



Sosyal Bilimler Dergisi / The Journal of Social Sciences

Akademik Sosyal Arařtırmalar Dergisi, Yıl: 6, Sayı: 38, Haziran 2019, s. 242-258

ISSN: 2149-0821 Doi Number:<http://dx.doi.org/10.16990/SOBIDER.5081>

Ayře ALP

Serhat Furkan ESKALEN

Dr. Öğretim Üyesi Cemre TATLI

Hasan Kalyoncu Üniversitesi Rehberlik ve Psikolojik Danıřmanlık,
ertencemre@gmail.com

ÜSTÜN YETENEKLİ ÇOCUKLARIN SANAL ORTAMA İLİŐKİN GÖRÜŐLERİ

Özet

Bu çalışmanın amacı üstün yetenekli ve normal gelişim gösteren çocukların “sanal ortam”a ilişkin görüşlerinin değerlendirilmesidir. Bu amaçla katılımcılardan sanal ortamla ilgili bir resim çizmeleri ve görüşme sorularına yanıt vermeleri istenmiştir. Üstün yetenekli bireyler tüm gelişim alanlarında ve boş zaman uğraşlarında yaşıtlarına göre farklılıklara sahiptirler. Güncel konular arasında yer alan ve bireylerin sosyal, duygusal yaşantılarını etkileyen sanal ortam konusunda üstün yetenekli çocukların görüşlerinin değerlendirilmesinin, ilişkili diğer alanlar açısından da yol gösterici olacağı düşünülmektedir. Bu çalışma nitel bir arařtırmadır. Katılımcılardan önce “sanal ortam” hakkında bir resim yapmaları, daha sonra görüşme formunda yer alan sorulara yanıt vermeleri istenmiştir. Yanıtlar içerik analizi ile çözümlenmiştir. Alanyazınla uyumlu kategoriler oluşturularak temalar belirlenmiş ve üstün yetenekli- normal gelişim gösteren bireyler açısından karşılařtırılmalı olarak değerlendirilmiştir. Çalışmaya 19 üstün yetenekli, 34 normal gelişim gösteren, ilkokul 3 ve 4. Sınıfa devam eden toplam 53 katılımcı dahil edilmiştir. Sonuçlar değerlendirildiğinde üstün yetenekli ve normal gelişim gösteren çocukların çizimlerinde ve görüşme formlarında ortaya çıkan farklılıkların olduğu görülmüştür. Üstün yeteneklilerde tema sayısı daha fazla, tema içerikleri daha zengin ve bilimsel/teknolojik içerikli iken normal gelişim gösteren katılımcılarda günlük yaşam/sosyal ilişkiler ve ders çalışmaya

ilişkin içerikler bulunmaktadır. Sonuçlar alanyazında üstün yetenekli bireylerin özellik ve ilgilerine ilişkin belirtilen farklılıklarla tutarlı görünmektedir.

Anahtar Sözcükler: Üstün yetenek, Sanal ortam, Teknoloji

OPINIONS OF GIFTED CHILDREN ON VIRTUAL ENVIRONMENT

Abstract

The aim of this study is to evaluate the drawings and opinions of gifted and normally developing children about the virtual environment, for this purpose, children were asked to draw a picture about the virtual environment and answer the questions. Gifted individuals have differences according to their peers in all developmental areas and their leisure activities. It is thought that the evaluation of the opinions of the gifted children about the virtual environment, which is among the current topics of today and affects the social and emotional experiences of the individuals, will be a guide for other related fields. This study is designed a qualitative method. Firstly, the participants were asked to draw a picture about the "virtual environment", then to answer the questions in the interview form. Categorization was made compatible with the literature and the themes were determined based on the responses. Content analysis was performed on the findings. A total of 53 gifted 3 and 4th grade students with 19 gifted and 34 normal developments were included in the study. 19 gifted and 34 normal-progressed students in grades 3 and 4 included the study. When the results were evaluated, it was seen that there were differences in the drawings and interview forms of gifted and normal children. The results appear to be consistent with the differences in the characteristics and interests of gifted individuals in the literature.

Key Words: Gifted, Virtual environment, Technology

GİRİŞ

“Sanal” sözcüğü gerçekte yeri olmayıp zihinde tasarlanan, farazi, tahminî anlamlarına gelmekte; “ortam” sözcüğü bir topluluğun veya toplulukların hareket alanı, platform (TDK, 2019) olarak tanımlanmaktadır. Sanal ortam ise dijital bir ağı ifade etmektedir. Teknolojideki hızlı gelişmelerle birlikte günlük yaşam, iletişim, eğitim, bilimsel araştırmalar gibi alanlar daha fazla dijital platformlarda yer almaya başlamıştır. Bu durum sanal ortamın, her yaştan ve sosyokültürel kesimden bireyin yaşamında yer almasıyla görünür hale gelmektedir. Sanal ortam İnternet üzerinden ulaşılabilen bilgi kaynakları, etkileşimli öğrenme platformları, sosyal paylaşım siteleri, oyun kaynakları biçiminde karşımıza çıkmaktadır.

Bilgi çağı olarak adlandırılan günümüzde; üretilen bilgiler hızla eskirken, bilişim teknolojilerinin sunduğu imkânlar nedeniyle, yeni bilgi üretimi ve paylaşımı da büyük bir hızla artmaktadır. Bilişim teknolojisi, bilgisayar, TV, video, çeşitli yazılımlar ve İnternet destekli çoklu iletişim ve öğrenme olanakları sunmaktadır. Yapılan araştırmalar bilgi ve iletişim teknolojilerinin, öğrenmeyi olumlu olarak etkilediğini, esneklik ve çeşitlilik yanında, zaman ve mekân sıkıntısını ortadan kaldırarak, öğrenmeye karşı motivasyonu artırdığını; değişim ve gelişimi hızlandırdığını ortaya koymaktadır (Passey, Rogers, Machell ve McHugh, 2004; Youssef ve Dahmani, 2008).

Bireylerin gerçek yaşam ihtiyaçlarını karşılama amacıyla sanal ortamda gün geçtikçe daha fazla vakit geçirdikleri belirtilmektedir (Vural, 2010). Sanal ortam, bireylerin ilgisini çekebilecek cazip ortamlar buldurması, kolay erişim ve paylaşımın olması nedenleriyle günlük yaşamın içerisinde önemli bir yer tutmakta (Johnson, 2001) ve bu nedenle üzerinde durulması gereken bir konu haline gelmektedir (Hamburger ve Ben-Artzi, 2003). Teknoloji ve İnternet ile olan etkileşimleri bireylere sosyal ve akademik alanlarda fırsatlar sunabilmekte ancak aynı zamanda İnternetin uygun olmayan / aşırı kullanımından kaynaklanabilecek sorunları da beraberinde getirebilmektedir. Sanal ortamın barındırdığı çeşitlilik ve karmaşık yapının; farklı özelliklerdeki bireylerin sanal ortamdaki yararlanma biçimlerini farklılaştırabileceği düşünülmektedir. Özellikle üstün yetenekli ve normal gelişim gösteren bireyler açısından konunun sınırlı olarak ele alındığı görülmüştür. Zeka, yaratıcılık, bilgi üretme, sorunlarla baş etme gibi özellikler açısından akranlarından farklılık gösteren üstün yetenekliler (Akarsu, 2001), teknolojiyi kendi ilgi alanlarını tanımak amacıyla kullanmaları açısından da farklılaşmaktadırlar (Ysseldyke, Tardrew, Betts, Thill ve Hannigan, 2004).

