

02. İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ile okumaya yönelik tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi

Güliz ŞAHİN²

Tuğçe DEMİR³

Ömer KÜMÜŞ⁴

Nilgün KEPENEK⁵

APA: Şahin, G. & Demir, T. & Kümüş, Ö. & Kepenek, N. (2022). Nietzsche, Socrates ve Platon'un akıl-erdem özdeşliğine yönelik eleştirileri ve bu eleştirilerin eğitim felsefesi açısından değerlendirilmesi. *Rumeli Eğitim Araştırmaları Dergisi*, (2), 24-39. DOI: 10.5281/zenodo.8240088

Öz

Bu araştırma, ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ile okumaya yönelik tutumları arasındaki ilişkinin yordanmasını amaçlamaktadır. Araştırmanın örneklemini 2019-2020 eğitim öğretim yılında Balıkesir ili merkez ilçelerinde bulunan dört ilkokuldan, kolay örnekleme yöntemi ile seçilen ve gönüllü katılım sağlayan 604 ilkokul dördüncü sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak Horzum ve arkadaşları (2008) tarafından geliştirilen "Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği", Susar-Kırmızı (2006) tarafından geliştirilen "Okumaya Yönelik Tutum Ölçeği" ve ilgili alan yazın taraması yapılarak düzenlenen kişisel bilgi formu kullanılmıştır. İlişkisel tarama modellerinden korelasyonel araştırma yönteminin kullanıldığı bu araştırmada, elde edilen verilerin analizi SPSS 22.0 paket programı kullanılarak gerçekleştirilmiş ve anlamlılık düzeyi .05 olarak alınmıştır. Araştırma sonucunda, araştırmaya katılan öğrencilerin okumaya yönelik tutum düzeylerinin yüksek seviyede, bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin düşük seviyede olduğu görülmüştür. İlkokul dördüncü sınıfta öğrenim gören öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı ile okumaya yönelik tutumları arasındaki ilişki düzeyini belirlemek amacıyla yapılan Spearman Korelasyon Analizi sonucunda öğrencilerin her iki ölçekten aldıkları puanlar arasında ters yönlü doğrusal ilişki olduğu görülmektedir. Araştırma alt problemleri arasında yer almamasına rağmen kişisel bilgi formu desteğiyle elde edilen bulgulara bakıldığında kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre okumaya yönelik tutum düzeylerinin daha yüksek olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Cinsiyet değişkeni göz önüne alınarak öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile okumaya yönelik tutumları arasındaki ilişki incelendiğinde, erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin yüksek olduğu ve kız öğrencilerin okumaya yönelik tutum düzeylerinin erkek öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmektedir.

- 1 Bu araştırma birinci yazarın akademik danışmanlığı ve ikinci yazarın yürütücülüğünde, TÜBİTAK 2209A Üniversite Öğrencileri Araştırma Projeleri Destekleme Programı kapsamında tamamlanmıştır.
- 2 Dr. Öğr. Üyesi, Balıkesir Üniversitesi, Necatibey Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü (Balıkesir, Türkiye), guliz@balikesir.edu.tr, ORCID ID: 0000-0003-4487-5258. [Araştırma makalesi, Makale kayıt tarihi: 30.03.2022-kabul tarihi: 26.05.2022; DOI: 10.5281/zenodo.8240088]
- 3 Lisans öğrencisi, Balıkesir Üniversitesi, Necatibey Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü (Balıkesir, Türkiye), tugcedmrthg@gmail.com, ORCID ID: 0000-0002-7925-2053.
- 4 Lisans öğrencisi, Balıkesir Üniversitesi, Necatibey Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü (Balıkesir, Türkiye), omerkumus10@gmail.com, ORCID ID: 0000-0003-4230-6166.
- 5 Lisans öğrencisi, Balıkesir Üniversitesi, Necatibey Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü (Balıkesir, Türkiye), nkepenek26@gmail.com, ORCID ID: 0000-0002-9737-1427.

Adres
Rumeli Eğitim Araştırmaları Dergisi
İstanbul Medeniyet Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Fakültesi, Türkçe
ve Sosyal Bilimler Bölümü, Türkçe Eğitimi ABD
Cevizli, Kartal - İSTANBUL / TÜRKİYE 34865
e-posta: editor@rumelide.com
tel: +90 505 7958124, +90 216 773 0 616

Address
Rumeli Journal of Education Studies
İstanbul Medeniyet University, Faculty of Education Sciences, Dep. of
Turkish and Social Sciences Education, Turkish Education Program
Cevizli, Kartal - İSTANBUL / TÜRKİYE 34865
e-mail: editor@rumelide.com,
phone: +90 505 7958124, +90 216 773 0 616

Anahtar kelimeler: Okumaya yönelik tutum, bilgisayar oyun bağımlılığı, ilkokul, dördüncü sınıf öğrencileri.

Investigation of the relationship between computer game addiction and attitudes towards reading of primary school fourth-grade students

Abstract

This research aims to predict the relationship between fourth-grade primary school students' computer game addiction and their attitudes towards reading. The sample of the research consists of 604 fourth-grade students from four primary schools in the central districts of Balıkesir province in the 2019-2020 academic year, who were selected by an easy sampling method and participated voluntarily. In the research, "Computer Game Addiction Scale for Children" developed by Horzum et al. (2008), "Attitude towards Reading Scale" developed by Susar-Kırmızı (2006), and a personal information form prepared by scanning the relevant literature were used as data collection tools. The correlational research method, one of the relational screening models, was used in this study. The analysis of the obtained data was carried out using the SPSS 22.0 package program and the level of significance was taken as .05. As a result of the research, it was seen that the students participating in the study had a high level of attitude towards reading and a low level of computer game addiction. As a result of the Spearman Correlation Analysis conducted to determine the level of relationship between students' computer game addiction and their attitudes towards reading, it is seen that there is an inverse linear relationship between the scores of the students from both scales. Although it was not among the sub-problems of the research, when the findings obtained with the support of the personal information form were examined, it was found that the level of attitude towards the reading of female students was higher than that of male students. Considering the gender variable, the relationship between students' computer game addiction levels and their attitudes towards reading was also examined. Accordingly, it is seen that male students have higher levels of computer game addiction than female students, and female students' attitudes towards reading are higher than male students.

Keywords: Attitude towards reading, computer game addiction, primary school, fourth grade students.

Giriş

İçinde bulunduğumuz çağın bir gereksinimi olarak her geçen gün teknoloji gelişmekte, bu durum insan yaşamını kolaylaştırmanın yanı sıra beraberinde kimi sorunları da gün yüzüne çıkarmaktadır. Bireylerde rastlanan bu sorunlardan biri de başta telefon olmak üzere bilinçsizce kullanılan internet ve bilgisayar kullanımınıdır. 2019 yılında yayımlanan "Dijital Oyun Bağımlılık Çalıştay Raporu"nda ifade edildiği gibi eğlenceden eğitime, sağlıktan ulaşma, üretimden tüketime birçok alanda teknoloji etkisini göstermektedir (T.C. Sağlık Bakanlığı, 2019, s.7). Teknolojinin bilinçsiz ve aşırı kullanımının, okul çağındaki bireylerin sosyal ve akademik yaşamını etkilediği bilinmektedir (Cengizhan, 2005). Türkiye'de bir oyun ajansı olarak faaliyet gösteren Gaming in Turkey'in hazırladığı "Türkiye Oyun Sektörü 2021 Raporu" verilerine göre 70.000.000+ kişi internet kullanıcısı, 62.000.000+ kişi ise aktif sosyal medya kullanıcısıdır. Aynı ajansın 2020 yılında hazırladığı raporun verileri göz önüne alındığında internet kullanıcı sayısı 4. 945.000+, aktif sosyal medya kullanıcısı ise 7.000.000+ kişi artış göstermiştir (Gaming in Turkey, 2022).

