

TC  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



ALTI AY İLE ALTI YAŞ ARASINDAKİ ÇOCUKLARIN OYUN  
PROFİLLERİNİN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Merve OLGUN

Okul Öncesi Eğitimi Ana Bilim Dalı  
Okul Öncesi Öğretmenliği Programı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Belma Tuğrul

Haziran, 2019

TC  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



ALTI AY İLE ALTI YAŞ ARASINDAKİ ÇOCUKLARIN OYUN  
PROFİLLERİNİN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Merve OLGUN  
(Y1712.410017)

Okul Öncesi Eğitimi Ana Bilim Dalı  
Okul Öncesi Öğretmenliği Programı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Belma Tuğrul

Haziran, 2019

T.C.  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ



YÜKSEK LİSANS TEZ ONAY FORMU

Enstitümüz Temel Eğitim Anabilim Dalı Okul Öncesi Eğitimi Tezli Yüksek Lisans Programı Y1712.410017 numaralı öğrencisi Merve OLGUN'un "Altı Ay ile Altı Yaş Arasındaki Çocukların Oyun Profillerinin İncelenmesi" adlı tez çalışması Enstitümüz Yönetim Kurulunun 19.06.2019 tarih ve 2019/14 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından oybirliği/oyçokluğu ile Tezli Yüksek Lisans tezi 03.07.2019 tarihinde kabul edilmiştir.

	<u>Unvan</u>	<u>Adı Soyadı</u>	<u>Üniversite</u>	<u>İmza</u>
<b>ASIL ÜYELER</b>				
<b>Danışman</b>	Prof. Dr.	Belma TUĞRUL	İstanbul Aydın Üniversitesi	
<b>1. Üye</b>	Dr. Öğr. Üyesi	Aylin SÖZER ÇAPAN	İstanbul Aydın Üniversitesi	
<b>2. Üye</b>	Dr. Öğr. Üyesi	Işıl TAŞ	Biruni Üniversitesi	
<b>YEDEK ÜYELER</b>				
<b>1. Üye</b>	Prof. Dr.	Elif Yeşim ÜSTÜN	İstanbul Aydın Üniversitesi	
<b>2. Üye</b>	Prof. Dr.	Zarife SEÇER	İstanbul Üniversitesi	

**ONAY**

Prof. Dr. Ragıp Kutay KARACA  
Enstitü Müdürü

## **YEMİN METNİ**

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “Altı Ay İle Altı Yaş Arasındaki Çocukların Oyun Profillerinin İncelenmesi” adlı çalışmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadar ki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Bibliyografya’da gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim. (.../12/2019)

**Merve OLGUN**

## **ÖNSÖZ**

Tez çalışmamda planlanmasında, araştırılmasında, yürütülmesinde ve oluşumunda ilgi ve desteğini esirgemeyen, engin bilgi ve tecrübelerinden yararlandığım, yönlendirme ve bilgilendirmeleriyle çalışmamı bilimsel temeller ışığında şekillendiren sayın hocam Prof. Dr. Belma TUĞRUL'a sonsuz saygı ve teşekkürlerimi sunarım. Çalışma süresince tüm zorlukları benimle göğüsleyen ve hayatımın her evresinde bana destek olan değerli babam Vahit OLGUN'a ve aileme, yardımlarını esirgemeyen arkadaşlarıma da teşekkürü bir borç bilirim.

**Haziran, 2019**

**Merve OLGUN**

## İÇİNDEKİLER

Sayfa

<b>ÖNSÖZ</b> .....	<b>iv</b>
<b>İÇİNDEKİLER</b> .....	<b>v</b>
<b>KISALTMALAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>ÇİZELGE LİSTESİ</b> .....	<b>viii</b>
<b>ÖZET</b> .....	<b>xi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xii</b>
<b>1. GİRİŞ</b> .....	<b>1</b>
1.1 Problem Cümlesi.....	3
1.1.1 Alt problemleri.....	3
1.2 Amaç .....	3
1.3 Önem .....	4
1.4 Varsayımlar .....	4
1.5 Sınırlılıklar .....	4
1.6 Tanımlar .....	5
<b>2. GENEL BİLGİLER</b> .....	<b>6</b>
2.1 Erken Çocukluk Dönemi.....	6
2.1.1 Erken çocukluk dönemi kavramı .....	6
2.1.2 Erken çocukluk döneminin önemi .....	6
2.1.3 Erken çocukluk dönemi özellikleri .....	8
2.1.4 Erken çocukluk dönemi gelişim evreleri.....	9
2.2 Oyun Kavramı .....	10
2.2.1 Oyunun tanımı.....	11
2.2.2 Oyunu etkileyen faktörler .....	12
2.2.3 Oyunun önemi.....	14
2.3 Altı Ay ile Altı Yaş Arasındaki Çocuklar .....	17
2.3.1 Çocukların oynadığı oyun türleri .....	18
2.3.2 Çocukların oyun oynama süreleri .....	20
2.3.3 Çocukların oyun oynama objeleri .....	21
2.3.4 Çocuklar kimle oyun oynarlar?.....	22
2.3.5 Çocuklar nerede oyun oynarlar? .....	23
2.3.6 Çocukların oyun oynarken ruh halleri.....	24
2.4 Altı Ay ile Altı Yaş Arasındaki Çocukları Olan Ebeveynler.....	25
2.4.1 Ebeveynlerin oyun algısı.....	26
2.4.2 Ebeveynlerin evdeki alışkanlık ve kazanımları.....	28
2.5 Oyuncak .....	30
2.5.1 Oyunağın tanımı .....	30
2.5.2 Oyun ve oyuncak türleri.....	30
2.5.3 Çocukların oynadığı oyuncak türleri.....	32
2.5.4 Ebeveynlerin oyuncak seçimleri .....	33
2.5.5 Oyuncak seçerken dikkat edilmesi gereken unsurlar .....	34

2.6 Dijital Ortam .....	35
2.6.1 Dijital ortamın tanımı .....	35
2.6.2 Çocukların dijital ortamı tercih etme sebepleri .....	36
2.6.3 Çocukların dijital ortamla tanışma yaşı .....	37
2.7 Dış Mekânda Oyun .....	38
2.7.1 Dış mekanda oyunun tanımı .....	38
2.7.2 Dış mekandaki oyun alanları .....	39
2.7.3 Çocukların dış mekanda oyun oynama sıklığı .....	42
2.7.4 Çocukların dış mekanda oyun oynama süreleri .....	42
2.8 Altı Ay ile Altı Yaş Arasındaki Çocukların Oyun Profilleri.....	43
2.8.1 6-12 aylık çocukların oyun profili .....	43
2.8.2 13-24 aylık çocukların oyun profili.....	45
2.8.3 25-36 aylık çocukların oyun profili.....	46
2.8.4 37-48 aylık çocukların oyun profili.....	46
2.8.5 49-72 aylık çocukların oyun profili.....	47
<b>3. YÖNTEM.....</b>	<b>48</b>
3.1 Araştırmanın Modeli .....	48
3.2 Evren ve Örneklem .....	48
3.3 Veri Toplama Araçları .....	49
3.3.1 Çocukların oyun profilleri anketi .....	49
3.4 Ölçme Aracının Uygulanma Aşamaları .....	50
3.5 Verilerin Çözümlemesi .....	50
<b>4. BULGULAR.....</b>	<b>52</b>
4.1 Demografik Özellikler .....	52
4.2 Oyun Oynama Süresi .....	53
4.3 Oyun Objesi Ve Mekânı.....	57
4.4 Ebeveyn Oyun Algısı .....	69
4.5 Ailedeki Etkileşim, Alışkanlıklar ve Olanaklar .....	72
4.6 Dijital Ortam .....	77
<b>5. SONUÇ, TARTIŞMA ve ÖNERİLER.....</b>	<b>81</b>
5.1 Sonuç ve Tartışma.....	81
5.1.1 Oyun oynama süresi.....	81
5.1.2 Oyun mekânı ve objesi.....	85
5.2.3 Ebeveyn oyun algısı .....	93
5.2.4 Ailedeki etkileşim, alışkanlıklar ve olanaklar.....	95
5.2.5 Dijital ortam .....	98
5.3 Öneriler .....	101
5.3.1 Eğitimciler için öneriler .....	101
5.3.2 Araştırmacılara öneriler .....	102
5.3.3 Ebeveynlere öneriler .....	102
<b>KAYNAKLAR .....</b>	<b>103</b>
<b>EKLER.....</b>	<b>111</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ.....</b>	<b>118</b>

## **KISALTMALAR**

<b>Akt</b>	: Aktaran
<b>Çev</b>	: Çeviren
<b>Ed</b>	: Editör
<b>sf</b>	: Sayfa
<b>vd</b>	: Ve Diğerleri