Üstün yeteneklilik, bireyin genetik özelliklerle var olan ve çevresel uyaranlarla gelişen (Baykoç-Dönmez, 2009), normal kabul edilen standartların nitelik ve nicelik olarak üzerinde bulunan (Morelock, 1992), bir ya da birden çok yetenek alanında ya da zekâ özelliğinde üstün performans gösteren, yaratıcılık sanat ve akademik alanlarda yaşıtlarına göre yüksek düzeyde motivasyon, performans ve görev sorumluluğu sergileyen bireyler için kullanılan bir tanım olarak karşımıza çıkmaktadır (Kuzucu, 2008). Clark (2015)'a göre de üstün yetenekliler, güçlü yenilikçiliğe sahip, görevleri yüksek bağlılıkla tamamlayabilen ve zorlukların üstesinden gelebilen bireylerdir. Üstün yetenekli bireylerde bilişsel farklılık, ahlaki ve duygusal gelişmişlik, eş zamanlı olmayan gelişme, aşırı uyarılmışlık ve sosyal uyumda farklılıklar görülmektedir (Özyaprak ve Deringöl, 2013). Bilişsel olarak ileri düzeyde olan üstün yetenekli bireyler duygusal olarak aynı düzeyi yakalayamadıklarında duygusal zorlanmalar (Schuler, 2003) ya da psikolojik belirtiler gösterebilmektedirler (Levent, 2011). Üstün yetenekli bireyler, sanal ortam ile ilişkili olduğu düşünülen oyun stillerinde de yaşıtlarından farklılaşmaktadırlar. İşbirlikli oyun gruplarını tercih ederek daha ileri düzeyde sosyal oyun stilleri sergilemekte (Wright, 1990) ve oyunlardaki temaları genellikle zengin ve karmaşık temalar yapılandırmaktadırlar (Kitano, 1982). Üstün yetenekli çocuklar çizim etkinliklerinde de yaşıtlarından farklılaşmaktadır. Gerçek objelerden ziyade hayali çizimleri tercih ettikleri ve objeleri detaylı hatırladıkları belirtilmektedir (Bildiren, 2011).

Üstün yetenekliler eğitiminde; yenilikçilik, yaratıcı düşünme, işbirliği, problem çözme, eleştirel düşünme ve karar verme önemli bir yere sahiptir. Bu nedenle eğitim sürecinde teknolojinin uygun kullanımı, üstün yetenekli bireylerin farklı alanlardaki eş zamanlı gelişimini destekleyebilecektir (International Society for Technology in Education, 2007- Uluslararası Eğitimde Teknoloji Topluluğu). Davis (2014)'e göre, konular teknoloji kullanımı ile yaratıcı düşünmeyi destekleyecek nitelikte ve eleştirel bir tarzda aktarılabilir. Eğitimde dijital olanakların uygun kullanılmasının öğrencilerde yüksek bilişsel beceri sağlama, problem çözme, akıl yürütme, karar verme gibi karmaşık düşünme becerilerini geliştirme ve bilimsel araştırma becerilerini pekiştirme gibi faydaları olduğu belirtilmektedir (Cox, 2006; Hırça ve Şimşek, 2013).

Üstün yetenekli bireylere sanal ortam yoluyla destek sağlanması amacıyla yapılan çalışmalarda olumlu sonuçlardan söz edilmektedir. Swan ve ark (2015), üstün yetenekli bireyler için bir sanal

öğrenme ortamı oluşturmuşlar ve bireylerin bireyselleştirilmiş yetenek alanlarını desteklemede etkili olmasının yanında hem öğrenci hem de anne-baba memnuniyetinin arttığını belirtmişlerdir. Wang, Huang ve Hwang (2015), proje temelli bir programlama yaklaşımının bütün öğrencilerde anlamlı gelişme sağladığını, üstün yetenekli öğrencilerde ek olarak problem çözme performansı, öğrenme tutumu ve öğrenme motivasyonu açısından normal öğrencilere göre daha fazla gelişim gösterdiklerini bulmuşlardır. Taş (2018), bilgisayar destekli bir matematik programının, üstün yetenekli bireylerin yaratıcı düşünme, algoritmik düşünme ve işbirliklilik alanlarına katkıda bulunduğunu ayrıca matematiğe yönelik tutumun kaygı ve çalışma boyutları için destekleyici olduğunu belirtmiştir. Özcan ve Biçen (2018) üstün yetenekli bireylerin teknoloji kullanımları ile ilgili yaptıkları çalışmada, üstün yetenekli öğrencilerin, teknolojisiz bir yaşam hayal edemediklerini ifade etmişler ve 3'ten fazla sosyal medya hesabına üye olan üstün yetenekli öğrenciler, internet bağlantısı olmadığında kendilerini üzgün ve kızgın hissettiğini belirtmişlerdir. Ayrıca, teknolojinin eğitimlerinde önemli bir rol oynadığını düşünmekte, teknoloji aracılığıyla diğer öğrencilerle deneyimlerini ve bilgilerini birbirleriyle paylaştıklarını ifade etmişlerdir.

Sanal ortamın bilgi kaynağı olması nedeniyle araştırma motivasyonu; sosyal iletişim yolu olması nedeniyle iletişim ihtiyacı/biçimleri; üretmenin ve tasarlanmanın mümkün olması nedeniyle de zeka türleri ve yaratıcı düşünme becerileri açısından hem kullanım amaçlarında hem de kullanım nedenlerinde bireysel farklılıklarla ilişkili olduğu düşünülmektedir. Sosyal, duygusal ve bilişsel olarak farklılıklarından söz edilen üstün yetenekli ve normal gelişim gösteren bireylerin bu nedenlerle sanal ortama ilişkin görüşlerinin de farklılaşacağı ve bu konuda elde edilen bilgilerden, ileriye dönük planlamalarda ya da mevcut uygulamalarda yararlanılabileceği düşünülmektedir. Üstün yetenekli bireyler ilgi alanlarına uygun kaynaklara erişebilmekte (Cross, 2004) ve teknolojiyi kendi gelişimleri için uygun şekilde kullanabilmektedirler (Wighting, 2006). Öte yandan sosyal ilişkilerde zorluk yaşamaları ve akranlarından izole olmayı tercih edebilmeleri (Schuler, 2003) gibi özellikler de normal gelişim gösteren yaşlılarından farklı oldukları konulardır. Tüm gelişim alanlarında görülebilen farklılıklar üstün yetenekli bireyler için avantaj ya da dezavantaj olarak görülebilmektedir. Bu nedenlerle üstün yetenekli bireylerin bilişsel, sosyal ve duygusal özelliklerinin bir bütün olarak ele alınması gerektiği düşünülmektedir. Sak (2011), üstün yetenek kavramının toplumdan topluma, kültürden kültüre, hatta zamandan zamana farklılık gösterebileceğini belirtmektedir. Bu nedenle kültüre özgü ve güncel araştırmaların önem taşıdığı düşünülmektedir. Alanyazında, bilişsel, sosyal ve duygusal alanlarla ilgili olduğu belirtilen “sanal ortam”ın, üstün yetenekli bireyler açısından değerlendirilerek destekleyici yönünün öne çıkarılabileceği düşünülmektedir. Bu bilgiler ışığında, bu çalışmanın amacı üstün yetenekli ve normal gelişim gösteren çocukların “sanal ortam”a ilişkin görüşlerinin değerlendirilmesidir. Çalışmanın 8-10 yaş grubu çocuklar ile yapılmasının sebebi toplumun farklı yaş gruplarında sanal ortamın farklı şekillerde kullanılmasına karşın bu yaş gurubunda sanal ortam kullanımının yaşamın ayrılmaz bir parçası haline gelmesinden kaynaklanmaktadır (Topçu, 2018). Aynı zamanda ‘dijital yerliler’ olarak adlandırılan cep telefonu ve internet gibi teknolojiler ile büyümüş bu dönem çocuklarının (Koroğlu, 2015) sanal ortama ilişkin görüşlerinin alınarak kullanımının giderek yaygınlaştığı bu alan ile ilgili farkındalıkların artması amaçlanmıştır. Gizil dönem olarak adlandırılan bu dönemde çocukların bedensel ve zihinsel gelişimlerinde önemli bilişsel ve duygusal gelişimlerin yaşanması teknoloji kullanımından etkilenmektedir (Ersevim, İsmail 2016) ve bu durum onların ileriki yaşlarında bilinçli bir kullanımın olmadığı zamanlarda hayatlarını olumsuz açıdan