Adres
Rumeli Eğitim Araştırmaları Dergisi
İstanbul Medeniyet Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Fakültesi, Türkçe
ve Sosyal Bilimler Bölümü, Türkçe Eğitimi ABD
Cevizli, Kartal - İSTANBUL / TÜRKİYE 34865
e-posta: editor@rumelide.com
tel: +90 505 7958124, +90 216 773 0 616

Address
Rumeli Journal of Education Studies
İstanbul Medeniyet University, Faculty of Education Sciences, Dep. of
Turkish and Social Sciences Education, Turkish Education Program
Cevizli, Kartal - İSTANBUL / TÜRKİYE 34865
e-mail: editor@rumelide.com,
phone: +90 505 7958124, +90 216 773 0 616

Araştırma verilerinin de gösterdiği üzere gelişen teknolojiyle birlikte okul öncesi dönemden başlayarak her yaş grubundaki bireyin teknolojiye erişimi kolaylaşmıştır. Oral ve Arabacıoğlu (2019, s.45) “teknolojinin kullanıldığı bir ailede büyüyen Z kuşağı, diğer kuşakların ilk kez kullandıkları araç ve teknolojiler ile oyun oynayarak büyümektedir” ifadesiyle aslında “çocuğun işi olan oyun”un biçim değiştirdiğini ve Z kuşağının, dijital oyun oynayarak büyüdüğünü ifade etmektedir. COVID 19 salgını nedeniyle 11 Mart 2020’de, Dünya Sağlık Örgütü pandemi ilan etmiştir (World Health Organization, 2020). Ülkemizde de aynı tarihte ilk vaka görülmüş, 16 Mart 2020 itibariyle ilkökul, ortaokul ve liseler bir hafta süre ile önce tatil ilan edilmiş, ardından 23 Mart 2020 tarihi itibariyle de uzaktan eğitim sürecine başlanmıştır. Erol ve Erol’un (2020) pandemi sürecinde ilkökul öğrencileri hakkında velilerin görüşlerini aldıkları araştırma bulgularına göre ebeveynler, akranlarıyla sosyal ortamda vakit geçiremeyen çocuklarının sıkılmamaları, evde davranış problemleri yaratmamaları için ders saatleri dışında da dijital araçları çocuklarına daha çok verme eğiliminde olmuşlardır. Bu eğilim sonucunda ise dijital araçları çocuklarının elinden almak istediklerinde çocukların daha çok vakit geçirmek istedikleri, ebeveynlerini bunun için ikna etmeye çalıştıkları ve saldırgan davranışlar sergiledikleri ebeveynler tarafından ifade edilmiştir. Okul türü öğrenme ortamının yerini evin alması ve öğrencilerin eğitim faaliyetleri için dijital araçları kullanmaya başlamalarıyla birlikte, özellikle teknoloji ve internete erişimi olan bireylerin ilgi alanlarından birini de dijital oyunlar oluşturmuştur.

Valve Corporaiton tarafından geliştirilen Steam’in 2021 yılı değerlendirmesinde en yüksek eş zamanlı kullanıcı sayısının 27,4 milyon olması dikkat çekerken günlük aktif kullanıcı sayısı 69 milyon olarak verilmiştir. Satın alınan toplam oyun 2020 yılına kıyasla %27’lik bir artış göstermiştir. Steam’de oyuncular 2020 yılına kıyasla %21’lik bir artışla, 2021 yılında 4,3 milyon senelik oyun süresine denk gelen 38 milyar saat geçirmiştir. 2021 yılında Steam’de her ay ilk defa bir şey satın alan kullanıcı sayısı, 2020 yılında ilk defa bir şey satın alan kullanıcı büyümesiyle neredeyse aynı olarak 2,6 milyona ulaşmıştır (Steam, 2021; 2022).

Teknolojiyle erken yaşta tanışan ve etkin biçimde kullanan çocukların bilgisayar, akıllı telefon ya da tablet aracılığıyla ekran üzerinden oynadığı çevrimiçi ve çevrimdışı oyunların çocuğun gelişimine sağladığı olumlu katkıların yanı sıra kimi olumsuzlukları da beraberinde getirdiği bilinmektedir. Bu olumsuz durumlardan biri ise “oyun bağımlılığı” olarak ifade edilmektedir (T.C. Sağlık Bakanlığı, 2019, s.7). Bağımlılık, Türk Dil Kurumu’nun (2005, s. 177) tanımına göre “bağımlı olma durumu, tabiiyet” biçiminde ifade edilir. Bilgisayar oyun bağımlılığının tanımı ise Horzum (2011, s. 58) tarafından “oyuncunun bir oyunu bırakamaması, sürekli olarak oyunu düşünmesi ve sürekli oyunla ilgilenmesi” olarak ifade edilmiştir. Sunulan raporlar ve araştırma verileri (Steam, 2021; Gaming in Turkey 2021; Erol ve Erol, 2020) pandemi sürecinin bağımlılık boyutunu arttıran etkilerini de ortaya çıkartmıştır. Yurtiçinde bu alanda yapılan alan yazın araştırmasında 6-12 (Biçer, 2020), 7-18 (Onguner, 2020), 8-12 (Güllbeyaz, 2021; Kayhan Aygün, 2021; Taş ve Güneş, 2018; Yılmaz, 2020), 9-12 (Çelik, 2021; Elmacıgil, 2021; Gökalp, 2021; Nayın Arıca, 2021), 9-15 (Çevik, 2021), 10-14 (Atak, 2020), 11-17 (Gürsu, 2021), 12-18 (Yağcı, 2020) ve adolesan dönemini (Aksoy, 2018; Cabir, 2019; Önder, 2019) kapsayan çalışmaların yapıldığı görülmektedir. Sadece ilkökul öğrencileriyle yapılan bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili çalışmaların ise bağımlılık düzeylerini çeşitli değişkenlerle inceleyen (Çelik, 2021; Dündar vd. 2012; Erboy, 2010; Horzum vd. 2008; Horzum, 2011; İçen, 2018; Oral ve Arabacıoğlu, 2019; Şahin ve Tuğrul, 2012), bilgisayar oyun tercihleri ve alışkanlıklarını inceleyen (İnal ve Çağiltay, 2005; Şahin-Öztürk, 2019), aile ve anne ilişkileri açısından ele alan (Karacaoğlu, 2019; Sayıcı, 2019), dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu açısından ele alan (Bekar, 2018; Yılmaz, 2020); psikolojik, davranış ve beslenme bozukluklarıyla ilişkisini inceleyen (Koçakoğlu, 2019; Kök-Eren ve Örsal, 2018; Sallayıcı,

2019; Ulum, 2016; Söylemez, 2021) ve öğrencilerin akademik başarılarıyla arasındaki ilişkiyi inceleyen (Medikoğlu, 2018) çalışmalara da rastlanmıştır.

Uluslararası düzeyde gerçekleştirilen “Uluslararası Öğrenci Değerlendirme Programı” (PISA), “Uluslararası Matematik ve Fen Eğilimleri Araştırması” (TIMSS), “Uluslararası Okuma Becerilerinde Gelişim Araştırması” (PIRLS) sonuçlarına bakıldığında anadilde okumanın, okuduğunu anlamının ve yorumlamanın başarıyı arttıran en temel etken olduğu görülmektedir (MEB, 2020a; 2020b). Yılmaz (2015) yaptığı çalışmada okuduğunu anlama problemi olmayan öğrencilerin sosyal bilgiler, Türkçe, matematik ile fen ve teknoloji derslerinde başarılı oldukları sonucuna ulaşmıştır. Kızgın ve Baştuğ (2020) ise yaptıkları çalışmada ilkokul dördüncü sınıf düzeyinde öğrenim gören öğrencilerin okuduklarını anlama puanlarının genel akademik başarılarını pozitif yönde etkilediğini belirlemişlerdir. Türkiye’nin TIMSS 2019 uygulamasında matematik ve fen alanlarındaki ortalama başarı, TIMSS değerlendirmesinin 500 puan olarak belirlediği ölçek orta noktasının altında ya da ölçek orta noktası seviyelerindedir (MEB, 2020b). Türkiye, “Uluslararası Eğitim Başarılarını Değerlendirme Kuruluşu”nun (IEA) yaptığı PIRLS uygulamasına 154 ilköğretim okulunda dördüncü sınıf seviyesinde öğrenim gören 5390 öğrenci ile sadece 2001 yılında katılım sağlanmıştır. Bu uygulama sonuçları, her ülke için evde çocuk kitabı sayısının artması ile öğrencilerin başarısının arttığı ve velilerin okuma sürelerinin artması ile öğrencilerin de okuma puanının arttığı yönündedir (Demirel ve Yağmur, 2017). 2020 yılında ülkemizde yedinci sınıf düzeyinde öğrenim gören 1850 öğrenciyle elektronik ortamda gerçekleştirilen “Dört Beceride Türkçe Dil Sınavı” çalışmasının sonuçlarına bakıldığında ise kız öğrencilerin dört temel dil becerisinden aldıkları puanların, erkek öğrencilerin aldıkları puanlardan daha yüksek olduğu görülmüştür (MEB, 2020a). Diğer bir sonuç ise anne-baba eğitim seviyesi arttıkça öğrencilerin dört temel dil becerisinden aldıkları puanların da arttığı yönündedir (MEB, 2020c). PISA, TIMSS ve PIRLS gibi uluslararası sınavlarının ve ulusal Dört Beceride Türkçe Dil Sınavı sonuçlarının verdiği ortak mesaj aile ve ev ortamının kitap okuma alışkanlığını, kitap okuma alışkanlığının okuduğunu anlamayı, okuduğunu anlamının ise akademik başarıyı olumlu yönde etkilediği yönündedir. Birey için öğrenmenin en kolay yolu okumadır. Eğitim sürecinde kazandırılması önemli bir yere sahip olan okuma becerisi, sürekli geliştirilmesi gereken bir beceri alanıdır (Kayıpmaz, 2011).