## ÇİZELGE LİSTESİ

### Sayfa

<b>Çizelge 4.1:</b>	Demografik Özellikler.....	52
<b>Çizelge 4.2:</b>	Çalışma Grubundaki Çocukların Oyun Oynama Süresine İlişkin Sonuçlar.....	53
<b>Çizelge 4.3:</b>	Çalışma Grubundaki Çocukların Oyun Oynama Süresinin Çocukların Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Sonuçları.....	53
<b>Çizelge 4.4:</b>	Çalışma Grubundaki Çocukların En Çok Oynadığı Oyuncaklar Türü/ Ne ile Oynadığına İlişkin Sonuçlar.....	54
<b>Çizelge 4.5:</b>	Çalışma Grubundaki Çocukların En Çok Oynadığı Oyuncaklar Türü/ Ne İle Oynadığı Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Sonuçları.....	54
<b>Çizelge 4.6:</b>	Çalışma Grubundaki Çocukların Açık Havada Oyun Oynama Sıklığına İlişkin Sonuçlar.....	55
<b>Çizelge 4.7:</b>	Çalışma Grubundaki Çocukların Açık Havada Oyun Oynama Sıklığı Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Sonuçları.....	56
<b>Çizelge 4.8:</b>	Çalışma Grubundaki Çocukların Hangi Mekanlarda Daha Fazla Oyun Oynadığına İlişkin Sonuçlar.....	57
<b>Çizelge 4.9:</b>	Çalışma Grubundaki Çocukların Hangi Mekanlarda Daha Fazla Oyun Oynadığı Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Sonuçları.....	57
<b>Çizelge 4.10:</b>	Çalışma Grubundaki Çocukların Kimle / Ne İle Oynamaktan Hoşlandığına İlişkin Sonuçlar.....	58
<b>Çizelge 4.11:</b>	Çalışma Grubundaki Çocukların Kimle Ne ile Oynamaktan Hoşlandığı Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Sonuçları.....	58
<b>Çizelge 4.12:</b>	Çalışma Grubundaki Çocukların Favori Özel Oyunağına İlişkin Sonuçlar.....	59
<b>Çizelge 4.13:</b>	Çalışma Grubundaki Çocukların Favori Özel Oyunağı Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Sonuçları.....	60
<b>Çizelge 4.14:</b>	Çalışma Grubundaki Çocuklara Oyuncak Alınma Sıklığına İlişkin Sonuçlar.....	60
<b>Çizelge 4.15:</b>	Çalışma Grubundaki Çocukların Oyuncak Alınma Sıklığı Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Sonuçları.....	61
<b>Çizelge 4.16:</b>	Çalışma Grubundaki Çocuklara Alınan İlk Oyunağına İlişkin Sonuçlar.....	61
<b>Çizelge 4.17:</b>	Çalışma Grubundaki Çocuklara Alınan İlk Oyunağın Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Sonuçları.....	62
<b>Çizelge 4.18:</b>	Çalışma Grubundaki Çocuklara Alınan İlk Oyunağın Cinsiyet Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Sonuçları.....	62
<b>Çizelge 4.19:</b>	Çalışma Grubundaki Çocuklara Ebeveynlerin Asla Almayı Düşünmedikleri Oyuncaklara İlişkin Sonuçlar.....	63

<b>Çizelge 4.20:</b> Çalışma Grubundaki Çocuklara Asla Alınmasını Düşünmedikleri Oyuncaklar Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Sonuçları.....	63
<b>Çizelge 4.21:</b> Çalışma Grubundaki Çocukların Gerçek Fonksiyonu Dışında Kullanarak Oyuncaklaştırdığı Materyallere İlişkin Sonuçlar.....	64
<b>Çizelge 4.22:</b> Çalışma Grubundaki Çocukların Gerçek Fonksiyonu Dışında Kullanarak Oyuncaklaştırdığı Materyallerin Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Sonuçları.....	64
<b>Çizelge 4.23:</b> Çalışma Grubundaki Çocukların Doğal Oyun Materyalleri İle Ne Kadar Oynadığına İlişkin Sonuçlar .....	65
<b>Çizelge 4.24:</b> Çalışma Grubundaki Çocukların Doğal Oyun Materyalleri İle Oynama Süresi Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Sonuçları .....	65
<b>Çizelge 4.25:</b> Çalışma Grubundaki Ebeveynlerin Çocukları ile Oyuncak Tasarlama Durumuna İlişkin Sonuçlar.....	66
<b>Çizelge 4.26:</b> Çalışma Grubundaki Ebeveynlerin Çocukları İle Oyuncak Tasarlama Durumu Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Sonuçları.....	66
<b>Çizelge 4.27:</b> Çalışma Grubundaki Ebeveynlerin Çocukları İle Tasarladıkları Oyuncaklara İlişkin Sonuçlar .....	67
<b>Çizelge 4.28:</b> Hangi Oyuncakların Tasarlandığına İlişkin Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Sonuçları.....	67
<b>Çizelge 4.29:</b> Çalışma Grubundaki Çocukların Eve Misafir Geldiği Zaman Yaptıklarına İlişkin Sonuçlar.....	68
<b>Çizelge 4.30:</b> Çalışma Grubundaki Çocukların Eve Misafir Geldiği Zaman Yaptıklarına İlişkin Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Sonuçları .....	68
<b>Çizelge 4.31:</b> Çalışma Grubundaki Ebeveynin Oyun Dendiğinde Aklına Gelenlere İlişkin Sonuçlar.....	69
<b>Çizelge 4.32:</b> Çalışma Grubundaki Ebeveynin Oyun Dendiğinde Aklına Gelenlerin Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Sonuçları .....	69
<b>Çizelge 4.33:</b> Çalışma Grubundaki Ebeveynlerin Çocuğun Kaç Yaşına Kadar Oyun Oynamasına İlişkin Düşüncelerine İlişkin Sonuçlar .....	70
<b>Çizelge 4.34:</b> Çalışma Grubundaki Ebeveynlerin Çocuğun Kaç Yaşına Kadar Oyun Oynamasına İlişkin Düşüncelerinin Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Sonuçları.....	70
<b>Çizelge 4.35:</b> Çalışma Grubundaki Ebeveynlerin Çocuğun Yaşına Göre Keyif Aldığı Oyunlar Hakkında Bilgi Sahibi Olma Durumuna İlişkin Sonuçlar .....	71
<b>Çizelge 4.36:</b> Çalışma Grubundaki Ebeveynlerin Çocuğun Yaşına Göre Keyif Aldığı Oyunlar Hakkında Bilgi Sahibi Olma Durumunun Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Sonuçları .....	71
<b>Çizelge 4.37:</b> .Çalışma Grubundaki Çocukların Oyun Odası Olma Durumuna İlişkin Sonuçlar .....	72
<b>Çizelge 4.38:</b> Çalışma Grubundaki Çocukların Oyun Odası Olma Durumu Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Sonuçları .....	72
<b>Çizelge 4.39:</b> Çalışma Grubundaki Çocukların Oyun Oynamadığı Zaman Yaptığı Faaliyetlere İlişkin Sonuçlar .....	73

<b>Çizelge 4.40:</b> Çalışma Grubundaki Çocukların Oyun Oynamadığı Zaman Yaptığı Faaliyetlerin Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Sonuçları.....	73
<b>Çizelge 4.41:</b> Çalışma Grubundaki Ebeveynlerin Evde Çocuklarıyla Oynarken Yaşadığı Sıkıntılara İlişkin Sonuçlar.....	74
<b>Çizelge 4.42:</b> Çalışma Grubundaki Ebeveynlerin Evde Çocuklarıyla Oynarken Yaşadığı Sıkıntılar Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Sonuçları .....	74
<b>Çizelge 4.43:</b> Çalışma Grubundaki Ebeveynlerin Evden Dışarı Çıktığında Çocuğu İçin Oyuncak Alma Durumuna İlişkin Sonuçlar .....	75
<b>Çizelge 4.44:</b> Çalışma Grubundaki Ebeveynlerin Evden Dışarı Çıktığında Çocuğu İçin Oyuncak Alma Durumunun Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Sonuçları.....	75
<b>Çizelge 4.45:</b> Çalışma Grubundaki Ebeveynlerin Seyahate Giderken Çocuğun Çantasına Kitap/Oyuncak Koyma Durumuna İlişkin Sonuçlar.....	76
<b>Çizelge 4.46:</b> Çalışma Grubundaki Ebeveynlerin Seyahate Giderken Çocuğun Çantasına Kitap/Oyuncak Koyma Durumu Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Sonuçları.....	76
<b>Çizelge 4.47:</b> Çalışma Grubundaki Çocukların Kaç Yaşında Dijital Ortamda Video İzlemeye Başladığına İlişkin Sonuçlar .....	77
<b>Çizelge 4.48:</b> Çalışma Grubundaki Çocukların Video İzlemeyenlerin Dağılımlarına İlişkin Sonuçlar.....	77
<b>Çizelge 4.49:</b> Çalışma Grubundaki Çocukların Kaç Yaşında Dijital Ortamda Oyun Oynamaya Başladığına İlişkin Sonuçlar .....	78
<b>Çizelge 4.50:</b> Çalışma Grubundaki Çocukların Dijital Ortamda Oyun Oynamadığına İlişkin Sonuçlar.....	78
<b>Çizelge 4.51:</b> Çalışma Grubundaki Çocukların Gün İçinde Dijital Ortamda Vakit Geçirme Süresine İlişkin Sonuçlar .....	78
<b>Çizelge 4.52:</b> Çalışma Grubundaki Çocukların Gün İçinde Dijital Ortamda Vakit Geçirme Süresi Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Sonuçları.....	79
<b>Çizelge 4.53:</b> Çalışma Grubundaki Çocukların Yemek Yerken Dijital Ortamı Takip Etme Durumuna İlişkin Sonuçlar .....	79
<b>Çizelge 4.54:</b> Çocuğun Yemek Yerken Dijital Ortamı Takip Etme Durumu Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Sonuçları .....	80

## ALTI AY İLE ALTI YAŞ ARASINDAKİ ÇOCUKLARIN OYUN PROFİLLERİNİN İNCELENMESİ

### ÖZET

Bu çalışmanın amacı, altı ay ile altı yaş arasındaki çocukların oyun profillerinin çok boyutlu unsurlar doğrultusunda incelenmesidir. Çalışmadaki amaç, çocuklar ne ile oyun oynuyorlar, ne kadar süre oyun oynuyorlar, kim ile oyun oynuyorlar, nasıl oynuyorlar, doğal oyun materyalleri ile ne kadar oyun oynuyorlar, günde kaç defa açık havada oyun oynamak için dışarı çıkıyorlar, dijital oyunla ne zaman karşılaşıyorlar, aileler çocuklarıyla hangi tarz oyunlar oynuyor gibi boyutları cinsiyet ve yaş değişkenleri doğrultusunda incelemektir. Bu bağlamda tarama modeli kullanılmıştır.

Çalışmada 6 ay-6 yaş arasında çocuğu olan maksimum örneklem alma yolu ile belirlenen 250 ebeveynle çalışılmıştır. Çalışılan çocuklarda okul öncesi eğitimi almış olma şartı aranmamıştır. Araştırma oyun oynama süresi ile ilgili 3 (2 şıklı, 1 açık uçlu) soru, oyun objesi ve mekânı ile ilgili 10 (4 şıklı, 6 açık uçlu) soru, ebeveyn oyun algısı ile ilgili 3 (2 şıklı, 1 açık uçlu) soru, ailedeki etkileşim, alışkanlıklar ve olanaklar ile ilgili 5 (3 şıklı, 2 açık uçlu) soru, dijital ortamla ilgili 4 (şıklı) soru hazırlanmıştır. Demografik sorular hariç toplam 25 madde ile sınırlandırılmıştır. Araştırma verileri SPSS 21.0 programı ile analiz edilmiş dağılımların frekans ve yüzde değerleri alınarak betimsel analiz yapılmıştır.