etkilemektedir. Öte yandan üstün yetenekli dijital yerliler olarak adlandırılan teknoloji ile büyümüş bu çocukların sosyal medya kullanımlarında akranlarıyla karşılaştırıldığında öne çıkan farklılıklara ilişkin daha fazla araştırma yapılmasına ihtiyaç olduğundan (Koroğlu, 2015) bu yaş grubu ile çalışma yapılarak alana katkı sağlanması amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda “üstün yetenekli ve normal gelişim gösteren çocukların sanal ortama ilişkin görüşleri farklılaşmakta mıdır?” ve “üstün yetenekli ve normal gelişim gösteren çocukların sanal ortama ilişkin çizimleri farklılaşmakta mıdır? sorularına yanıt aranmıştır.

Yöntem

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Nitel araştırma yöntemi (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2017) e göre olguların olayların ya da davranışların gerçekleştiği doğal ortamda, doğrudan kaynaklara ulaşılarak araştırma desenlerine göre esneklik sağlanabilen bir yöntemdir. Bu şekilde ilkokul 3. ve 4. sınıfa devam eden üstün yetenekli çocukların sanal ortama ilişkin görüşlerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda; veri toplama tekniği olarak yarı yapılandırılmış görüşme formu ve resim çizdirme kullanılmış, veriler içerik analizi ile çözümlenmiştir. Çocukların resimde çizdiği öğeler, çizimlerin kurgusal olup olmaması, teknolojik nesnelere yer verip vermeme durumunun, üstün yetenekli olup olmama durumuna göre farklılaşp farklılaşmadığı incelenmiştir. Ayrıca çocukların sanal ortama ilişkin görüşlerini incelemeye yönelik kullanılan yarı yapılandırılmış görüşme formu üzerinden belirlenen temaların üstün yetenekli ve normal gelişim gösteren çocuklara göre farklılaşp farklılaşmadığı değerlendirilmiştir. Nitel araştırma; “gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama tekniklerinin kullanıldığı, algılar ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütünsel bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma biçimidir” (Yıldırım ve Şimşek, 2000). Bir diğer veri toplama tekniği olan resim, çocukların sözcüklerle ifade etmeye çalıştıkları tasvirlerden daha güçlü bir anlatım ve yansıtma aracı olabilmektedir (Arıcı, 2006). Bu açıdan bakıldığında, çocuk resimleri çocukların kendilerini ve dış dünyayı nasıl algıladıklarını göstermeleri bakımından önemli bir başvuru kaynağı olarak işe koşulabilmektedir (Ersoy ve Türkkan, 2010).

Çalışma Grubu

Çalışma grubu, Gaziantep ilinde ilkokul 3 (8- 9 yaş) ve 4. sınıfta (9-10 yaş) eğitim gören 19 üstün yetenekli, 34 normal gelişim gösteren toplam 53 çocuktan oluşmaktadır. Araştırmanın yapıldığı çalışma grubu ulaşılabilir örnekleme yoluyla belirlenmiştir. Çalışmanın amaç ve kapsamı belirtilerek hedef yaş grubunda çocuğu olan bireylere ulaşılmış ve gönüllü olanlarla çalışma gerçekleştirilmiştir. Normal gelişim gösteren çocuklar için ilkokul 3 ve 4. sınıfa devam etmesi çalışmaya alınmasında yeterli olmuştur. Üstün yetenekli çocuklar için ise BİLSEM’e devam ediyor olma kriteri belirlenmiştir. Uygulama okul dışında yapıldığı için okul bilgileri alınmamıştır. Katılımcılar farklı okullara devam etmektedir. Çalışma grubunda her iki cinsiyette katılımcı bulunmaktadır ($n_k=21$, $n_e=42$).

Çalışmaya katılan üstün yetenekli ve normal gelişim gösteren katılımcıların bilgileri Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1. Araştırmaya Katılan Üstün Yetenekli ve Normal Öğrencilerin Cinsiyete Göre Dağılımı

Cinsiyet	Üstün Yetenekli	Normal Gelişim
Kız	7	14
Erkek	12	30

Veri Toplama Araçları

Çalışmanın verileri resim çizdirme ve yarı yapılandırılmış görüşme formu ile elde edilmiştir. Katılımcılardan “sanal ortam”ı resimle anlatmaları istenmiştir. Çocuklara pastel boya ve beyaz A4 kağıt verilerek istedikleri kadar zamanlarının olduğu belirtilmiştir. Çizimi tamamlayan katılımcılardan resmi anlatmaları istenmiş ve aktardıkları not edilmiştir. Çizimlere ilişkin veriler çizimlerden ve bu bilgilerden elde edilmiştir. Katılımcılara ikinci olarak görüşme formunda yer alan sorulara yanıt vermeleri istenmiştir. Araştırmacılar tarafından alanyazın incelenerek “sanal ortam”ın kapsamı değerlendirilmiştir. Kavrama ilişkin görüşlerin edinilmesini sağlayacak şekilde, yaş grubuna uygun olduğu düşünülen 7 soru hazırlanmıştır. Hazırlanan sorular için bir çocuk gelişimi ve iki eğitim psikolojisi uzmanından görüş alınmıştır. Bu görüşler doğrultusunda iki madde diğer maddelerin yanıtlarını içerdiği, bir madde ise yaş grubuna uygun olmadığı geribildirimi sonucunda görüşme formundan çıkarılmıştır. Katılımcılardan şu sorulara yanıt vermeleri istenmiştir: “Sanal ortam sana göre ne demek?”, “Sanal ortamda neler vardır?”, “Sanal ortamın insanlara ve dünyaya etkisi nedir?” ve “Sanal ortamı sen düzenleseydin neleri değiştirdin?”. Katılımcılar yanıtlarını görüşme formuna kaydetmişlerdir.