Türkiye İstatistik Kurumu verilerine göre ülkemizde okuryazarlık oranı 15 yaş ve üzeri için %95,91’dir (MEB, 2020b). Bu yüksek bir oran olmakla birlikte okuryazarlığı sadece okuyabilme becerisi olarak algulamak da hata olacaktır. Okuryazarlık; okuma, okuduğunu anlama, yeni edinilen bilgileri analitik ve eleştirel düşünme, etkili konuşma ve yazma, pratik bilgi edinme becerilerini kapsamalıdır (Metem, 2020). 21. yy. becerilerinden “öğrenmeyi öğrenme” becerisi için en temel etken okumadır. İçinde bulunduğumuz bilgi çağında hızla gelişen bilim ve teknoloji insan yaşamında da sürekli bir gelişimi ve ilerlemeyi gerekli kılar. Bu da ancak okuma ile mümkündür. Ancak okuma eyleminin verimliliği, okumaya yönelik olumlu tutum geliştirerek sağlanmaktadır. Genel anlamda tutum “bir olaya, duruma, eyleme, kavrama veya kişiye karşı öğrenme yoluyla geliştirilmiş olumlu veya olumsuz tepkide bulunma eğilimi” olarak tanımlanabilir (Şahin, 2019, s. 915). “Okuma tutumu ise öğrencinin okuma isteği duymasına veya okumaktan uzaklaşmasına neden olan duygular” olarak tanımlanmaktadır (Alexander ve Filler’den akt. Şahin, 2019, s. 915). Bireylerin okuma başarısını, okumaya yönelik tutumlarının etkilediği düşünülebilir. Eğer okumaya yönelik olumlu tutum söz konusu ise bireyler daha çok okur ve okuma becerisinin gelişme düzeyi de artar. Bu sebeple asıl önemli olan bireylere okuma becerisi kazandırmak değil bireyin okumayı sevmesini ve okumayı sürekli hale getirmesini sağlayabilmektir. Tutumlar sonradan öğrenildiği ve değiştirilebilir olduğu için okumaya yönelik tutum da değiştirilebilir (Gül, 2008). Bireyleri okumaya yönlendiren durumlar ilgi, merak ve içsel nedenler olabileceği gibi dışsal

nedenler yani çevre, aile vb. de olabilmektedir (Yıldız ve Akyol, 2011). Bu sebeple öncelikle aile yaşantısında ardından da eğitim öğretim sürecinde bireyin okumaya ilişkin olumlu tutum geliştirmesi sağlanmalıdır.

Uluslararası ve ulusal alanda yapılan dört beceride Türkçe dil sınavı ve TIMSS sınavlarının sonuçları incelenip karşılaştırıldığında araştırmaların birbirleri ile tutarlı olduğu görülür. Araştırma raporları (MEB, 2020a; 2020b) ise ülkemiz öğrencilerinin okuduğunu anlamada oldukça zayıf kaldığını göstermektedir. Ebeveyn eğitim düzeyinin artması ve sahip olunan kitap sayısı okumaya yönelik tutumu olumlu yönde etkilemektedir (Şahin, 2022). Bu sebeple ailelere ve sonrasında öğretmenlere büyük sorumluluk düştüğü unutulmamalıdır. Teknolojinin gelişmesi ve uzaktan eğitim sürecinin yaygınlaşması sebebiyle dijital araçlara erişim kolaylaşmış böylelikle ekran kullanımı yaşamın vazgeçilmezi haline gelmiştir. İletişim araçları, bilgiye ulaşma konusunda kitaplara nazaran ulaşım kolaylığı ve zamandan tasarruf sağlamaktadır (Bulut ve Susar Kırmızı, 2021). Bu durum da ekrandan okumayı daha cazip hale getirmiştir. Ak'ın (2019) ekrandan okumanın ilkökul dördüncü sınıf öğrencilerinin okuma becerisi ve okumaya yönelik tutumlarını incelediği araştırmasında deney grubu öğrencilerinin ekrandan okumaya yönelik tutumlarında olumsuz düşüş olduğu ama kâğıttan okumaya yönelik tutumlarında ise düşüş olmadığı, ekran okuma çalışmalarını düzenli ve sürekli yapmalarının kâğıttan okuduğunu anlamaya olumlu, ekrandan okuduğunu anlamaya olumsuz yansıdığı sonucuna ulaşılmıştır. Bulut ve Susar Kırmızı'nın (2021) yapmış olduğu çalışmada ise ilkökul dördüncü sınıf öğrencilerinin ekrandan okumaya yönelik olarak ortalamanın üzerinde olumlu tutumlara sahip olduğu belirlenmiştir. Yurtiçinde yapılan alan yazın araştırmasında okumaya yönelik tutum veya okuduğunu anlama düzeyleri ile ilgili çalışmaların genellikle ilkökul öğrencilerini kapsayan çeşitli yaş gruplarıyla (7-11 yaş aralığı) yapıldığı görülmektedir (Ak, 2019; Başaran ve Ateş, 2009; Bulut ve Susar Kırmızı, 2021; Boz ve Ulusoy, 2020; Çalışkan, 2019; Çilesiz, 2020; Deveci, 2019; Erdoğan ve Demir, 2016; Kanmaz, 2012; Kayıpmaz, 2011; Karadoğan, 2020; Kuşdemir, 2019; Leylek, 2018; Sirem ve Baş, 2021; Susar-Kırmızı, 2006; Şahin, 2022; Uysal Dede, 2019; Yavuz, 2019; Yeşilbağ, 2019; Yılmaz ve Ertem, 2020). Bu çalışmalarda okumaya yönelik tutum düzeylerinin çeşitli değişkenlerle olan ilişkisini inceleyen (Başaran ve Ateş, 2009; Boz ve Ulusoy, 2020; Kuşdemir, 2019; Yılmaz ve Ertem, 2020), özetleme stratejisine etkisini inceleyen (Susar Kırmızı, 2006), probleme dayalı öğrenme ile olan etkisini inceleyen (Kayıpmaz, 2011), çeşitli demografik değişkenler açısından ele alan (Erdoğan ve Demir, 2016), dijital hikayelerin okumaya yönelik tutum düzeyleri arasındaki ilişkiyi ele alan (Leylek, 2018), ekrandan okumanın okumaya yönelik tutumlarına olan etkisini inceleyen (Bulut ve Susar Kırmızı, 2021; Ak, 2019) çalışmalara rastlanmıştır.

Bu araştırma ise teknolojinin insan yaşamındaki yeri ve önemine dikkat çekerken aynı zamanda çocukların yaşam evreninde kapladığı değişimi ve yüzyılın gerekliliklerini yerine getirebilmenin temeli olan okumayı ele almayı amaçladığı için önemlidir. Bu nedenle de araştırma iki bileşen üzerinde odaklanmış ve bu doğrultuda tamamlanmıştır. İçinde bulunduğumuz çağ, çocukları teknolojinin bilinçsiz kullanımı neticesinde araştırmanın birinci bileşeni olan bilgisayar oyun bağımlılığına, ikinci bileşeni ise öğrencilerin okumaya yönelik tutumlarının belirlenmesine yöneltmiştir. Çünkü bu bileşen 21. yüzyıl beceri alanlarından biri olan eleştirel okuryazar olabilme ve okuma kültürü edinme sürecinin temelini oluşturmaktadır. Bu araştırma, ilkökul dördüncü sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ile okumaya yönelik tutumları arasındaki ilişkinin yordanmasını amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda yanıt aranan araştırma soruları; "1. İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin okumaya yönelik tutumları ne düzeydedir?, 2. İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ne

düzyededir?, 3. İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ile okumaya yönelik tutumları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?” biçimindedir.