Araştırma sonucunda, çocukların zamanlarının önemli bir kısmını oyun ile geçirdikleri, ebeveynlerin oyun objelerini cinsiyet rollerine göre belirlemeye yatkın oldukları, çoğunlukla evde oyun oynadıkları, ebeveynlerin oyunun önemini bilincinde oldukları, ailenin oyun için çocuklarına destek olacak imkana sahip olduğu, çocukların erken yaşlardan itibaren dijital ortamla tanıştıkları sonuçlarına ulaşılmıştır. Ayrıca yaşa bağlı olarak oyun tercihlerinde değişiklikler olduğu oyun çeşitliliğinin arttığı, oyuna ayrılan sürenin değiştiği tespit edilmiştir. Çocukların dış mekan oyunlarından yeterince yararlanması gerektiği ve okulöncesi eğitim kurumlarının oyun oynama ihtiyacını giderici materyal, ortam, arkadaş sunma özelliği, sosyalleşme, dil gelişimi ve güvenli ortam sağlayıcı diğer özellikleri ile planlı programlı eğitim verme özellikleri nedeniyle çocukların yönlendirilmesi gerektiği önerilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** *Erken Çocukluk, Okulöncesi, Oyun, Çocukların Oyun Profilleri, Ebeveyn Tutumları*

## INVESTIGATION OF PLAY PROFILES OF THE CHILDREN BETWEEN SIX MONTHS AND SIX AGES

### ABSTRACT

The aim of this research is to investigate the play profiles of the children between six months and six ages in line with multidimensional elements. The target in this study is to investigate the dimensions such as what are children playing with, what time are they playing, who are they playing with, how are they playing, how much do they play with natural playing materials, how many times do they go out in a day, when do they meet with digital games, what kind of games do parents play with their children, in line with the variables of age and gender. Scanning model is used in this context.

The study is conducted with 250 parents with children between the ages of 6 months and 6 years who are determined by maximum sampling method. The condition of having pre-school education was not sought in the children studied. 3 questions about the playing time, 10 questions about the playing place and object (4 of them are multiple choice and 6 are open ended), 3 questions about the game perception of parents (2 of them are multiple choice and 1 is open ended), 5 questions about the interaction, habits and facilities in family (3 of them are multiple choice and 2 are open ended) and 4 multiple choice questions about digital environment are prepared in this study. It is limited with 25 items in total excluding demographic questions. Research data were analyzed with SPSS 21.0 program and descriptive analysis was made by taking frequency and percentage values of distributions.

As a result of the research, it has been concluded that children spend an important part of their time by playing, that the play objects are determined according to gender roles, that mostly they play at home, that parents are aware of the importance of play, that family has the opportunity to support their children for play and that children meet digital media from early ages. Furthermore, it has been determined that differences in the choice of play preferences emerge based on age, that the play diversity increases and that the time saved for playing changes. It has been recommended that children need to benefit enough from outside plays and to be directed to preschool educational institutions because of materials meeting the need of playing, surrounding, feature of providing friends, socializing, language development, other features enabling a safe environment and the feature of providing a planned and systematic education.

**Keywords:** *Early Childhood, Pre-school, Play, Play Profiles of Children, Parent Attitudes*

## 1. GİRİŞ

Günümüzde genel olarak 0-8 yaş grubundaki erken çocukluk yıllarında çocukların eğitimine büyük önem verilmektedir (Ceyhan, 2011:10). Erken çocukluk eğitimi çocukların zihinsel, fiziksel ve duygusal gelişimlerine destek olan yeteneklerinin gelişmesine olanak sağlayan sistematik bir eğitimidir (Arı ve diğ., 2006:7). Diamond ve diğ. (2007) ve Hyson, Copple ve Jones (2007), okulöncesi eğitim kurumlarında oyuna dayalı eğitim programlarının çocukların, yürütücü işlevlerine olumlu katkılarının olduğu tespit edilmiştir. Oyun temelli eğitim programı ile normal eğitim programları arasında oyun lehine anlamlı farklılıklar olduğu ve çocukların gelişimlerine daha çok katkısının bulunduğu tespit edilmiştir.

Erken çocukluk eğitiminin, çocukların gelecek yaşantısında ve eğitimsel başarılarında etkili olduğu, sınıfta kalma olgusunu azalttığı tespit edilmiştir (McCoy ve diğ., 2017). Ayrıca etkili bir erken çocukluk eğitiminin kısa ve uzun vadeli faydaları olduğu, çocukların sosyalleşmesine, ailelerin işe hayatına katılımına, toplumda eğitim düzeyinin artmasına, ailenin ekonomik ve sosyal yönden desteklenmesine katkı sağladığı (Heckman ve diğ., 2016).

Çocuklar, yaşamlarının ilk beş yılında temel yeteneklerini geliştirirler. Dil, bilişsel, duygusal, sosyal, düzenleyici ve ahlaki açıdan gelişim ve kazanımlar gösterirler (Phillips ve Shonkoff, 2000:24). Bu araştırmada altı ay ile altı yaş arasındaki çocukların oyun profilleri incelenmiştir. Çocukluk çağında oyun çocuğun temel gereksinimlerinden olduğu kabul edilmektedir. Bu yönüyle oyun çocuk gelişimini destekleyen önemli olgulardan biridir.

Çocukların ihtiyaçları geçmişten bu yana pek fazla değişiklik göstermemiştir. Besleyici yiyecekler, bol egzersiz ve oyun, yeterli uyku gibi fiziksel bakıma (sağlam kafaya ve sağlam vücuda) ihtiyaç duyarlar (Palmer, 2006). Oyun, çocuğun, yaşamında önemli bir yer tutan ilgi alanlarından biridir. Oyun öğrenme açısından bakıldığında etkili bir öğrenme ortamına zemin hazırlamaktadır. Bunun sebebi, çocuğun öğrenmeye olan isteğini arttıracak motivasyonu sağlamasıdır (Tüfekçioğlu, 2013:24).

Çocuklar oyun oynamaktan oldukça fazla keyif alırlar. En verimli eğitim motivasyonun yüksek olduğu bir öğrenme ortamında gerçekleşir. Bu sebeple çocuklar oyun oynamaları için desteklenmelidir (Tüfekçioğlu, 2013:24). Çocuklar oyun oynarken iletişim kurmayı, rekabet edebilmeyi, paylaşmayı, empati kurmayı ve hoşgörü sağlamayı öğrenirler (Gander ve Gardiner, 2004). Oyun oynamanın çocuğun ihtiyaçlarından biri olduğu ve çok yönlü olarak gelişimini destekleyen olgulardan biri olduğu bilinmektedir (Ginsburg, 2007). Oyunun, çocukları okula hazırladığı, uyumu kolaylaştırdığı öğrenmeyi desteklediği, problemlerini çözmeyi kolaylaştırdığı belirlenmiştir (Coolahan ve diğ., 2000). Ayrıca oyunun, çocuğun ailesi ile olan ilişkilerinde düzenleyici rolü olduğu görülmüştür (Ginsburg, 2007). Oyunun, beyin gelişimine olumlu katkıları olması açısından önemli olduğu açıklanmıştır (Phillips ve Shonkoff, 2000). Oyun sayesinde çocukların çevreye uyumlarının kolaylaştığı, sosyalleşmelerinin desteklediği en doğal ve en iyi yol olarak kabul edilmektedir (Hurwitz, 2003). Whitebread, Jameson ve Basilio, (2015) araştırmalarında işbirliğine dayalı eğlenceli bir bağlamda sürdürülen grup oyunlarının, sosyal olarak paylaşımı desteklediği, oyun içinde arabuluculuk rolünün kullanıldığı, çocukların öğrenmesi üzerinde net bir olumlu etkisi olduğunu tespit etmiştir.

Oyunlar sırasında çocuklar birbirleri arasındaki farklılık ve benzerlikleri gözleme, fark etme fırsatları yakalarlar. Yaşıtlarıyla kendi özelliklerini karşılaştırma, üstün ve eksik becerilerinin farkına varma şansını elde eder. Çocuğun akranlarıyla iletişim halinde olması yetişkinlerle olmasından çok daha faydalıdır (Gander ve Gardiner, 2004). Okulöncesi öğretmenlerinin oyunun öneminin farkında olması ve eğitim sürecinde oyun için fırsatlar oluşturması ve eğitim etkinliklerini oyun temelli inşa etmesi beklenmektedir (Tüfekçioğlu, 2013:3). Okulöncesi çağda başlayan oyunlar yoluyla akranlarla etkileşim, 6-8 yaşlarda gelişmektedir. Bu dönemde çocuklar diğer çocuklarla oyunlarında ortak amaç ve kuralları hayata geçirerek eş güdüm yaratırlar. Oyunlarda paylaşma, sıraya uyma, yarışma, yenme ve yenilmeyi tadarak insan ilişkileri yönünde becerilerini geliştirirler (Türküm, 2011:241). Oyunun çocukların öğrenmesini desteklediği merak duygularını geliştirdiği duygusal yönünü düzenleyici etkileri olduğu bilinmektedir (Tüfekçioğlu, 2013:24). Çocuk yaşamında çok önemli bir yeri olan oyunla ilgili bilim adamları çalışmışlar ortak bir tanımda toplanamamışlardır. Oyun ile ilgili ilk teorilerin 19. yüzyıldan geldiği bilinmesine rağmen hala oyun ile ilgili ortak kabul edilmiş bir tanımın bulunmadığı söylenebilir.

Bilim adamlarının oyun üzerinden ortak düşünceleri, oyunun kendiliğinden gelişen bir insan davranışı olduğunu ifade etmektedir (Özdoğan, 2000:101).

## **1.1 Problem Cümlesi**

Bu çalışmada altı ay ile altı yaş arasındaki çocukların oyun profilleri belirlenmeye çalışılacaktır. Bu nedenle araştırmanın problemini altı ay ile altı yaş arasındaki çocukların oyun profilleri oluşturmaktadır. Altı ay ile altı yaş arasındaki çocukların yaş ve cinsiyet demografik özellikleri doğrultusunda oyun oynama süresi, oyun objesi ve mekanı, ebeveynlerinin oyun algısı, ailedeki etkileşim/alışkanlık ve olanakları, dijital ortam kullanım durumları arasında farklılaşma var mıdır?