İşlem

Çalışma gerçekleştirilirken öncelikle katılımcıların ailelerine ulaşılmış ve ailelerin izni ile gönüllü çocuklarla uygulama gerçekleştirilmiştir. Uygulamaya uygun ortamlarda, bireysel uygulama yapılmıştır. Uygulamalar ortalama 35 dakika sürmüştür.

Verilerin Analizi

Katılımcılardan elde edilen çizimler araştırmacılar tarafından; çizimde yer alan öğeler, çizimlerin kurgusal olup olmaması, teknolojik nesnelere yer verilip verilmemesi durumlarına göre kodlanmıştır. Ardından kodlanan çizimlerin üstün yetenekli olup olmama durumuna göre farklılaşp farklılaşmadığı incelenmiştir. Ayrıca çocukların sanal ortama ilişkin görüşlerini incelemeye yönelik kullanılan yarı yapılandırılmış görüşme formu üzerinden belirlenen temaların üstün yetenekli ve normal gelişim gösteren çocuklara göre farklılaşp farklılaşmadığı değerlendirilmiştir. Görüşme formundan elde edilen veriler içerik analizi ile çözümlenmiştir. Öncelikle formlar üzerinden kodlar belirlenmiş ve bu kodlardan alanyazınla uyumlu temalar oluşturulmuştur. Oluşan temalar üstün yetenekli ve normal gelişim gösteren bireyler bağlamında

karşılaştırılmıştır. Resim ve görüşme sorularının kodlaması iki araştırmacı tarafından yapılmış ve ortaya çıkan temalar üzerinden uzman görüşü alınmıştır.

Bulgular

Araştırmaya katılan üstün yetenekli ve normal gelişim gösteren çocukların çizimleri ile görüşme formundaki yanıtlarından elde edilen bulgular, oluşturulan temalar ve içerdiği kodlar bağlamında sunulmuştur. Üstün yetenekli ve normal gelişim gösteren çocukların sanal ortama ilişkin görüşlerinin farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için şu sorulara yanıt vermeleri istenmiştir:

- I. Sanal ortam sana göre ne demek, sanal ortamda neler vardır?
- II. Sanal ortamın insanlara ve yaşama ne gibi faydaları olabilir?
- III. Sanal ortamın insanlara ve yaşama ne gibi zararları olabilir?
- IV. Sanal ortamı sen düzenleseydin neleri değiştirirdin?

Bulguların çözümlenmesinde, uygulanan görüşme formları üzerinden, üstün yetenekli ve normal gelişim bireyler için ayrı içerik analizi gerçekleştirilmiştir. Her soru için her iki grupta oluşan temalar aşağıda verilmiştir.

“Sanal ortam sana göre ne demek, sanal ortamda neler vardı?” Sorusuna İlişkin Bulgular

Üstün yetenekli çocukların yanıtları üzerinden bu soru için dört tema elde edilmiştir. İlk tema “Sanal Ortamın Ortaya Çıkışı”dır. Bu temayı ifade eden yanıtlar gerçek olmayan, insanlar tarafından üretilmiş, tasarlanmış biçimindedir. İkinci tema olan “Sanal Platformlar”da yer almaktadır. Üçüncü tema ve oyun oynamak, bilgi edinme, genel kültür, yaşam becerileri, haberleşmek, eğlence, yarışma, oyalanmak, merak, hayatı kolaylaştırmak, hızlı bilgi edinmek yanıtlarını içermektedir. Dördüncü tema olan “İçerik” de ise; İnsanlar, haberler, karakterler, yalancılar yanıtları bulunmaktadır.

Normal gelişim gösteren çocukların yanıtları üzerinden 1. Soru için belirlenen temalar ise “Sanal Ortamın Ortaya Çıkışı” ve “Kullanım Amacı”dır. Her iki gruba ait temalar ve temaların içerdiği kodlar Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2. 1. Soruya Yönelik Oluşturulan Temaların İçeriği

Tema	Üstün Yetenekli	Normal Gelişim Gösteren
	Kodlar	
Sanal Ortamın Ortaya Çıkışı	Gerçek olmayan, İnsanlar tarafından üretilmiş, tasarlanmış	X
Sanal Platformlar	Bilgisayar, tablet, dijital olan her şey, bilgisayar ortamı, sosyal medya	Bilgisayar, tablet, televizyon
Kullanım Amacı	Oyun oynamak, bilgi edinme, genel kültür, yaşam becerileri, haberleşmek, eğlence, yarışma, oyalanmak, merak, hayatı	Oyun oynamak, birini aramak, yeni arkadaş edinmek, haber almak, tanışmak, iletişim, eğlenmek, ders çalışmak

	kolaylaştırmak, hızlı bilgi edinmek	
İçerik	İnsanlar, haberler, karakterler, yalancılar	X

Tablo 2’de görüldüğü gibi üstün yetenekli ve normal gelişim gösteren bireyler için ortaya çıkan temalar ve tema içerikleri farklılaşmaktadır. Aşağıda 1. soruya ilişkin bulgulardan örnekler verilmiştir.

<i>Gerçek olmayan İnternet ortamı demek.</i>	<i>(Üstün yetenekli Y.A.A.-10 Yaş)</i>
<i>Whatsapp, Facebook, telefon.</i>	<i>(Normal gelişim B.S- 10 Yaş)</i>
<i>İnternet, Enes Batur, oyunlar.</i>	<i>(Üstün yetenekli- İsimsiz- 9 Yaş)</i>
<i>İnsanların teknolojik mesajlaşması.</i>	<i>(Normal Ö.M.B.- 10 Yaş)</i>
<i>İnsanlar, iyiler, hackerlar, yalancılar, oyunlar.</i>	<i>(Üstün yetenekli C.D.C.- 9 Yaş)</i>

“Sanal ortamın insanlara ve yaşama ne gibi faydaları olabilir?” Sorusuna İlişkin Bulgular

Bu soruda üstün yetenekli çocukların yanıtları üzerinden iki tema elde edilmiştir. “Bilgi edinme” temasında yer alan kodlar; güncel olaylardan haberdar olmak, genel kültür, proje ödevi, kelime öğrenme, bilgilenmedir. “Kişisel yarar” temasındaki kodlar ise; eğlenmek, güzellikleri görmek, zaman geçirmek/oyalanmak, yaşam becerilerinin gelişmesidir.

