların sayısı da gün geçtikçe artmış ve vazgeçilmez hale gelmiştir (Fu vd., 2007: 675). İnternet kullanımıyla kişisel bloglar ve web grupları açılarak iletişim çoklu hale getirilmiştir (Sicilia ve Palazon, 257). Sanal ortam oyunları ve sanal ağlar insanların kurgusal ortamlarda bir araya gelmesine olanak sağlayıp kurgusal bir çevre oluşturmaktadır. Oluşan bu sanal sosyal ortamlar insanların gerçek ortamlarıyla da benzerlik gösterir (Ploderer vd., 2008: 333).

McLuhan, kitle iletişim araçlarının sosyal statü oluşturmada önemli olduğunu belirtir. McLuhan, bireylerin kendilerine yeni değerler edinmesi ve yeni kültürel değerlere alışmasını sosyal etki olarak görmüştür. McLuhan, “Küresel Köy” kuramında, günümüz medyasının teknolojide gelişerek insanlar arasındaki sınırları kaldırıp, her toplumda teknolojiyi takip eden her insanın, fiziksel, ekonomik, beşeri ve siyasal sınırlaması olmadan istedikleri insanla iletişim içerisine girmesini, bilgi paylaşmasını ve haberleşmesini sağlayacağından bahseder (McLuhan, 2001:32). Bugün içerisinde olduğumuz sosyal iletişim durumuna baktığımızda McLuhan’ın küresel köy kuramındaki sınırsız ve hızlı iletişimin gerçekleştiği görülmektedir.

Sosyal medya, sanal dünya iletişimini sağlayarak sanal sosyal kültür oluşumunu ortaya çıkarmıştır. Sosyal değişim kuramı bu durumu şöyle açıklar, farklı teknolojilerle ortaya çıkan yeni sosyal yapı ve kurumlar, gerçek sosyal hayat etkileşimlerinin yerini almaktadır (Han, 2010). Sanal ortamlarda, normal hayatta maddi manevi çabayla gerçekleştirilebilen birçok aktivite kolaylıkla yapılabilmektedir. İnsanların hayal ettikleri sosyal ve kültürel ortamları sanal ortamlarda yaratabilmesi, sanal ortamları daha vazgeçilmez yapmaktadır (Croteau & Hoynes, 2003:307).

Sosyal medyada oynanan oyunlarda oyuncular kurgulanmış bir dünyada oyun oynamak için takma isimler seçerek hayal ettikleri kimliğe sahip olurlar. Kullandıkları kimlik modellerini özel tasarladıkları gibi tanınmış bir kişi modelini de seçebilirler ki bu kimlikleri istedikleri zaman yenileyebilip farklı profiller oluşturma imkânları da vardır. Oyuncuların istedikleri zaman farklı kimlikler edinmesi sosyal medyada oynanan oyunlara olan bağlılığı canlı tutar (Gürhani, 2004; akt. Sucu,

2012). Buckingham (2008)'a göre kimlik kavramı farklı niyetlerle de kullanılmaktadır (Buckingham, 2008:1). İnsanlar, kullanıcı kimliklerini oluştururken, oynadıkları sosyal medya oyunundaki müzik seçimlerinden, iletişim biçimlerine ve sosyal aktivitelerine göre farklı kültürel gereçlere müracaat etmektedirler (Binark, 2005:75). Kullanıcı profilleri için oluşturulan modern kimlikler, insanların meslekleri ve ilgi alanları içerisinde oluşturulurken, postmodern kimlikte imaj, tüketim ve görseelliğe dayanan bir sosyalleşmenin sınırlarında oluşturulmaktadır (Kellner, 2001: 207). İnternette oynanan oyunlarda oyuncular, kullanıcı kimliklerini istedikleri gibi oluşturmakta ve bu kimliklerle kurguladıkları gibi yaşayabilmektedir (Funk, 2005: 65-63). Sosyal medya kullanıcılarının oluşturdukları kimlikleri iletişim aracı olarak şekillendirdiğini dile getiren Poster'e göre kullanıcılar gerçek ismini, işini, cinsiyetini, toplumsal statüsünü farklılaştırarak sahte kimlikleriyle daha önce karşılaşmadıkları insanlarla etkileşime geçebilmektedir (Timisi, 2003: 171-172). Sahte kimlikler edinebilme, etkileşimde gerçekliğin sorgulanmasına yol açabilmektedir. Değişen kimlik profilleriyle etkileşime girmek ilişkilerin de sahteleşmesine yol açar. Böylelikle yapay gerçeklik daha çok kabul görmeye başlar. Sosyal medyada oynanan oyunlar, oluşturulan sanal kimlikler ve bu kimliklerin barındırdığı karakterler, insanların modelleme ihtiyaçlarını da karşılarlar. Oynanan oyun içerisinde geçirilen zaman boyunca insanlar yaşadıkları hayat şartlarından uzaklaşmakta, kendilerini oluşturdukları kimliklerle oynadıkları sosyal medya oyunlarının bir parçası olarak hissetmektedirler (akt. Sucu, 2012).

İnsanların internet kullanımı ve bilgisayar oyunu alışkanlıkları yaşadıkları hayatın sadece belirli bir bölümünü kapsamamaktadır. Gerçek hayattaki bütün aktiviteler oynanan oyunlara dâhil edilebilmektedir. İnternette oynanan çevrimiçi bilgisayar oyunlarının oyuncularını, istedikleri sosyal medya alanlarında fikirlerini belirtme, bilgilenme, tartışabilme yetilerine sahiptir. Birbirleriyle aktif iletişim kuran, ortak ilgi alanlarının paylaşıldığı, her toplumdan insanların katılabildiği sanal topluluklar oluşmuştur (Sicilia ve Palazon, 2008: 257). Sosyal medyanın bilinçsiz kullanımı, oyunların sağladığı bilgilenme, kamuoyu oluşturma, eğlendirme gibi kazanımların gerçeklikten uzaklaşmasına, insanların sahte profillerle birbirlerini kandırabilmesine, paylaşılan bilgilerin yanıltıcı olabilmesine ve bu yanlış

bilgilendirmeleri savunan çok sayıda insan gruplarının oluşturulabilmesine, insanların gerçekleri saptırmasına yol açabilmektedir.

Sosyal medyada kurgulanan sanal ortamın yapay gerçekliği günümüzde gerçeğin sorgulanabilme gereğini hızla esnetmektedir. Çağımızda hızla yaygınlaşan internet kullanımı, bilgisayar oyunları, sanal ortamlarda oynanan oyunlar; insanlar arasındaki sosyal teması engellerken, sosyal mesafeyi azaltmakta ve insanların yeni sosyal aktiviteleri haline dönüşmektedir. İnsanlar iletişim ihtiyaçlarını yüzyüze ve gerçek dünyada yapması gerekirken artık sanal dünyada oluşturulan sanal dünyalarda olağan olmayan bir hızla gerçekleştirmektedir. Sanal ortamlarda kurgulanan dünyalardaki “gerçeklik” olgusu, iletişimdeki gerçekliğin yerine geçmiştir. Yeni oluşan gerçeklik olgusuyla birlikte iletişim ve tüketim biçimleri kurgulanmış sanal dünyalarda tüketilmektedir. Gerçek dünyada insanların birbirine temas ederek, iletişim kurma ihtiyaçları, internet tüketimi ile azalmaktadır (Sucu, 2012).

Sosyal medyada kurulan iletişimle insanlar uzun zamandır bir araya gelemedikleri yakınlarıyla da görüşebilmektedir (Miller vd., 2009: 305-322).

İnternet kullanımının beraberinde getirdiği sosyal medya ve bilgisayar oyunları çağımızın tüketim odağı olmuştur. Sanal ortamlarda kişiler, sosyal medya içeriklerini denemeye ve diğer insanları kullanmaya yönlendirebilmektedirler (Sicilia ve Palazon, 2008: 257). Sanal ortam oyunlarının üreticileri yeni katılımcılar kazanmak için çeşitli reklam faaliyetleri göstermekte ve devam eden üyelerini de bu kampanyaya dâhil etmektedir (Fox, 2009: 100). Günümüz insanları hayatlarını, kendi rahatını ve ihtiyaçlarını sağlayacak tüketimlerle geçirmek istemektedir (Baudrillard, 2004: 89). İnternet kullanımının ve akıllı telefonların artmasıyla dijital pazarlama, tüketim sektöründe hatırı sayılır bir pay almıştır. Sanal ortamlarda oynanan oyunlar içerisinde satılan ürünler sadece oynanılan oyun içerisinde kullanıldığı için bu alışveriş, sanal bir tüketimdir. Sosyal medya oyunları içerisinde sanal olarak alınan ürünleri tüketmek sadece sanal ortamda zenginlik, şöhret, güç göstermek için yapılmaktadır. Sanal ortamlarda oynanılan oyunlar içerisinde pazarlanan ürünler hiçbir ihtiyacı karşılayamamakla beraber, sadece kişisel tatmin ve güç isteğinin doyurulmasını amaçlamaktadır. Sanal ortamlarda oynanılan oyunlar, oyuncuların

imaj çarpıştırması amacının ve güç gösterisinin artmasıyla orantılı olarak oyun içi tüketimi artmasını amaçlamışlar ve başarılı olmuşlardır.

İnternet kullanımıyla artan sanal ortam oyunlarındaki sanal dünyalar, yaşanan gerçek dünyaların birer kurgusudur. Oyuncular, gerçek yaşamda yapamadıkları her şeyi sanal dünyalarda yapabildikleri için, sanal ortamların gönüllü bağımlıları olmaktadır. Sanal ortamlar önce alışkanlığa sonra bağımlılığa dönüşmektedir. Oyuncular gerçek dünyada yüzyüze gerçekleştirdikleri alışkanlık, hobi, aktivitelerinden giderek uzaklaşmaktadır (Griffiths, 2010).

İnternet kullanımıyla artan sanal oyunlar, kişilerin davranışlarını da etkiler. Sanal oyunlardaki şiddet ve kullanıcıların sınırlı davranışları arasında anlamlı bir fark gözlemlenmiştir. Sanal oyunlardaki kullanıcıların agresyonları geçici olarak artış gösterirken, bireysel sosyal davranışlarında azaldığı belirtilmektedir. Haftada yirmi saatten fazla oyun oynayan insanların depresyon belirtileri, depresif ruh durumları ve insan ilişkilerinde bozulmalar görülmüştür (Parker, 2009).

Video ve bilgisayar oyunlarının bağımlılığı hakkında araştırmalar yapan psikoloji teorisyeni B. F. Skinner'ın "Operant Şartlanma" kuramına göre bilgisayar oyunlarının bağımlılık haline gelmesinde en önemli etken ödül etkenidir. Sanal dünyada oyun oynayan bütün bireyler ve bütün oyunlar için ödül kavramı farklı amaçta ve anlamdadır (Ryan, 2007) Oyunculara verilen ödüller oyunculara zenginlik, güç, saygınlık getirerek sanal dünyada kolayca arkadaş edinebilmeyi sağlarken, puanlama sıralamasında üstlerde bulunan kullanıcıların arkadaş sayısının daha çok olduğuna rastlanmıştır. Oyuncular, sanal dünyadan refleksif olarak etkilenmekte ve oyun oynamak istemektedir. Sanal dünyadaki oyun oynama sırasında hissedilen bu pozitif hisler, oyun oynama isteğinin tekrarlanması ve oyun oynamanın bağımlılık durumuna dönüşmesini sağlar (akt. Sucu, 2012).

Sanal ortamlarda oynanan oyunlara bağımlılık insanların kendi yaşamlarını kontrol edememesi sorununu getirmiştir. İnternet ortamında oynanan oyunlar boş zaman değerlendirme, arkadaş edinme, eğlendirme ve karşılıklı bilgi aktarımı sağlaması gerekirken, yüzyüze sosyalleşmek için ayrılan sürenin tamamını meşgul eden sanal sosyal aktiviteler bağımlılığına evrilmiştir (Sucu, 2012). Bilgisayar oyunları yaşadığımız dönemdeki çocuklar için eğlenceli ve ilgi çeken teknolojik

ortamlardan biridir. İnsanlar arasında oyunların sürekli ilgi odağı olması, oyunları eğitim-öğretim alanında kullanılmak üzere araştırılmasını da sağlamaktadır (Doğusoy & İnal, 2006)

Bazı araştırmalarda bilgisayar oyunlarının öğrenmeye katkı sağlayan; fizyolojik, psikomotor, bilişsel, duyuşsal ve sosyal etkileri (Rogge, 2000); motivasyon sağlayıp Zekâyı geliştirmesi (Shotton, 1989); eğlendirmesi (Fritz, 1988) gibi yararları öne sürülmüştür.

Çocukların ve ergenlerin zamanlarının büyük bir kısmını bilgisayar başında harcadıkları bilinmektedir (Karademir, 2017). Günümüz teknolojisinde bilgisayar oyunları çocuk ve ergenlerde bağımlılık düzeyine gelmektedir (Reiterer, 2010; Thalemann, 2010). Bilgisayar oyun bağımlılığı “teknoloji bağımlılığı” olarak tanımlanmaktadır (Grffiths, 2002). Teknolojik bağımlılıklar insanlar ve makinelerin etkileşimiyle oluşan ve kimyasal olmayan, davranışsal bağımlılıklardır. Teknolojik bağımlılıklar televizyon örneğinde olduğu gibi pasif veya bilgisayar oyunları örneğinde olduğu gibi aktif bağımlılıklar olabilir. Etkileşimde genellikle ses efekti, renkler, olay sıklığı gibi sebep olan veya pekiştiren özellikler bağımlılığı arttırabilmektedir (Griffiths, 1995a).Griffiths’e göre davranışsal bağımlılığın bir alt grubu olan teknolojik bağımlılıkların ana bileşenleri; duygu durum değişikliği, dikkat çekme, geri çekilme semptomları, tolerans, çatışma, nüksetme olarak tanımlanmıştır (Grffiths, 1999). Griffiths’e göre davranışsal bağımlılığın bir alt grubu olan teknolojik bağımlılıkların ana bileşenleri;

Duygu durum değişikliği (mood modification); bir aktivite ile uğraşan kişilerin taşıdığı öznel deneyimlerdir. Başa çıkma stratejisi olarak tanımlanabilir. Örneğin; bireylerin internete bağlandıklarındaki duygusal canlanması veya uzun süre çevrimiçi kalındığında kayıtsız kalma ve kaçmanın sakinleştirici etkisini hissetmesidir.

Dikkat çekme (salience); kişi için bir eylemin, hayatının en önemli olduğu durumda ortaya çıkmaktadır. Zihinsel meşguliyet veya bilişsel çarpıtma düşüncelerine yol açan, şiddetli istekle sonuçlanan duygulara ve sosyalleşmiş davranış bozukluklarına yol açar. Örneğin; kişilerin çevrimdışı oldukları zaman bile internette çevrimiçi olacakları zamanı düşünmesidir.

Geri çekilme semptomları (withdrawal symptoms); belirli bir eylemin kesildiğinde veya aniden bittiğinde kullanıcılarda oluşan olumsuz duygular veya fiziksel etkilerdir. Örnek; İnternet kullanan bir bireyin çevrimiçi olması engellendiğinde gelen karamsarlık içine girmesi, sinirli olması ve titremesidir.

Tolerans, belirli bir aktiviteden sürekli aynı etkiyi görmek için zamanla miktarının arttırılması durumudur. Örnek; internet aktivitesinde bulunan kişinin başlangıçta aldığı duygudurumunu devamlı alması için çevrimiçi kaldığı süreyi arttırması gerekliliğidir.

Çatışma (conflict); internet bağımlısı kişilerin kendi içsel çatışmaları veya çevrelerindeki insanlarla yaşadıkları çatışmalardır. Çevresel çatışmalar iş, sosyal yaşam, ilgi alanları veya hobiler hakkında olabilmektedir.

Nüksetme (relapse); internet aktivitelerinin kontrollü hale gelmesinden ve yıllar süren kaçınmadan sonra daha önceki örüntüyle tekrar oluşma eğilimidir (Griffiths, 1999; akt. Cengizhan, 2005).

Bilgisayar oyunlarına bağımlı olan çocuklar kendi kontrolleri dışında uzun süre bilgisayar başında oyuna devam etmesi, bilgisayar oyununu gerçek hayatla bağdaştırması, zamanının çoğunu bilgisayar başında geçirdikleri için sorumluluklarını aksatması ve bilgisayar oyunlarını diğer aktivitelere tercih etmesi gibi sonuçlarla karşılaşabilmektedirler (Horzum, 2011).

Bunun yanında bilgisayar oyun bağımlılığının; kalp krizi, kan dolaşımı bozukluğu, epilepsi nöbetleri, asosyallik ve sosyal becerilerinin zaman alması ve okul ödevlerinin ihmal edilmesi (Griffiths ve Davies, 2005); endişe ve kaygı verebileceği (Schulte-Markwort, 2005); saldırganlık ve şiddet içeren davranışlara çevirebileceği (Trudewind ve Steckel, 2003; Hartmann, 2007), sosyal, psikolojik, fiziksel yönde olumsuz etkiler gösterebileceği (Grüsser ve Thalemann, 2006) negatif sonuçlarının ortaya çıkabileceği saptanmıştır (akt. Cengizhan, 2005).

Bilgisayar oyun bağımlılığını Thalemann, “davranış bağımlılığı biçimi” şeklinde tanımlamıştır (Grüsser ve Thalemann, 2006). Bilgisayar oyun bağımlılığı tanımlanırken, bilgisayar karşısında geçen kontrolsüz ve uzun süren, zarar verici kullanım şeklinde ifade edilir (Sucu, 2012).