Yöntem

Araştırmada ilişkisel tarama modellerinden korelasyonel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Korelasyonel araştırma yönteminde iki veya daha fazla değişken arasındaki ilişki incelenmektedir (Fraenkel ve Wallen, 2000). İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ve okumaya yönelik tutum düzeyleri değişkenlerine müdahale edilmeden, değişkenler arasındaki ilişkilerin açığa çıkarılması, neden-sonuç ile ilgili ipuçları elde etme ve çalışmanın daha üst düzey araştırmalara ipuçları sağlaması amaçlandığı için bu yöntem tercih edilmiştir (Büyüköztürk vd. 2018, s.191,192).

Örnekleme

Araştırmanın evrenini Bahkesir İl Millî Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı Altıeylül ve Karesi merkez ilçelerinde öğrenim gören ilkokul dördüncü sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise 2019-2020 eğitim öğretim yılı ikinci döneminde Altıeylül ve Karesi ilçelerine bağlı dört ilkokuldan, kolay örnekleme yöntemi ile seçilen 307'si kız, 298'si erkek olmak üzere toplam 605 öğrenci oluşturmaktadır. Gerekli araştırma izinlerinin alınmasının ardından örneklem grubunda yer alan 605 öğrenciye ölçekler ve kişisel bilgi formu araştırmacılar tarafından uygulanmış, tamamından cevap alınmış, ancak 1 kişiden alınan ölçekler eksik işaretlendiği için 1 kişi analiz süreci dışında bırakılarak veri analizleri 604 öğrenci verileri üzerinden tamamlanmıştır.

Veri toplama araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak Horzum vd. (2008) tarafından geliştirilen “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve Susar-Kırmızı (2006) tarafından geliştirilen “Okumaya Yönelik Tutum Ölçeği” kullanılmıştır. Aynı zamanda ilgili alan yazın (Kurtbeyoğlu, 2018) taraması yapılarak düzenlenen “Kişisel Bilgi Formu”na son şekli verilerek örneklem grubuna ilişkin bilgiler elde edilmeye çalışılmıştır.

Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği

Çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin belirlenmesinde Horzum vd. (2008) tarafından geliştirilen ölçeğin orijinal formu 21 olumlu maddeden oluşmaktadır. Bilgisayarda Oyun Oynamaktan Vazgeçememe ve Engellendiğinde Rahatsız Olma (10 madde), Bilgisayar Oyununu Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatıyla İlişkilendirme (4 madde), Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma (3 madde) ve Bilgisayar Oyunu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme (4 madde) olmak üzere dört alt boyuttan oluşmakta ve ölçekten elde edilen puanlarla bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi elde edilmektedir. Ölçekte yer alan maddeler ile ilgili görüşlere ulaşmak için 5'li likert tipi dereceleme kullanılmıştır. Bu dereceleme Her zaman (5), Sık Sık (4), Bazen (3), Nadiren (2) ve Hiçbir zaman (1) şeklinde oluşturulmuştur. Horzum vd. (2008) tarafından yapılan ölçeğin geçerlik güvenirlik çalışmasında iç tutarlılık katsayısı .85 olarak hesaplanmıştır. Ölçeğin kullanıldığı diğer çalışmalarda ise iç tutarlılık katsayısı, Erboy (2010) için .88; Bekar (2018) için .85; Taş ve Güneş (2018) için .88 olarak hesaplanmıştır.

Okumaya yönelik tutum ölçeği

Okumaya yönelik tutum düzeylerinin belirlenmesinde Susar-Kırmızı'nın (2006) ilköğretim 4. sınıf Türkçe öğretiminde çoklu zekâ kuramına dayalı işbirlikli öğrenme yönteminin erişimi, tutumlar, öğrenme stratejileri ve çoklu zekâ alanları üzerindeki etkilerini araştırdığı doktora çalışmasında kendi geliştirmiş olduğu Okumaya Yönelik Tutum Ölçeği kullanılmıştır. Ölçek, Okumaya İlişkin Öğrenciden Kaynaklanan Tutumlar (5 madde), Okumanın Bireysel Gelişime Etkileri (8 madde), Okumaya Yönelik Duyuşsal Bakış (5 madde), Okuma Alışkanlığı Geliştirme (7 madde), Okuma Alışkanlığına İlişkin Kişisel Tercihler (4 madde) ve Sosyal İlişkilerin Okuma Alışkanlığına Etkileri (3 madde) olmak üzere altı alt boyuttan oluşmakta ve ölçekten elde edilen puanlarla okumaya yönelik tutum düzeyi belirlenmektedir. Söz konusu ölçek 32 maddeden (olumlu-olumsuz) oluşan beşli likert türünde bir ölçektir. Olumlu maddeler için puanlamaya Tamamen Uygun (5) seçeneğinden başlanarak Hiç Uygun Değil (1) seçeneği doğrultusunda 5, 4, 3, 2, 1 biçiminde puanlanmış, olumsuz ifadelerin maddeleri ise ters doğrultuda 1, 2, 3, 4, 5 biçiminde kodlanmış ve puanlanmıştır. Susar-Kırmızı (2006) tarafından yapılan ölçeğin geçerlik güvenirlik çalışmasında ölçeğin iç tutarlılık katsayısı .79 olarak hesaplanmıştır. Ölçeğin kullanıldığı diğer çalışmalarda ise iç tutarlılık katsayısı Susar-Kırmızı (2008) ve Akkaya (2011) için .79 olarak hesaplanmıştır.

Kişisel bilgi formu

Kişisel bilgi formu hazırlanırken Kurtbeyoğlu (2018) tarafından hazırlanan form gözden geçirilerek araştırmanın amacı doğrultusunda düzenlenmiş ve demografik özelliklere ilişkin bazı maddeler eklenerek son şekli verilmiştir. Açık uçlu ve çoktan seçmeli soruların yer aldığı kişisel bilgi formu 20 maddeden oluşmaktadır. Bu maddeler arasında cinsiyet, kardeş sayısı, anne-baba eğitim durumu ve mesleği, ailenin aylık toplam geliri, kişiye ait oda ve kitaplık durumu, kitap okuma sıklığı, anne- babanın okuma alışkanlığı, evde internet erişimi olup olmaması, öğrencinin kendine ait teknolojik alete sahip olup olmaması ve bunları kullanım amaçları, bu cihazları haftada kaç saat oyun amaçlı kullandıkları gibi maddelere yer verilmiştir.

Verilerin analizi

Öncelikle araştırma verilerinin normal dağılıma uygunluğunun test edilmesi için Shapiro-Wilk testi gerçekleştirilmiştir. Ardından faktör analizleri için temel bileşenler analizi kullanılmış ve ölçme araçlarının güvenirlik analizleri gerçekleştirilmiştir. "Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği" ile "Okumaya Yönelik Tutum Ölçeği"nden elde edilen sonuçlar arasındaki ilişkinin testi için de Spearman korelasyon katsayısı kullanılmıştır. Verilerin istatistiksel analizleri IBM SPSS 22.0 paket programı kullanılarak gerçekleştirilmiş ve anlamlılık düzeyi .05 olarak alınmıştır. Araştırma kapsamında sırasıyla veri toplama amacıyla kullanılan ölçeklerin faktör analizleri ve güvenirlik çalışmaları gerçekleştirilmiştir. Her iki ölçeğe ilişkin faktör yapısının elde edilmesinde faktör analizi yöntemlerinden en yaygın olarak kullanılan temel bileşenler analizi kullanılmıştır (Kalaycı, 2010, s.321).

"Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği" (Horzum vd., 2008) dik (varimax) döndürme sonuçlarının ardı ardına yapılan 3 faktör analizi ile incelenmesi sonucunda madde 8, 18 ve 21 faktör altında gerekli madde sayısını sağlamadığı için; madde 5, 13, 14 ve 19 ise faktör yükleri arası fark 0,10'un altında kaldığı için ölçekten çıkarılmıştır. Böylelikle ölçekten 7 madde çıkarılarak araştırma sonuçları analiz edilmiştir. Bu doğrultuda "Bilgisayarda Oyun Oynamaktan Vazgeçememe ve Engellendiğinde Rahatsız Olma" ve "Bilgisayar Oyununu Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatıyla İlişkilendirme"

faktörleri altında yer alan maddeler faktör 1 altında toplanarak “Oyununu Bırakamama ve Oyunu Hayatla İlişkilendirme” biçiminde ifade edilmiştir. “Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevlerini Aksatma” ve “Bilgisayar Oyunu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme” faktörleri altında yer alan maddeler ise faktör 2 altında toplanmış ve “Oyundan Dolayı Görevini Aksatma ve Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme” biçiminde ifade edilmiştir. Birinci faktör toplam varyansın %29,089’unu, ikinci faktör toplam varyansın %23,164’ünü açıklamaktadır. İki faktör ise toplam varyansın %52,253’ünü açıklamaktadır. Bu araştırmada yer alan çalışma grubu için kullanılan “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği”nin iç tutarlılık katsayısı .90’dır. Ölçeğin 2 faktörünün cronbach alpha katsayıları ise 1.faktör için .88, 2.faktör için .77 olarak hesaplanmıştır. Bu değerler, ölçeğin yüksek güvenilirlikte olduğunu ve oyun bağımlılığını açıkladığını göstermektedir.

“Okumaya Yönelik Tutum Ölçeği” dik (varimax) döndürme işlemi sonucunda da faktörler altında toplanan maddelerin Susar-Kırmızı (2006) tarafından gerçekleştirilen geçerlik çalışmalarıyla aynı sonuçları karşıladığı görülmektedir. Birinci faktör toplam varyansın %14,55’ini, ikinci faktör toplam varyansın %12,70’ini, üçüncü faktör toplam varyansın %10,09’unu, dördüncü faktör toplam varyansın %9,56’sını, beşinci faktör toplam varyansın %8,48’ini, altıncı faktör ise toplam varyansın %6,74’ünü açıklamaktadır. Altı faktör ise toplam varyansın %62,12’sini açıklamaktadır. Araştırmada yer alan çalışma grubu için kullanılan “Okumaya Yönelik Tutum Ölçeği” nin iç tutarlılık katsayısı ise .85’tir. Ölçeğin 6 faktörünün, cronbach alpha katsayıları ise 1. faktör için .71; 2.faktör için .82; 3.faktör için .85; 4.faktör için .77; 5.faktör için .77; 6. faktör için de .86 olarak hesaplanmıştır. Bu değerler de kullanılan ölçeklerin yüksek güvenilirlikte olduğunu ve okumaya yönelik tutumu açıkladığını göstermektedir.

Bulgular

Bu bölümde verilerin analizinden elde edilen bulgular araştırma soruları çerçevesinde sunulmuştur. Araştırmanın birinci alt problemine ilişkin bulgular Tablo 1’de yer almaktadır. Beşli likert ölçeklerde ortalamalar 1.00-2.33 (düşük); 2.34-3.67 (orta) ve 3.67 üstü (yüksek) olmak üzere üç kesimde incelenebilmektedir. Buna göre Tablo 1’de öğrencilerin okumaya ilişkin öğrenciden kaynaklanan tutumlar alt boyut düzeyinin $3,81 \pm 0,91$ ortalama ile yüksek seviyede, okumanın bireysel gelişime etkileri alt boyut düzeyinin $4,48 \pm 0,69$ ortalama ile yüksek seviyede, okumaya yönelik duyuşsal bakış alt düzeyinin $4,3 \pm 0,89$ ortalama ile yüksek seviyede, okuma alışkanlığı geliştirme alt boyut düzeyinin $3,66 \pm 0,92$ ortalama ile orta seviyede, okuma alışkanlığına ilişkin kişisel tercihler alt boyut düzeyinin $1,7 \pm 0,85$ ortalama ile düşük seviyede, sosyal ilişkilerin okuma alışkanlığına etkileri alt boyut düzeyinin $3,28 \pm 0,98$ ortalama ile orta seviyede ve okumaya yönelik tutum düzeyinin $3,99 \pm 0,64$ ortalama ile yüksek seviyede olduğu görülmektedir.

Tablo 1. İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin okumaya yönelik tutum düzeyleri

	\bar{x}	ss	Min	Maks
Okumaya ilişkin öğrenciden kaynaklanan tutumlar	3,81	0,91	1	5
Okumanın bireysel gelişime etkileri	4,48	0,69	1	5
Okumaya yönelik duyuşsal bakış	4,3	0,89	1	5
Okuma alışkanlığı geliştirme	3,66	0,92	1	5
Okuma alışkanlığına ilişkin kişisel tercihler	1,7	0,85	1	5
Sosyal ilişkilerin okuma alışkanlığına etkileri	3,28	0,98	1	5
Okumaya yönelik tutum ölçeği	3,99	0,64	1	5

Araştırmanın ikinci alt problemine ilişkin bulgular Tablo 2’de sunulmuştur. Buna göre öğrencilerin “Oyunu bırakamama ve oyunu hayatla ilişkilendirme” alt boyutu düzeyinin $2,07 \pm 0,9$ ortalama ile düşük seviyede, “Oyundan dolayı görevini aksatma ve oyunu başka etkinliklere tercih etme” alt boyut düzeyinin $1,5 \pm 0,77$ ortalama ile düşük seviyede ve “bilgisayar oyun bağımlılığı” düzeylerinin $1,91 \pm 0,81$ ortalama ile düşük seviyede olduğu görülmektedir. Beşli likert ölçeklerde ortalamalar 1.00-2.33 (düşük); 2.34-3.67 (orta) ve 3.67 üstü (yüksek) olmak üzere üç kesimde incelenebilmektedir.

Tablo 2. İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri

	\bar{x}	ss	Min	Maks
Oyunu bırakamama ve oyunu hayatla ilişkilendirme	2,07	0,9	1	5
Oyundan dolayı görevlerini aksatma ve oyunu başka etkinliklere tercih etme	1,5	0,77	1	5
Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği	1,91	0,81	1	5

Araştırmanın üçüncü alt problemi olan ilkokul dördüncü sınıfta öğrenim görmekte olan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı ile okumaya yönelik tutumları arasındaki ilişki düzeyini belirlemek amacıyla Spearman korelasyon analizi yapılmış ve araştırmaya ilişkin bulgular Tablo 3’te sunulmuştur. Tablo 3’te de görüldüğü üzere öğrencilerin okumaya yönelik tutum ölçeğinden ve bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinden aldıkları puanlar arasında ters yönlü doğrusal bir ilişki mevcuttur. Bir diğer ifade ile öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinden ve ölçeğin alt boyutlarından aldıkları puanlar azaldıkça, okumaya yönelik tutum ölçeğinden ve ölçeğin alt boyutlarından aldıkları puanlar artmaktadır denilebilir.

Tablo 3. Ölçekler arası korelasyon katsayıları

	Oyunu Bırakamama ve Oyunu Hayatla İlişkilendirme	Oyundan Dolayı Görevlerini Aksatma ve Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği
Okumaya İlişkin Öğrenciden Kaynaklanan Tutumlar	-0,354**	-0,310**	-0,372**
Okumanın Bireysel Gelişime Etkileri	-0,283**	-0,318**	-0,310**
Okumaya Yönelik Duyuşsal Bakış	-0,379**	-0,320**	-0,397**
Okuma Alışkanlığı Geliştirme	-0,336**	-0,273**	-0,346**
Okuma Alışkanlığına İlişkin Kişisel Tercihler	-0,296**	-0,256**	-0,307**
Sosyal İlişkilerin Okuma Alışkanlığına Etkileri	-0,223**	-0,182**	-0,226**
Okumaya Yönelik Tutum Ölçeği	-0,424**	-0,380**	-0,446**