Normal gelişim gösteren çocukların ikinci soruya verdikleri yanıtlar üzerinde de aynı iki tema ortaya çıkmıştır. “Bilgi edinme” temasında yer alan kodlar; ödev, öğrenmek, ders çalışmaktır. “Kişisel yarar” temasındaki kodlar ise; oyun oynamak ve sosyalleşmektir. Her iki gruba ait temalar ve temaların içerdiği kodlar Tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 3. 2. Soruya Yönelik Oluşturulan Temaların İçeriği

Tema	Üstün Yetenekli	Normal Gelişim Gösteren
Kodlar		
Bilgi edinme	Güncel olaylardan haberdar olmak, genel kültür, proje ödevi, kelime öğrenme, bilgilenme	Ödev, öğrenmek, ders çalışmak
Kişisel yarar	Eğlenmek, güzellikleri görmek, zaman geçirmek/oyalanmak, yaşam becerilerinin gelişmesi	Oyun oynamak ve sosyalleşmek

Katılımcıların bu soruya verdikleri yanıtlara ilişkin örnekler aşağıda sunulmuştur;

<i>Daha fazla bilgi öğrenme.</i>	<i>(Üstün Yetenekli D.Y.-9 Yaş)</i>
----------------------------------	-------------------------------------

Araştırma ödevimiz olduğunda bakarız. (Normal gelişim D.Ö.-10 Yaş)

Eğlence, zaman geçirme. (Üstün yetenekli C.D.C.-9 Yaş)

İnsanlar birbiriyle daha rahat sosyalleşebilir. (Normal gelişim A.K.-10 Yaş)

Sanal ortamın insanlara ve yaşama ne gibi zararları olabilir? Sorusuna İlişkin Bulgular

Bu soruda üstün yetenekli çocukların yanıtları üzerinden üç tema elde edilmiştir. “Fiziksel Zarar” temasında bağımlılık, beynin zarar görmesi, radyasyona maruz kalma, göz bozuklukları kodları yer almıştır. “Sosyal Zarar” temasında, asosyallik, gerçek dünyaya ilginin azalması yer alırken “Bireysel Zarar” temasında depresyon, dalgınlık, dikkat eksikliği, tembelleşme, zaman kaybetme kodları yer almıştır.

Normal gelişim gösteren yanıtları üzerinden bu soru için iki tema ortaya çıkmıştır. Bu temalar “Fiziksel Zarar” ve “Sosyal Zarar”dır. Bu temalar ve içerdiği kodlar tablo 4`de verilmiştir.

Tablo 4. 3. Soruya Yönelik Oluşturulan Temaların İçeriği

Tema	Üstün Yetenekli	Normal Gelişim Gösteren
Kodlar		
Fiziksel zarar	Bağımlılık, beynin zarar görmesi, radyasyona maruz kalma, göz bozuklukları	Beynin zarar görmesi, göz bozukluğu
Sosyal zarar	Asosyallik, gerçek dünyaya ilginin azalması	Evlilikler bozulur, kötü insanlarla karşılaşılır
Bireysel zarar	Depresyon, dalgınlık, dikkat eksikliği, tembelleşme, zaman kaybetme	X

Aşağıda bu soruya verilen yanıtlardan örnekler sunulmuştur.

Sanal ortamın bağımlılık yapması. (Üstün D.B.- 10 Yaş)

Göz sağlığına zararları vardır. (Normal İ.E. – 10 Yaş)

Depresyon gibi sorunlar yaşanması (Üstün yetenekli E.Y.-10 Yaş)

Sanal ortamı sen düzenleseydin neleri değiştirdin? Sorusuna İlişkin Bulgular

Bu soruda üstün yetenekli bireylerin yanıtları üzerinden iki tema oluşturulmuştur. İlk tema “Sınırlama” ikinci tema ise “Değiştirme” dir. Normal gelişim gösteren çocuklarda ise kodların “Değiştirme” temasında yer aldığı görülmüştür. Her iki gruba ait tema ve kodlar tablo 5`de verilmiştir.

Tablo 5. 4. Soruya Yönelik Oluşturulan Temaların İçeriği

Tema	Üstün Yetenekli	Normal Gelişim Gösteren
------	-----------------	-------------------------

Kodlar		
Sınırlama	İhtiyaçtan fazla kullanımı önleyen sistem, kötü içerikleri sınırlandırma, hackerların engellenmesi	X
Değiştirme	Yararlı içerikler ekleme, zeka geliştiren içerikler ekleme, sosyalleşmeye yönlendirme	Oyunları değiştirme, İnterneti hızlandırma

Tablo 5’de görüldüğü üzere üstün yetenekli çocuklar her iki temada yanıtlar vermişlerdir. Normal gelişim gösteren çocukların yanıtları tek bir temada yer almıştır. Temalara dahil edilemeyen, soru içeriğinden uzak yanıtlar dışarıda bırakılarak değerlendirmeye alınmamıştır. Üstün yetenekli ve normal gelişim gösteren çocukların sanal ortama ilişkin çizimlerinin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için katılımcıların “sanal ortam”ı resmettikleri çizimler üzerinden kodlar ve bu kodlardan temalar elde edilmiştir.

Sanal ortama ilişkin yapılan çizimlerde belirlenen iki temadan birincisi “oyun ve teknolojik cihazlar”, ikincisi ise “sanal ortamla ilgili kurgusal/hikayeleştirilmiş yanıtlar”dır. Teknolojik cihazlar kategorisinde, ‘Sanal ortam sana göre nasıl bir yer, çizimini yapar mısın?’ yönergesi ile çizilen resimler değerlendirildiğinde normal gelişim gösteren çocukların çeşitli popüler oyunlar ve bilgisayar, dizüstü bilgisayar, telefon, televizyon gibi teknolojik cihazların resimlerinin çizimini yaptıkları görülmüştür. Aynı yönerge ile çizim yapan üstün yetenekli bireylerin %58’i normal gelişim gösteren bireylerle benzer çizimler yaparken, %42’sinin çizimlerinde karşılıklı diyaloglara, kurgusal ve hikayeleştirilmiş bir sürece atıf yapmıştır.

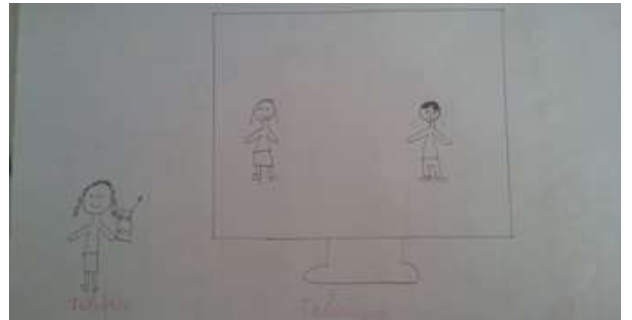
‘Sanal ortam sana göre ne demek, çizimini yapabilir misin?’ sorusuna yönelik yapılan katılımcılar tarafından yapılan çizimlerde kurgusal ve kurgusal olmayan örnekler, üstün yetenekli olma durumuna göre aşağıda sunulmuştur.



Şekil-1.Z.Ş.10 YAŞ / Üstün yetenekli Normal gelişim



Şekil-2.M.T.10 Yaş /



Şekil-3.K.H.H.-9 Yaş / Üstün yetenekli gelişim

Şekil-4. M.T. 10 Yaş / Normal gelişim

Çocuklardan yapılması istenen çizimlerin oluşturulan kategorilere göre yüzdeler dağılımları Tablo 6’da verilmiştir.

Tablo 6. Temalara Göre Üstün Yetenekli ve Normal Gelişim Gösteren Çocukların Çizimlerinin Sonuçlarının Yüzdeler Dağılımı.