Bilgisayar oyunu bağımlılığı, internet bağımlılığı kategorisi içinde görülmektedir (Graf, 2009;Thalemann, 2010; Reiterer, 2010). Young 1998 yılında ilk olarak internet bağımlılığını tanı ölçütleri koyarak tanımlamıştır. Young'a göre internet bağımlılığına en yakın bozukluk “patolojik kumar oynama” dır (Hahn ve Jerusalem, 2001). Kumar oynama bozukluğu ilk defa, Amerikan Psikiyatri Birliği'nin, Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı-5 “DSM-V” içerisinde, “maddeyle ilişkisi olmayan bozukluklar” içerisinde yer almıştır (Amerikan Psikiyatri Birliği, 2013). Davranışsal bağımlılık içerisinde yer alan internet bağımlılığı DSM-5 tanıları içerisinde bulunmasa da, üst seviye incelemeler yapılması tavsiye edilen adaylardan biri olarak kitabın üçüncü ekinde yer almaktadır (Irmak & Erdoğan, 2015).

İnternet oyun oynama bağımlılığı için 2015 yılında Müller ve ekibi, yedi Avrupa ülkesinde (İspanya, Almanya, İzlanda, Polonya, Yunanistan, Romanya, Hollanda) epidermiyolojik anket uygulaması yapmış ve DSM-V içerisindeki kriterleri sorgulamıştır. İnceleme sonunda 14 ile 17 yaş aralığında bulunan 12.938 bireyin %1,6 sı kriterlerin tamamını karşılamış, %5,1 i ise risk grubunda olduğu bulunmuştur. Türkiye de ise bu yönde yapılan yalnız bir çalışma uygulanmış, İstanbul ilindeki liselerden toplam 95 öğrenciye dijital oyun bağımlılık ölçeği uygulanmış ve yaygınlık yüzdesinin %9,4 olduğu rapor edilmiştir (Irmak & Erdoğan, 2015).

2.5. Sosyal beceriler ve çocukların okul sosyal becerileri

Bireylerin çevreleri ile iletişime girip olumlu ilişkiler içerisinde bulunmaya ihtiyaçları vardır. İlişkilerini sürdürebilmesi, olumlu duygularını ve olumsuz duygularını uygun şekilde başkalarına aktarabilmesi, kişisel hak ve özgürlüklerini savunması, uzlaşma yetisine sahip olması, yardım edebilmesi ve gerektiğinde yardım alması, kriz durumlarıyla başa çıkması ve problemleri çözmesini sağlayan öğrenilmiş davranışların hepsi “Sosyal Beceriler”dir (Akkök, 1999;akt. Yüksel, 2009).

William James 1900 yıllarında “Psikolojinin prensipleri” (1891) adlı çalışmasında sosyal yaşamdaki farklı benliklerimizden bahsetmiş ve sosyal

ilişkilerimizi aydınlatmaya çalışmıştır. James tespitlerinde “beceri” kavramından çok “benlik” kavramı üzerinde durmuştur. Thorndike ise zekâ analizleri sonucunda “sosyal zekâ” kavramını ortaya atmış ve sosyal beceri kavramını öncüsü sayılmıştır. 1960 yıllarında sorun haline gelen toplumsal yaşam ve toplumsal düzenin insanları sınırlayıcı etkileri ile sosyal beceriler önem kazanmıştır (Bacanlı, 1999b)

İlk olarak 1970’lerde başlayan sosyal beceri çalışmaları, çocukluk dönemi psikopatolojisi ve uyumu üzerine yoğunlaşmıştır. 1970’li yıllarda sosyal becerilerle ilgili; sosyal yeterlik, olumsuz sosyal davranışlar ve sosyal uyum ifadelerinde yoğunlaşmıştır (Merrell, 1993; akt. Yüksel, 2009). Çocukların okul sosyal becerileri; sosyal yeterlilik, olumsuz sosyal davranışlar ve sosyal uyum alt boyutlarıyla incelenmektedir.

2.5.1 Sosyal Yeterlilik: Duygusal anlamda sıkıntı içerisindeki çocukların yaşlıları ve öğretmenleri ile iyi ilişkiler kurma ve bu ilişkiyi sürdürme becerileri eksiktir. Bu çocuklarda duygusal olarak sıkıntı içerisinde olduklarından uygunsuz davranışlar sergilerler. Çocukların ve ergenlerin yaşadığı temel güçlükler arasında en yoğun olanı kişilerle ilişkiler ve sosyal yeterlilik alanındadır (Gresham, 1997). Çocukluk ve ergenlik döneminde geliştirilmeyen sosyal yeterlilikler, kişinin hayatı boyunca kazanacağı başarı ve düzenlemelerine etki eder. Sosyal yeterlilik hem akran ilişkilerini hem de akademik başarıyı olumlu yönde etkiler (Asher & Taylor, 1981; akt. Yüksel, 2009).

2.5.2 Olumsuz sosyal davranışlar. Uygun sosyalleşmeyi engelleyip olumsuz sosyal tepkilerin çıkmasına neden olan (yaşlılarıyla anlaşamayıp onları reddetme) davranışlar olumsuz sosyal davranışlar olarak tanımlanmıştır (Merrell, 1993).

2.5.3 Sosyal uyum. Öğrencilerin okul arkadaşları ve öğretmenleri ile kurdukları ilişkiler de sosyal uyumdur. Sosyal beceri düzeyleri yüksek olan öğrenciler çevresine uyum sağlar, iyi iletişim kurar ve çatışmalardan uzak durur (Brodski,2007; Church, Gottschalk ve Leddy,2003; Matson ve Ollendick, 1998). Gelişim psikolojine göre insanların ilkökul yıllarında, diğer insanlarla tanışması, beraberinde o insanlarla iyi ilişkiler kurması ve geçinmesi için sosyal becerilere ihtiyacı vardır (Yüksel, 2009).

İnsanların ev, okul ve çalışma alanları gibi doğal çevrelerinde diğer insanlarla başarılı etkileşimde bulunması yeteneği sosyal beceridir (Bacanlı, 1999a)

Gagne'nin Ayrımsal Üstün Zekâ ve Üstün Yetenek Kuramı (Differentiated Model of Giftedness and Talent, DMGT)'ye göre entelektüel, sosyo-duyuşsal, yaratıcı ve duyuşsal-motor olmak üzere dört yetenek alanı vardır. Bunlardan sosyo-duyuşsal yetenek, öğrencilerin gün içerisinde öğretmenleri, aileleri ve akranları ile etkileşimde kullandıkları sosyal beceriler olarak tanımlanır (Gagne, 2000; akt. Yüksel, 2009).

2.6. Üstün zekâlı ve yetenekli çocuklarda internet kullanımı ve bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiler

2.6.1 Üstün zekâlı ve yetenekli çocukların davranış problemleri. Üstün zekâlı çocuklarda davranış problemleri ortaya çıkabilir ve bu olumsuzlukları kontrol etmek zordur (Markusic, 2012; Özbay, 2013). Malone (1981) insanların neden oyun oynadıkları konusunda yaptığı araştırmalar sonucunda “meydan okuma” , “kontrol” , “düşsel ortamlar yaratma” ve “merak” gibi etkenlere bağlamıştır. Bu etkenler üstün zekâlı ve yetenekli çocukların tabiatında görülen özelliklerdendir (akt. Sucu, 2012).

Üstün zekâlı ve yetenekli bireylerde bilgisayar oyun bağımlılığı ve internet kullanımının yaratabileceği sorunları ele almak için öncelikle üstün Zekâlı bireylerde görülen bazı davranışsal sorunları araştırdığımızda;

Üstün zekâlı çocuklar, hayal kırıklığı, engellenmişlik ve dışlanmışlık gibi hisleri yaşıtlarına göre daha yoğun hissedebilir ve iletişimsizlik, içe kapanma, öfke, sıkıntı, isteklendirme düşüklüğü, uyku ve iştahsızlık, hiç bir şeyden memnun olmama gibi olumsuzluklar yaşanabilir (Sayı, 2013).

Üstün zekâlı çocuklar meraklıdır. Üstün zekâlı çocuklar yaşadıkları dünyayı merak ederler, herhangi bir konuda sonuca ulaşmak için zor ve karmaşık yollara başvurmadan çekinmezler. Üstün zekâlı çocukların yüksek merak duygularından kaynaklanan aşırı sabırsız bir yapıya sahiptirler (Markusic, 2012). Bu yüksek merak duygusu, bilgisayar oyunlarını bitirene kadar başından kalkmamasına ve zamanının çoğunu bilgisayar karşısında geçirmesine sebep olabilir.

Üstün zekâlı çocuklar bir konu hakkında yoğun bir şekilde odaklanıp, o konuda ayrıntılara daha fazla zaman ayırabilirler. Bu özellikleri sorumluluklarında zaman sorunu yaşayıp hayal kırıklığına uğramalarına sebep olabilir (Özbay, 2013). Üstün zekâlı çocuklar bazı şartlarda yalnız çalışmayı tercih ettikleri için sosyalleşmeleri zorlaşabilir (Eddles-Hirsch, Vialle, McCormick & Rogers, 2012). Bu nedenle internet kullanımı ve bilgisayar oyunları, üstün zekâlı çocukların asosyal olmasına neden olabilir. Ayrıca kontrolsüz kullanılan internet ve bilgisayar oyunları üstün zekâlı ve yetenekli çocukların zamanlama sorunu yaşamalarına ve boş vakitlerinin tamamını sanal ortamlarda geçirmelerine neden olabilir.

Üstün zekâlı çocuklar mükemmeliyetçidir (Webb, 1993; Pfeiffer & Stocking, 2000; Porter, 2005). Üstün yetenekli öğrenciler gerçek olamayacak kadar yüksek beklentiler oluşturabilirler. Üstün zekâlı çocuklar mükemmeliyetçi yapılarından dolayı, kendilerinden bekledikleri standartlarını akranlarından da beklerler. Bu sebeple genelde kendinden yaşça büyük ve benzer seviyedeki kişilerle arkadaşlık kurarlar (Bencik ve Metin, 2006). Üstün zekâlı çocuklar ve akranları arasında bilişsel gelişim farklılığından dolayı anlaşılama ve dışlanma durumu görülebilir. Üstün yetenekli çocukların aşırı eleştirel yapısı da davranışsal ve duygusal sorunlarla kendi yaşlılarını reddetmesi durumu oluşturabilir (Webb, 1993). Bu sebeple üstün zekâlı ve yetenekli çocuklar sanal ortamda hiç tanımadıkları insanlarla arkadaşlık kurabilir ve gerçek arkadaşlık kurmada sorun yaşayabilirler.

Üstün zekâlı çocuklar aşırı duyarlıdır ve aşırı duyarlı oldukları için gelecek, aile, başkaları ile ilişkiler gibi konularda korku ve kaygı yaşayabilirler (Özbay, 2013). Üstün zekâlı çocuklarda görülen aşırı duyarlılık yüzünden, sosyal yaşantıdan uzaklaşabilirler. Şiddet içeren bilgisayar oyunları, üstün zekâlı çocukların aşırı duyarlılığını olumsuz yönde etkileyebilir. Üstün zekâlı ve yetenekli çocukların fark edilmesi ve yetiştirilmeleri için uygun şartlar oluşturulması tüm insanlık için oldukça önemlidir. Bu öğrencilerin birinin bile eğitim kapsamı haricinde kalması yaşadığımız toplum için çok büyük bir kayıp olacaktır (Ataman, 2009). Bu sebeple üstün zekâlı ve yetenekli öğrencilerin davranış sorunlarının nedenleri araştırılıp çözüm odaklı çalışmalara önem ve öncelik verilmelidir.

2.6.2 Üstün zekâlı ve yetenekli çocuklarda sosyal uyumlar ve iletişim.

Üstün zekâlı ve yetenekli öğrencilerin sosyal ve duygusal deneyimleri içsel ve dışsal faktörlere bağlıdır. Üstün zekâlı ve yetenekli çocuklar, dış çevreyle iletişim halinde bulundukça farklılıklarına karşı tutum ve buldukları sosyal ortam gibi etkenler de sosyal ve duygusal yaşanmışlıklarını etkilemektedir (Schmitz & Galbraith, 1991)

Üstün zekâlı ve yetenekli çocukların duygusal açıklıkları normal zekaya sahip akranlarına göre daha yoğundur. Üstün zekâlı çocukların çoğunun yaşamlarına en çok etki eden kişilerin özelliklerini; Kendilerini gerçekten seven insanlar, duygularını kabul edenler, üstün zekâlı ve yetenekli çocuklara zaman ayıranlar, sadece başarılarını değil gayretli olmalarına da destek verenler, bilmenin önemli olduğuna inanmış olanlar, çocuklara kendilerine inanmaları için yardım eden insanlar, daima hayallerini gerçekleştirmek için onlara cesaret veren insanlar, iletişime geçtiklerinde dikkatlerini çocuklara odaklaştıran insanlar olarak sıralamışlardır (Strip & Hirsch, 2000). Bu davranışlar bütün çocuklar için gerekli olsa da üstün zekâlı ve yetenekli çocukların gelişimleri için büyük öneme sahiptir.

Gross (1998)'a göre, üstün zekâlı ve yetenekli çocuklar çevreleriyle iletişime girdiklerinde farklı algılanmalarının sonucunda yanlış anlaşılmalara yaşanabilir. Örnek verecek olursak fazla enerjik olmalarından dolayı hiperaktif, kararlarında ısrarcı olmalarından dolayı inatçı, sorgulayan yapılarından dolayı asi, fazlasıyla duyarlı olmalarından dolayı da olgunlaşmamış şeklinde nitelendirilebilirler (akt. Piechowski, 2009).

Üstün zekâlı ve yetenekli çocukların öğretmenleri de genellikle şu durumlardan çekinirler (Strip&Hirsch, 2000);

- Üstün zekâlı ve yetenekli öğrencilerin kendilerinden çok bilgi birikimine sahip olmasına ve bu durumun öğretmeni küçük düşürmesi,
- Üstün zekâlı ve yetenekli öğrencinin ebeveynlerinin beklentilerinin fazla olması,
- Üstün zekâlı ve yetenekli öğrencilerin tüm okul vaktini alıp fazladan iş yükü getirmesi,
- Üstün zekâlı ve yetenekli çocukların beklentilerini karşılayamama durumunun yaşanması gibi olaylar meydana gelebilir.

Üstün zekâlı ve yetenekli çocukların öğretmenleri böyle korkulara sahipken, çocukların da; garip hissettikleri için sevilmeme korkusu, akademik alanda her zaman başarılı olma korkusu, çevrelerinin düşündüğünden daha az zeki olma korkusu gibi kendi içsel korkuları vardır (Strip & Hirsch, 2000). Bu korkular üstün zekâlı ve yetenekli çocukların, sosyal çevreleri ile iletişimlerini ve sosyal uyumlarını zorlaştırabilmektedir.

İnsanoğlu toplumsal bir varlıktır ve hayatının vazgeçilmez bir boyutu iletişim kurmaktır (Bilen, 1994). İletişim kurmanın temeli duygu ve düşünce alışverişidir (Cüceloğlu, 1993). Sağlıklı iletişim için alıcı ve kaynak birbirine karşı güven duymalıdır. İnsanların iletişim içerisinde benimsemeleri gereken; iletişime geçen her insanın kendine özgü nitelikleriyle değerli olduğunu kabul etmesi, bireylerin kendilerini oldukları gibi göstermeleri, duyguları, düşünceleri ve hareketlerinin tutarlılık göstermesi, bireylerin karşılıklı empati yapabilmesi gibi ilkeler bulunmaktadır (Cüceloğlu, 2002).

2.6.3 Üstün zekâlı ve yetenekli çocuklarda oyun kavramı. Üstün zekâlı ve yetenekli çocuklar küçük yaşlardan itibaren oyunları kurallarına göre oynanması gerektiğini normal zekâyaya sahip yaşlıtlarına oranla daha erken öğrenirler. Üstün zekâlı ve yetenekli çocukların oyun etkinliklerine katılma oranı normal çocuklar kadardır (Morelock & Morrison, 1999).

Fakat oyun ilgileri ve hareketleri daha gelişmiş olduğundan kendi akran gruplarını karmaşık bir yolla yapılandırmaya çalışabilirler (Webb, 1993). Akranlarının oynadıkları oyuna ilgilerini kaybetmesi durumunun, oyunun karmaşık yapısının zorluğundan değil, kendilerinin dışlanması olarak düşünebilirler (Porter, 1999). Witty ve Lehman (1927) yaptıkları çalışmalarda üstün zekâlı ve yetenekli çocukların oyun esnasında yaşlıtlarına göre daha çok yalnız olmayı seçtiklerini ve şiddetli fiziksel oyunlardan sakındıklarını gözlemlemişlerdir.

Üstün zekâlı ve yetenekli çocukların içsel dünyaları çok zengindir (Silverman, 1983). Hayal güçlerinin zengin olması sayesinde kavramları görselleştirmeleri kolaydır. Zengin içsel dünyaları, hayal ve gerçek arasındaki farklılığı kaldırabilirler. Bu sebeple üstün zekâlı ve yetenekli çocukların hayali arkadaşları olması çok görülmektedir (Piechowski, 1999).

Bölüm 3

Yöntem

3.1 Araştırma Modeli

3.1 Araştırma Modeli

Bu çalışma, 2017-2018 eğitim öğretim yılında İstanbul ilinde yer alan ve üstün zekâlı ve yetenekli tanısı almış ve bu tanıyla beraber, çeşitli atölyelerde zenginleştirilmiş eğitim gören 8-12 yaş aralığındaki çocukları ve öğretmenlerini kapsamaktadır. Okul sosyal davranışlarının, bilgisayar oyunu ve internet kullanımı düzeyine göre değişip değişmediğini araştırmak amacıyla yapılan bu çalışmada nicel araştırma yöntemleri içerisinde ilişkisel tarama yöntemi kullanılmıştır. Karasar (1999) ilişkisel tarama modelini, iki veya daha fazla değişken arasındaki birlikte değişimin varlığını ve bu değişimin derecesini belirlemeyi amaçlayan bir modeldir şeklinde belirtmektedir. İlişkisel tarama modelinin bir alt boyutu olan korelasyon araştırmaları; değişkenler arasındaki ilişkileri belirlemek ve muhtemel sonuçları tahmin etmek için kullanılan, en az iki değişkenin arasındaki ilişki düzeyini istatistiksel testlerle ölçen, ilişkinin düzeyini korelasyon testleri (ayrı ayrı değişkenlerin birlikte tutarlı bir değişim gösterip göstermediğinin saptanması) ile belirleyen bir araştırma yöntemidir (Büyüköztürk, Kılıç, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2012).