### **1.1.1 Alt problemleri**

- Altı ay ile altı yaş arasındaki çocukların oyun oynama sürelerinin yaş değişkeni doğrultusunda farklılaşma var mıdır?
- Altı ay ile altı yaş arasındaki çocukların oyun objeleri, oyun mekânlarının yaş değişkeni ve cinsiyet doğrultusunda farklılaşma var mıdır?
- Altı ay ile altı yaş arasında çocuğu olan ebeveynlerin oyun algısının yaş değişkeni doğrultusunda incelenmesi
- Altı ay ile altı yaş arasındaki çocukların ailedeki etkileşim, alışkanlıklar ve olanaklarının yaş değişkeni doğrultusunda farklılaşma var mıdır?
- Altı ay ile altı yaş arasındaki çocukların dijital ortam kullanımının yaş değişkeni doğrultusunda farklılaşma var mıdır?

## **1.2 Amaç**

Bu çalışmanın amacı, altı ay ile altı yaş arasındaki çocukların oyun profillerinin çok boyutlu unsurlar doğrultusunda incelenmesidir. Çalışmadaki amaç; “çocuklar ne ile oyun oynuyorlar”, “ ne kadar süre oyun oynuyorlar” ve “kim ile oyun oynuyorlar” sorularına yanıt aramaktır. Bu soruların yanı sıra “nasıl oyun oynuyorlar”, “doğal oyun materyalleri ile ne kadar süre oyun oynuyorlar”, “açık havada ne kadar süre oyun oynuyorlar” , “dijital oyunla ne zaman karşılaşıyorlar” ve “aileler çocuklarıyla hangi tarz oyunlar oynuyor” gibi sorulara yanıtlar aramaktır. Amacımız yanıtları cinsiyet ve yaş değişkenleri doğrultusunda incelemektir. Ailelerin çocukların oyun



tercihleri üzerindeki etkisinin boyutları da araştırmanın diğer amaçları arasındadır. Çocuk gelişiminde çok önemli bir yeri olan oyunun bu yönüyle araştırmada altı ay ile altı yaş arasındaki çocukların oyun profillerinin belirlenmesi amaçlanmıştır.

### **1.3 Önem**

Araştırma konusu belirleme sürecinde ilgili literatür çalışmaları incelendiğinde yapılmış olan araştırmaların daha çok öğretmenlerin oyun tercihleri, oyun eğitim programlarının etkisi, oyun bağımlılığı, bilgisayar kullanım sıklığı gibi konular üzerinde olduğu görülmüştür. Altı ay ile altı yaş arasındaki çocukların oyun profillerinin değişimini, özellikle küçük yaş grubunun oyun profilinin ayrıntılı olarak yansıtan çalışmalara rastlanmamıştır. Bu nedenle araştırma ortaya koyacağı bulgular açısından önemli olacağı düşünülmektedir.

### **1.4 Varsayımlar**

- Araştırmada kullanılacak olan anketleri araştırmaya konu olan ebeveynlerin samimi ve doğru cevaplandıracakları varsayılmaktadır.
- Veri toplama aracının tüm yetkileri kapsadığı ve görüşleri ortaya çıkaracak nitelikte olduğu varsayılmaktadır.

### **1.5 Sınırlılıklar**

- Bu araştırma anketteki sorularla sınırlandırılmıştır.
- Bu araştırma altı ay ile altı yaş arasındaki çocukları olan 250 ebeveynle sınırlandırılmıştır.
- Bu araştırmada altı ay ile kırk sekiz ay arasındaki çocukların anaokuluna gitme durumu aranmamıştır.
- Bu araştırmada bulunan kırk dokuz ay ile yetmiş iki ay arasındaki çocukları olan çalışma grubunu oluşturan ebeveynlere anaokullarında uygulama yapılmıştır.
- Bu araştırmada dijital ortam, çocuğun tablet/telefon kullanarak oyun oynaması ve çizgi film izlemesi olarak ele alınmıştır.

## 1.6 Tanımlar

- Oyun Profili: Literatürde altı ay ile altı yaş arasındaki çocukların oyun oynama süreleri, oyun objesi ve mekânı, ebeveyn oyun algısı, ailedeki etkileşim/alışkanlık ve olanaklar, dijital ortam kullanımı olarak ele alınmıştır.
- Manipülatif Oyuncaklar: Literatürde manipülatif oyuncaklar araba, eğitici oyuncaklar, oyun hamuru, lego, tak-çıkart oyuncaklar manipülatif oyuncak olarak kategorize edilmiştir.
- Dramatik Oyuncaklar: Literatürde dramatik oyuncaklar evcilik, doktor seti, mutfak eşyaları, olarak kategorize edilmiştir.
- Sanat: Literatürde sanat çocuğun resim yapması, müzik dinlemesi, çalgı aleti çalması olarak kategorize edilmiştir.
- Dijital Ortam: Literatürde dijital ortam çocuğun tablet/telefon aracılığıyla oyun oynaması ve çizgi film izlemesi olarak kategorize edilmiştir.
- Ebeveyn: Araştırmanın çalışma grubunu oluşturan anne ve babalardır.

## **2.GENEL BİLGİLER**

Bu bölümde erken çocukluk kavramına, çocukların gelişimsel özelliklerine, oyun kavramına ve türlerine, oyuncak kavramına, dış mekân oyunlarına, dijital ortama, altı ay- altı yaş arasındaki çocukların yaşlarına göre oyun profilleri ile ilgili araştırma sonuçları ve kuramsal açıklamalar bağlamında yer verilmiştir.

### **2.1 Erken Çocukluk Dönemi**

Erken çocukluk dönemi 0-8 yaş dönemini kapsamaktadır. Aşağıda bu kavrama ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

#### **2.1.1 Erken çocukluk dönemi kavramı**

Erken çocukluk dönemi, bireyin yaşamında doğumundan sonraki sekiz yıllık dönemini kapsar. Erken çocukluk dönemi içinde çocuk sırası ile 0-2 yaşlar arasında bebekliği, 3-5 yaşlar arasında okulöncesi dönemi, 6-8 yaşlar arasında ise ilköğretimin ilk yıllarını kapsar (Can, 2011:19). Erken çocukluk eğitiminin, doğum ile başlayıp ilköğretim sürecine kadar olan dönemi kapsadığı ifade edilmiştir (Poyraz ve Dere, 2001:21). UNESCO (2019), erken çocukluğu doğumdan sekiz yaşına kadar geçen dönem olarak ve beyin gelişiminin dikkat çekici derecede geliştiği zaman olarak tanımlamıştır. Erken çocukluk döneminde çocukları çevreleyen ortamdan büyük ölçüde etkilendikleri belirtilmiştir.

#### **2.1.2 Erken çocukluk döneminin önemi**

Erken çocukluk dönemi bireyin zihinsel ve bedensel gelişiminin en hızlı olduğu hayatının gelişim yönünden en önemli yıllarıdır (Turaşlı, 2008). Erken çocukluk eğitimi bireyin biliş, fiziki ve psiko-sosyal gelişimine katkı sağlamaktadır. Bunun dışında toplumsal kazanımları hesaplanabilenin çok ötesindedir (Heckman, 2014). Başka bir deyişle erken çocukluk dönemi; çocuğun hayata hazırlanmasında en önemli dönemdir. Bu süreç içerisinde edinilen kazanımlar, bireyin gelecekteki yaşamının bir yönüyle belirleyicisi olabilmektedir (Deniz, 2017). Birey özellikle

erken çocukluk yıllarında, toplumun kültürel yapısını özümseyerek giderek sosyal bir yapı olarak toplumsallaşma çizgisinde ilerlemeye başlar (Can, 2011). Okul öncesi eğitim, ahlaki ve kültürel değerler, problem çözme yeteneğini geliştiren ayrıca kendini ifade kabiliyeti edinmesinde önemli rol oynayan sistematik bir süreçtir (Ural ve Ramazan, 2007:13-14). Çocuk bu eğitimde yaşamsal temel becerileri kazanarak toplumun önemli bir parçasının olduğunun farkına varır ve vatandaşlık bilinci kazanma yolunda önemli adımlar atar (Yaşar, 2008:163).

Okul öncesi eğitim kurumlarında birçok çalışma oyun haline getirilerek öğrencilerin gelişimine katkı sağlanmalıdır (Poyraz, 2003:40). Çocuklar, ilk kez, okulöncesi eğitim kurumlarında planlı ve programlı olarak toplumsallaşma sürecini yaşarlar. Bu süreçte çocuklar, topluma uyum için gerekli olan bilgi ve becerilerin yanı sıra, demokratik tutum ve davranışlar kazanmaya çalışırlar (Yaşar, 2008:163). Erken çocuk eğitim sürecinde dil ve bilişsel gelişim sürekli desteklenmektedir. Duygu ve sosyal yönden kazanımla elde edilir. Bu kazanımlar her çocuk için ayrı bir öneme sahiptir (Phillips ve Shonkoff, 2000:24).

Okulöncesi eğitim kurumlarında başlayan öğrenme yaşantıları içinde birey ilköğretim, ortaöğretim ve yükseköğretim yıllarını da kapsayacak şekilde toplumun kültürünü de özümsemektedir (Can, 2011). Erken çocukluk eğitiminin geleceğe yönelik yararları aşağıda sıralanmıştır (“Center on the Developing Child”, 2009):

- Erken çocukluk yıllarındaki beyin gelişiminin hızı uyarana bağlı olarak daha iyi gelişim gösterebilmektedir. Bu olumlu gelişim gelecekte öğrenmeyi kolaylaştırıcı etkiye sahiptir.
- Erken çocukluk eğitimindeki verimliliğin çocukların dil gelişimini olumlu etkilediği bilinmektedir. Dili gelişmiş bir çocuğun eğitim yaşantısının daha iyi olacağı kabul edilebilir.
- Erken çocukluk sürecinde karşılaşılabilecek riskli durumlara erken müdahale daha olumlu sonuçlar verebilmektedir.
- Sağlık açısından da erken çocukluk yaşantılarındaki olumsuz durumların gelecekte risk oluşturduğu belirlenmiştir.