Kategoriler	Üstün Yetenekli	Normal Gelişim
Oyun ve teknolojik cihazlar	%58	%100
Sanal ortam ile ilgili kurgusal /hikayeleştirilmiş yanıtlar	%42	%0

Çocukların sanal ortamla ilgili çizimlerine ait temaların yer aldığı Tablo 6 incelendiğinde, üstün yetenekli ve normal gelişim gösteren çocukların çizimlerinin yer aldıkları temalar açısından farklılaştığı görülmektedir.

TARTIŞMA ve YORUM

Üstün yetenekli bireyler farklı bilişsel, sosyal, duygusal özellikler sergilemekte ve bu bağlamda gereksinimleri de farklılaşmaktadır. Gereksinimlerin karşılanmasında bilgi teknolojileri geniş bir fırsatlar alanı sunabilmektedir. Teknolojinin bilgi amaçlı kullanılması hedefi olmakla birlikte, teknolojik cihazlarla karşılaşan bireyler sanal ortamı farklı amaçlarla kullanabilmekte her zaman istedik sonuçlar elde edilmemektedir. Örneğin problemler İnternet kullanımı (Ceyhan, 2010), aşırı uyarılmışlık (Özyaprak ve Deringöl, 2013), siber zorbalık (Erdur-Bakaer ve Kavşut, 2007) gibi sorunlar, sanal ortamda bireyleri bekleyen riskler olarak karşımıza çıkmaktadır. Üstün yetenekli bireylerin potansiyelleri kendileri, toplum ve dünya için olumlu gelişmeler ortaya çıkarabileceği gibi, bu potansiyelin uygun biçimde desteklenmemesi yeteneklerin kullanılmaması ya da istenmeyen biçimlerde kullanılmasıyla sonuçlanabilir.

Bu çalışmanın amacı üstün yetenekli ve normal gelişim gösteren çocukların “sanal ortam”a ilişkin görüşlerinin değerlendirilmesidir. Bu amaçla çizdirilen resimler ve görüşme formlarından elde edilen bilgiler nitel analiz yoluyla çözümlenmiştir.

Sonuçlar değerlendirildiğinde üstün yetenekli ve normal gelişim gösteren çocukların çizimlerinde ve görüşme formlarında ortaya çıkan farklılıkların olduğu görülmüştür. Üstün yeteneklilerde tema sayısı daha fazla, tema içerikleri daha zengin ve bilimsel/teknolojik içerikli iken normal gelişim gösterenlerde günlük yaşam/sosyal ilişkiler ve ders çalışmaya ilişkin içerikler bulunmaktadır.

Sonuçlar alanyazında üstün yetenekli bireylerin özellik ve ilgilerindeki (Morelock, 1992) farklılıklarla tutarlı görünmektedir. Bilişsel olarak yüksek kapasiteye sahip üstün yetenekli çocuklar; ilk olarak kavramsallaştırma aşamasında farklılaşarak sanal ortamı gerçek olmayan, tasarlanmış, kötü zarar verme ihtimali olan insanların olduğu biçiminde tanımlamışlardır. Bu ifadelerin hiçbirisine normal çocuklarda rastlanmamış, bu grup daha çok “dijital cihazların bulunduğu bir yer” olarak tanımlamışlardır. Üstün yetenekli bireyler oyun süreçlerinde normal gelişim gösteren akranlarından farklılaşmaktadır. İşbirlikli oyun gruplarını tercih ederek daha ileri düzeyde sosyal oyun stilleri sergilemekte (Wright, 1990) ve oyunlardaki temaları genellikle zengin ve karmaşık temalar yapılandırmaktadırlar (Kitano, 1982). Üstün yetenekli çocuklar çizim etkinliklerinde de yaşlılarından farklılaşmaktadır. Gerçek objelerden ziyade hayali çizimleri tercih ettikleri ve objeleri detaylı hatırladıkları belirtilmektedir (Bildiren, 2011). Bu çalışmada ortaya çıkan temaların çeşitliliği ve karmaşıklığı bu bulgularla tutarlı görünmektedir. Bu aşamada yine üstün yetenekli ve normal bireylerin merak ettikleri konuların da belirleyici olabileceği düşünülmektedir. Üstün yetenekli bireyler derinlemesine bilgi ihtiyacına sahip ve bilimsel bilgiyi araştırma yönelimi olan bireylerdir (Rakes, Fields ve Cox, 2006). Dolayısıyla sanal ortamda farklı içeriklerin farkına varmaları ve bu içerikler üzerinde yoğunlaşmalarının beklendiği bir durum olduğu düşünülmektedir.

“Sanal ortamın insanlara ve yaşama ne gibi faydaları olabilir?” sorusuna ilişkin sonuçlara bakıldığında her iki grupta aynı temaların ortaya çıktığı ancak temaların içeriklerinin farklılaştığı görülmüştür. Üstün yetenekliler bireysel ya da toplumsal gelişmeye işaret edebilecek yanıtlar verirken, normal gelişim gösteren çocuklar daha az derinlikli yanıtlar vermişlerdir. Bu sonuçların, üstün yetenekli bireylerin duyarlılık, ahlaki gelişimlerdeki farklılık ve merak düzeyleri (Bildiren, 2018) ile açıklanabileceği düşünülmektedir. Ayrıca, zeka, yaratıcılık, bilgi üretme, sorunlarla baş etme gibi özellikler açısından akranlarından farklılık gösteren (Akarsu, 2001) üstün yetenekli bireylerin teknolojiyi kendi ilgi alanlarını tanımak amacıyla kullanmaları açısından diğer akranlarından farklılaşmaları da bu bulguyu destekler niteliktedir (Ysseldyke, Tardrew, Betts, Thill ve Hannigan, 2004). Sonuçların bu özellikler nedeniyle farklılık göstermiş olabileceği düşünülmektedir.

“Sanal ortamın insanlara ve yaşama ne gibi zararları olabilir?” sorusuna ilişkin sonuçlar değerlendirildiğinde, üstün yetenekli çocuklarda dört tema ortaya çıktığı ve bu temaların içeriklerinin daha kapsamlı olduğu görülmüştür. Normal gelişim gösteren çocuklarda ise depresyon, zaman kaybı, tembelleşme gibi yanıtları içeren “bireysel zarar” teması ortaya çıkmamıştır. Bu farklılık sanal ortamla ilgili çevreden alınan bilgiye üstün yetenekli bireylerin akıl yürütme yoluyla farklı görüşler eklemesi olarak yorumlanabilir.

Son olarak “Sanal ortamı sen düzenleseydin neleri değiştirirdin?” sorusuna ilişkin yanıtlar gruplar arasında belirgin farklılıklar içermektedir. Üstün yetenekli bireylerin yanıtlarında insanların olumsuz etkilenmesini önleyecek kurgusal önerilerle toplumsal ya da dünyaya ilişkin öneriler yer alırken, normal gelişim gösteren çocukların yanıtları yalnızca anlık yaşanan zorlukların çözümüne yönelik ortaya çıkmıştır. Örneğin üstün yetenekli çocuklar “ihtiyaçtan fazla kullanımı sınırlama, sosyalleşmeye yönlendirme, zararlı etkileri ortadan kaldırma” ifadelerini kullanırken, normal gelişim gösteren bireyler “oyunlar ve İnternetin hızını değiştirme” ifadelerini kullanmışlardır. Bu durumun yukarıda üstün yetenekli ve normal bireylerin tüm alanlardaki farklılıklarını açıkça ortaya koyduğu düşünülmektedir. Üstün yetenekli bireyler ilgi alanlarına uygun kaynaklara erişebilmekte (Cross, 2004) ve teknolojiyi

kendi gelişimleri için uygun şekilde kullanabilmektedirler (Wighting, 2006). Sanal ortamla ilgili ihtiyaçlarının da bu bağlamda daha fazla farkında oldukları ve toplumsal öneriler de getirdikleri görülmüştür.