Çalışmanın örnekleminde bulunan öğrencilere internet ve bilgisayar oyun kullanım ölçeği, öğretmenlerine de okul sosyal davranış ölçeği uygulanmıştır. Öğrenciler ve öğretmenler araştırmayla ilgili bilgilendirilmiş, gönüllü katılım sağlanmaya çalışılmıştır. Araştırma verileri SPSS 21 programıyla yüzde ve frekans analizleri, bağımsız gruplar t-testi ve varyans analizi ve pearson korelasyon testleri kullanılarak çözümlenmiştir. Analiz sürecinde verilere, değişkenlere bağlı aritmetik ortalama, çarpıklık ve basıklık katsayıları, standart sapma, bağımsız örneklem t-testi, tek yönlü varyans analizleri (ANOVA) testleri ve pearson korelasyon analizleri uygulanmıştır.

3.2 Araştırma Evreni ve Katılımcılar

Bu çalışma evrenini, 2018-2019 eğitim öğretim yılı içerisinde İstanbul ilinde ikamet eden ve üstün zekâlı ve yetenekli tanısı almış çocuklar ve onların öğretmenleri oluşturmaktadır. Katılımcılarını ise 2017-2018 eğitim öğretim yılı içerisinde İstanbul ilinde ikamet eden, 8-12 yaş grubunda, üç farklı zenginleştirme kursunda eğitim gören 157 üstün zekâlı ve yetenekli tanısı almış öğrenci ve onların 16 öğretmeni oluşturmaktadır.

3.2.1 İstanbul Aydın Üniversitesi Çocuk Üniversitesi Üstün Zekâlılar Kış Okulu Programı. Avrupa Çocuk Üniversiteleri Birliği'nin bir üyesi olan İstanbul Aydın Üniversitesi Çocuk Üniversitesi 2013 yılında Dr. Öğretim Üyesi Ayşin KAPLAN SAYI tarafından kurulmuş ve çocukları erken yaşta üniversite ile tanıştırmak, onlarda eleştirel düşünme, yaratıcılık gibi üst düzey düşünme becerilerinin geliştirilmesini amaçlamaktadır. Çocuk Üniversitesi bünyesinde eğitmenlere, çocuklara ve ailelere eğitim verilmektedir.

Cumartesi günleri zenginleştirilmiş eğitim veren program kış ve yaz okulu şeklinde devam etmektedir. Avrupa Çocuk Üniversiteleri Birliği tarafından düzenlenen yurtdışı tüm kongrelere ve faaliyetlerine katılım gösteren Çocuk Üniversitesinde kullanılan zenginleştirme programı birçok Avrupa ve Amerika uygulamalı farklı program ve yöntemlerin incelenmesi sonucu ortaya çıkmıştır. Zenginleştirilmiş eğitim dört basamaktan oluşmaktadır. Öğrenciler İlk basamakta her dönem altı, toplamda en az sekiz atölye programına dâhil edilmektedir. İkinci basamakta çocukların kendi ihtiyaçlarına yönelik, iletişim ve çalışma becerileri-sorumluluk içeren psikolojik ve teknik yönlendirmeler yapılmaktadır. Üçüncü basamakta çocukların ilgisi ve potansiyelleri belirlenmektedir. Dördüncü basamakta ise çocukların ilgi ve potansiyellerine uygun derinlemesine zenginleştirilmiş eğitim programları verilmektedir. Üstün zekâlı ve yetenekli öğrencilerin zenginleştirilmiş eğitim almasını, içerisinde yaşadıkları toplum tarafından kabul görmesi ve desteklenmesini hedefleyen İstanbul Aydın Üniversitesi Çocuk Üniversitesi programları her dönem açılmaktadır.

3.2.2 ABAKA Düşünce Atölyesi Üstün Zekâlılar Eğitimi. ABAKA düşünce atölyesi 16 yıl önce Ermeni toplumu tarafından zihinsel ve bedensel engelli

çocukların rehabilite edilip yaşama uyum sağlaması adına ZİBEÇ adıyla kurulan bir merkezdir. ZİBEÇ başkanlığını ilk olarak Sinayir Yıldız, üstün zekâlı ve yetenekli çocukların da özel eğitime dâhil olması adına girişimlerde bulunmuştur. Bu girişimler kurumsallaşamamasına rağmen üstün zekâlı ve yetenekli çocukların aileleri tarafından sahiplenilmiştir. Eğitimler alanlarında uzman akademisyenler ve öğretmenlerin desteğiyle yürütülmektedir. ABAKA düşünce atölyesine dâhil olmak için, 14 Ermeni ilkokulunda okuyan 1. Sınıfa giden çocuklar, ABAKA tarafından organize edilen ve iki oturumdan oluşan sınavlara katılmaktadır. 2, 3, 4, 5. Sınıfa devam eden üstün zekâlı ve yetenekli çocukları kapsayan atölye çalışmalarının bütün giderlerini üstün zekâlı ve yetenekli çocukların aileleri tarafından karşılanmaktadır. ABAKA düşünce atölyesinden sadece cemaat okullarına giden öğrenciler değil özel okullarda eğitimine devam eden öğrenciler de yararlanabilmektedir.

3.2.3 Bahçeşehir Koleji Üstün Potansiyelliler Eğitimi. Üstün zekâlı ve yetenekli çocuklar için geliştirilen UP programı ilk olarak 2015 yılında Bahçeşehir Üniversitesinin ve Bahçeşehir Okullarının birlikte çalışmasıyla 19 Bahçeşehir okulunda uygulanmaya başlanmıştır. Bu eğitimin amacı Bahçeşehir Okullarında okuyan ve üstün zekalı ve yetenekli tanısı alan 1,2,3,4,5 ve 6. Sınıfa devam eden öğrencilere özel eğitim vermektir. Bu eğitimler eğitim- öğretim olmadığı cumartesi günleri saat 10:00 ile 12:30 arasında günde üç farklı atölye şeklinde yürütülmektedir. 3'er saatlik programlarda; 1. Sınıf ve 4. Sınıfa kadar olan öğrenciler için ileri düşünme teknikleri, yaratıcı düşünme ve etkin iletişim dersleri verilmektedir. 5. Sınıf öğrencileri yaratıcı dizayn, future problem solving ve ileri düşünme teknikleri eğitimleri alırken, 6. Sınıfa devam eden öğrenciler yaratıcı dizayn dersleri yerine stratejik düşünme programı görmektedirler. Bir yıllık eğitim- öğretim yılı 20 haftalık eğitim programını kapsamaktadır. Eğitimler alanında eğitim görmüş ve gönüllü öğretmenler tarafından yürütülmektedir.

3.3 Verilerin Toplanması

Araştırma kapsamında öğrencilere uygulanan Bilgisayar Oyun Oynama Düzeyi Ölçeği uygulanmıştır. Ayrıca tanılanmış öğrencilerin öğretmenlerine de öğrencilerin okul sosyal davranışlarını ölçmek adına öğrenci okul sosyal davranış ölçeği (OSDÖ) uygulanmıştır.

Öğrencilerle öncelikle bilgisayar oyunları ve internet kullanımları hakkında sözlü sohbet edilmiş ve araştırmanın nedeni ve önemi hakkında bilgi verilmiştir. Kullanılan ölçeklerdeki soruları içtenlikle yanıtlamaları söylenmiştir. Bu araştırmaya tamamen gönüllü katılmalarına özen gösterilmiş ve kimlik bilgilerinin kullanılmayacağı söylenmiştir.

Öğrencilerin dâhil oldukları üstün zekâlı ve yetenekliler eğitimi sırasında yapılan “çocuklar ve ergenler için bilgisayar bağımlılığı ölçeği” uygulama zamanı, her öğrenci için farklılık gösterse de ortalama 25 dakika sürmüştür. Öğretmenlerin dâhil oldukları “okul sosyal davranış ölçeği” uygulama zamanı her bir öğretmen için farklılık gösterse de ortalama 25 dakika sürmüştür.

3.4 Veri Kaynakları

Bu araştırma içerisinde yer alan öğrenciler, kabul gördükleri üstün zekâlı ve yetenekli eğitim programlarına kabulleri için WISC-R testinden geçip üstün zekâlı ve yetenekli tanısını almış olup, çalışma içerisinde bilgisayar oyunları ve internet bağımlılıklarının ölçülmesi için Bilgisayar Oyun Oynama Düzeyi Ölçeği cevaplamışlardır. Eğitim veren öğretmenler de üstün zekâlı ve yetenekli öğrencileri için Okul Sosyal Davranış Ölçekleri veri toplama araçları olarak kullanılmıştır.

3.5 Veri Toplama Araçları

Bu çalışmada, Bilgisayar Oyun Oynama Düzeyi Ölçeği ve bu çocukların öğretmenleri için de Okul Sosyal Davranış Ölçeği'nin detayları aşağıda verilmektedir

3.5.1. WISC-R Zekâ Ölçeği. Çocukların zekâ düzeylerini belirlemek adına geliştirilmiş olan Wechsler ölçeklerinden olan WISC-R ölçeği, 1995 yılında Savaşır ve Şahin tarafından dilimize Çocuklar İçin zekâ Düzeyi Ölçeği adında uyarlanmıştır.

Bu ölçekle 6-16 yaş aralığındaki çocuklar ortalama 60-70 dakikalık uygulama sürecinden geçmektedir. Ölçek iki bölümden oluşmaktadır. Bu bölümler performans ve sözel bölümlerdir. Altı alt testten oluşan sözel bölümde öğrencilerin kelime dağarcığı, benzerlik, genel bilgi, yargılama, aritmetik ve sayı dizisi potansiyelleri ölçülmektedir. Yine altı alt testten oluşan performans bölümünde ise küplerle desen, şifre ve labirentler, resim düzenleme, parça birleştirme, resim tamamlama

bölmelerinden oluşmaktadır (İlter, 2015). Her üç programa katılan öğrencilerden WISC-R'dan 130 ve üzeri puan alması beklenmektedir. Bu puanı alan öğrenciler çalışmamızda üstün zekâlı ve yetenekli öğrenci olarak kabul edilmiştir.

WISC-R ölçeğinin uzman psikologlar tarafından yapılması sonucu üstün zekâlı ve yetenekli tanısı alan öğrenciler, bu ölçek sonucuyla atölye- eğitim çalışmalarına dâhil olmaktadır ve çalışmamız bu öğrencilerle yürütülmüştür.

3.5.2.Çocuklar ve Ergenler İçin Bilgisayar Oyunu Oynama Düzeyi Ölçeği.

Bu çalışmada 2011 yılında Ayas, Çakır ve Horzum tarafından geliştirilen Bilgisayar Oyunu Oynama Düzeyi Ölçeği kullanılmıştır. Bu ölçek içerisinde bilgisayar, oyun ve internet bağımlılığının ölçülmesi hedeflenmiştir.

Bu ölçek 54 maddelik bilişsel, duyuşsal ve psikomotor ifadeleri bulunduran 5li likert tipi dereceleme ile yanıtlanan bir ölçektir. Ölçeğin tamamında bilgisayar bağımlılığını ölçmek için çalışmalar yapılmıştır. Geçerlilik ve güvenilirlik araştırmalarında ölçek iki faktörlü hale gelmiştir. Öncelikle 54 maddelik ölçeğe alt ve üst %27 t-testi analizi yapılarak madde ayırt ediciliklerine, yapı geçerliliği için ise faktör analizine bakılmış, geçerlik ve güvenilirlik için Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayıları hesaplanmıştır (Ayas, Çakır & Horzum, 2011).

Ölçeğin ilk alt faktörü 28 faktörlü internet bağımlılığıdır. İnternet bağımlılığı alt boyutunun yük değerleri .512-.795 arasında değişmektedir ve ölçek varyansının %29.49'unu açıklamaktadır. İkinci alt faktör 26 faktörlü bilgisayar oyun bağımlılığı olarak adlandırılmıştır. Bilgisayar oyun bağımlılığı alt boyutunun yük değerleri .424-.788 arasında değişmektedir ve ölçek varyansının %19.13'ünü açıklamaktadır. 54 maddelik ölçek, varyansın %48.62'sini açıklamaktadır. 54 maddelik 2 alt boyutlu ölçeğin de geçerlilik ve güvenilirlik çalışmaları yapılmıştır. Ölçeğin güvenilirliğinde birinci faktörün iç tutarlılık katsayısı .96, ikinci faktörün iç tutarlılık katsayısı .95 olarak bulunmuş ve toplam iç tutarlılık katsayısı .95 olarak hesaplanmıştır. Maddelerin hepsi bilgisayar bağımlılığı için olumlu maddelerdir. Ölçekten en fazla 270 puan alınabilmekte ve toplam cevaplama süresi 25 dakika olarak saptanmıştır (Ayas, Çakır & Horzum, 2011).

3.5.3. OSDÖ Okul Sosyal Davranış Ölçekleri. Bu çalışmada, 1993 yılında Kenneth W.Merrell'n tarafından geliştirilen, Müge YUKAY-YÜKSEL tarafından Türkçeye uyarlama çalışması yapılan Okul Sosyal Davranış Ölçeği (OSDÖ) kullanılmıştır.

Okul Sosyal Davranış Ölçekleri (OSDÖ) okul öncesi ve ilköğretim dönemindeki öğrencilerin sosyal becerilerini değerlendirmek adına beşli Likert modeline uygun biçimde geliştirilmiştir. Ölçeğin amacı öğrencilerin sosyal ve akademik ortamlarındaki davranışlarını öğretmenlerinin gözlemiyle derecelendirilmesidir. Ölçekler sosyal beceri kategorisindeki tüm alt alanları kapsamaktadır ve bu ölçekler alt ölçekler bazında da kullanılmaya elverişlidir.

Ölçek, sosyal yeterlilik ve olumsuz sosyal davranışlar adı altında altı alt boyut inceleyen iki formdan oluşan ve beşli likert modeline uygun altmış beş maddeden oluşmaktadır (EK). A formu: Sosyal Yeterlilik Ölçeğinde; Kişilerarası ilişkiler (interpersonal skills) (on dört madde), Öz denetim becerisi (Self-management skill), Akademik Beceriler (Academic skills) yer alır. B formu: Olumsuz Sosyal Davranış Ölçeğinde; Saldırgan-Sinirli (Hostile/irritable behaviors), Antisosyal-Agresif (Antisocial/aggressive behaviors) ve Yıkıcı-Talepkar (Demanding/disruptive behaviors) olmak üzere 33 madde bulunmaktadır (Yüksel, 2012).

Dilsel eşdeğerlilik incelemesi sonucunda ölçeklerin orijinal ve uyarlanan formu, puanları arasındaki korelasyon kat sayılarının “Sosyal Yeterlilik Ölçeği” için $r = .97$ ve $r = .62$, “Olumsuz Sosyal Davranışlar Ölçeği” için $r = .88$ ve $r = .62$ arasında değiştiği ve $p < .001$ düzeyinde anlamlı olduğu görülmüştür. Buna göre ölçek maddeleri Türkçe çevirisinin orijinal maddelerle eşdeğer olduğu bulunmuştur.

Ölçeklerin madde toplam, madde kalan analizleri sonucunda OSDÖ'nün “Sosyal Yeterlilik Ölçeği” korelasyon katsayısı $r = .88$ ve $r = .44$ arasında değiştiği, Olumsuz Sosyal Davranış Ölçeği korelasyon katsayısının $r = .92$ ve $r = .48$ arasında değiştiği tespit edilmiştir. Alt-üst grup karşılaştırılmasıyla ilgili t Testi sonuçlarıyla birlikte maddelerin ayırt edici gücünün yeterli olduğu ve orijinal forma benzerlik gösterdiği tespit edilmiştir (Yüksel, 2012).

Geçerlilik analizi için, yapı ve ölçüt geçerliliği yapılmıştır. Doğrulamalı faktör analizi sonucu ulaşılan faktör yük değerlerinden çok sayıdaki madde (>.030) istenilen düzeyde elde edilmiştir. Bu değerlere göre OSDÖ'nün orijinal faktör yapısını kısmen sağlaması demektir. Ölçeklerin ölçüt geçerliliği için yapılan çalışmalarda OSDÖ ve "Matson Çocuklarda Sosyal Beceri Ölçeği" puanları arasında $r=.21$ ve $r=.44$ arasında değişen bir ilişki tespit edilmiştir (Yüksel, 2012).

OSDÖ'nün iç tutarlılığı, iki ölçek ve alt boyutları için ayrı hesaplanmış ve sonuçlar $p<.001$ düzeyinde anlamlı bulunmuştur. Alt ölçeklerden elde edilen Cronbach α , Spearman Brown, Guttman Split Half güvenilirlik katsayıları $r=.98$ ve $r=.91$ arasında değişmektedir. Test tekrar test yöntemi için yapılan uygulamalardan elde edilen veriler arasında $p<.001$ düzeyinde yüksek bir ilişki tespit edilmiştir. Alt ölçeklerin her birinden elde edilen ilişki kat sayıları $r=.83$ ve $r=.100$ arasında değişmektedir. Bu sonuçlara göre OSDÖ'nün güçlü bir güvenilirliğe sahip olduğu bulunmuştur (Yüksel, 2012).

Türkçeye kazandırılmış olan Okul Sosyal Davranış Ölçekleri, ilköğretimin birinci ve ikinci kademesinde okuyan çocukların sosyal becerilerinin seviyelerini değerlendirmede kullanılabilecek düzeyde geçerli ve güçlü güvenilirliğe sahip olduğu saptanmıştır.