Erken çocukluk eğitiminin yararlarından biri çocuğun özgüvenini desteklemesi kişilik gelişimine katkı sağlamasıdır. Öğrenci yeteneklerini keşfeder ve geliştirme fırsatı bulabilir (Yavuzer, 2018). Erken çocukluk eğitimine verilen desteklerin toplumsal eşitliği sağlayıcı rolü olduğu belirlenmiştir (McCoy ve diğ., 2017) Beyindeki sinir devreleri küçük yaşlarda uygun olarak gelişmediğinde, daha sonraki yıllarda öğrenmeyi zorlaştırıcı rolü olacaktır. Müdahale programlarını gerektirir ilave özel eğitim tedbirlerinin maliyetleri artıracığı ve yaşam kalitesinde farklılaşmaya yol açacağı düşünülebilir (“Center on the Developing Child”, 2009).

Erken çocukluğa yapılan yatırımlar fazlasıyla geri dönüşü olan toplumsal kalkınmayı destekleyici rolü olan çalışmalar kapsamında değerlendirilebilir (Mahnken, 2017; Neely, 2017). Olumlu bir erken çocukluk eğitiminin IQ performansını sosyal yönü duygusal beceriyi geliştirici rolü vardır (Heckman, 2017). Bu bağlamda erken çocukluk eğitimine gereken önem verilmeli ve gelecekteki olumlu etkileri düşünülerek yatırım yapılmaya devam edilmelidir.

### **2.1.3 Erken çocukluk dönemi özellikleri**

Gelişim süreçlerinde her bir etkenin bir başka etken üzerinde etkisi vardır. Örnek vermek gerekirse sosyal ortamları kısıtlı bir çevrede yetişen çocuğun hem zihinsel hem de duygusal açıdan olumsuz etkilenmesine neden olabilir. Erken çocukluk yıllarında avantajlı bir çevrede yetişen bireyin ise duygusal ve zihinsel gelişimi ise olumlu biçimde etkilenir. Çevre şartlarına rağmen biyolojik anlamda dezavantajlı olarak dünyaya gelen bireyler zihinsel yönden yeterince gelişebilmeye uygun bir potansiyelden yoksun kalırlar (Can, 2011:8). Çocuklar 2 yaşına geldiklerinde yetişkinlik dönemi beyin ağırlığının %75’ini, 5 yaşına geldiklerin de ise yetişkinlik dönemi beyin ağırlığının %90’ına ulaşmış olurlar (Rathus, 2007:266).

Çocuklar, yaşamlarının ilk beş yılında temel yeteneklerini geliştirirler. Dil, bilişsel, duygusal, sosyal, düzenleyici ve ahlaki açıdan gelişim ve kazanımlar gösterirler (Phillips ve Shonkoff, 2000:24). Beyin çok fazla sayıda sinir, sinapsler ve ağaç dalları gibi yapılar oluşturur. Bu yapıları içeren beyin gelişimi, görsel bilgiye odaklanma ve işleme becerilerinin gelişimleri ile bağlantılıdır (Yamada ve diğ., 2000).

Çocukların ihtiyaçları geçmişten bu yana pek fazla değişiklik göstermemiştir. Besleyici yiyecekler, bol egzersiz ve oyun, yeterli uyku gibi fiziksel bakıma (sağlam

kafaya ve sağlam vücuda) ihtiyaç duyarlar. Duygusal ve sosyal desteğe gereksinimleri vardır ki bu da en yakınlarındaki insanların zamanı, ilgisi, iletişimi ve sevgisi anlamına gelir. Büyüdükçe, sosyal çevrelerini genişletmeleri ve okuma, yazma ve hesap yapma dahil olmak üzere, bilişsel becerileri öğrenmeleri beklenir. (Palmer, 2006). İnsanoğlunun gelişim dönemlerinde düşünce biçimlerinin nasıl değiştiğini bilirsek çocukların yeni bilgileri öğrenmeye ne kadar hazır olduklarını anlamakta o kadar kolay olur. Bu sayede çocuklar daha öğrenmeye hazır olmadan bir şeyleri öğretmekle uğraşılmaz, ya da onların zor dönemlerinde yardımcı olma fırsatını kaçırılmaz (Türküm, 2011:233). Erken çocukluk yıllarında özellikle ilk birkaç yıl içerisinde sosyal-duygusal, biyolojik ve bilişsel düzeyde sıkı bir etkileşim vardır. Bu yüzden çocuğun sağlıklı bir birey olarak yetişebilmesi için bu etmenlerin uyum içinde kusursuz gelişim göstermesi gerekmektedir (Can, 2011).

Okul öncesi yıllarında çocukların sinir sistemi gelişiminde olduğu gibi motor becerilerde de çok hızlı bir gelişim görülmektedir (Rathus, 2007:269). Campbell ve diğerlerinin (2002) 4 ila 6 yaş arasındaki çocukların üzerinde yaptığı çalışmada okul öncesi çocuklarının büyük kas beceri aktivitelerinde ortalama haftada 25 saat zaman harcadıklarını bulmuştur.

Bu yönüyle erken çocukluk eğitiminin çocukların çok yönlü hızlı gelişim gösterdikleri bu dönemde gelişimi destekleyici rolü vardır. Çocukların zihinsel ve bedensel gelişimlerinin yanında sosyal ve duygusal becerileri ve dil becerilerinin gelişimi de desteklenmiş olur.

#### **2.1.4 Erken çocukluk dönemi gelişim evreleri**

Gelişim dönemleri; doğum öncesi dönem, bebeklik, ilk çocukluk, orta ve geç çocukluk, ergenlik, genç yetişkinlik, yetişkinlik ve ileri yetişkinlik dönemi olarak sıralanmaktadır (Can, 2011:16):

**Doğum Öncesi Dönem:** Döllenme ile başlayıp doğumla sonuçlanan bu dönem anne karnındaki dönemi ifade eder (Gander ve Gardiner, 2004).

**Bebeklik Dönemi:** doğumdan sonraki ilk iki yılı kapsar. Bu dönemde bebek tamamen yetişkinlerin gözetimine bağlıdır. Her gün yeni şeyler öğrenirler ve gelişimleri bu dönemde çok hızlıdır. Doğumdan sonraki ilk on sekiz ayda, bir bebek mucizevi bir ilerleme gösterir. Bir bebek dünyasını duyuları ile görür. Bebekler dokunma, tat, koku, görme ve ses ile bilgi toplar. Bebeklerin olgunlaşmalarına ve öğrenmelerine

yardımcı olmak için, onları teşvik etmek gerekmektedir. Genel amaç, bebeğe “öğretmek” değil, onunla etkileşimde bulunmak ve dünyayı keşfetmesini sağlamaktır. Daha büyük bebekler hareket halinde. Sesleri, elleri, ayakları ve ayak parmakları ile neler yapabileceklerini keşfetmekten büyük zevk alırlar (Can, 2011:16).

İlk Çocukluk Dönemi: Bebekliğin sonundan beş altı yaşlarına kadar devam eden bu dönem, okul öncesi yıllara denk gelir. Bu dönem içerisinde çocuğun kendi kendine giyinmek ya da kendi kendine temizlenmek gibi kazandığı beceriler çocuğun özgüven kazanmasına neden olur (Can, 2011:16). Bu evrede çocuğun toplumsal çevre ile bağları genellikle anne ve yakın aile bireyleri aracılığı ile olmaktadır. Ayrıca özbakım becerilerinin kazanılmaya başladığı bir dönemdir (Yavuzer, 2018).

3 yaşında çocuk güven ve özerklik duygusunu kazanmaya başlar (Yavuzer, 2018). Bu yaşlarda çocuklarda fiziksel gelişimde farklılıklar görülür (Elkind, 1999:122). Her çocuk farklı şekilde büyür ve gelişir, işleri kendi hızında yapar. Çocuklar genel olarak yaşamlarında belirli dönüm noktalarına kabaca aynı anda ulaşırlar. Gelişimin doğal seyri içinde insanoğlu, bir üst döneme doğru yönelme eğilimi içindedir (Türküm, 2011:235). Erken çocukluğun dönemine ait özelliklerden biri de benmerkezciliktir. Benmerkezcilik, bireyin kendisini merkeze koyarak başka kişilerin perspektiflerini anlayamamasıdır. Piaget’in kullandığı bu terim, çocukların dünyada var olan diğer insanların bakış açılarını anlamaması anlamına gelmektedir (Rathus, 2007:298). Gelişimsel açıdan çocukların desteklenmesi normal olan çocuklara yetişip uygun davranışlar sergileyebilirler (Elkind, 1999:123).

## **2.2 Oyun Kavramı**

Oyun, çocukların yaşadıkları toplum hakkında bilgi edinmek için kullandıkları bir araçtır. Oyun yoluyla, onların temel ihtiyaçları kazanılabilir. Oyun çocukların yaşadıkları ortam ile etkileşime girerek toplumu anlamaya çalışma şeklidir. “Oyun, çocukların bazen diğer çocuklarla ya da yetişkin bakıcılarla birlikte yetişkin rollerini uygularken korkularını fethederek ustalaşabilecekleri bir dünya yaratmalarını ve keşfetmelerini sağlar” (Ginsburg, 2013). Motor gelişimle ilgili bir kavram olan dikkat, bireyin düşünce ve duygularını bir nesne üzerine toplamasıdır. Bu kavram yoğunlaşma ve zihinsel kurgularla yakın anlamlı kullanılabilir. Dikkat gelişiminde ilgi, ihtiyaç, merak ve keşfetme güdüsü vardır (Deniz ve diğ., 2008:98). Kimine göre

oyun, enerji fazlasını atmak; kimine göre, benzetmece içgüdüsünü doyurmak; kimine göre ise boşalma gereksinmesini karşılamaktır (And, 2012:27).