Sonuç olarak sanal ortam her geçen gün yaşamdaki yoğunluğunu artırmakta ve kullanım amaçları çeşitlenmektedir. Bu hızlı değişimden istedik biçimde yararlanılması ve olumsuz sonuçların en az düzeyde yaşanması adına bireylerin sanal ortama ilişkin görüşlerinin bilinmesinin önemli olduğu düşünülmektedir. Üstün yetenekli ve normal gelişim bireylerin özelliklerinin farklılaşması da bu durumun farklı bir boyutunu oluşturmakta ve önlemlerin, uygulamaların ya da müdahalelerin de farklılaşmasını gerektirebilmektedir. Alanyazında üstün yetenekli bireylerin sanal ortam kullanımlarıyla ilgili oldukça sınırlı çalışma olduğu görülmektedir. Sak (2011), üstün yetenek kavramının toplumdan topluma, kültürden kültüre, hatta zamandan zamana farklılık gösterebileceğini belirtmektedir. Çalışmanın belli bir zaman diliminde ve sınırlı bir bölgede gerçekleştirilmiş olması sınırlılık olarak değerlendirilebilir. İlerleyen çalışmalarda farklı örneklem grupları ve farklı bölgelerde çalışılmasının alanyazına katkı sağlayacağı ve sanal ortamdaki istedik biçimde yararlanma olasılığını artıracığı düşünülmektedir.

Extended Abstract

Introduction

The word "virtual" means not physically existing but is formed mentally hypothetically; the word "environment" is defined as a platform in which a community or communities operate (s) (TDK, 2019). The virtual environment refers to a digital network. With the rapid developments in technology, areas such as daily life, communication, education, and scientific research have started to take place on digital platforms more and more. In other words, nowadays the virtual environment takes place in the life of individuals from all ages and socio-cultural backgrounds. The virtual environment can be sources that can be accessed via the Internet, interactive learning platforms, social networking sites, and gaming resources.

Studies show that people spend more time in this virtual reality, they try to meet their real-life needs in this virtual reality and they form a whole new life in this virtual reality (Vural, 2010). The virtual environment has an important place in daily life due to its easy access and sharing opportunities (Johnson, 2001) and therefore it should be considered as an issue that needs to be emphasized (Hamburger and Ben-Artzi, 2003). Their interactions with technology and the Internet can offer individuals opportunities in social and academic fields, but they can also bring about problems that may arise from inappropriate/excessive use of the Internet.

Since the virtual environment is a source of information and used as a means of communication, it is related to individual differences in terms of research motivation, communication types and needs, intelligence types and creative thinking skills. Gifted people and individuals with normal development may have different opinions about the virtual environment, due to emotional and cognitive differences and examining these differences may contribute to the field for future studies and applications. The aim of this study is to examine the opinions of gifted and children with normal development regarding "virtual environment".

Method

The research was carried out with descriptive methods. As a data collection technique, semi-structured interview and drawing were used and the data were analyzed by content analysis. Qualitative research; "is a research method in which observation, interview, and document analysis techniques are used to examine perceptions and events in their natural order in a holistic way (Yıldırım and Şimşek, 2000). In addition to the interview, the method of drawing a picture was used as well. Drawing pictures can be a more powerful means of expression and reflection than words for children (Arıcı, 2006). From this point of view, children's pictures can be employed as an important source of reference in terms of showing how children perceive themselves and the outside world (Ersoy and Türkkan, 2010).

The study group consisted of 53 children, 34 of whom were gifted and 19 were with normal development, who were 3rd and 4th graders of primary school in Gaziantep.

Participants attend different schools. The data of the study were collected by drawings of the children and semi-structured interview forms. The participants were asked to draw a picture about the "virtual environment "and then to answer the following questions in the interview form: " What does virtual environment mean to you?", "What does virtual environment include?", " What are the effects of virtual environment on people and on the world?", "What would you change if you were to organize the virtual environment?"

Three researchers analyzed the data of the semi-structured interviews with content analysis method. First, codes were identified, then the themes that are compatible with the literature have been formed. The themes were compared in the context of gifted people and individuals with normal development.

Results and Discussion

Results revealed that there were differences in the drawings and interview forms of gifted and normal children. Gifted children provided more themes and they were mostly about scientific/technological; while children with normal development had fewer themes and they were mostly about daily life/social relations.

The results appear to be consistent with differences in the characteristics and interests of gifted individuals in the literature (Morelock, 1992). Cognitively gifted children with a high capacity differed in the conceptualization stage with their definitions for the virtual environment, which included definitions like a platform which is not tangible, but designed by humans and can have harmful effects. On the other hand, children with normal development mostly defined the virtual environment as " a place where digital devices are available." The role of interest of gifted and children with normal development is important in this differentiation. The gifted children are more inclined to feel the need of knowing and do research (Rakes, Fields and Cox, 2006). Therefore, they are more aware of different contents in the virtual environment and they are expected to concentrate on these contents.

The results of the answers to the question "What are the benefits of the virtual environment to people and life?"showed that the same themes emerged in both groups, but the contents of the themes differed. While gifted respondents were able to point out the individual or social developments, children with normal development gave less profound answers. It is thought that these results can be explained by the level of sensibility and moral development of the gifted individuals and their level of curiosity (Reporting, 2018).

The answers to the question "What kind of damage can the virtual environment cause to people and life?" revealed four themes in gifted children and the contents of these themes were more comprehensive. In children with normal development, there was no self-harm theme with symptoms such as depression, time loss, and laziness. This difference can be interpreted as the reasoning of gifted individuals by adding different opinions to the information received from the environment about the virtual environment.

Finally, the answers to the question "What would you change if you were to organize the virtual environment?" had significant differences between the two groups. The responses of gifted individuals included fictional suggestions to prevent people from being negatively affected or suggestions regarding the whole world or social life, while the responses of children who had normal development focused solely on the solution of the momentary difficulties. For example, while gifted children used expressions such as "limiting overuse, directing to socialization, eliminating harmful effects", children with normal development used expressions such as "changing games and speed of the Internet". This result clearly reveals the differences between gifted and normal individuals in all areas.

As a result, the virtual environment increases the intensity of life every day and the purposes of its use vary. It is important to know the views of the individuals about the virtual environment in order to benefit from this rapid change and to minimize the negative results. The differentiation of the characteristics of gifted individuals and individuals with normal development may require differentiation of measures, practices or interventions. In literature, it is seen that there is very limited study related to the use of the virtual environment by gifted individuals. It is thought that the studies in this field will increase the likelihood of making use of the virtual environment.