3.6 Veri Analiz İşlemleri

Araştırma kapsamında çocuklar ve ergenler için internet ve bilgisayar oyunu kullanım ölçeği, çocukların öğretmenleri için ise okul sosyal davranış ölçeği kullanılmıştır. Ölçek verileri kodlanmadan önce tek tek kontrol edilmiştir. Ölçek yanıtları bilgisayar ortamına aktarılmış ve araştırma amacı yönünde çözümlenmiştir. Verilerin gereken istatistiksel çözümleri için SPSS 21.0 versiyonu kullanılmıştır.

3.7 Sınırlılıklar

1. Bu araştırma 2017-2018 öğretim yılı ile,
2. İstanbul ilinde üstün zekâlı ve yetenekli tanısı almış öğrencilere verilen zenginleştirilmiş eğitim alan üstün zekâlı ve yetenekli öğrenciler ve onların öğretmenleri ile,

3. Bilgisayar Oyun Oynama Düzeyi Ölçeđi ve Okul Sosyal Davranış Ölçeđi'nin ölçtükleri niteliklerle sınırlıdır.

3.8 Sayıtlar

Araştırmada kullanılan ölçme araçlarına öğrencilerin ve öğretmenlerin doğru ve samimi cevap verdikleri varsayılmaktadır.



Bölüm 4

Bulgular

Bu araştırmanın amacı, bilgisayar oyunu ve internet bağımlılığının üstün zekâlı ve yetenekli öğrencilerin okul sosyal davranışlarına etkilerini araştırmaktır.

4.1 Üstün Zekâlı ve Yetenekli Öğrencilerin Cinsiyet, Yaş, Sınıf Değişkenlerine Göre Frekans Yüzde Değer Bulguları

4.1.1 Üstün Zekâlı ve Yetenekli Öğrencilerin Cinsiyet Değişkenlerine Göre Frekans Yüzde Değer Bulguları. Ölçeğe katılan üstün zekâlı ve yetenekli çocukların cinsiyet değişkenleri için hesaplanmış frekans yüzde değerleri aşağıdaki Tablo 1 de verilmiştir.

Tablo 1

Üstün Zekâlı ve Yetenekli Öğrencilerin Cinsiyet Değişkeni İçin Frekans ve Yüzde Değerleri

Gruplar	<i>f</i>	%
Erkek	101	64.3
Kız	56	35.7
Toplam	157	100

Tablo 1’de görüldüğü gibi üstün zekâlı ve yetenekli 157 öğrencinin 101 tanesi erkek öğrenci, 56 tanesi kız öğrencidir. Erkek öğrenciler evrenin %64.3 ünü oluştururken, kız öğrenciler %35.7 sini oluşturmaktadır.

4.1.2 Üstün Zekâlı ve Yetenekli Öğrencilerin Sınıf Değişkenlerine Göre Frekans Yüzde Değer Bulguları. Ölçeğe katılan üstün zekâlı ve yetenekli öğrencilerin sınıf değişkeni için frekans yüzde değerleri aşağıdaki Tablo 2 de verilmiştir.

Tablo 2

Sınıf Değişkeni İçin Frekans ve Yüzde Değerleri:

Gruplar	<i>f</i>	%
2. sınıf	51	32.5
3. sınıf	40	58.0
4. sınıf	51	90.4
5. sınıf	15	100
Toplam	157	

Tablo 2’de görüldüğü gibi üstün zekâlı 157 öğrencinin 51 tanesi 2.sınıf, 40 tanesi 3. Sınıf, 51 tanesi 4. Sınıf, 15 tanesi 5. Sınıf öğrencisidir.

4.1.3 Üstün Zekâlı ve Yetenekli Öğrencilerin Yaş Değişkenlerine Göre Frekans Yüzde Değer Bulguları. Ölçeğe katılan üstün zekâlı ve yetenekli öğrencilerin yaş değişkeni için frekans yüzde değerleri aşağıdaki Tablo 3 de verilmiştir.

Tablo 3

Yaş Değişkeni İçin Frekans ve Yüzde Değerleri

Gruplar	<i>f</i>	%
8 yaş	55	35.0
9 yaş	61	73.9
10 yaş ve üzeri	41	100
Toplam	157	

Tablo 3'te görüldüğü gibi üstün zekâlı 157 öğrencinin 55 tanesi 8 yaş grubu, 61 tanesi 9 yaş grubunda, 41 tanesi 10 yaş ve üzeri gruba dâhildir.

4.2. Kullanılan Ölçeklerin Alt Boyutlarına ve Toplam Puanlarına Ait Aritmetik Ortalama, Standart Sapma ve Standart Hata Değerleri

Okul Sosyal Davranış Ölçeği Alt Boyutlarına Ait Aritmetik Ortalama, Standart Sapma ve Standart Hata Değerleri

4.2.1. Okul Sosyal Davranış Ölçeği Alt Boyutlarına Ait Aritmetik Ortalama, Standart Sapma ve Standart Hata Değerleri Araştırma soruları kapsamında her bir öğrenci için hesaplanan okul sosyal davranış ve internet-bilgisayar oyun toplam puanları normallik testlerine tabi tutulmuştur. Huck (2012), verilerin normal dağılım gösterebilmeleri için çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerlerinin -1 ile +1 arasında değişmesi gerektiğini ifade etmektedir. Buna göre, okul sosyal davranış ölçeği sosyal yeterlilik alt boyutu (skewness= -.536; kurtosis=-1.0); olumsuz sosyal davranışlar alt boyutu (skewness= -1.3; kurtosis=2.0); internet kullanımı alt boyutu (skewness= -.74; kurtosis=-.88); bilgisayar oyun alt boyutu (skewness= .83; kurtosis=-.79)değerleri ile ölçeklerden elde edilen puanların normallik şartını sağladığı Tablo 4 ve Tablo 5'te ortaya konulmuştur.

Tablo 4

Okul Sosyal Davranış Ölçeği Alt Boyutlarına Ait Aritmetik Ortalama, Standart Sapma ve Standart Hata Değerleri

Boyutlar	<i>N</i>	\bar{x}	<i>ss</i>	$Sh_{\bar{x}}$
Kişiler arası ilişkiler	157	54.9	12.5	1.0
Özdeğerlendirme becerisi	157	39.4	9.6	.76
Akademik beceri	157	31.5	8.0	.64
Okul sosyal yeterlilik toplam	157	15.8	29.3	2.3
Saldırgan davranışlar	157	57.1	18.1	1.4
Antisosyal-Agresif davranışlar	157	42.5	11.2	.89
Yıkıcı-Talepkar davranışlar	157	36.7	9.9	.79
Olumsuz sosyal davranışlar Toplam	157	136.350	38.9	3.10

4.2.2 İnternet ve Bilgisayar Oyunu Kullanım Ölçeği Alt Boyutlarına Ait Aritmetik Ortalama, Standart Sapma ve Standart Hata Değerleri

Tablo 5

İnternet ve Bilgisayar Ölçeği Alt Boyutlarına Ait Aritmetik Ortalama, Standart Sapma ve Standart Hata Değerleri

Boyutlar	<i>N</i>	\bar{x}	<i>ss</i>	$Sh_{\bar{x}}$
İnternet	157	51.6	21.2	1.6
Bilgisayar oynama	157	47.5	23.6	1.8
İnternet/Bilgisayar Toplam	157	99.2	43.8	3.4

4.3. Kullanılan Ölçek Puanlarının Cinsiyet Değişkeniyle Farklılaşma Durumunu Kontrol Etmek Üzere Yapılan Bağımsız Grup t-Testi Sonuçları (İlişkisiz Grup t-Testi)

4.3.1 Okul Sosyal Davranış Ölçeği Puanlarının Cinsiyet Değişkeniyle Farklılaşma Durumunu Kontrol Etmek Üzere Yapılan Bağımsız Grup t-Testi Sonuçları (İlişkisiz Grup t-Testi)

Tablo 6

Okul sosyal Davranış Ölçeği Puanlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Bağımsız Grup t Testi Sonuçları

Altboyutlar	Gruplar	N	\bar{X}	SS	Sh $_{\bar{x}}$	T	S _d	P
Kişilerarası ilişkiler	Erkek	101	53.1	12.6	1.2	-2.367	155	.01
	Kız	56	58.0	11.9	1.6			
Özdeğerlendirme becerisi	Erkek	101	37.5	9.9	.98	-3.641	155	.00
	Kız	56	42.8	8.0	1			
Akademik beceri	Erkek	101	29.9	8.1	.8	-3.76	130	.00
	Kız	56	34.5	6.8	.9			
Okul sosyal yeterlilik toplam	Erkek	101	120.6	30.0	2.9	-3.265	129	.00
	Kız	56	135.4	25.6	3.4			
Saldırgan davranışlar	Erkek	101	51.8	20.2	2.0	-6.87	128	.00
	Kız	56	66.8	6.0	.80			
Antisosyal- Agresif davranışlar	Erkek	101	39.6	12.6	1.2	-5.96	139	.00
	Kız	56	48.0	4.6	.62			
Yıkıcı-Talepkar davranışlar	Erkek	101	33.8	10.9	1.0	-6.33	147	.00
	Kız	56	41.8	4.7	.62			

Tablo 6 (devam)

Altboyutlar	Gruplar	N	\bar{X}	SS	Sh $_{\bar{x}}$	T	S _d	P
Olumsuz sosyal davranışlar Toplam	Erkek	101	125.3	43.5	4.3	-6.59	134	.00
	Kız	56	156.6	14.6	1.9			
Okul Sosyal Davranış Ölçeği Toplam	Erkek	101	245.9	69.2	6.8	-5.52	154	.00
	Kız	56	292.1	35.2	4.7			

Tablo 6 da görüldüğü gibi Okul Sosyal Davranış Ölçeği puanlarının cinsiyet değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek üzere yapılan bağımsız grup t Testi sonucunda tüm alt boyutlarda ve toplam puanda kızlar lehine anlamlı bir fark bulunmaktadır ($p < .01$). Bu sonuçla kızların okul sosyal uyumunun erkeklerle oranla öğretmenleri tarafından daha yüksek olduğu bulunmuştur.

4.3.2 İnternet ve Bilgisayar Oyunu Kullanım Ölçeği Puanlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşıp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Bağımsız Grup t Testi Sonuçları (İlişkisiz grup t testi).

Tablo 7

Çocuk Ergen İnternet Bilgisayar Ölçeği Puanlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşıp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Bağımsız Grup t Testi Sonuçları

Altboyutlar	Gruplar	N	\bar{X}	SS	Sh $_{\bar{x}}$	t	S _d	P
İnternet kullanım	Erkek	101	56.7	23.6	2.3	5.1	152	.00
	Kız	56	42.4	11.2	1.5			
Bilgisayar oyun oynama	Erkek	101	52.1	26.5	2.6	3.9	154	.00
	Kız	56	39.3	13.9	1.8			
İnternet ve bilgisayar oyun oynama Toplam	Erkek	101	108.9	49.1	4.8	4.6	152	.00
	Kız	56	81.6	23.9	3.1			

Tablo 7’de görüldüğü üzere Bilgisayar Bağımlılık Ölçeği puanlarının cinsiyet değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek üzere yapılan bağımsız grup t Testi sonucunda tüm alt boyutlarda ve toplam puanda erkekler lehine anlamlı bir fark bulunmaktadır ($p < .01$). Buradan yola çıkılarak erkeklerin internet kullanımının ve bilgisayarda oyun oynama süresinin kızlara oranla daha fazla olduğu söylenebilir.

4.4. Kullanılan Ölçeklerin Alt Boyut ve Toplam Puanlarının Yaş Değişkenine Göre Farklılaşıp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA)

4.4.1 Okul Sosyal Davranış Ölçeği Alt Boyut ve Toplam Puanlarının Yaş Değişkenine Göre Farklılaşma durumunu Kontrol etmek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA).

Tablo 8

Okul Sosyal Davranış Ölçeği Alt Boyut ve Toplam Puanlarının Yaş Değişkenine Göre Farklılaşıp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA)

Boyut lar	Grup lar	N	\bar{x}	ss	Var. K.	KT	Sd	KO	f	P
Kişiler	8 yaş	55	53.7	12.6	Gruplar	344.9	2	172.4	1	.33
Arası	9 yaş	61	54.2	12.7558	arası					
İlişkiler	10yaş ve üzeri	41	57.2	12.2693	Gruplar içi	24406.6	154	158.4		
	Toplam	157	54.9	12.5	Toplam		156			

Tablo 8 (devam)

Boyutlar	Gruplar	N	\bar{X}	Ss	Var. K.	K T	Sd	KO	f	p
Özdeğerlendirme becerisi	8 yaş	55	39.8	877.305	Gruplar arası	55.86	2	27.9	.29	.74
	9 yaş	61	38.6	10.1	Gruplar içi	14365.8	154	93.2		
	10 yaş ve üzeri	41	39.9	10.0	Toplam	14421.7	156			
	Toplam	157	39.4	9.6						
Akademik beceri	8 yaş	55	32.0	6.9	Gruplar arası	49.8	2	24.9	.38	.68
	9 yaş	61	30.8	8.4	Gruplar içi					
	10 yaş ve üzeri	41	32.0	8.7	Toplam	10026	154	65.1		
	Toplam	157	31.5	8.0		10075	156			
Okul sosyal yeterliliklik toplam	8 yaş	55	125.6	27.0	Gruplar arası	757.2	2	378.6	.43	.64
	9 yaş	61	123.8	30.0	Gruplar içi	133627	154	867.7		
	10 yaş ve üzeri	41	129.3	30.7	Toplam	134384.3	156			
	Toplam	157	125.8	29.3						
Saldırgan davranışlar	8 yaş	55	60.5	1.448.480	Gruplar arası	1068.7	2	534.3	1.6	.19
	9 yaş	61	56.3	18.2	Gruplar içi	50084.1	154	325.3		
	10 yaş ve üzeri	41	54.0	21.6	Toplam	51152.8	156			
	Toplam	157	57.1	18.1						

Tablo 8 (devam)

Boyutlar	Gruplar	N	\bar{X}	ss	Var. K.	K T	Sd	KO	f	p
Antisosyal - Agresif davranışlar	8 yaş	55	44.3	9.7	Gruplar arası	265.3	2	132.6	1	.3
	9 yaş	61	41.9	11.1	Gruplar içi	19468.1	154	126.3		
	10 yaş ve üzeri	41	41.2	13.0	Toplam	19723.5	156			
	Toplam	157	42.6	11.2						
Yıkıcı-Talepkar davranışlar	8 yaş	55	37.1	8.4	Gruplar arası	19.4	2	9.7	.09	.90
	9 yaş	61	36.6	9.9	Gruplar içi	15573.3	154	101.1		
	10 yaş ve üzeri	41	36.2	11.9	Toplam	15592.7	156			
	Toplam	157	36.7	9.9						
Olumsuz sosyal davranışlar Toplam	8 yaş	55	142.0	32.2	Gruplar arası	2837.8	2	1418.9	.9	.3
	9 yaş	61	134.9	38.8	Gruplar içi	233559.1	154	1516.6		
	10 yaş ve üzeri	41	131.5	46.5	Toplam	236397.0	156			
	Toplam	157	136.5	38.9						
Okul Sosyal Davranış Ölçeği Toplam	8 yaş	55	267.6	50.0	Gruplar arası	2381.5	2	1190.7	.2	.7
	9 yaş	61	258.8	65.4	Gruplar içi	622861	154	4044.5		
	10 yaş ve üzeri	41	260.8	75.9	Toplam	625242.5	156			
	Toplam	157	262.4	63.3						

Tablo 8’de görüldüğü üzere okul sosyal davranış ölçeğinin alt boyutları ve toplam puanları yaş değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermemektedir.

4.4.2 İnternet ve Bilgisayar Oyunu Kullanım Ölçeği Alt Boyut ve Toplam Pualarının Yaş Değişkeniyle Farklılaşma Durumunu Kontrol Etmek Üzere Yapılan Tek Yön Varyans Analizi (ANOVA).

Tablo 9

İnternet ve Bilgisayar Oyunu Kullanım Ölçeği Puanlarının Yaş Değişkenine Göre Farklılaşp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Boyutlar	Grup Lar	N	\bar{x}	ss	Var. K.	KT	Sd	KO	f	P
İnternet	8 yaş	55	44.1	16.4	Gruplar arası	5082.7	2	2541.3	5.9	.00
	9 yaş	61	54.3	22.7						
	10 yaş ve üzeri	41	57.8	22.2	Gruplar içi	65250.3	4	423.7		
	Toplam	157	51.6	21.2	Toplam	70333.1	6			
Bilgisayar Oynama	8 yaş	55	41.6	19.6	Gruplar arası	3254.2	2	1627.1	2.9	.05
	9 yaş	61	49.3	24.9						
	10 yaş ve üzeri	41	52.8	25.4	Gruplar içi	83936.3	4	545		
	Toplam	157	47.5	23.6	Toplam	87190.5	6			
Toplam	8 yaş	55	85.8	34.6	Gruplar arası	16455.9	2	8227.9	4.4	.01
	9 yaş	61	103.6	47.7						
	10 yaş ve üzeri	41	110.6	46.7	Gruplar içi	283449.	4	1840.5		
	Toplam	157	99.2	43.8	Toplam	299905.	6			

Tablo 9’da görüldüğü üzere internet-bilgisayar oyun ölçeğinin alt boyutları ve toplam puanları yaş değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermektedir. Bu farklılığın hangi grup lehine olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Post-hoc Scheffe testi sonuçları aşağıda sunulmaktadır;

Tablo 10

İnternet Kullanım Ölçeği Puanlarının Yaş Değişkenine Göre Hangi Gruplar Arasında Farklılaştığını Belirlemek Üzere Yapılan Scheffe Testi Sonuçları

Gruplar (i)	Gruplar (j)	$\bar{x}_i - \bar{x}_j$	$Sh_{\bar{x}}$	<i>p</i>
8 yaş	9 yaş	-10.1	3.8	.03
	10 yaş ve üzeri	-13.6	4.2	.00
9 yaş	8 yaş	10.1	3.8	.03
	10 yaş ve üzeri	-3.4	4.1	.70
10 yaş ve üzeri	8 yaş	13.6	4.2	.00
	9 yaş	3.4	4.1	.07

Tablo 10'da görüldüğü üzere internet kullanımı puanları yaşla birlikte artmaktadır. Buna göre 9 yaş grubu öğrenciler $p < .05$ düzeyinde; 10 yaş ve üzeri grup çocuklar ise $p < .01$ düzeyinde olup, 8 yaş grubu çocuklardan anlamlı biçimde daha fazla internet kullanmaktadır.