*Spearman korelasyon katsayısı, **0,001 anlamlılık düzeyi*

Sonuç, tartışma ve öneriler

Araştırmada ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ile okumaya yönelik tutumları arasındaki ilişkinin yordanması amaçlanmıştır. Elde edilen bulgular incelendiğinde araştırmaya katılan öğrencilerin okumaya yönelik tutum düzeylerinin yüksek seviyede olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ölçek alt boyutlarına bakıldığında ise öğrencilerin okumaya yönelik kendilerinden kaynaklı tutumların, okumanın bireysel gelişimlerine olan etkilerinin ve okumaya yönelik öğrencilerin duyuşsal bakış düzeylerinin yüksek düzeyde olduğu, okuma alışkanlığı geliştirme düzeylerinin ve öğrencilerin sosyal ilişkilerinin okuma alışkanlığına etkilerinin orta düzeyde olduğu, okuma alışkanlığına ilişkin olarak öğrencilerin kişisel tercihlerinin ise düşük düzeyde olduğu görülmektedir. Alan yazın araştırması yapıldığında öğrencilerin okumaya yönelik tutum düzeylerini belirlemek amacıyla gerçekleştirilen araştırmaların sayısının özellikle son yıllarda artış gösterdiği görülmektedir (Ak, 2019; Başaran ve Ateş, 2009; Bulut ve Susar Kırmızı, 2021; Boz ve Ulusoy, 2020; Çalışkan, 2019; Çilesiz, 2020; Deveci, 2019; Erdoğan ve Demir, 2016; Kanmaz, 2012; Kayıpmaz, 2011; Karadoğan, 2020; Kuşdemir, 2019; Leylek, 2018; Sirem ve Baş, 2021; Susar-Kırmızı, 2006; Şahin, 2022; Uysal Dede, 2019; Yavuz, 2019; Yeşilbağ, 2019; Yılmaz ve Ertem, 2020). Teknolojinin hayatımızda büyük bir yere sahip olmasına rağmen teknoloji ve okumaya yönelik tutum arasındaki ilişki için yapılan araştırmaların ekrandan okumaya yönelik tutumun (Ak, 2019; Bulut ve Susar Kırmızı, 2021) araştırılmasıyla sınırlı kaldığı görülmektedir.

Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığına ilişkin düzeyleri incelendiğinde ölçek alt boyutlarından oyunu bırakamama ve oyunu hayatla ilişkilendirme düzeyinin, oyundan dolayı görevini aksatma ve oyunu başka etkinliklere tercih etme düzeyinin ve bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin düşük seviyede olduğu görülmektedir. İlkokul dördüncü sınıfta öğrenim gören öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı ile okumaya yönelik tutumları arasındaki ilişki düzeyini belirlemek amacıyla yapılan Spearman korelasyon analizi sonucunda öğrencilerin her iki ölçekten aldıkları puanlar arasında ters yönlü doğrusal ilişki olduğu görülmüştür. Araştırma alt problemleri arasında yer almamasına rağmen kişisel bilgi formu desteğiyle elde edilen bulgulara baktığımızda ise cinsiyet değişkeni açısından kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre okumaya yönelik tutum düzeylerinin daha yüksek olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Alan yazın incelendiğinde Çiftçi ve Temizyürek'in (2008), Biçer ve Duruhan'ın (2014), Ceran vd.'nin (2015) ve Katrancı'nın (2015) bulguları ile benzerlik gösteren ve okuduğunu anlama ile okumaya yönelik motivasyon düzeyleri açısından kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre yüksek düzeyde olduğu sonucuna rastlamak mümkündür. Bu bulgulardan farklı olarak Başaran'ın (2014) yapmış olduğu araştırmada kız öğrenciler ile erkek öğrenciler arasında okuduğunu anlama düzeyleri açısından anlamlı bir farklılık görülmemektedir.

Ayrıca yine cinsiyet değişkeni göz önüne alınarak öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile okumaya yönelik tutumları arasındaki ilişki incelendiğinde, erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin yüksek olduğu ve kız öğrencilerin okumaya yönelik tutum düzeylerinin erkek öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Ulaşılan bulgular doğrultusunda öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin düşük düzeyde olduğu saptanmıştır. Bu bulgu doğrultusunda alan yazında benzer sonuca ulaşılan çalışmalar görmek de mümkündür. Şahin ve Tuğrul'un (2012) ilkokul 4. sınıf öğrencileri ile yapmış oldukları çalışmada da bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi puanlarının düşük düzeyde olduğu görülür. Dolayısıyla sonuçlar, bu araştırmada yer alan bulguları destekler niteliktedir. Bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili alan yazında yer alan araştırmalar incelendiğinde yalnızca öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri üzerine çalışmalar yapılmadığı, bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin farklı yaş grubu ve cinsiyet arasındaki

ilişkinin incelendiği (Erboy ve Vural, 2010; Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014; Horzum, 2011; Şahin ve Tuğrul, 2012) ve ailelerin gelir düzeyi veya eğitim durumu (Horzum, 2011) gibi çeşitli değişkenler ile bağlantılı olarak değerlendirildiği çalışmaların yapıldığı da görülmektedir.

Araştırmadan elde edilen bulgular göz önüne alındığında ilerleyen çalışmalara yönelik bazı önerilerde bulunulmuştur. Uzaktan eğitim sürecinin ilkokul düzeyinde de yaşamımızda yer almaya başlaması üzerine öğretmenlerin öğretim sürecini teknolojik aletler aracılığıyla gerçekleştirdiği görülmüştür. Bu nedenle teknolojik aletleri etkin biçimde kullanmaya başlayan öğretmenlerin derslerine eğitsel dijital oyunları entegre etmeleri önerilmektedir. Yapılan bu araştırma, COVID-19 pandemisinin hemen öncesinde gerçekleştirilmiştir. Arada geçen süre zarfında teknolojik aletlere erişimi olan öğrenciler uzaktan eğitim süreciyle beraber tablet, telefon ve bilgisayar gibi teknolojik araçları etkin bir şekilde kullanmaya başlamıştır. Öğrencilerin hem ders hem de ders zamanı dışında kullandıkları teknolojik aletler aracılığıyla bilgisayar oyun bağımlılıkları düzeylerinin artış gösterip göstermediğine dair yeni araştırmalar yapılması, söz konusu kullanımın öğrencilerdeki okumaya yönelik tutumları ve okuduklarını anlama düzeylerini ne ölçüde etkilediğine dair yeni araştırmalar yapılmasının önemli olduğu düşünülmektedir. Türkiye Radyo Televizyon Kurumu (TRT), çocuklar için çocukların anlama düzeylerini geliştirecek, düş dünyalarını zenginleştirecek interaktif oyunların da yer aldığı TRT Çocuk Kitaplık adlı uygulamayı geliştirmiştir. Uygulamayı farklı platformlardan indirmek ve çevrimiçi-çevrimdışı kullanmak mümkündür. Oyunlaştırmanın okuma kültürü edinme sürecine desteği ve oyun elementlerinin kullanılmasıyla motivasyonun artacağı düşünüldüğünde üniversite ve MEB'e bağlı AR-GE birimlerine medya ve iletişim kanallarının verileriyle desteklenebilecek TRT Çocuk Kitaplık benzeri uygulamaların geliştirilmesi ve kullanıma sunulması da öneriler arasında sunulmuştur.

Kaynakça

- Ak, E. (2019). Ekrandan okumanın ilkokul öğrencilerinin okuma becerilerine ve okumaya yönelik tutumlarına etkisi [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi.
- Akkaya, N. (2011). İlköğretim 8. Sınıf Türkçe dersinde okuduğunu anlama stratejilerini kullanmanın tutuma etkileri. *Milli Eğitim Dergisi*, 41 (191), 68-77. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/milliegitim/issue/36191/406890>
- Aksoy, Z. (2018). Adolesanlarda oyun bağımlılığı, yaşam biçimi davranışları ve etkileyen faktörler [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Atak, F. (2020). 10-14 Yaş arasındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı ile sosyal becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Başaran, M. ve Ateş, S. (2009). İlköğretim beşinci sınıf öğrencilerinin okumaya ilişkin tutumlarının incelenmesi. *Gazi University Journal of Gazi Educational Faculty (GUJGEF)*, 29(1), 73-92. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/gefad/issue/6745/90688>
- Başaran, M. (2014). Dördüncü sınıf seviyesinde ekrandan ve kâğıttan okumanın okuduğunu anlama, okuma hızı ve metne karşı geliştirilen tutum üzerindeki etkisi. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(2). <https://doi.org/10.12780/UUSBD307>
- Bekar, B. (2018). Dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu olan ve olmayan çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Hasan Kalyoncu Üniversitesi.
- Biçer, N. ve Duruhan, E. (2014). Ortaokul öğrencilerinin öğrenme stilleri ile okumaya yönelik tutumları arasındaki ilişki. *Milli Eğitim Dergisi*, 44 (204), 199-213. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/milliegitim/issue/36160/406476>
- Biçer, B. B. (2020). 6-12 yaş arası dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu tanısı almış çocuklarda ekran maruziyeti ve anne-baba internet güvenliği ve bilinçli internet kullanımı bilgisinin değerlendirilmesi [Yayınlanmamış tıpta uzmanlık]. Ankara Üniversitesi.

- İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ile okumaya yönelik tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi / G. Şahin & T. Demir & Ö. Kümüş & N. Kepenek (18-29. s.)
- Boz, İ. ve Ulusoy, M. (2020). İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin okuma tutumu ile okuduğunu anlama düzeyi ve rutin olmayan problem çözme başarısı arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Anadolu Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 4(1), 13-24. <https://doi.org/10.15659/ankad.v4i1.72>
- Bulut, S. ve Susar Kırmızı, F. (2021). İlkokul öğrencilerinin ekrandan okumaya yönelik tutumları. *Temel Eğitim*, (11), 17-29. <https://doi.org/10.52105/temelegitim.11.2>
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F.. (2018). Eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri (25. Baskı). Pegem Akademi.
- Cabir, F. B. (2019). Adolesanlarda oyun bağımlılığı ve sağlıklı yaşam biçimi davranışları. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Ceran, E., Oğuzgiray Yıldız ve M., Özdemir, İ. (2015). İlkokul 2. sınıf öğrencilerinin okuduğunu anlama becerilerinin cinsiyet ve yaşa göre incelenmesi. *Sakarya University Journal of Education*, 5(3), 151-166. <https://doi.org/10.19126/suje.70062>
- Cengizhan, C. (2005). Öğrencilerin bilgisayar ve internet kullanımında yeni bir boyut: internet bağımlılığı. *M.U. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, (22), 83-98. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/maruaebd/issue/360/2008>
- Çalışkan, E. F. (2019). Aile katılımlı okuma etkinliklerinin ilkokul öğrencilerinin okuduğunu anlama becerisine, okuma motivasyonuna ve okuma tutumuna etkisi [Yayınlanmamış doktora tezi]. Atatürk Üniversitesi.
- Çelik, B. (2021). Yüksek ve düşük düzeyde hayır diyebilme becerisine sahip olan öğrencilerin sosyal anksiyete ve bilgisayar oyun bağımlılığı açısından incelenmesi [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi.
- Çevik, O. (2021). Dijital oyun bağımlılık düzeyinin çocuklardaki narsisizm ve mutluluğa etkisi [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa.
- Çiftçi, Ö. ve Temizyürek, F. (2008). İlköğretim beşinci sınıf öğrencilerinin okuduğunu anlama becerilerinin ölçülmesi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(9), 109-129. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/mkusbed/issue/19561/208532>
- Çilesiz, Ö. (2020). İlkokul öğrencilerinin okuma stillerinin okumaya yönelik tutumlarını yordama gücü [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Zonguldak Karaelmas Üniversitesi.
- Deveci, C. (2019). İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin okumaya yönelik tutumları ile okuduğunu anlama becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi ve bu sürece ilişkin öğretmen görüşleri [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Trabzon Üniversitesi.
- Demirel, G. ve Yağmur, K. (2017). Uluslararası PIRLS uygulamaları ölçütlerine göre Türk öğrencilerin üst düzey düşünme becerilerinin değerlendirilmesi. *Dil Eğitimi ve Araştırmaları Dergisi*, 3(2), 95-106. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/jlere/issue/30938/332468>
- Dündar, A., Güllü, M., Arslan, C. ve Murathan, F. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2012(9), 89-100. <https://doi.org/10.14520/adyusbd.301>
- Elmacıgil, Y. A. (2021). İlkokul çağındaki çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile akran zorbalığı arasındaki ilişkinin incelenmesi [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Üsküdar Üniversitesi.
- Erboy, E. (2010). İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörler [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Adnan Menderes Üniversitesi.
- Erdoğan, D. G. ve Demir, Y. E. (2016). İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin okumaya yönelik tutumlarının farklı değişkenler açısından incelenmesi. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (32), 85-96. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sakaefd/issue/30334/327406>
- Erol, M. ve Erol, A. (2020). Koronavirüs pandemisi sürecinde ebeveynleri gözünden ilkokul öğrencileri. *Milli Eğitim Dergisi*, 49(1), 529-551. <https://doi.org/10.37669/milliegitim.766194>

- Fraenkel, J. R., & Wallen, N. (2000). How to design and evaluate research in education (4th ed.). McGraw-Hill.
- Gaming In Turkey (2021, 18 Şubat). Türkiye oyun sektörü 2020 raporu. <https://www.gaminginturkey.com/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2020.pdf> adresinden 8 Haziran 2021 tarihinde alınmıştır.
- Gaming In Turkey (2022, 12 Nisan). Türkiye oyun sektörü 2021 raporu. <https://www.gaminginturkey.com/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2021.pdf> adresinden 10 Haziran 2022 tarihinde alınmıştır.
- Gökçearslan, Ş. ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi, (23), 419-435. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/zgefd/issue/47938/606448>
- Gökalp, B. (2021). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı belirleyen etkenler [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Medipol Üniversitesi.
- Gül, V. (2008). Boş zaman etkinliklerinin okuduğunu anlama ve okumaya yönelik tutumlar üzerindeki etkililiği [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Gülbeyaz, E. (2021). Orta çocukluk dönemi çocukların bağlanma stilleri ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Haliç Üniversitesi.
- Gürsu, E. (2021). Çocuklarda bilgisayar oyunu bağımlılığı ve bu bağımlılığın youtube ile ilişkisi [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Horzum, M., B. Ayas, T. ve Balta, Ö. Ç. (2008). Computer game addiction scale for children. Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi, 3(30), 76-88. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tpdrd/issue/21450/229637>
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. Eğitim ve Bilim, 36(159), 56-68. <http://egitimvebilim.ted.org.tr/index.php/EB/article/view/268>
- İçen, B. (2018). İlköğretim birinci kademe öğrencilerin sanal oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Okan Üniversitesi.
- İnal, A. G. Y., Çağıltay, K. (2005, Mayıs, 14). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler. [Sempozyum]. Eğitimde Yeni Yönelimler II Eğitimde Oyun Sempozyumu, Ankara, Türkiye.
- Kalaycı, Ş. (2010). Spss uygulamalı çok değişkenli istatistik teknikleri (5. Baskı) Asil Yayın Dağıtım.
- Karacaoğlu, D. (2019). Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi.
- Karadoğan, Z. (2020). Etkileşimli kitap okuma uygulamalarının okuduğunu anlama becerisi ve tutuma etkisi [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Balıkesir Üniversitesi.
- Kanmaz, A. (2012). Okuduğunu anlama stratejisi kullanımının okuduğunu anlama becerisi, bilişsel farkındalık, okumaya yönelik tutum ve kalıcılığa etkisi [Yayımlanmamış doktora tezi]. Adnan Menderes Üniversitesi.
- Katranlı, M. (2015). İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin kitap okuma motivasyonlarının incelenmesi. Ana Dili Eğitimi Dergisi, 3(2), 49-62. <https://doi.org/10.16916/aded.41165>
- Kayhan Aygün, S. (2021). Pandemi sürecinde çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile uyku bozukluğu arasındaki ilişkinin değerlendirilmesi [Yayımlanmamış tıpta uzmanlık]. Sağlık Bilimleri Üniversitesi.
- Kayıpmaz, A. Ç. (2011). Probleme dayalı öğrenmenin ilköğretim 5. sınıf öğrencilerinin okumaya yönelik tutumlarına etkisi [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Afyon Kocatepe Üniversitesi.