### **2.2.1 Oyunun tanımı**

Türkçe’de oyun ve oynamak sözcüğünün pek çok anlamı vardır. Çocukların oyunu, dans, dramatik gösterim, kâğıt, zar gibi baht oyunları, sporla ilgili eylemler, hep oyun sözcüğüyle belirtilir. Edebiyatta çocukların oyunları farklı anlamda kullanılmıştır. Tanzimat’ta Batı Tiyatrosu’nun Türkiye’ye girmesiyle, yazarlar “oyun” sözcüğünü yazılı tiyatro metni anlamında kullandılar. Ayrıca, oyun almak, birine oyun etmek, oyun havası, oyun kâğıdı, oyun vermek, oyuna çıkmak, oyuna gelmek gibi anlamları vardır (And, 2012:36). Oyun, eğlenceli ve program dışı bir etkinliktir. Zevk verir, dıştan gelen amaçlarla yürütülmez, bireyin isteğiyle kendiliğinden gerçekleşir (Yavuzer, 2018).

Oyun, çocuğun boş zamanlarında yaptığı herhangi bir eylem olarak tanımlanabilmektedir. Oyun hakkında kafa karıştırıcı tanımlamaların olmasına rağmen eğitim düzeyinde iki temel oyun şekli vardır. Biri serbest oyun diğeri ise yapılandırılmış oyundur (Tüfekçioğlu, 2013:4). “Oyun” kelimesi bazen yanıltıcıdır, çoğu zaman boşa zaman harcamak olarak düşünülür. Oyun birisi tarafından öğretilecek bir ürün olmadığı gibi öğretmen güdümünde de değildir. Oyun bir eylemdir. Bir ürünle sonuçlanma zorunluluğu yoktur (Aksoy ve Çiftçi, 2014). Piaget, oyunu çocukların çevreden aldıkları uyarıcıları benimseyebilmelerini sağlayan tek yol olarak görmektedir. Bühler oyunun, hayal dünyası ile gerçekler arasında bir köprü görevi üstlendiğini düşünmektedir. Bühler’e göre çocuklar toplumun birçok özelliğini ve gerçeklerini oyun yoluyla öğrenmektedir (Aral, Gürsoy ve Köksal, 2001:9).

Oyun, bireylerin kendi kendine seçtiği ve kendi kendine yönettiği bir şeydir. Oyun, bireyin ne yapmak zorunda olduğu değil ne yapmak istemesidir (Gray, 2015). “Oyun, müfredata ara vermek değildir; oyun müfredatı uygulamanın en iyi yoludur” (Tepperman, 2007). Oyun, hayal ürünüdür. Huizinga tarafından ifade edilen bu özelliği, oyunun her zaman zihinsel olarak gerçek dünyadan biraz ayrıldığını belirtmektedir (Huizinga, 1955; aktaran Gray, 2015). Oyun, baskıdan uzak ve katılımcıları özgürdür, içgüdüsel olarak motive edilmiştir, oyuncular tarafından kontrol edilir, dışardan gelen kurallardan muafır, oyun içinde olan olayların sonucu



gerçek değildir, eğlencelidir, sosyaldır ve mış gibi içerir (Ailwood, 2003). Genel bir tanımla oyun; rahatlama, fazla olan enerjinin atılması, zevk almasını sağlayan ve aynı zamanda bir öğrenme yöntemidir. İnsan davranışları incelendiğinde çocukların oynadıkları oyunların yaşam deneyimlerinden meydana geldiği görülmektedir (Cook ve Cook, 2005: aktaran Aksoy ve Çiftçi, 2014).

Oyun, maceraperest ve riskli olma özelliğine sahiptir. Oyun, çocuklara bilinmeyeni araştırmada yardım eder ve risk almasında teşvik eder. Oyun, iletişimcidir. Çocuklar oyun yoluyla bilgi ve tecrübelerini çeşitli şekilde ifade eder. Oyun, eğlencelidir. Oyun, eğlenceyi, heyecanı ve mizah duygusunu içinde barındırır. Oyun, kapsayıcıdır. Çocuklar oyun oynarken ne yaptıkları hakkında odaklanır ve derinlemesine düşünür. Oyun, anlamlıdır. Oyun, çocukların edindikleri bilgi, algı ve becerilerini anlamlandırmaya yardım eder. Oyun, sosyal ve interaktiftir. Oyun, semboliktir. Çocuklar oyun oynarken hayal kurarlar ve taklit ederler. Oyun, tedavi edicidir; çocukların duygu ve tecrübeleri yoluyla kendilerini ifade etmelerine yardım eder. Oyun, gönüllülüktür; çocuklar oyun oynamada seçim yaparlar (NCCA, 2009).

### **2.2.2 Oyunu etkileyen faktörler**

Piaget'e göre oyun, çocuğun bilişsel gelişimine paralel olarak gelişir. Çocuklar içinde buldukları gelişim evresine göre oyun evrelerinden de geçerler. Piaget, çocukların yaşamlarında ilk yedi yıldaki oyun evrelerini üç ana başlık adı altında toplamıştır. Bu evreler sembolik oyun, kurallı oyun ve alıştırmaya oyunu olarak adlandırılır (Türküm, 2011:241). Çocuklar oyun oynarken bedenlerini ve akıllarını kullanır, çevrelerindeki insan ve eşyalar ile etkileşimde bulunurlar. Bu durum oyunun aktiflik özelliğini gösterir (NCCA, 2009). Çocuklar açısından oyun, neşelendirici bir eylem olarak tanımlanmakla beraber, küçük çocukların eğitimcileri açısından oyun, öğrenmenin en temel unsuru olarak kabul edilir. Çocuklar tanımadıkları bir nesneyle karşılaştıklarında dokunma, koklama, tatma gibi eylemler gerçekleştirerek kendi oluşturdukları bilgileri kazanırlar. Bu yolla edinilen bilgilere ise, hiçbir öğretim ya da anlam ulaşamaz. Çocuklar etraftaki nesnelere keşfettiği gibi oyun sayesinde kendi bedenlerini de keşfedip geliştirme şansı bulurlar. Bu süreçte gelişim gösterebilmek için oyun oynarken insanlarla iletişim kurarak sosyal becerilerini geliştirirler (Tüfekçioğlu, 2013:4). Bazı oyunlarda strateji ve mantık kullanılmaktadır. Dama oynarken bile çocuklar yaklaşmakta olan hareket

seçeneklerine bakarak geleceğe yönelik düşünme, problem çözme ve akıl yürütme becerilerini geliştirebilirler.

Çocuk, oynarken gerçeğin dışında olduğunun bilincindedir (And, 2012:28). Ailelerin aceleci yaşam tarzı ve daha geniş bir eğitim anlayışı yerine akademik hazırlığa odaklanmanın artması nedeni ile yeterli kaynaklara sahip olan çocukların oyunla ilgili gelişimsel olarak keyif almaları sınırlı kalmaktadır (Ginsburg, 2007). Çocuklar korku, kızgınlık, sevgi ve mutluluk gibi temel duyguların etkisi altındadır. Bu duygularını oyun ile dengelemeleri söz konusudur. Oyunun bu yönüyle düzenleyici etkisi olduğu söylenebilir (Elkind, 1999:135). Çocuk oyunları yaşla birlikte değişir. Başlangıçta, çocukken etkinliklerine çok ciddi biçimde yoğunlaşır, oyuncağı inceler. Ardından "bu nesne ne yapar" daha sonra da "ben bununla ne yapabilirim" sorularının yanıtını aramaya başladığı görülür (Yavuzer, 2018).

Ginsburg (2007), aile yapısındaki değişiklik ve ailenin çocuklarının zamanlarını akademik önceliklerle planlaması oyunu etkileyen faktörler olarak belirtmiştir. Brustad (1993)'ın çocukların fiziksel etkinliklerine yönelik tutumlarını üzerine yaptığı araştırmada, ailenin fizik etkinlikleri tanınması, ailenin teşvik etmesinin, çocuğun cinsiyetinin ve çocuğun algıladığı fiziksel yeterlik, çocuğun fiziksel aktiviteye ilgi duyması üzerinde etkisi olduğu bulunmuştur. Johnson ve Roopnarine (1994), kültürel-ekolojik davranış modeli ele alarak oyun üzerinde üç önemli çevresel faktörün etkisinin olduğunu belirtmiştir; çocukların yakın çevresindeki fiziksel ve sosyal boyut, ebeveyn ve çocukların oyunu algılayış şekillerini etkileyen tarihsel boyut ve çocukların kendi içindeki gruplar arasında oyunun anlamı hakkındaki ideolojik ve kültürel inanışları boyutudur. Veitch ve arkadaşlarına göre (2006), güvenlik, çocuğun bağımsızlık düzeyi, çocuğun aktif serbest oyuna karşı tutumu, sosyal faktörler, park ve oyun alanlarındaki imkanlar ve çevresel tasarım faktörleri çocuğun aktif oyununu etkileyen faktörlerdir.

Öğretmen, oyun ortamının denetimini öğrencileri belirli içerikleri öğrenmeleri için yönlendirecek şekilde yapılandırarak kontrol eder. "Oyun gelişim için çok önemlidir çünkü çocuklar ve gençlerin bilişsel, fiziksel, sosyal ve duygusal refahlarına katkıda bulunur" (Ginsburg, 2013). Brown (2008), oyun ve oyundan yoksun kalmak üzerine önemli çalışmalar gerçekleştirmiştir. Brown, kötü muameleye maruz kalan ve şiddete eğilimli yetişkinlerin, çocukluk dönemindeki gelişimlerini incelemek üzere bir çalışma yapmıştır. Çalışma sonucunda ise bu bireylerin aile içinde sorunlar yaşadığı

ve çocuğun oyun oynayabileceği bir ortama sahip olmadığı tespit edilmiştir (Aksoy ve Çiftçi, 2014). Öğretmenler oyunun ne olduğu ve neleri oyun olarak kabul edecekleri konusunda daha detaylı ve açık ipuçları istemektedir. Çocukların oyun yollarıyla neleri öğrendiklerini tespit ederek o yönde destek sağlamayı amaçlayan öğretmenlerin oyun olgusunu açık bir şekilde kavramlaştırabilmesi gerekmektedir (Tüfekçioğlu, 2013). Öğretim çalışmalarına önderlik eden kişi olan öğretmenlerin öğretmen stratejileri alanına hakim olması gerekmektedir. Ancak bu bilgiler bile başlı başına yeterli değildir. Öğretmenin aynı zamanda öğrencilerinin sınırlarını bilerek onların öğrenmeye hazır olup olmadıklarını da bilmesi gerekir (Türküm, 2011:233). Oyun, küçük çocukların, özellikle geniş bir gelişimsel amaç yelpazesine ulaşmalarını kolaylaştırırsa öğrenmelerini seçmelerine izin verir; bu nedenle erken çocukluk eğitimi müfredatında hayati bir unsur olmalıdır (Saracho, 2012). Erken çocuklukta her çocuğa harcanan yıllık yatırımların sadece %13'ü geri dönmektedir ve bu yatırımlar, okul öncesine yatırılan miktardan önemli ölçüde daha fazladır (Heckman, 2017). Çocukların oyunları için sağlanacak maddi kaynaklar ve ortamın sağlanması çocuğun gelişimine sağladığı katkılar düşünüldüğünde fazlasıyla geri dönüşü olan bir eylemdir.