Tablo 11

Bilgisayar Oyunu Kullanım Ölçeği Puanlarının Yaş Değişkenine Göre Hangi Gruplar Arasında Farklılaştığını Belirlemek Üzere Yapılan Scheffe Testi Sonuçları

Gruplar (i)	Gruplar (j)	$\bar{x}_i - \bar{x}_j$	$Sh_{\bar{x}}$	<i>p</i>
8 yaş	9 yaş	-7.7	4.3	.21
	10 yaş ve üzeri	-11.1	4.8	.07

Tablo 11 (devam)

Gruplar (i)	Gruplar (j)	$\bar{x}_i - \bar{x}_j$	$Sh_{\bar{x}}$	p
9 yaş	8 yaş	7.7	4.3	.21
	10 yaş ve üzeri	-3.4	4.7	.76
10 yaş ve üzeri	8 yaş	11.1	4.8	.07
	9 yaş	3.4	4.7	.76

Tablo 11’de görüldüğü üzere bilgisayar oyun kullanımı puanları ile yaş alt grupları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır. ($p > .05$)

Tablo 12.

İnternet ve Bilgisayar Oyunu Kullanım Ölçeği Puanlarının Yaş Değişkenine Göre Hangi Gruplar Arasında Farklılaştığını Belirlemek Üzere Yapılan Scheffe Testi Sonuçları

Gruplar (i)	Gruplar (j)	$\bar{x}_i - \bar{x}_j$	$Sh_{\bar{x}}$	p
8 yaş	9 yaş	-17.8	7.9	.08
	10 yaş ve üzeri	-24.8	8.8	.02
9 yaş	8 yaş	17.8	7.9	.08
	10 yaş ve üzeri	-6.9	8.6	.72
10 yaş ve üzeri	8 yaş	24.8	8.8	.02
	9 yaş	6.9	8.6	.72

Tablo 12’de görüldüğü üzere internet ve bilgisayar oyun kullanımı puanları yaşla birlikte artmaktadır. Buna göre 8 yaş ile 10 yaş ve üzeri grubu arasında, 10 yaş ve üzeri grup çocuklar lehine istatistiksel olarak ($p < .05$) düzeyinde anlamlı bir farklılık saptanmıştır. Bu duruma göre 10 yaş ve üzeri grubundaki çocuklar, 8 yaş

grubu çocuklardan anlamlı biçimde daha fazla internet ve bilgisayar oyunu kullanmaktadır.

4.5 Pearson Çarpım Moment Korelasyon Analizi ile Kullanılan Ölçeklerin Alt Boyut ve Toplam Puanları Arasındaki İstatistiksel İlişkiler.

Okul Sosyal Davranışlar ölçeği, Okul sosyal yeterlilik ve olumsuz sosyal davranışlar olarak iki bölümden oluşmaktadır. Okul Sosyal Yeterlilik Ölçeğinin alt boyutları olarak üstün zekâlı ve yetenekli öğrencinin kişilerarası ilişkileri, öz denetim becerisi ve akademik becerileri olarak alınmıştır.

Olumsuz Sosyal Davranış Ölçeğinin alt boyutları olarak, saldırgan davranışlar, aşağılayıcı davranışlar ve yıkıcı davranışlar alınmıştır.

4.5.1 Okul Sosyal Yeterlilik Ölçeğinin Alt Boyutları ve Toplamı ile İnternet Bağımlılığı Ölçeği Arasındaki İlişkiler. Okul Sosyal Yeterlilik Ölçeğinin alt boyutları olarak üstün zekâlı ve yetenekli öğrencinin kişilerarası ilişkileri, öz denetim becerisi ve akademik becerileri alınmış olup, bu alt boyutlarla internet bağımlılıkları arasındaki ilişkiler tablo da verilmiştir.

Tablo 13

Okul Sosyal Yeterlilik Ölçeği Alt Boyutları ve Toplamı ile İnternet Bağımlılığı Arasındaki İlişkiler.

Okul Sosyal Yeterlilik Boyutları	İnternet Bağımlılığı Puanları		
	N	R	P
Kişilerarası İlişkiler	157	-.54**	.00
Özdenetim	157	-.59**	.00
Akademik Beceri	157	-.63**	.00
Okul Sosyal Yeterlilik Toplamı	157	-.60**	.00

Tablodan anlaşılacağı üzere okul sosyal yeterlilik ölçeğinin puanları ile internet bağımlılığı ölçeğinin puanları arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan Pearson Çarpım Moment Korelasyon analizi sonucunda puanlar arasındaki istatistiksel açıdan $p < .01$ düzeyinde negatif yönde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($p < .01$). Alt boyutlar arasında en güçlü ilişki akademik beceri ile internet bağımlılığı puanları arasında bulunmuştur.

4.5.2 Olumsuz Sosyal Davranış Ölçeğinin Alt Boyutlar ve Toplamı ile İnternet Bağımlılığı Ölçeği Arasındaki İlişkiler. Olumsuz Sosyal Davranış Ölçeğinin alt boyutları olarak, saldırgan davranışlar, antisosyal- agresif davranışlar ve yıkıcı-talepkar davranışlar alınmış olup, bu alt boyutlar ve toplamı ile internet bağımlılıkları arasındaki ilişkiler Tablo 14’de verilmiştir.

Tablo 14

Olumsuz Sosyal Davranış Alt Boyutları ve Toplamı ile İnternet Bağımlılığı Arasındaki İlişkiler.

Olumsuz Sosyal Davranış Alt Boyutları	İnternet Bağımlılığı Puanları		
	N	R	P
Saldırgan davranışlar	157	-.71**	.00
Antisosyal- Agresif davranışlar	157	-.59**	.00
Yıkıcı-Talepkar davranışlar	157	-.67**	.00
Olumsuz Sosyal Davranış Toplamı	157	-.70**	.00

Tablodan da anlaşılacağı üzere olumsuz sosyal davranış puanları ile internet bağımlılığı puanları arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan Pearson Çarpım Moment Korelasyon analizi sonucunda puanlar arasında istatistiksel açıdan $p < .01$ düzeyinde negatif yönde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($p < .01$). Alt boyutlar arasında

en güçlü ilişki saldırgan davranışlar ile internet bağımlılığı puanları arasında bulunmuştur.

4.5.3 Okul Sosyal Davranış Ölçeği Puanları ile İnternet Kullanımı Arasındaki Çift Değişkenli İlişkiler. Okul Sosyal Davranış Ölçeği toplam puanı ve internet kullanım puanları arasındaki ilişkiler Tablo 15’de verilmiştir.

Tablo 15

Okul Sosyal Davranış Ölçeği Toplam Puan ve İnternet Kullanımı Arasındaki İlişki.

Değişkenler	N	R	P
Okul Sosyal Davranış Ölçeği	157	-.709**	.00
Toplam Puan			
İnternet Kullanımı			

Tablodan da anlaşılacağı üzere, okul davranış ölçeğinden alınan puanlarla internet kullanımı puanları arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan Pearson Çarpım Moment Korelasyon analizi sonucunda puanlar arasında istatistiksel açıdan $p < .01$ düzeyinde negatif yönde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = -.709$; $p < .01$).

4.5.4 Okul Sosyal Yeterlilik Alt Boyutlar ve Toplam Puanları ile Bilgisayar Kullanımı Arasındaki İlişkiler. Okul Sosyal Yeterlilik Ölçeği alt boyutlar ve toplam puanları ile bilgisayar oyun oynama ölçeği puanları arasındaki ilişkiler Tablo 16’da verilmiştir.

Tablo 16

Okul Sosyal Yeterlilik Alt Boyutlar ve Toplam Puan ile Bilgisayar Kullanımı Arasındaki İlişki.

Okul Sosyal Yeterlilik Alt Boyutları Toplamı	Bilgisayar Oyun Kullanımı Puanları		
	N	R	P
Kişilerarası İlişki Toplam	157	-.58**	.00
Öz Denetim Bec. Toplam	157	-.62**	.00
Akademik Bec. Toplam	157	-.67**	.00
Okul Sosyal Yet. Toplam	157	-.63**	.00
Bilgisayar Oyunu Top.	157		

Tablodan anlaşılacağı üzere okul sosyal yeterlilik ölçeğinin puanları ile bilgisayar oyun kullanımı puanları arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan Pearson Çarpım Moment Korelasyon analizi sonucunda puanlar arasındaki istatistiksel açıdan $p < .01$ düzeyinde negatif yönde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($p < .01$). Alt boyutlar arasında en güçlü ilişki akademik beceri ile bilgisayar oyun kullanımı puanları arasında bulunmuştur.

4.5.5 Olumsuz Sosyal Davranış Ölçeğinin Alt Boyutlar ve Toplam Puanı ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkiler. Olumsuz Sosyal Davranış Ölçeğinin alt boyutları olarak, saldırgan davranışlar, antisosyal- agresif davranışlar ve yıkıcı-talepkar davranışlar alınmış olup, bu alt boyutlar ve toplamı ile bilgisayar oyunu kullanımı arasındaki ilişkiler Tablo 17’de verilmiştir.

Tablo 17

Olumsuz Sosyal Davranış Alt Boyutları ve Toplamı ile Bilgisayar Oyunu Kullanımı Arasındaki İlişkiler.

Olumsuz Sosyal Davranış Alt Boyutları Toplamı	Bilgisayar Oyun Kullanımı Puanları		
	N	R	P
Saldırgan Davranış	157	-.73**	.00
Antisosyal- Agresif Davranış	157	-.69**	.00
Yıkıcı-Talepkar Davranış	157	-.68**	.00
Olumsuz Sosyal Davranış	157	-.71**	.00
Bilgisayar Oyunu Toplam	157		

Tablodan anlaşılacağı üzere olumsuz sosyal davranış ölçeğinin puanları ile bilgisayar oyun kullanımı puanları arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan Pearson Çarpım Moment Korelasyon analizi sonucunda puanlar arasındaki istatistiksel açıdan $p < .01$ düzeyinde negatif yönde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($p < .01$). Alt boyutlar arasında en güçlü ilişki saldırgan davranışlar ile bilgisayar oyun kullanımı puanları arasında bulunmuştur.

4.5.6. Okul Sosyal Davranış Ölçeği Toplam Puanları ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkiler. Okul Sosyal Davranış Ölçeği toplam puanı ve bilgisayar oyun kullanım puanları arasındaki ilişkiler Tablo 18’de verilmiştir.

Tablo 18

Okul Sosyal Davranış Ölçeği Toplam Puan ve Bilgisayar Oyun Kullanımı Arasındaki İlişkiler.

Değişkenler	N	R	P
Okul Sosyal Davranış	157	-.73**	.00
Bilgisayar Oyun Kullanımı			

Tablodan da anlaşılacağı üzere, okul davranış ölçeğinden alınan puanlarla bilgisayar oyun kullanımı puanları arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan Pearson Çarpım Moment Korelasyon analizi sonucunda puanlar arasında istatistiksel açıdan $p < .01$ düzeyinde negatif yönde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = -.73$; $p < .01$)

4.5.7 Okul Sosyal Yeterlilik Alt Boyutlar ve Toplam Puanları ile İnternet ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Arasındaki İlişkiler. Okul Sosyal Yeterlilik Ölçeği alt boyutlar ve toplam puanları ile internet ve bilgisayar oyun oynama puanları arasındaki ilişkiler Tablo 19’da verilmiştir.

Tablo 19

Okul Sosyal Yeterlilik Alt Boyutlar Toplam Puan ile İnternet ve Bilgisayar Oyun Kullanım Puanları Arasındaki İlişkiler.

Okul Sosyal Yeterlilik Alt Boyutları Toplamı	İnternet ve Bilgisayar Oyun Kullanımı Puanları		
	N	R	P
Kişilerarası İlişkiler	157	-.58**	.00
Öz Denetim Beceriler	157	-.62**	.00
Akademik Beceriler	157	-.66**	.00
Okul Sosyal Yeterlilik	157	-.63**	.00
İnternet ve Bilgisayar Oyun Bağımlılık Ölçeği T.	157		

Tablodan anlaşılacağı üzere okul sosyal yeterlilik ölçeğinin alt boyut puanları toplamı ile internet ve bilgisayar oyun kullanımı puanları arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan Pearson Çarpım Moment Korelasyon analizi sonucunda puanlar arasındaki istatistiksel açıdan $p < .01$ düzeyinde negatif yönde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($p < .01$). Alt boyutlar arasında en güçlü ilişki akademik beceri ile internet ve bilgisayar oyun kullanımı puanları arasında bulunmuştur.

4.5.8. Olumsuz Sosyal Davranış Ölçeğinin Alt Boyutlar ve Toplam Puanı ile İnternet ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Arasındaki İlişkiler. Olumsuz Sosyal Davranış Ölçeğinin alt boyutları olarak, saldırgan davranışlar, aşağılayıcı davranışlar ve yıkıcı davranışlar alınmış olup, bu alt boyutlar ve toplamı ile internet ve bilgisayar oyunu kullanımı arasındaki ilişkiler Tablo 20’de verilmiştir.

Tablo 20

Olumsuz Sosyal Davranış Alt Boyutları ve Toplamı ile İnternet ve Bilgisayar Oyunu Kullanımı Arasındaki İlişkiler

Olumsuz Sosyal Davranış Alt Boyutları Toplamı	İnternet ve Bilgisayar Oyun Kullanımı Puanları		
	N	R	P
Saldırgan Davranışlar	157	-.74**	.00
Antisosyal-Agresif Davranışlar	157	-.70**	.00
Yıkıcı-Talepkar Davranışlar	157	-.69**	.00
Olumsuz Sosyal Davranışlar	157	-.72**	.00
İnternet ve Bilgisayar Oyun Bağımlılık Ölçeği Toplam	157		

Tablodan anlaşılacağı üzere olumsuz sosyal davranış ölçeğinin puanları ile internet ve bilgisayar oyun kullanımı puanları arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan Pearson Çarpım Moment Korelasyon analizi sonucunda puanlar arasındaki istatistiksel açıdan $p<.01$ düzeyinde negatif yönde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($p<.01$). Alt boyutlar arasında en güçlü ilişki saldırgan davranışlar ile internet ve bilgisayar oyun kullanımı puanları arasında bulunmuştur.

4.5.9 Okul Sosyal Davranış Ölçeğinin Toplam Puanı ile İnternet ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Arasındaki Çift Değişkenli İlişkiler. Okul Sosyal Davranış Ölçeği toplam puanı ile internet ve bilgisayar oyunu kullanımı arasındaki ilişkiler Tablo 21’de verilmiştir.

Tablo 21

Okul Sosyal Davranış Ölçeği Toplam Puanı ile İnternet ve Bilgisayar Oyunu Kullanım Ölçeği Arasındaki İlişkiler.

Değişkenler	N	R	P
Okul Sosyal Davranış Ölçeği Toplam	157	-.74**	.00
İnternet ve Bilgisayar Oyunu Kullanımı Toplam			

Tablodan da anlaşılacağı üzere, okul davranış ölçeğinden alınan toplam puanlarla internet ve bilgisayar oyunu kullanımı toplam puanları arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan Pearson Çarpım Moment Korelasyon analizi sonucunda puanlar arasında istatistiksel açıdan $p < .01$ düzeyinde negatif yönde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = -.74$; $p < .01$)

Bölüm 5

Tartışma ve Sonuçlar

Tartışma ve Sonuçlar

Bu çalışmada, internet kullanımı ve bilgisayar oyun bağımlılığının üstün zekâlı ve yetenekli çocuklarda okul sosyal davranışlarına etkisi incelenmiştir. İnternet ve Bilgisayar Oyunu kullanımının, okul sosyal davranışlarının altı alt boyutuna göre, cinsiyete göre ve yaşa göre değişkenlik gösterip göstermediğini incelediğimizde;

5.1 Üstün Zekâlı ve Yetenekli Çocuklarda Okul Sosyal Davranışları ve Cinsiyet

Okul sosyal Davranış Ölçeği Puanlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Bağımsız Grup t Testi Sonucunda tüm alt boyutlarda ve toplam puanda kızlar lehine anlamlı bir fark bulunmaktadır Buradan yola çıkılarak kızların okul sosyal uyumunun erkeklere oranla öğretmenleri tarafından daha yüksek olduğu bulunmuştur.

Cinsiyet farklılıkları hakkında literatürde birçok çalışma yapılmıştır. Üstün zekâlı ve yetenekli çocuklarda cinsiyet farklılığı, erken bebeklik döneminde ebeveyn tutumlarıyla başlar. Çocukluk dönemlerinde akranları, sosyal ortamları ve öğretmenleri ile farklılaşır ve ergenlik döneminde en üst seviyeye ulaşan bir unsurdur. Ergenlik döneminde kız öğrencilerin çevrelerinin ve arkadaşlarının beklentilerini karşılamak için yeteneklerini sakladıkların gözlemlenmiştir. Yetenekleri ve çevreleriyle ilişkileri arasında duygusal ve sosyal çelişkiler barındıran psikolojik durumlar yaşarlar (Silverman, 1993; Buescher & Higham, 1998).

Üstün zekâlı ve yetenekli kız öğrencilerin kendi yetenekleriyle ilgili algılarını ebeveynleri, eğitimcileri ve kendi yaş gruplarının beklentileriyle desteklediği unutulmamalıdır (Philips, 1987; Akt: Reis & Hebert, 2008; Bleeker & Jacobs, 2004; Eccles, 1994). Üstün zekâlı ve yetenekli kız öğrenciler için sosyal çevreleri tarafından onaylanmayı çok önemlidir. Rimm (1999) tarafından yapılan araştırmada,

başarılı üstün zekâlı ve yetenekli kadınların %40 ı, başarısının nedeni olarak sosyalleşmemesini ve bu sebeple asosyal hissettiklerini belirtmiştir (akt; Davis & Rimm, 2004).