- Kızgın, A. ve Baştuğ, M. (2020). Okuma motivasyonu ve okuduğunu anlama becerisinin akademik başarıyı yordama düzeyi. *Journal of Language Education and Research*, 6(2), 601-612. <https://doi.org/10.31464/jlere.767022>
- Koçakoğlu, U. (2019). İlköğretim 3. ve 4. sınıf öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığının obezite ile ilişkisi [Yayınlanmamış tıpta uzmanlık]. Necmettin Erbakan Üniversitesi.
- Kök Eren, H. ve Örsal Ö. (2018). Çocuklarda bilgisayar oyunu bağımlılığı ve yalnızlık. *Iran J Public Health*, 47(10), 1504-1510. <https://doi.org/10.51982/bagimli.866578>
- Kurtbeyoğlu, Ş. (2018). Ortaokul öğrencilerinin demografik özelliklerinin oyun bağımlılığı ile ilişkisi [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Bahçeşehir Üniversitesi.
- Kuşdemir, Y. (2019). İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin okumaya yönelik tutumlarının incelenmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(1), 75-86. <https://doi.org/10.29299/kefad.2018.20.01.003>
- Leylek, B. Ş. (2018). İlkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin okuma becerilerinin gelişiminde ve okumaya yönelik tutumlarında dijital hikâyelerin etkisi [Yayınlanmamış doktora tezi]. Bursa Uludağ Üniversitesi.
- Medikoğlu, O. (2018). İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin internet bağımlılığı düzeylerinin belirlenmesi ve akademik başarıları arasındaki ilişkinin incelenmesi [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Necmettin Erbakan Üniversitesi.
- Mete, G. (2020). Okuryazarlık türleri ve 2023 eğitim vizyonu belgesi. *Kesit Akademi Dergisi*, (22), 109-120. <https://doi.org/10.29228/kesit.40368>
- MEB. (2019). Uluslararası öğrenci değerlendirme programı PISA 2018 Türkiye ön raporu. (Yayın no.10). http://pisa.meb.gov.tr/eski%20dosyalar/wp-content/uploads/2020/01/PISA_2018_Turkiye_On_Raporu.pdf
- MEB. (2020a). Dört beceride Türkçe dil sınavı: pilot çalışma sonuçları 2020. (Yayın no.11). https://www.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2020_01/20094146_Dort_Beceride_Turkce_Dil_Sinavi_Ocak_2020.pdf
- MEB. (2020b). Uluslararası matematik ve fen eğilimleri araştırması TIMSS 2019 Türkiye ön raporu. (Yayın no.15). https://odsgm.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2020_12/10175514_TIMSS_2019_Turkiye_On_Raporu.pdf
- MEB. (2020c, 7 Eylül). Okuryazarlık seferberliği ile 1 milyon kişi okuryazar oldu. <https://www.meb.gov.tr/okuryazarlik-seferberligi-ile-1-milyon-kisi-okuryazar-oldu/haber/21589/tr> adresinden 30 Haziran 2021 tarihinde alınmıştır.
- Nayın Arıca, H. (2021). Özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları düzeyi ile ebeveynlerinin farkındalıkları arasındaki ilişkinin incelenmesi [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi.
- Onguner, S. (2020) 7-18 yaş arası çocuklarda internet bağımlılığı ve çocukların günlük alışkanlıkları üzerindeki olumsuz etkilerinin değerlendirilmesi [Yayınlanmamış tıpta uzmanlık]. Sağlık Bilimleri Üniversitesi.
- Oral, A.H. ve Arabacıoğlu, T. (2019). İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Trakya Eğitim Dergisi*, 9(1), 44-60. <http://doi.org/10.24315/tred.450656>
- Önder, Ç. (2019). İnternet ve dijital oyun bağımlılığı açısından riskli adolesanların sağlık sorunlarının omaha sistemi ile değerlendirilmesi [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa.
- Sallayıcı, Z. (2019). Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile davranış problemleri arasındaki ilişki [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi.

- Sayıcı, H. (2019). İlkokula devam eden çocukların anne tutumları ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişki [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Sirem, Ö. ve Baş, O. (2021). Okuma güçlüğü yaşayan öğrencilerin sınıftaki davranışlarının incelenmesi üzerine nitel bir araştırma. Milli Eğitim Dergisi, 50(230), 645-662. <https://doi.org/10.37669/milliegitim.699644>
- Söylemez, A. (2021). Bilişsel davranışçı oyun terapisi temelli psiko-eğitim programının çocuklarda şiddet içerikli dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeylerine etkisi [Yayınlanmamış doktora tezi]. Sakarya Üniversitesi.
- Susar Kırmızı, F. (2006). İlköğretim 4. sınıf Türkçe öğretiminde çoklu zeka kuramına dayalı işbirlikli öğrenme yönteminin eriş, tutumlar, öğrenme stratejileri ve çoklu zeka alanları üzerindeki etkileri [Yayınlanmamış doktora tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Steam, Valve Corporation (2021, 13 Ocak). Steam- 2020 yılı değerlendirmesi. <https://store.steampowered.com/news/group/4145017/view/2961646623386540826?l=turkish> adresinden 8 Haziran 2021 tarihinde alınmıştır.
- Steam, Valve Corporation (2022, 9 Mart). Steam- 2021 yılı değerlendirmesi. <https://steamcommunity.com/groups/steamworks/announcements/detail/3133946090937137591> adresinden 10 Haziran 2022 tarihinde alınmıştır.
- Şahin, C. ve Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. Zeitschrift Für Die Welt Der Türken, 4(3), 115-130. <https://www.dieweltdertuerken.org/index.php/ZfWT/article/viewArticle/338>
- Şahin, N. (2019). Ortaokul öğrencilerinin okuma tutumları ve okuma motivasyonları arasındaki ilişkinin incelenmesi. Ana Dili Eğitimi Dergisi, 7(4), 914-940. <https://doi.org/10.16916/aded.585809>
- Şahin Öztürk, İ. (2019). İlkokul öğrencilerinin bilgisayar kullanma amaçları ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Necmettin Erbakan Üniversitesi.
- Şahin, N. (2022). İlkokul öğrencilerinin okuma ve yazmaya yönelik tutumlarının ev okuryazarlık ortamı bağlamında değerlendirilmesi: bir karma yöntem araştırması [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Bursa Uludağ Üniversitesi.
- Taş, İ. ve Güneş, Z. (2018). 8-12 yaş arası çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı, aleksitimi, sosyal anksiyete, yaş ve cinsiyetin incelenmesi. Klinik Psikiyatri 2019. 22, 83-92. <http://doi.org/10.5505/kpd.2018.17894>
- T.C. Sağlık Bakanlığı (2019). Dijital oyun bağımlılığı çalıştay sonuç raporu, 2019. <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/usxdh.pdf> adresinden 15 Mayıs 2021 tarihinde alınmıştır.
- Türk Dil Kurumu, (2005). Türkçe Sözlük, Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Ulum, H. (2016). Çocuklarda bilgisayar oyunu bağımlılığı ile duygu ayarlayabilme arasındaki ilişkinin incelenmesi [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Çağ Üniversitesi.
- Uysal Dede, K. (2019). İlkokul öğrencilerinin sevdikleri karakterlerin yer aldığı metinlerin okuma motivasyonuna ve okumaya yönelik tutuma etkisi [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Sakarya Üniversitesi.
- World Health Organization (2020, 11 Mart). WHO director-general's opening remarks at the media briefing on covid-19- 11 march 2020. <https://www.who.int/director-general/speeches/detail/who-director-general-s-opening-remarks-at-the-media-briefing-on-covid-19---11-march-2020> adresinden 15 Mayıs 2021 tarihinde alınmıştır.
- Yağcı, B. (2020) Çevrimiçi oyun bağımlılarında algılanan sosyal destek ve algılanan stres düzeyi ilişkisi var mıdır? [Yayınlanmamış tıpta uzmanlık]. Sağlık Bilimleri Üniversitesi.
- Yavuz, S. (2019). İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin okuma motivasyonları ile okumaya yönelik tutumlarının incelenmesi (Esenler ilçe örneği) [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Giresun Üniversitesi.

- Yeşilbağ, Z. A. (2019). Okuduğunu anlama başarısızlığı olan öğrencilerin okumaya yönelik tutumlarının incelenmesi [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Ankara Üniversitesi.
- Yıldız, M. ve Akyol, H. (2011). İlköğretim 5. sınıf öğrencilerinin okuduğunu anlama, okuma motivasyonu ve okuma alışkanlıkları arasındaki ilişki. Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi, 31(3), 793-815. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/gefad/issue/6737/90566>
- Yılmaz, M. (2015). İlköğretim 4. sınıf öğrencilerinin okuduğunu anlama seviyeleri ile Türkçe, matematik, sosyal bilgiler ve fen ve teknoloji derslerindeki başarıları arasındaki ilişkinin belirlenmesi. Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, (29). <https://dergipark.org.tr/tr/pub/dpusbe/issue/4771/65646>
- Yılmaz, A. (2020). Dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu tanılı çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığında bağlanmanın etkisi ve yordayıcı faktörlerin incelenmesi [Yayımlanmamış tıpta uzmanlık]. Mersin Üniversitesi.
- Yılmaz, M. ve Ertem, İ.S. (2020). İlkokul öğrencilerinin okuma alışkanlıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi, Journal Of Social, Humanities and Administrative Sciences, 6(34), 2210-2219. <https://doi.org/10.31589/JOSHAS.489>