### **2.2.3 Oyunun önemi**

Oyun gelişim için çok önemlidir, çünkü bireylerin fiziksel, sosyal ve kişisel özelliklerinin gelişmesine katkıda bulunur. Oyun ayrıca ebeveynlerin çocuklarıyla verimli zaman geçirebilecekleri bir ortam yaratır. Oyun, çocukların hayal güçlerini, el becerilerini ve fiziksel, bilişsel ve duygusal güçlerini geliştirirken yaratıcılıklarını kullanmalarını sağlar. Sağlıklı beyin gelişimi için oyun önemlidir (Shonkoff ve Phillips, 2000; Tamis-LeMonda ve diğ., 2004). Yavuzer (2018) oyunu çocuğun temel gereksinimlerinden biri olduğunu ifade etmekte, oyun ile çocuğun çok yönlü gelişimin desteklendiğini açıklamaktadır. Oyun, katılımı teşvik ederek ve anlamlandırmayı uyararak, öğrencilerin gelişimsel becerilerini, içerik bilgisi ve yaratıcı düşünme becerilerini oluşturmaya yardımcı eder (Mardell ve diğ., 2016).

Oyun yoluyla ipuçlarını okumayı, dinlemeyi ve karşıdaki kişinin bakış açısını öğreniriz (Mardell ve diğ., 2016).

Sağlıklı bir gelişim için oyun olmazsa olmazdır. Oyun, çok küçük yaştaki çocukların, etraflarındaki dünyayla etkileşime girmelerini sağlar. Oyun, yeni şeyleri

keşfetmelerine, fiziksel çevikliğe hakim olmalarına, yeni beceriler öğrenmelerine ve kendi yollarını bulmalarına olanak tanır. Oyun sırasında çocuklar, eylemi yöneterek veya bir lider izleyerek liderlik ve sosyal becerilerini geliştirirler (Oktay, 2008:68). Oyun, gelişim için gereklidir çünkü çocuğun bilişsel, fiziksel, sosyal ve duygusal yönden sağlıklı bir birey olarak gelişmesine katkıda bulunur (Ginsburg, 2007). Oyun oynamanın çocuğun ihtiyaçlarından biri olduğu ve çok yönlü olarak gelişimini destekleyen olgulardan biri olduğu bilinmektedir (Ginsburg, 2007). Oyunun, çocukları okula hazırladığı, uyumu kolaylaştırdığı öğrenmeyi desteklediği, problemlerini çözmeyi kolaylaştırdığı belirlenmiştir (Coolahan ve diğ., 2000). Ayrıca oyunun, çocuğun ailesi ile olan ilişkilerinde düzenleyici rolü olduğu görülmüştür (Ginsburg, 2007). Oyunun, beyin gelişimine olumlu katkıları olması açısından önemli olduğu açıklanmıştır (Phillips ve Shonkoff, 2000). Oyun sayesinde çocukların çevreye uyumlarının kolaylaştığı, sosyalleşmelerinin desteklediği en doğal ve en iyi yol olarak kabul edilmektedir (Hurwitz, 2003). Whitebread, Jameson ve Basilio, (2015) araştırmalarında işbirliğine dayalı eğlenceli bir bağlamda sürdürülen grup oyunlarının, sosyal olarak paylaşımı desteklediği, oyun içinde arabuluculuk rolünün kullanıldığı, çocukların öğrenmesi üzerinde net bir olumlu etkisi olduğunu tespit etmiştir.

Çocuklar oyun yoluyla öğrendikleri bilgileri sentezleyebilir ve içselleştirebilirler. Oyunlar, yaratıcılığın, takım ruhunun, sportmenliğin ve liderlik becerilerinin geliştirilmesine yardımcı olur. Çocuklar takım arkadaşları ile işbirliği yapmayı ve başkalarıyla uyum içinde çalışmayı öğrenirler. Oyunlar çocuğun genel kişiliğini geliştirir. Bir çocuğun bağımsız olmasını ve kendine güvenmesini sağlar (Saracho, 2012). Özellikle resim çizme ya da bir kelime veya sahne oynamayı içeren oyunlarla yaratıcı beceriler geliştirilebilir. Erken çocukluk döneminde oyun oynamak, çocukların deneyimlerini seslendirmelerini ve kafa karıştırıcı ve acı verici duyguları ifade etmede ve duygusal travmaların üstesinden gelmenin yollarını bulmada güvenli bir yere sahip olmalarını sağlar (Hirschland 2009).

Çocuğun en temel işi olarak kabul edilen oyun, çocuğun gelişim dönemine paralel olarak yaratıcılık, yalınlık, çok fonksiyonellik, süreklilik, aktiflik gibi özelliklerle gelişimi üzerinde önemli katkıya sebep olduğu bilinmektedir (Tuğrul, 2015). Bu bağlamda oyun, çocukların tüm alanlardaki gelişimine destek olur; fiziksel açıdan sağlıklı bir birey olmalarına yardım eder. Çocuklar oyun sırasında sürekli hareket

halindedirler. Sadece keyif almak amacıyla bile sađa sola koşup zıplayabilirler. Çocuklar bedenlerini daha iyi tanıdıkça oynadıkları oyunlar daha fazla hareket gerektiren oyunlar haline gelir (Tüfekçiođlu, 2013:9). Okulöncesi dönemde keşfetmeye dayalı oyunlarda yetersiz görülen çocuklar, beş yıl sonra çevreyle daha az ilgi ve sosyal uyumda sorunlar yaşama eğilimi gösteren çocuklar olmaktadır. Bu tür oyunlarda etkili olan çocukların, yaratıcılığı ölçen testlerde daha yüksek puan aldıkları, davranışlarında daha bağımsız ve etkinliklerle daha ilgili oldukları görülmüştür (Yavuzer, 2018). Birçok bilimsel çalışma öğrenmenin gücünün “özellikle erken çocukluk yıllarında” oyunun gücüyle birlikte artış gösterdiğini desteklemektedir (Henniger, 2009; aktaran Tuđrul, 2017).

Oyun, çocukların daha fazla güven ve gelecekteki zorluklarla yüzleşmeleri için ihtiyaç duyacakları esnekliği sağlayarak yeni beceriler geliştirmelerine yardımcı olur (Ginsburg, 2013). Oyun, çocukların daha fazla hayal etmesine neden olurken diđer yandan da çocukların el becerilerinin gelişmesine destek olur. Sağlıklı bir beyin gelişimi için oyun çok önemlidir (Shonkoff ve Phillips, 2000; Tamis-LeMonda ve diđ., 2004). Oyun; insanın tüm yaşamı boyunca bilişsel, duyuşsal, devinimsel davranış alanlarına yönelik işlevleri yerine getirmede tüm deneyimlerin edinilmesinde, olgunlaştırılmasında etkili olan bir eylemdir. Oyun, çocuđun öğrenmesi için bir araçtır (Adıgüzel, 2000). Oyun, çocukların hayal gücünü, el becerilerini ve fiziksel, bilişsel ve duygusal güçlerini geliştirirken yaratıcılıklarını kullanmalarını sağlar. (Ginsburg, 2013). Oyundan mahrum kalan çocuklar, ilerleyen yaşlarında zamanında ve yeterince karşılanmayan bu gereksinimlerinin açığına çeşitli akademik ve sosyal sorunlarla yansıtmaktadırlar (Miller ve Almon, 2009; aktaran Tuđrul, 2017).

Oyun Çocuđun En Önemli Öğrenme Yöntemidir: Okulöncesi dönemde çocuđun en temel öğrenme yöntemi oyundur. Oyun çocuk için hem bir eğlence aracı hem de ciddi bir eylemdir. Oyunda empati kurma, düşüncelerini özgürce ifade etme imkanı vardır (Oktay, 2008:76). Oyun, erken çocukluk programlarında önemli bir unsurdur. Bu nedenle eğitimciler ve ebeveynlerin çocukların kişisel gelişimlerini sağlamaları amacıyla çocuklara mümkün olduğunca oyun oynama fırsatı sunmaları gerekmektedir (Aksoy ve Çiftçi, 2014). Oyun yoluyla, çocuk deđişik sosyal rolleri deneme, duygularını, kaygılarını dışavurma ve başka nesnelere ya da insanlarla ilişkilerini inceleme olanađı bulur (Yavuzer, 2018).

Çocuk için oyun, sadece bir eğlence aracı olmayıp onun iç dünyasına ve çevresini algılama biçimine ilişkin ipuçlarını verdiği bir araçtır. Çocuklar kurdukları oyunlarla duygu ve düşüncelerini ifade edebilecekleri bir ortam yaratmış olurlar. Bu sayede çocuk yaratıcılık becerisini geliştirmiş olur. Oyun içerisinde çocuk içinden gelen davranışları sergiler ancak oyun oynadığının her zaman bilincindedir (Adıgüzel, 2000). Çocuklar oyun oynadıklarında karar verme becerilerini uygular, gelişimine uygun hareket eder, kendi ilgi alanlarını keşfeder ve nihayetinde takip etmek istediklerini tutkuyla takip ederler.