KAYNAKLAR

- Amichai-Hamburger, ve Y. Ben-Artzi, E. (2003). *Loneliness And Internet use. Computers in Human Behavior*, 19, 71–80.
- Akarsu, F. (2001). *Üstün yetenekli çocuklar aileleri ve sorunları*. Ankara: Eduser yayınları
- Arıcı, B. (2010). Resim, psikoloji ve çocuğun dünyasında resim. *Sanat Dergisi*, 0 (10), 15-22. <http://Dergipark.Gov.Tr/Ataunigsfd/Issue/2598/33410> adresinden alındı.
- Bat, Z. Vural, Z. ve Bat, M . (2010). Yeni bir iletişim ortamı olarak sosyal medya: Ege Üniversitesi İletişim Fakültesine yönelik bir araştırma. *Journal of Yaşar University*, 5 (20), 3348-3382. Retrieved From <http://Dergipark.Gov.Tr/Jyasar/Issue/19132/203023> adresinden alındı
- Baykoç Dönmez, N. (2009). *Üstün ve özel yetenekli çocuklar ve eğitimleri, özel gereksinimli çocuklar ve özel adresinden* alındı.
- Bildiren, A. (2018). *Üstün yetenekli çocuklar*. Pegem Atıf İndeksi, 001-210.
- Bildiren, A. (2011). *Üstün yetenekli çocuklar*. İstanbul: Doğan.
- Büyükoztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2008). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (14. Baskı). Ankara: Pegem Yayınları

- Ceyhan, E. (2010). Problemlerli İnternet kullanım düzeyi üzerinde kimlik statüsünün, İnternet kullanım amacının ve cinsiyetin yordayıcılığı. *Educational Sciences: Theory and Practice*, 10(3).
- Clark, B. (2015). Üstün zekâlı olarak büyümek evde ve okulda çocukların potansiyellerini geliştirmek (F. Kaya ve Ü. Oğurlu Çev.). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Cross T. (2004). Technology and the unseen world of gifted students: Social emotional needs. *Gifted Child Today*; 27(4): 14–15.
- Davis, G. A. (2014). *Üstün yetenekli çocuklar ve eğitimi-öğretmenler ve ebeveynler için el kitabı*. İstanbul: Özgür.
- Erdur-Baker, Ö. Kavşut, F. (2007). Akran zorbalığının yeni yüzü: siber zorbalık. *Eurasian Journal of Educational Research (EJER)*, (27).
- Ersevım, İ (2006) *Freud ve Psikanalizin Temel İlkeleri*, Assos Yayınları
- Ersoy, A. F. Türkkın, B. (2010). İlköğretim öğrencilerinin çizdikleri karikatürlere yansıttıkları sosyal ve çevresel sorunların incelenmesi, *Eğitim ve Bilim Dergisi*, Cilt 35, Sayı 156.
- Hırça, N. Şimşek, H. (2013). Öğretmen adaylarının fen konularına yönelik teknopedagojik bilgi bütünleştirmelerinin geliştirilmesi ve değerlendirilmesi, *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 7(1), 57-82.
- Johnson, C. M. (2001). A survey of current research on online communities of practice. *The Internet and Higher Education*, 4, 45–60.
- Kitano, M. K. (1982). Young gifted children: strategies for preschool gifted. *Young Children*, 37(4), 14-24.
- Kitano, M. (1982). Young gifted children: Strategies for preschool teachers. *Young Children*, 14-24.
- Köroğlu, İ. *Üstün Yetenekli Dijital Yerlilerin Sosyal Medya Kullanımları Üzerine Nicel Bir Çalışma*, Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi Süreli Elektronik Dergi
- Levent, F. (2011). *Üstün yetenekli çocukların hakları el kitabı: anne baba ve öğretmenler için*. Çocuk Vakfı Yayınları.
- Meb, (2009): Özel eğitim hizmetleri yönetmeliği : [Http://Mevzuat.Meb.Gov.Tr/Html/26184_0.Html](http://Mevzuat.Meb.Gov.Tr/Html/26184_0.Html) adresinden alındı
- Morelock, M. (1992). Giftedness: The view from within. *Understanding Our Gifted*, 4(3), 11-15.
- Ozcan D. ve Bicen H. (2016) Giftedness and Technology. *Procedia Computer Science*. 102:630- 634.
- Özyaprak, M. ve Deringöl, Y. (2013). Üstün zekâlı olan ve olmayan çocukların depresyon puanlarının karşılaştırılması. *HAYEF: Journal of Education*, 10(1), 143-154.
- Passey, D. Rogers, C. Machell, J. ve Mchugh, G. (2004). The motivational effect of ict on pupils. Research Report no. 523,

[Http://Downloads01.Smarttech.Com/Media/Research/International_Research/Uk/Lancaster_Report.Pdf](http://Downloads01.Smarttech.Com/Media/Research/International_Research/Uk/Lancaster_Report.Pdf) adresinden alındı.

- Rakes, G.C. Fields ve Cox, K.E. (2006). The influence of teachers technology use on instructional practices. *Journal of Research on Technology in Education*, 38(4), 411-426.
- Sak, U. (2011). Üstün zekalılar: Özellikleri, tanılanmaları, eğitimleri. Ankara: Maya Akademi.
- Solomon, G. ve Schrum, L. (2007). Web 2.0: New tools, new schools. *Washington, DC: International Society for Technology in Education*.
- Schuler, P. A. (2003). *Gifted kids at risk: Who's listening?.. URL: https://campbellms.typepad.com/files/gifted_kids_at_risk_whos_listening.pdf* adresinden alındı.
- Swan, B., Coulombe-Quach, X. L., Huang, A., Godek, J., Becker, D., and Zhou, Y. (2015). Meeting the needs of gifted and talented students: Case study of a virtual learning lab in a rural middle school. *Journal of Advanced Academics*, 26(4), 294-319.
- Taş, N. (2018). *Farklılaştırılmış matematik öğretiminin üstün zekâli ve yetenekli öğrencilerde erişkiye, yaratıcılığa, tutuma ve akademik benliğe etkisi*. Doktora tezi. İstanbul Üniversitesi.
- Tdk (2019). http://www.Tdk.Gov.Tr/Index.Php?Option=Com_GtsandKelime=Sanal. adresinden alındı.
- Topçu, Seda (2018) Çocuk ve Sanal Ortam. *Kocaeli Tıp Dergisi* 19:27-33
- Vural akıncı , Z. Beril ve BAT, Mikail (2010). “Yeni Bir İletişim Ortamı Olarak Sosyal Medya: Ege Üniversitesi İletişim Fakültesine Yönelik Bir Araştırma”, *Journal of Yaşar University*, 20(5), s.3348-3382.
- Wang, H. Y., Huang, I., and Hwang, G. J. (2016). Comparison of the effects of project-based computer programming activities between mathematics-gifted students and average students. *Journal of Computers in Education*, 3(1), 33-45.
- Wighting MJ. (2006) Effects of computer use on high school students' sense of community. *The Journal of Educational Research*; 99: 371-379.
- Wright, L. (1990). Social and nonsocial behavior of precocious preschoolers during free play. *Roeper Review*, 12(4), 269-274.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2000). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara:Seçkin
- Ysseldyke J, Tardrew S, Betts J, Thill T, Hannigan E. Use of an instructional management system to enhance math instruction of gifted and talented students. *Journal for the Education of the Gifted* 2004; 27: 293-310.