Bu çalışmalardan yola çıkarak, üstün zekalı ve yetenekli kız öğrencilerin sosyal çevreyle iletişimini çok önemseydiği ve bu iletişimi tehlikeye atacak herhangi bir bağımlılığa kolay kolay izin vermeyeceklerini söyleyebiliriz. Özellikle ilköğretim yıllarında çocuklar farklılaşır. Silverman (1993) 'a göre, okul hayatı kız öğrencilerin potansiyellerinin sadece bir kısmını gösterdikleri yerlerdir. Yaşamlarındaki tüm seçeneklerde siyah-beyaz, doğru-yanlış gibi sadece bir tek yol görürler. Sosyal gruplar doğru seçeneği seçer ve bütün grubun aynısı yapması konusunda dostça baskı kullanırlar (Silverman, 1993). Çocuklar kendi aralarında kurdukları gruplarda, kendilerinden daha üst düzeyde bilgi ve başarı gösteren arkadaşlarını reddedilme durumundadırlar. Bu sebeple normalden farklı potansiyel, kişisel ilgi alanlarına motivasyon, liderlik, yaratıcı ve eleştirel düşünce potansiyellerini çoğu üstün zekalı ve yetenekli kız öğrenci maskeleymektedir.

5.2 Üstün Zekâlı ve Yetenekli Çocuklarda Okul Sosyal Davranışları ve Yaş

Okul sosyal davranış ölçeğinin alt boyutları ve toplam puanları yaş değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermemektedir.

İnternet-bilgisayar oyun ölçeğinin alt boyutları ve toplam puanları yaş değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermektedir. Bu farklılık 10 yaş ve üzeri grubu öğrenciler üzeri lehinedir (Karademir, 2017). Nitekim yaş arttıkça internet ve bilgisayar oyun bağımlılığı da artmaktadır. Literatür bu durumu bağımlılığın en fazla görüldüğü yaş olarak 10-16 yaşlarını göstererek desteklemektedir (Reiterer, 2010; Thalemann, 2010).

5.3 Üstün Zekâlı ve Yetenekli Çocuklarda Okul Sosyal Yeterlilik ile İnternet ve Bilgisayar Oyunları

İnternet bağımlılık ölçeği ile okul sosyal yeterlilik ölçeği arasındaki ilişki, bilgisayar oyun oynama ölçeği ile okul sosyal yeterlilik arasındaki ilişki, internet ve

bilgisayar oyun oynama ölçeği toplam puanı ile okul sosyal yeterlilik ölçeği alt boyutlar toplam puanları arasındaki ilişki puanlarını karşılaştırdığımızda;

İnternet bağımlılık ölçeği puanları ile okul sosyal yeterlilik ölçeğinin puanları arasındaki ilişkiyi negatif yönde anlamlı bir ilişki saptanmıştır. Alt boyutlar arasında en güçlü ilişki internet bağımlılığı ile akademik beceri puanları arasında bulunmuştur. Yani internet bağımlılığı arttıkça akademik beceri azalmakta veya akademik beceri arttıkça internet bağımlılığı azalmaktadır.

Bilgisayar oyun oynama ölçeği puanları ile okul sosyal yeterlilik ölçeğinin puanları arasındaki ilişkiyi negatif yönde anlamlı bir ilişki saptanmıştır. Alt boyutlar arasında en güçlü ilişki bilgisayar oyun kullanımı puanları ile akademik beceri arasında bulunmuştur. Yani bilgisayar oyun bağımlılığı arttıkça akademik beceri azalmakta veya akademik beceri arttıkça bilgisayar oyun bağımlılığı azalmaktadır.

Okul sosyal yeterlilik ölçeğinin alt boyut puanları toplamı ile internet ve bilgisayar oyun kullanımı puanları arasındaki ilişkiyi negatif yönde anlamlı bir ilişki saptanmıştır. Alt boyutlar arasında en güçlü ilişki akademik beceri ile internet ve bilgisayar oyun kullanımı puanları arasında bulunmuştur. Okul sosyal yeterlilik ölçeğinin alt boyutları olarak; kişilerarası ilişkiler, öz denetim becerisi, akademik beceriler olarak tanımlanmıştır.

Alan yazında da belirtildiği gibi üstün zekâlı ve yetenekli öğrencilerin sosyal yeterlilikleri normal zekâlı öğrencilerden farklılık gösterir (Çağlar, 2004, s. 116-117). İnternet ve bilgisayar oyun kullanımı bağımlılık derecesine gelen üstün çocukların yaratıcılıklarını ve motivasyonlarını akademik becerilerinden çok bilgisayar bağımlılığına vermeleri durumu gerçekleştirebilir. Üstün zekâlı ve yetenekli çocukların akademik becerilerinin zayıflaması, mükemmeliyetçi özelliklerinden dolayı bütün okul sosyal davranışlarını negatif yönde etkileyebilir (Markusic, 2012; Özbay, 2013).

5.4 Üstün Zekâlı ve Yetenekli Çocuklarda Olumsuz Sosyal Davranışlar ile İnternet ve Bilgisayar Oyunları

Üstün zekâlı ve yetenekli çocuklar farklı düşüncülerinin yanı sıra farklı da hissederler (Silverman, 1993). Üstün zekâlı ve yetenekli çocuklara karşılaştıkları olumsuz tutumlar karşısında, akranlarına göre daha fazla etkilenirler. Buna neden

olarak çevrelerinde dikkatlerini odaklaştırdıkları aktivitelerin çokluğu ve başarılı olduklarında bilişsel becerileri ön plana çıkarılıp ve ödüllendirilmeleri gösterilebilir. Bu sebeple üstün zekâlı ve yetenekli çocuklar için, güven verici, kendilerini rahat hissedip duygularını ifade edebilecekleri metotlar geliştirmek büyük önem taşımaktadır. Yapılan incelemelerde duygusal olarak yoksun çevrelerde büyümenin ve sosyal yaşantılarında bekledikleri ilgi göremeyen üstün zekâlı ve yetenekli çocukların, ölçümlenen zekâ puan düzeylerinin düştüğü gözlemlenmiştir (Marland, 1972; akt. Webb, Meckstroth & Tolan, 1994). Üstün zekâlı ve yetenekli öğrenciler, kendilerinde bir olumsuzluk olduğu düşünüp, güçlü olduklarını düşündükleri motivasyon, merak ve hassas yanlarının problem yaşamalarına sebep olduğunu fark ettiklerinde hayal kırıklıkları yaşarlar (Webb, Meckstroth & Tolan, 1994).

Olumsuz sosyal davranış puanları ile internet bağımlılığı puanları arasındaki ilişki negatif yönde anlamlı bir ilişki saptanmıştır. Alt boyutlar arasında en güçlü ilişki saldırgan davranışlar ile internet bağımlılığı puanları arasında bulunmuştur.

Olumsuz sosyal davranış ölçeğinin puanları ile bilgisayar oyun kullanımı puanları arasındaki ilişkiyi negatif yönde anlamlı bir ilişki saptanmıştır. Alt boyutlar arasında en güçlü ilişki saldırgan davranışlar ile bilgisayar oyun kullanımı puanları arasında bulunmuştur.

Olumsuz sosyal davranış ölçeğinin puanları ile internet ve bilgisayar oyun kullanımı puanları arasındaki istatistiksel açıdan negatif yönde anlamlı bir ilişki saptanmıştır. Alt boyutlar arasında en güçlü ilişki saldırgan davranışlar ile internet ve bilgisayar oyun kullanımı puanları arasında bulunmuştur.

Öfke, olumsuz durumlarda edinilen ve çoğunlukla saldırgan davranışlarla sonuçlanan olumsuz duygulardır (Budak, 2001). Saldırgan davranışlar, karşılarındaki canlı veya nesneye zarar veren rahatsız edici bir eylemdir (Friedman, Sears, ve Carlsmith, 2003). Bireylerin saldırgan davranış göstermesi aynı zamanda öfke duygusunu taşıdığını göstermektedir (Gergen ve Gergen, 2014). Ayrıca yapılan incelemelerde çoğu insanın öfke duygusunu sevmedikleri insanlara karşı, öfke davranışlarını ise yakın çevrelerine karşı gösterdikleri görülmüştür (Kısaç, 1997).

Üstün zekâlı ve yetenekli çocukların sosyal ve duygusal deneyimlerini, içerisinde oldukları sosyal çevre ve bu sosyal çevreyle iletişim kurdukça farklılıklarından kaynaklı tutum faktörleri etkiler (Schmitz ve Galbraith, 1985). Diğer taraftan yaşanmışlıklarına bakış açıları, tepkileri, motivasyonları, düşünme stilleri farklı olan bu çocukların öfkeyle başa çıkmaları ve karar verme yetileri de yaşlılarından farklılık gösterebilir (Emir ve Acar, 2007; Ersoy, 2015). Üstün zekâlı ve yetenekli çocukların empatik eğilimleri, öfke kontrollerinde etkili bir değişkendir (Doğan, Üngüren ve Algür, 2010; Silverman, 1994). Buradan yola çıkarak internet ve bilgisayar kullanımı artıp bağımlılık derecesine gelen bir üstün zekâlı ve yetenekli çocuğun okul yaşantısında olumlu sosyal becerilerinin azalması ve saldırganlığının artması olası seçenekler arasındadır. Saldırgan davranışlar gösteren bir öğrencinin aynı zamanda öfke duygusunu da taşıdığı literatürde belirtilmiştir. Özellikle şiddet içeren görüntü videoları ve bilgisayar oyunları, üstün zekâlı ve yetenekli çocukların olumsuz yönde empati kurmalarını sağlayabilir. Üstün zekâlı ve yetenekli çocukların mükemmeliyetçi yapıları yüzünden olayları doğru ve yanlış aralığında bulunan diğer seçenekleri düşünmeyip sadece doğru ile yanlış şeklinde sınıflandırmalarına, karar verirken diğer alternatifleri görmemelerine sebep olabilir ve bu şekilde düşünmeleri de öfke hissetmelerine neden olabilir (LeanaTaşcılar ve Kanlı, 2014).

5.5 Sonuçlar

Yapılan araştırmada, Okul sosyal davranış ölçeğinden alınan puanlarla bilgisayar oyun kullanımı puanları arasındaki ilişki arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki saptanmıştır. Bu da bilgisayar oyunu kullanımı artan bir üstün zekâlı ve yetenekli çocuğun okul sosyal davranışlarında olumsuz davranışlar görülmesi anlamına gelmektedir.

Okul sosyal davranış ölçeğinden alınan puanlarla internet kullanım puanları arasındaki ilişki arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki saptanmıştır. Bu da internet kullanımı artan bir üstün zekâlı ve yetenekli çocuğun okul sosyal davranışlarında olumsuz davranışlar görülmesi anlamına gelmektedir.

Okul sosyal davranış ölçeğinden alınan toplam puanlarla internet ve bilgisayar oyun kullanım toplam puanları arasındaki ilişki arasında negatif yönde anlamlı bir

ilişki saptanmıştır. Bu da internet ve bilgisayar oyunu kullanımını artan bir üstün zekâlı ve yetenekli çocuğun okul sosyal davranışlarında olumsuz davranışlar görülmesi anlamına gelmektedir.

5.6 Öneriler

Araştırma bulgularına göre, bilgisayar oyun oynama ve internet kullanma alışkanlıklarının örnekleme üstün zekâlı ve yetenekli öğrencilerin okul sosyal davranışlarına etkisi olduğu saptanmıştır. İnternet kullanım ve bilgisayar oyunu kullanımını arttıkça okul sosyal davranışlarında negatif bir artış görülmektedir. Ancak evrenin sınırlı olması sebebiyle çalışma genellenebilirliği için sayıca ve yaşça daha büyük grupları içine alması gerekmektedir.

Gelişen teknolojiyle geçerliliği ve güvenilirliği sağlanmış, daha detaylı incelemeler yapan, çocukların ebeveynlerini de kapsayan yeni ölçekler hazırlanabilir.

İnternet ve bilgisayar oyunu kullanımının kontrollü bir şekilde yürütülmesi için üstün zekâlı ve yetenekli çocukların eğitimcilerinin ve ailelerinin bilinçlendirilmesi büyük önem taşımaktadır. Aileler çocuklarını cep telefonuyla oynamalarını bir zekâ göstergesi olarak sayabilmektedir. Hatta çocuklarının toplulukta veya evde sakin durmaları için internet ve bilgisayar oyunlarını kullanabilmektedir. Her ne kadar çocuklar üstün zekâlı ve yetenekli olsalar da teknolojiyi bilinçli kullanma konusunda bir çocuk gibi davranabilmektedirler.

Teknolojik ürün kullanımıyla ilgili sadece üstün zekâlı ve yetenekli değil, tüm çocuklar için aile seminerleri verilmesi, öğretmenlerin çocukları anlaması ve konu dışında kalmaması için buldukları dönemler içerisinde popüler olan sosyal site ve dijital oyunlar hakkında öğretmen seminerleri verilmesi faydalı olacaktır. Üstün zekâlı ve yetenekli çocukları anlamak ve onları topluma kazandırmanın ne kadar önemli olduğu literatürde belirtilmiştir. Üstün zekâlı ve yetenekli çocukları kazanmamız ve onları topluma kazandırmamız gerekmektedir.

KAYNAKÇA

- Ataman, A. (1984) *Anne Babalar ve Öğretmenler Üstün Zekâlı Çocuğa Nasıl Yardımcı Olabilir?* A.Ü. Eğitim Fakültesi, Özel Eğitim Bölümü.
<http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler>. Erişim Tarihi: 15.12.2012
- Ataman, A. (2004). *Üstün yetenekli/zekalı çocuk ile yaşamak. Üstün Yetenekli Çocuklar Seçilmiş Makaleler Kitabı*. İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları.
- Ataman, A. (2004). Üstün Zekâlı ve Üstün Özel Yetenekli Çocuklar. *Üstün yetenekli çocuklar Seçilmiş Makaleler Kitabı* (ss.158-159). İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları.
- Ataman, A. (Ed.). (2009). *Özel Gereksinimli Çocuklar ve Özel Eğitime Giriş* (7.Baskı). Ankara: Gündüz Eğitim Yayıncılık
- Ayas, T., Çakır, Ö., & Horzum, M. B. (2011). Ergenler için bilgisayar bağımlılığı ölçeği. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 19 (2), 439-448.
- Bencik, S., ve Metin, N. (2006). Mükemmeliyetçilik ve üstün yetenekliler. *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Dergisi*, 1 (2), 92-105.
- Bilen, M. (1994) *Sağlıklı İnsan İlişkileri*. Ankara: Sistem Ofset.
- Binark, M. (2005). Panel Tanıtımı, Sanal Uzamda Oyun Kültürü ve Dijital Oyunlar. inet-tr.org.tr/inetconf11/bildiri/89.pdf, Erişim Tarihi: 5 Ocak 2012 tarihinde elde edilmiştir.
- Birliği, A. P. (2013). Ruhsal bozuklukların tanısal ve sayımsal elkitabı, Beşinci Baskı (DSM-5). *Tanı Ölçütleri Başvuru Elkitabı'ndan çeviren Köroğlu E, Hekimler Yayın Birliği*, Ankara.
- Bleeker, M.M., Jacobs, J.E. (2004). Achievement in math and science: Do mothers'beliefs matter 12 years later? *Journal of Educational Psychology*, 96, 97-109.

- Buckingham, D. (2008). *Introducing Identity. Youth, Identity, and Digital Media*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Budak, S. (2001). *Psikoloji sözlüğü: Bilim ve Sanat Yayınları*.
- Buescher, T, Higham, S. (1989). A developmental study of adjustment among gifted adolescents. J.L. VanTassel-Baska & P. Olszewski-Kubilius (Ed.). Patterns of influence on gifted learners. New York: *Teachers College Press*.
- Burak, Y. (2013). *Bilgisayar oyunlarının ilköğretim birinci kademe öğrencilerinin saldırganlık düzeylerine etkisinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Edirne.
- Büyüköztürk, Ş., ÇAKMAK, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2012). Bilimsel.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2017). Bilimsel araştırma yöntemleri. *Pegem Atıf İndeksi*, 1-360.
- Camcı, S. (2011). Üstün zekalı ve yeteneklilerde cinsiyet farklılığı. *Hasan Âli Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8 (2), 105-117.
- Cengizhan, C. (2005). Öğrencilerin bilgisayar ve internet kullanımında yeni bir boyut: internet bağımlılığı, *Eğitim Bilimleri Dergisi*.
- Chou, C., & Hsiao, M. C. (2000). Internet addiction, usage, gratification, and pleasure experience: *the Taiwan college students' case*. *Computers & Education*, 35 (1), 65-80.
- Clark, B. (1997). *The integrative education model: systems and models programs for gifted and talented*. USA: Creative Learning Press, Inc.
- Clark, B. (2002). "Growing up Gifted: Developing the Potential Of Children at Home and the School". (6th ed.) Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Clark, B. (2008). *Growing up Gifted*. (7th ed.) Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.

- Collins, A., & Halverson, R. (2018). *Rethinking education in the age of technology: The digital revolution and schooling in America*. Teachers College Press.
- Croteau, D., Hoynes, W. (2003). *Media Society: Industries, Images and Audiences*. Thousand Oaks: Pine Forge Press.
- Cüceloğlu, D. (1993). *Yeniden insan insana*, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Çağlar, D. (2004). Üstün Zekâlı çocukların özellikleri. R. Şirin, A. Kulaksızoğlu ve A. E. Bilgili (Ed.) *Üstün yetenekli çocuklar: seçilmiş makaleler kitabı* (ss.111–125). İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları.
- Çakır, Ö., Ayas, T., & Horzum, M. B. (2011). An investigation of university students' internet and game addiction with respect to several variables. Ankara University, Journal of Faculty of Educational Sciences, 44 (2), 95-117.
- Çakır, Ö., Ayas, T., & Horzum, M. B. (2011). Üniversite Öğrencilerinin İnternet ve Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Journal of Faculty of Educational Sciences*, 44 (2).
- Davaslıgil, Ü. (2004). Durum tespiti komisyonu ön raporu. I. *Türkiye Üstün Yetenekli Çocuklar Kongresi Bildirisi*.
- Davaslıgil, Ü. (2004). Üstün çocuklar. Yer aldığı eser R. Şirin, A. Kulaksızoğlu ve AE Bilgili (Ed.), *Üstün Yetenekli Çocuklar: Seçilmiş Makaleler Kitabı*, (ss. 211-218). İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları, 63.
- Davaslıgil, Ü., (1990). *Üstün çocuklar. Yaşadıkça Eğitim*, Sayı:13, İstanbul.
- Davaslıgil, Ü., Metin, U., Çeki, E., Köse, M. A., Çapkan, N., & Şirin, M. R. (2004). *Üstün Yetenekli Çocuklar Durum Tespit Komisyonu Ön Raporu*. İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları, 67
- Davis, G, Rimm, S. (2004). The Cultural Underachievement of Females. *Education of The Gifted and Talented*. (5th ed). Massachusetts: Allyn and Bacon.
- Davis, G.A. (2006). *Gifted Children, Gifted Education*. Great Potential Press. Scottsdale. USA.

- Dengiz, N. A., & Yılmaz, D. (2015). Üstün Zekâlı ve Üstün Yetenekli Çocuklarda Algılanan Sosyal Destek Düzeyinin Benlik Saygısına Etkisinin İncelenmesi. *Hasan Âli Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12 (1), 177-190.
- Dogusoy, B., & Inal, Y. (2006). *Game-based learning through online computer games*. Ankara, Turkey: Department of Computer Education and Instructional Technologies, Faculty of Education Middle East Technical University.
- Doğan, H., Üngüren, E., & Algür, S. (2010). Öfke ve empati ilişkisine yönelik otel zincirinde bir araştırma. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 19 (3), 277-298
- Eccles, J. S. (1994). Understanding women's educational and occupational choices: applying the Eccles et al. Model of achievement-related choices. *Psychology of Women Quarterly*, 18, 585-610.
- Eddles-Hirsch, K., Vialle, w., McCormick, J., & Rogers K (2012). Insiders or outsiders: the role of social context in the peer relations of gifted students. *Social and emotional dimensions of giftedness. Roeper Review*, 34, 53–62.
- Emir, S., & Acar, S. (2007). Zeka-Liderlik İlişkisi: Üstün Zekalı Olan ve Olmayan Öğrencilerin Liderlik Becerilerinin Karşılaştırılması. *Hasan Âli Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4 (2), 189-201.
- Erboy, E. (2010). *İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörler* (Yüksek Lisans Tezi). Adnan Menderes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.
- Ersoy, E., & Deniz, M. E. (2016). Üstün yetenekli çocukların öfkeyle başa çıkma ve karar verme becerilerinin bazı değişkenler açısından incelenmesi. *İlköğretim Online*, 15 (3).
- Fox, S. (2009). *E-Riches 2.0: Next-Generation Marketing Strategies for Making Millions Online*, New York: Amacom.
- Friedman, J., Sears, D., & Carlsmith, J. (2003). *Sosyal Psikoloji* (çeviren: Ali Dönmez). Ankara: İmge Yayınevi

- Fritz, J. (1988). *Videospiele in der Schule*. <http://snp.bpb.de/referate/fritzshl.htm> 15 Kasım 2011 tarihinde erişilmiştir.
- FU, Feng; Liu, Lianghuan; WANG, Long (2007). Empirical Analysis of Online Social Networks in the Age of Web 2.0, *Physica A: Statistical Mechanics and its Applications*, Vol: 387, No: 2-3, Page: 675-684.
- Funk, R. (2006). *Ben ve Biz: Postmodern İnsanın Psikanalizi*, (Çağlar Tanyeri, Çev.). İstanbul: YKY
- Gardner, H. (2010). *Zihin çerçeveleri: çoklu Zekâ kuramı*. (E. Kılıç, Çev.). İstanbul: Alfa Yayınları. (Orijinal çalışma basım tarihi 1983).
- Gardner, H. (2012). *Zihin çerçeveleri*. Alfa Yayınları.
- Gergen, K., & Gergen, M. (2014). *Historical Social Psychology (Psychology Revivals)*: Psychology Press
- Graf, T. (2009). Trendsetter Onlinegames – zwischen Spielmarkt und Spielsucht. In: Hardt, Jürgen / Cramer-Düncher, Uta / Ochs, Matthias (Hrsg.): *Verloren in virtuellen Welten, Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik*, s. 21- 43. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht Verlag.
- Griffiths, M. (1999). Internet Addiction: Fact or Fiction? *The Psychologist*, 12 (5), 246-250. Çeviren: Psk. Kazım Alat, *İnternet Bağımlılığı: Gerçek mi? Kurgu mu?*, Türk Psikoloji Bülteni ISSN: 1300-7408.
- Griffiths, M. (2002). *Gambling and Gaming Addictions in Adolescence*. UK: Blackwell Publishers.
- Griffiths, M. (2010). Online Video Gaming: What Should Educational Psychologists Know? *Educational Psychology in Practice*, 26 (1), 35-40.
- Griffiths, M.D. & Davies, M.N.O. (2005). Videogame addiction: Does it exist? In J. Goldstein & J. Raessens (Hrsg.), *Handbook of Computer game studies*. s. 359–368. Boston: MIT Press.
- Grüsser, S.M. & Thalemann, R. (2006). *Computerspielsüchtig?* Bern: Hans Huber Verlag.

- Grüsser, S.M., Thalemann, R. & Griffiths, M.D. (2007). Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychology & Behavior*, 10 (2), 290–292. doi:10.1089/cpb.2006.9956. (E.T: 05.02.2012).
- Gürbüz, T., Yıldırım, S., & Özden, M. Y. (2001). Öğretmen adaylarının çevrimiçi ve geleneksel bilgisayar okuryazarlığı derslerinde bilgisayara yönelik tutumlarının karşılaştırılması: Bir durum çalışması. *Eğitim ve Bilim*, 26(119).
- Gürpınar, N., & Davaslıgil, Ü. (2006) *Bilişsel Değerlendirme Sistemi'nin (Cas) 8 Yaş Grubu İçin Ön Norm Çalışması ve Üstün Zekalı ve Yetenekli Öğrencilerin Bilişsel Değerlendirilmesi* (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Hahn, A., Jerusalem, M. (2001). Internetsucht: Reliabilität und validität in der online-Forschung. http://psilab.educat.huberlin.de/ssi/publikationen/internetsucht_onlinefor-schung_2001b.pdf (E.T: 15.04.2011).
- Han, Sam (2010). Theorizing New Media: Reflexivity, Knowledge, and the Web 2.0” *Sociological Inquiry*. 80, (2).
- Horzum, M. B., Tuncay, Aras., & Balta, Ö. Ç. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3 (30), 76-88.
- Horzum, M.B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36 (159), 56-68.
- Horzum, M.B., Ayas, T. ve Balta, Ö.Ç. (2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk PDR (Psikolojik Danışma ve Rehberlik) Dergisi*, III (30), 76-88.
- Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-37.
- İnal, A. G. Y., & Çağıltay, K. (2005, Mayıs) *İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler*. Eğitimde Yeni Yönelimler II Eğitimde Oyun Sempozyumu'nda Sunulan

Bildiri. Ortadoğu Teknik Üniversitesi Bilgisayar ve Eğitim Teknolojileri Bölümü, Eğitim Fakültesi, Ankara.

Karademir, M. (2017). *Sosyal ağların kullanımının ortaokul öğrencilerinin fiziksel aktivite düzeylerine etkisinin incelenmesi*(Master's thesis, Bartın Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü).

Karasar, N. (1999). Bilimsel Arastırma Yeintemi.

Kellner, D. (2001). *Popüler Kültür ve Postmodern Kimliklerin İnşası*, (Gülcan Seçkin, Çev), İstanbul: Doğu Batı Yayınları.

Kısaç, İ. (1997). *Üniversite öğrencilerinin bazı değişkenlere göre sürekli öfke ve öfke ifade düzeyleri* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Köksal, A., & Davashgil, (2007). Ü. *Üstün Zekâlı Çocuklarda Duyusal Zekâyı Geliştirmeye Dönük Program Geliştirme Çalışması*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitimde Psikolojik Hizmetler Anabilim Dalı, İstanbul.

Köroğlu, E. (2001). *DSM-IV-TR Tanı Ölçütleri Başvuru El Kitabı*. Ankara: Hekimler Birliği Yayınevi.

Leana, M.Z. (2005) *Üstün Zekâlı ve normal çocuklarda yönetsel fonksiyonlar: Londra kulesi testi* (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Leana-Taşcılar, M. Z., & Kanlı, E. (2014). Investigation of Perfectionism and Self-Esteem Scores of Gifted and Average Students. Ankara University, *Journal of Faculty of Educational Sciences*, 47 (2), 1-20.

Leana-Taşcılar, M.Z., ve Kanlı, E. (2014). Üstün Zekâlı ve normal gelişim gösteren çocukların, mükemmeliyetçilik ve öz-saygı düzeylerinin incelenmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 47 (2), 1-20.

Markusic, M. (2012). *Unusual behaviors of gifted students*.

<http://www.brighthubeducation.com/teaching-gifted-students/49993->

disciplining-bad-behavior-in-gifted-children/ Adresinden 21 Nisan 2018
Tarihinde Edinilmiştir.

Mcluhan, M. (2001). *Global Köy*, (Bahar Öcal Düzgören, Çev.), İstanbul: Scala
Yayıncılık.

Miller, K.D; Fabian, F; Lin, S.J. (2009). Strategies For Online Communities,
Strategic Management Journal, Vol: 30, No: 3, Page: 305-322.

Milli Eğitim Bakanlığı. (2006). *Özel eğitim hizmetleri yönetmeliği*. Resmi Gazete,
26184, 31-05.

Milli Eğitim Bakanlığı. (2007). *Bilim ve Sanat Merkezi yönergesi*.

Morelock, M.J., & Morrison, K (1999). Differentiating “developmentally
appropriate”: The multidimensional curriculum model for the young gifted
children. *Roeper Review*, 21 (3), 195-200.

Oğurlu, Ü., & Yaman, Y. (2010). Üstün Zekâlı/yetenekli çocuklar ve
iletişim. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28 (28), 213-223.

Özbay, Y. (2013). *Üstün yetenekli çocuklar ve aileleri*. Ankara: T.C. Aile ve Sosyal
Politikalar Bakanlığı Aile ve Toplum Hizmetleri Genel Müdürlüğü Yayını.
PDF kitap. ISBN: 978-605-4628-54-4.

Öztürk, D. (2007). *Bilgisayar oyunlarının çocukların bilişsel ve duyuşsal gelişimleri
üzerindeki etkisinin incelenmesi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi).
Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

Öztürk, Ö. Odabaşoğlu, G., Eraslan, D., Genç, Y. Kalyoncu, Ö. A. (2007). Internet
addiction: Clinical aspects and treatment strategies. *Journal of Dependence*,
(8), p. 36-41.

Parker, Laura (2009). *Game Addiction: The Real Story*.

<http://www.gamespot.com/features/6207309/index.html?sid=6207309&print=1>. Erişim Tarihi: 07.11.2011

Pfeiffer, S. I., & Stocking, V. B. (2000). Vulnerabilities of academically gifted
students. *Special Services in the Schools*, 16 (1-2), 83-93.

- Piechowski M. M (2009) The inner world of the young and bright. T.Cross ve D. Ambrose (Ed.) *Morality, ethics, and gifted minds*, (pp.177-195). New York: Springer Verlag.
- Piechowski, M. M. (1999). Overexcitabilities. M. A. Runco & S. R. Pritzker (Ed.), *Encyclopedia of Creativity: Vol. 2* (pp. 325-334). Academic Press.
- Ploderer, Bernd; Howard, Steve; Thomas, Peter (2008). Being Online, Living Offline: *The Influence of Social Ties over the Appropriation of Social Network Sites*. San Diego, California, USA, Page: 333-342.
- Porter, L. (1999). *Gifted Young Children*, Buckingham, Open University Pres.
- Porter, L. (2005). *Gifted young children: a guide for parents and teachers* (2nd ed.). *Crows Nest*, Australia: Allen & Unwin.
- Reis, S., Hebert, T. (2008). Gender and giftedness. S. Pfeiffer (Eds.), *Giftedness in Children*, 271-292, Florida: Springer.
- Reisođlu, İ., Yılmaz, R., Çoban, M., Topu, F. B., Karkuş, T., & Göktaş, Y. (2015). *Üç boyutlu sanal dünyalardaki tasarım öğelerinin motivasyon boyutları açısından incelenmesi*. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 5 (3), 257-272.
- Reiterer, E. (2010). *Prävalenz von computerspielsucht bei kindern und jugendlichen in Österreich*. Diplomarbeit. Bildungswissenschaft. Universität Wien, Österreich. <http://othes.univie.ac.at/9235/> (E.T: 05.02.2012).
- Rogers, M.T., & Silverman, L.K. (1998). *Recognizing giftedness in young children*. Gifted Development Center, Denver. Colorado
- Rogge, J.U. (2000). *Medien und Süchte – eine exemplarische Bestandsaufnahme*. In: Poppelreuter, Stefan / Gross, Werner (Hrsg): *Nicht nur Drogen machen süchtig. Entstehung und Behandlung von stoffungebundenen Süchten*, s. 233-257. Weinheim: Beltz Psychologie Verlags Union.
- Ryan, Richard (2007). *Cause and Impact of Video Games Addiction. All about Health, News, Articles, Discussion*. <Http://ndri.com/article/addictions/>
Adresinden 02.05.2018 Tarihinde Edinilmiştir.

- Sak, U. (2010). *Üstün Zekâlılar (özellikleri, tanılanmaları eğitimleri)*. Ankara: Maya Akademi
- Sak, U. (2014). *Üstün Zekâlılar*. Ankara: Vize Yay.
- Sayı, A. K., & Emir, S. (2013) *Farklılaştırılmış Yabancı Dil Öğretiminin Üstün Zekalı Öğrencilerde Erişkiye, Eleştirel Düşünmeye ve Yaratıcılığa Etkisi* (Yayınlanmamış Doktora Tezi). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Schmitz, C. C., & Galbraith, J. (1985). Managing the social and emotional needs of the gifted: A teacher's survival guide. Free Spirit Pub.
- Schulte-Markwort, M. (2005). Kinder und Computer. *In: Wiener Klinische Wochenschrift*. 117 (5-6), s. 173- 175.
- Sektörü, A. K. A. D. O. (2017). Raporu (2016).
- Sicilia, Maria; Palazon, Mariola, (2008). Brand Communities on the İnternet, A Case Study of Coca-Cola's Spanish Virtual Community, Corporate Communications: *An International Journal*, Vol: 13, No: 3, Page: 255-270
- Silverman, L. K. (1993). *Counseling the gifted & talented*. Denver, Colorado 80222: Love Publishing Company.
- Silverman, L. (1993). Gender issues. L.K. Silverman (Eds.), *Counseling the gifted & talented*, 295-306, Colorado: Love Publishing Company.
- Silverman, L. K. (1994). The moral sensitivity of gifted children and the evolution of society. *Roeper Review*, 17 (2), 110-116.
- Strip, C.A., Hirsch, G. (2000). *Helping gifted children soar: A practical guide for parents and teachers* Great Potential Press.
- Sucu, İ. (2012). Sosyal medya oyunlarında gerçeklik olgusunun yön deęiřtirmesi: smeeet oyunu örneęi. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 1 (3).

- Şahin, C. ve Korkmaz, Ö. (2011). İnternet Bağımlılığı Ölçeğinin Türkçeye Uyarlanması. *Selçuk Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, (32), s. 101-115.
- Şahin, C., & Tuğrul, V. M. (2012). *İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi*. *Zeitschrift für die Welt der Türken/Journal of World of Turks*, 4 (3), 115-130.
- TBMM (2012) Üstün yetenekli çocukların keşfi, eğitimleri ile ilgili sorunların tespiti ve ülkemizin gelişimine katkı sağlayacak etkin istihdamlarının sağlanması amacıyla kurulan meclis araştırma komisyonu raporu. Ankara: TBMM.
- TDK (Türk Dil Kurumu) (2016). Güncel Sözlük.
(http://www.tdk.org.tr/index.php?option=com_gtsveview=gts).
- Thalemann, C. (2010). Pathologische Computernutzung bei Schülern verschiedener Schultypen der 8. und 10. Klassenstufe. Dissertation. Aus dem Institut für Medizinische Psychologie der Medizinischen Fakultät Charité – Universitätsmedizin Berlin.
http://www.diss.fuberlin.de/diss/servlets/MCRFileNodeServlet/FUDISS_derivate_000000007362/Dissertation_CNThalemann_elektro.pdf?hosts= (E.T: 05.02.2012).
- Timisi, Nilüfer (2003). *Yeni İletişim Teknolojileri ve Demokrasi*, Ankara: Dost Kitabevi
- Tuncay, A. Y. A. S., & Horzum, M. B. (2013). İlköğretim öğrencilerinin internet bağımlılığı ve aile internet tutumu. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4 (39), 46-57.
- VanTassel-Baska, J. (1998). Characteristics and needs of talented learners. J. V. Baska (Ed.), *Excellence in educating gifted and talented learners* (3rd ed., pp. 173 -191). Denver: Love Publishing Company.
- VanTassel-Baska, J. (1998). *Excellence in Educating Gifted and Talented Learners*. Third Edition. Love Publishing Company. Denver, Colorado.

VanTassel-Baska, J. (2010). The history of urban gifted education. *Gifted Child Today*, 33 (4), 19-27.

VanTassel-Baska, J. Olszewski-Kubilius, P, & Kulieke, M. (1994). A study of self-concept and social support in advantaged and disadvantaged seventh and eighth grade gifted students. *Roeper Review*, 16, 186–191.

Webb, J. T. (1993). Nurturing social–emotional development of gifted children. In K. A. Heller, F. J. Mo“nks, & A. H. Passow (Eds.), *International handbook of research and development of giftedness and talent* (pp. 525–538). Oxford, England: Pergamon Press.

Webb, J. T., Meckstroth, E. A., ve Tolan, S. S. (1994). *Guiding the gifted child: A practical source for parents and teachers*. Scottsdale, AZ: Gifted Psychology

Yukay-Yüksel, M. (2009). Okul sosyal davranış ölçeklerinin (OSDÖ) Türkçeye uyarlanması. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 9(3), 1605-1650.

EKLER

A. Bilgisayar Oyunu Oynama Düzeyi Ölçeği

Değerli Öğrenciler;

Elinizdeki form, sizlerin bilgisayar oyunu oynama düzeyinizi belirlemek üzere geliştirilmiştir. Bu formda sıralanan maddelere yönelik düşüncenize “hiçbir zaman”, “nadiren”, “bazen”, “sık sık” ve “her zaman” olmak üzere yer alan kutucuklardan uygun olanı (X) işareti ile belirtiniz. Tüm maddeleri cevaplamayı unutmayınız. Verdiğiniz bilgiler kesinlikle saklı kalacak ve araştırmacılardan başka kimse görmeyecektir.

Araştırmamıza katkıda bulunduğunuz için teşekkür ederiz.

Maddeler		Hiç Bir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her Zaman
İnternet Bağımlılığı						
1	İnternete bağlanmak için işimi/dersimi ihmal ederim.	()	()	()	()	()
2	İnternet kullanımımı kontrol altına almak için başarısız girişimlerde bulunurum.	()	()	()	()	()
3	İnternete bağlanmadığımda kendimi huzursuz hissederim.	()	()	()	()	()
4	İnternete bağlandığımda, planladığımdan fazla kalırım.	()	()	()	()	()
5	İnternete bağlanmak için çevremdeki kişileri ihmal ederim.	()	()	()	()	()
6	Yapmam gereken başka işler varken, önce e-postalarımı kontrol ederim.	()	()	()	()	()
7	Kendimi internete bağlanma zorunda hissederim.	()	()	()	()	()
8	İnternette bağlanmayı çevremdeki gerçek kişilerle vakit geçirmeye tercih ederim.	()	()	()	()	()
9	İnternete bağlanarak uzun zaman harcadığım için okula/işe geç kalırım.	()	()	()	()	()
10	İnternete uzun süre bağlı kaldığım için, kendimi yorgun hissederim.	()	()	()	()	()
11	İnternete bağlı olmadığım zamanlarda hayatın anlamsız olduğunu düşünürüm.	()	()	()	()	()

1 2	İnternete bağlı olduğumda başkaları tarafından rahatsız edildiğimde sinirlenirim.	()	()	()	()	()
1 3	Geç saatlere kadar internete bağlı kaldığım için uykusuz kalırım.	()	()	()	()	()
1 4	İnternete bağlandığımda kapatmam gerektiğini düşünüp "bir dakika daha" diyerek devam ederim.	()	()	()	()	()
1 5	Bilgisayar karşısında durmak fiziksel olarak beni olumsuz etkilemesine rağmen internete bağlı kalmak için buna katlanırım.	()	()	()	()	()
1 6	Boş zamanımı internete bağlanarak geçiririm.	()	()	()	()	()
1 7	İnternette uzun süre bağlı kalmam uykusuz kalmama neden olduğu için derste/ işte uyuklarım.	()	()	()	()	()
1 8	İnternete uzun süre bağlı kaldığım için zaruri ihtiyaçlarımı (tuvalet, yemek yeme, banyo gibi) ertelediğim olur.	()	()	()	()	()
1 9	İnternette bağlanmama izin vermedikleri için ailemle tartışırım.	()	()	()	()	()
2 0	Gece herkes uyurken internete bağlanabilmek için kalkarım.	()	()	()	()	()
2 1	İnternete birkaç gün dahi bağlanmama düşüncesi beni olumsuz etkiler.	()	()	()	()	()
2 2	İnternete bağlı olmadığım zamanlarda tekrar bağlanana kadar kendimi huzursuz hissederim.	()	()	()	()	()
2 3	İnternete bağlanmak fikri olmaz ise hayattan zevk almam.	()	()	()	()	()
2 4	Çevremdeki kişiler internette gezindiğim sürenin fazlalığından şikâyet eder.	()	()	()	()	()
2 5	İnterneti hayatımdaki problemlerden kaçış yolu olarak görürüm.	()	()	()	()	()
2 6	İnternet kullanım sürem hakkında çevremdeki kişilere yanlış bilgi veririm.	()	()	()	()	()
2 7	İnternete bağlı olmadığım zamanlarda bağlı olacağım anı hayal ederim.	()	()	()	()	()
2 8	İnternete bağlanmak için yaptığım planları değiştiririm.	()	()	()	()	()

Maddeler		Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her Zaman
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı						
1	Bilgisayarda oyun oynamayı dışarıda vakit geçirmeye tercih ederim.	()	()	()	()	()
2	Bilgisayarda oyun oynamak çevremdeki kişilerle birlikte olmaktan daha eğlencelidir.	()	()	()	()	()
3	Bilgisayarda oynadığım oyunu bitirmek için uykusuz kaldığım geceler olur.	()	()	()	()	()
4	Bilgisayarda oynadığım oyunu bitirmek için zaruri ihtiyaçlarımı (tuvalet, yemek yeme, banyo gibi) ertelerim.	()	()	()	()	()
5	Bilgisayarda oyun oynamak için yaptığım planları değiştiririm.	()	()	()	()	()
6	Bilgisayarda oyun oynamadığımda kendimi kötü hissederim.	()	()	()	()	()
7	Bilgisayarda oyun oynamaktan sorumluluklarımı ihmal ederim.	()	()	()	()	()
8	Bilgisayarda oyun oynamadığım zamanlarda oyun oynayacağım zamanı düşünürüm.	()	()	()	()	()
9	Bilgisayar oyunu oynamadığım süre içinde, bir sonraki oyunda yapacaklarımı (stratejilerimi) planlarım.	()	()	()	()	()
10	Çevremdeki kişiler bilgisayarda uzun süre oyun oynadığım için sağlığımdan endişelenirler.	()	()	()	()	()
11	Bilgisayarda oyun oynamayı bırakmak istememe rağmen bırakamam.	()	()	()	()	()
12	Bilgisayarda planladığımdan daha uzun süre oyun oynarım.	()	()	()	()	()
13	Bilgisayarda oyun oynarken, herhangi bir nedenle, oyunu bırakmada zorlanırım.	()	()	()	()	()
14	Gece herkes uyurken bilgisayarda oyun oynayabilmek için kalkarım.	()	()	()	()	()
15	Bilgisayar karşısında durmak fiziksel olarak beni olumsuz etkilemesine rağmen oyun oynamak için buna katlanırım.	()	()	()	()	()
16	Bilgisayarda oyun oynamak uykusuz kalmama neden olduğu için okulda/iş yerinde uyuklarım.	()	()	()	()	()
17	Bilgisayarda oyunu bitirdikten sonra oyun esnasında yapmış olduğum hataları düşünürüm.	()	()	()	()	()
18	Bilgisayarda oynadığım bir oyunu kaybettiğimde amacımı gerçekleştirmek için tekrar oynarım.	()	()	()	()	()




19	Bilgisayarda uzun süre oyun oynadığım için, yorgun olurum.	()	()	()	()	()
20	Bilgisayarda oyun oynamak için ödevimi/işimi aksatırım.	()	()	()	()	()
21	Bilgisayarda oyun oynamak için okula/ işe geç kalırım.	()	()	()	()	()
22	Çevremdeki kişiler çok fazla bilgisayarda oyun oynamamdan şikâyet ederler.	()	()	()	()	()
23	Kendimi bilgisayarda oyun oynamak zorunda hissederim.	()	()	()	()	()
24	Bilgisayarda oyun oynamayı diğer etkinliklere (spor yapma, sinema, tiyatro, tv izleme vb.) tercih ederim.	()	()	()	()	()
25	Hayatımdaki diğer kişiler çok fazla bilgisayar oyunu oynamamdan şikâyet eder.	()	()	()	()	()
26	Okul/ iş dışındaki vaktimin çoğunu bilgisayar oyunu oynayarak geçiririm.	()	()	()	()	()




B. Okul Sosyal Davranış Ölçeği

Değerli Öğretmenler,

Aşağıda sizlere 'Okul Sosyal Davranış Ölçeği' verilmiştir. Ölçek 'Sosyal Yeterlilik' ve 'Olumsuz Sosyal Davranışlar' olmak üzere iki kategoriye ayrılmıştır. Sizden istediğimiz ölçeği sadece bir öğrencinizin davranışlarını düşünerek değerlendirmenizdir.

Okuduğunuz ifadelerin sizin düşüncelerinizi ne düzeyde yansıttığını belirtmek için 'Hiçbir zaman 'Nadiren, Arasıra, Sıklıkla, Her Zaman' ifadelerinin altındaki daireyi biçiminde işaretleyiniz. Her ifadenizde yalnızca bir seçenek işaretlemeniz gerekmektedir.

1	2	3	4	5
				
Hiçbir zaman	Nadiren	Arasıra	Sıklıkla	Herzaman

	Sosyal Yeterlilik	1	2	3	4	5
						
1.	Çeşitli durumlarda diğer öğrencilerle işbirliği yapar.	①	②	③	④	⑤
2.	Değişik sınıf etkinliklerine geçişte zorlanmaz.	①	②	③	④	⑤
3.	Masa başı etkinliklerini uyarılmaya gerek kalmaksızın tamamlar.	①	②	③	④	⑤
4.	İhtiyaçları olduğunda diğer öğrencilere yardım eder.	①	②	③	④	⑤

5.	Grup etkinliklerine ve tartışmalara aktif bir biçimde katılır.	①	②	③	④	⑤
6.	Diğer öğrencilerin problemlerini ve ihtiyaçlarını anlar.	①	②	③	④	⑤
7.	Herhangi bir sorun ortaya çıktığında sakin kalır.	①	②	③	④	⑤
8.	Öğretmenlerini dinler ve direktiflerini yerine getirir.	①	②	③	④	⑤
9.	Diğer öğrencileri etkinliklere katılmaya çağırır.	①	②	③	④	⑤
10.	Uygun bir tavırla, anlamadığı talimatların açıklanmasını ister.	①	②	③	④	⑤
11.	Yaşlıları tarafından beğenilen beceri ya da yetenekleri vardır.	①	②	③	④	⑤
12.	Diğer öğrencileri kabul edici bir tutum içindedir.	①	②	③	④	⑤
13.	Ev ödevlerini ve diğer görevlerini bağımsız olarak yapar.	①	②	③	④	⑤
14.	Verilen ödevleri zamanında tamamlar.	①	②	③	④	⑤
15.	Gerekli durumlarda akranları ile uzlaşma gayreti gösterir.	①	②	③	④	⑤
16.	Sınıf kurallarına uyar.	①	②	③	④	⑤
17.	Okulda değişik durumlarda uygun davranışlar yapar.	①	②	③	④	⑤
18.	İhtiyacı olduğu takdirde uygun bir dille yardım ister.	①	②	③	④	⑤
19.	Değişik özelliğe sahip çok sayıda akranı ile etkileşim halindedir.	①	②	③	④	⑤

20.	Yetenek düzeyine uygun iş üretir.	①	②	③	④	⑤
21.	Yaşlıları ile konuşmaya başlamakta ya da sohbetlere atılma konusunda yeteneklidir.	①	②	③	④	⑤
22.	Diğer öğrencilerin duygularına karşı duyarlıdır.	①	②	③	④	⑤
23.	Davranışlarının, öğretmenleri tarafından düzeltilmesi istendiğinde uyum sağlar.	①	②	③	④	⑤
24.	Öfkelendiği zaman duygularını kontrol eder.	①	②	③	④	⑤
25.	Yaşlılarının sürdürdüğü bir etkinliğe katılabilir ve o etkinliğe uyum sağlar.	①	②	③	④	⑤
26.	Liderlik yetenekleri güçlüdür.	①	②	③	④	⑤
27.	Okulda değişik ortamlarda kendinden beklenen davranışlara uyum sağlar.	①	②	③	④	⑤
28.	Diğerlerinin olumlu özelliklerini över.	①	②	③	④	⑤
29.	Gerektiğinde hakkını arar.	①	②	③	④	⑤
30.	Akranları tarafından etkinliklere katılmak için aranır.	①	②	③	④	⑤
31.	Kendini denetler.	①	②	③	④	⑤
32.	Akranları kendisine saygı duyar.	①	②	③	④	⑤
	Olumsuz Sosyal Davranışlar	1	2	3	4	5
		☹		☺		☺
1.	Sorunlar için diğer öğrencileri suçlar.	①	②	③	④	⑤

2.	Başkalarının eşyalarını alır.	①	②	③	④	⑤
3.	Öğretmenlere ya da diğer çalışanlara karşı koyar.	①	②	③	④	⑤
4.	Okul ödevlerinde ya da oyunlarda hile yapar.	①	②	③	④	⑤
5.	Kavgalara girer.	①	②	③	④	⑤
6.	Öğretmenlere ya da diğer çalışanlara yalan söyler.	①	②	③	④	⑤
7.	Diğer öğrencilere sataşır ve onlarla alay eder.	①	②	③	④	⑤
8.	Saygısız ve yüzsüzdür.	①	②	③	④	⑤
9.	Kolay kışkırtılır ve aniden patlar.	①	②	③	④	⑤
10.	Öğretmenleri ve diğer çalışanları önemsemez.	①	②	③	④	⑤
11.	Herkesten daha iyi rol yapar.	①	②	③	④	⑤
12.	Okul eşyalarına zarar verir ve parçalar.	①	②	③	④	⑤
13.	Diğer öğrencilerle paylaşmaz.	①	②	③	④	⑤
14.	Öfkesi, patlaması veya nöbetleri vardır.	①	②	③	④	⑤
15.	Diğer öğrencilerin duygu ve ihtiyaçlarını dikkate almaz.	①	②	③	④	⑤
16.	Öğretmenin ilgisinin devamlı olarak kendi üzerinde olmasını ister.	①	②	③	④	⑤
17.	Diğer öğrencileri tehdit eder, sözel saldırganlık gösterir.	①	②	③	④	⑤

18.	Küfür eder ya da argo kullanır.	①	②	③	④	⑤
19.	Fiziksel olarak saldırgandır.	①	②	③	④	⑤
20.	Yaşıtlarına hakaret eder.	①	②	③	④	⑤
21.	Sızlanır veya şikâyet eder.	①	②	③	④	⑤
22.	Akranları tartışır ve ağız kavgası yapar.	①	②	③	④	⑤
23.	Kontrol edilmesi zordur.	①	②	③	④	⑤
24.	Diğer öğrencileri tedirgin ve rahatsız eder.	①	②	③	④	⑤
25.	Okulda başını derde sokar.	①	②	③	④	⑤
26.	Devam etmekte olan etkinlikleri bozar.	①	②	③	④	⑤
27.	Palavracıdır ve kendini övmeye bayılır.	①	②	③	④	⑤
28.	Güvenilmez.	①	②	③	④	⑤
29.	Diğer öğrencilere karşı zalimdir.	①	②	③	④	⑤
30.	Düşünmeden, fevri hareket eder.	①	②	③	④	⑤
31.	Üretken değildir, çok az iş başarır.	①	②	③	④	⑤
32.	Kolayca sinirlendirilebilir.	①	②	③	④	⑤
33.	Diğer öğrencilerden yardım talep eder.	①	②	③	④	⑤

C. ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Soyad, Ad: Şahin, Filiz

Uyruk: Türk

Doğum Tarihi: 1978

Medeni Durum: Bekâr

Telefon: 05335455577

Email: denizedogru001@gmail.com

EĞİTİM

Derece	Kurum	Mezuniyet Yılı
İlk Öğretim	Gazi İlköğretim Okulu	1992
Orta Öğretim	Kahramanmaraş Lisesi	1995
Lisans	Dumlupınar Üniversitesi	2000

İŞ DENEYİMİ

YIL	KURUM	GÖREV
2004-2006	Katılım Dershanesi	Matematik Öğretmeni
2007-2010	BoğaziçiPI Dershanes	Matematik Öğretmeni
2010-2011	Fen Dershanesi	Matematik Öğretmeni
2013-2015	Ümraniye Bahçeşehir Koleji	Sınıf Öğretmeni
2015-.....	Özel Irmak Okulları	Sınıf Öğretmeni

YABANCI DİL

İngilizce (Orta Düzey)

Sertifikalar

KÖM Kişiyi Özel Eğitim Modeli

Bahçeşehir Okulları Üstün ZEKÂlılar Eğitim Programı PYP Müfredat Eğitimi
PYP'de Matematik Eğitimi

Akran Zorbalığı Eğitim Programı

Yaratıcı Yazma Eğitim Programı

Tiyatro Eğitimi

Diksiyon/Ses Eğitimi

İkinci Adım Eğitimi



D. İNGİLİZCE ÖZET

ABSTRACT

Technology is rapidly improving and with this progress, many technology products come into use. The revealed problems due to unaware use of technology, are researched by many scientists. In view of all these researches, the excessive use of the internet and playing games of school-age children and teenagers can be seen as an important issue. The addictive using of internet and playing computer games affects to the behaviors of school-aged children in a negative way. The decrease of the success of these youth is observed.

The purpose of this study is to test that the unaware use of internet and the computer game addiction have an effect to school-social situations of the high intelligenced and talented children or not.

During the research, we worked with 157 children who are identified as high intelligenced and talented and study in education programmes/workshops that are located in Istanbul Province with this identification in 2017-2018 school year.