### **2.3 Altı Ay ile Altı Yaş Arasındaki Çocuklar**

Oyun oynarken çocuklar temsilî anlamda rol yaparlar. Eğitimciler göre insanın en önemli özelliklerinden birisi rol becerisine sahip olmasıdır. Rol yapabilmek, “bir nesneyi ya da bir insanı başka bir şeyin ya da kişinin yerine koyabilmek” anlamına gelir (Tüfekçioğlu, 2013:9). Oyun, çocukların okula daha rahat uyum sağlamalarına yardımcı olarak onların öğrenmeye olan hevesini artırır (Coolahan ve diğ., 2000). Oyun, çocuk ve aile arasındaki iletişime de olumlu yönde katkıda bulunur (Ginsburg, 2007). Güç ile yetişkinleri taklit etmelerinin birleşimidir. Bu iki etken çocukluk dönemi boyunca gelişerek devam eder. Oyunlarının temeli bu iki etkene bağlıdır. Yeni yürüyen çocuklar etrafında gördüklerini taklit etme eğilimi içerisine girerler. Bu oyun teması üç yaşından sonra da gelişerek devam eder ancak çocuklar nesnelere bile oyunlarının merkezine koyabilirler, hatta hayal güçleri sayesinde en basit nesnelere bile oyun aracı olarak kullanabilirler. Örnek olarak bir taş, askere bir bez parçası da elbiseye dönüşebilir (Alsoy ve Çiftçi, 2014). Kendisiyle konuşulduğunda dikkatle dinler. Konuşmalara belirgin bir ilgiyle kulak vermeye başlar. Oyun oynarken, uzun monologlarla hiç durmaksızın kendi kendine konuşur, ama konuşmalarının çoğu başkalarının hâlâ anlaşılabilir (Yavuzer, 2018). Piaget, oyuna gelişimsel açıdan bakmakta ve oyunun farklı yaş düzeylerinde farklı biçimleri olduğunu düşünmektedir. Bebeklerde, eylemin zevk ilkesiyle tekrar edildiği ve uymanın özümlemeye ikincil durumda olduğu alıştırmaya oyunlarını görebiliriz. Okulöncesi dönemde, kişisel simgelerin oluşturulmasına bağlı olarak, özümleme uyma etkinliklerinden ayrılaşır ve simgesel oyun, çocuğun toplumsallaşmış istek ve dürtülerini yansıttığı bir araç haline gelir (Elkind, 1999:111).

### 2.3.1 Çocukların oynadığı oyun türleri

Genel olarak, yaratıcı oyun ve dil, fiziksel, bilişsel ve sosyal gelişim arasındaki güçlü bağlantılar vardır. Oyun, çocukluğun en önemli parçalarından biridir. Bebekler dünyayı duyguları etrafında gözlemlerken, yetişkinler çocukların gelişimini onlarla birlikte oyun oynayarak izleyebilir. Yeni yürümeye başlayan çocuklar, aile yaşamlarında yaşadıkları eylemleri taklit ederler. Dört ve beş yaşları arasında büyürken, küçük çocuklar etraflarındaki dünyayla ilgili bilgilerini genişleten, motor becerilerini geliştiren ve akranlarına odaklanan oyun etkinliklerine gittikçe daha fazla katılım sağlarlar. Çocukların etraflarındaki dünyaya ilişkin çeşitli bilgileri keşfedebilmeleri, keşiflerinden bir anlam çıkarabilmeleri ve kültürlerini edinebilmeleri için bunu kolaylaştırıcı öğrenme ortamlarına gereksinimleri vardır. Onların, bu keşiflerini yapabilecekleri ve böylece öğrenmeyi gerçekleştirebilecekleri bir mekanizmaya, bir yola, bilgi alışverişini ve öğrenmeyi kolaylaştırıcı bir ortama, bir anlamda bir mekanizmaya ihtiyaçları vardır. Eğitimciler çocuklar için en etkin öğrenme ortamlarının (Tüfekçioğlu, 2013:22);

- Hareket,
- Oyun ve
- Duyusal yaşantılar olduğunu belirtmektedir.

Hareket, oyun ve duysal yaşantılar yalnızca öğrenme için birer araç, kolaylaştırıcı bir mekanizma görevini yapmakla kalmıyor, ayrıca ve aynı zamanda kendi içlerinde de öğrenmeyi gerçekleştiriyor. Şöyle ki; çocuklar öğrenmek için hareket ederken aynı zamanda da hareket etmeyi öğrenmektedirler. Benzer bir şekilde öğrenmek için deneyimler yaşarlar. Yine benzer bir şekilde, çocuklar konuşmayı öğrenmek için deneme yapmakta ve bu deneme sonucunda öğrenmeyi gerçekleştirmektedirler (Tüfekçioğlu, 2013:22).

Eğlenceli deneyimlerin psikolojik özellikleri ve belirli oyun türlerinin içinde yer almaktadır (Zosh ve diğ. 2017). Bir etkinliği oyun olarak algılayan çocuklar, görev başındayken daha dikkatli, motive olmuş ve daha yüksek refah belirtileri sergilemektedir (Howard ve McInnes, 2013; Sawyer, 2017). Parten (1932), 2-5 arasındaki çocuklarda altı çeşit oyun gelişimini gözlemlemiştir. Bunlar; katılımsız oyun, tek başına oyun, paralel oyun, seyirci olarak oyun, birlikte oyun ve işbirlikçi oyundur.

Whitebread'in (2012) fiziksel oyun, nesnelere oyun, sembolik / semiyotik oyun, taklit oyun olarak oyun çeşitlerini sınıflandırmıştır. Çocukların oyunu, öğrenmeleri ve gelişmeleri arasındaki ilişkinin genel belirleyici kanıtıdır. Oyunun pek çok işlevi bulunmaktadır. Oyun, çocuğun hayattaki en önemli işidir. Çünkü çocuklar 'sadece oyun oynarken' büyük bir şey olduğunu hisseder. Yaşamları boyunca onlarla kalacak beceri, alışkanlık ve tutumlar geliştirir. Oynarken hayal kırıklığı ile başa çıkmayı, iyileştirmeyi denemeyi sürdürmeyi, başkalarıyla paylaşmayı, düşüncelerine ve fantezilerine ses ifadesi vermeyi öğrenirler. Kelimenin tam anlamıyla 'oyun için oynar' (Tüfekçioğlu, 2013:9).

Sözlerle oyun: küçük çocukların bu dönemde zaman zaman sözcükleri neşeli bir tavırla ve bilerek farklı kullandıkları görülür. Yaşlıları, arkadaşları ile hep birlikte gülerek bunu bir oyun biçiminde sürdürdüklerini, kendi aralarında karşılıklı etkileşim içinde yeni sesler ya da kullanım biçimleri icat ederek güldüklerini ve eğlendiklerini gözlemlemek mümkündür (Tüfekçioğlu, 2013:129).

Kurallarla Oyun: Oyun türleri arasında yer alabilecek ve daha az bilinen başka bir oyun türü de kurallar ile oynanan oyundur. Geleneksel bazı kuralları oyunsu bir tavır içinde ihlal etmek ya da, özellikle de kendi yaşlıları tarafından empoze edilmiş sınırları sınamak, kuralları çiğnemek yoluyla çocukların, kuralların kendisi ile oynadıkları da görülmektedir (Tüfekçioğlu, 2013:130). Yazı ve Oyun: Çocuk oyunlarında geçmiş uygulamalarda yazıya yer verilmezken, güncel uygulamalarda giderek daha çok karşılaşılmaktadır.

Hareketli Oyunlar İçin Gerekli Malzeme, Araç ve Oyuncaklar: Sınıfta hareketli oyunlara yer ayırdıktan sonra, çocuklara ilham verecek ve oyunu kendi kendilerine ya da arkadaşları ile birlikte gerçekleştirmelerine, ayrıca geliştirmelerine yardımcı olacak malzeme ve olanakların sağlanması gerekecektir. Bu malzemeler aşağıda verilmiş olup, genel olarak bulundurulacak malzemelerdir (Tüfekçioğlu, 2013:119):

- Bu hareketleri yapabilecekleri kadar geniş ve sınırları güvenli alanlar.
- Güvenli zemin.
- Bisikletler, üç tekerlekli bisikletler.
- Toplar, ip atlamak için ipler.



Küçük çocukların hayalî oyunlar içinde yapmakta oldukları hayalde ve düşüncede yaratma eylemi, kendisinden başka biri olarak “temsili” anlamda bir rolü üstlenme olabilmektedir. Birbirinden farklı rolleri oyun içinde oynadıkça, çocuklar rolünü üstlendikleri her bir kişinin karakteri ve becerilerinin bir parçasını da üstlenmekte; böylece yaşadıkları deneyimleri “hazmetmekte” ve gerçek ile bir anlamda uzlaşmaktadırlar (Tüfekçioğlu, 2013:119).

Yetişkinler tarafından çocuklara sorulan çocuklar ve yetişkinlerle mi ya da sadece çocuklar ile mi oynamayı tercih edersiniz sorusuna çocukların %74'ünün sadece çocuklar yerine çocuklar ve yetişkinler ile oynamayı tercih ettikleri görülmüştür (Caswell ve Warman, 2014).

### **2.3.2 Çocukların oyun oynama süreleri**

Gelişimsel açıdan bakıldığında, çocukların yaşları ilerledikçe, etkinliklerinde sistematik değişimler (uyku, yemek ve oyun oynamada süresinde azalma, okul ve yapılandırılmış etkinliklerde ise artma) meydana gelmektedir (Robinson ve Bianchi, 1997). Küresel olarak 10 aileden 4'ü aile olarak oyun için yeterli zaman ayırmadıklarını belirtmiştir (LEGO, 2018).

Hofferth ve Sandberg, (2001) modern dünya yaşamı çocukların oyun alışkanlıklarında da değişikliklerin olmasına sebep olmuştur. Dış mekan oyunlarının süreleri değişik nedenlerden dolayı azalırken dijital ortam oyunlarına yönelim artmıştır. Çocuğun gelişimi açısından oyun bir ihtiyaç olarak kabul edilmektedir. Bu ihtiyacının karşılanması için çocukların sağlıklı ortamda oyun oynamalarına ortam oluşturulması ve bu konuda yeterli süreyi oyun oynamak için kullanması sağlanmalıdır. Hofferth ve Sandberg (2001)'in 13 yaş altı Amerikalı çocuklar üzerinde yaptığı araştırmada, çocukların haftada sadece 15 saat oyun oynadıkları bulunmuştur. Araştırmada, oyun kartları, kutu oyunları, yapboz ile oynama, dramatik oyun, oyuncak ile oynama, ip atlama ve tam olarak belirlenmemiş iç mekan ve dış mekan oyunları, bilgisayar oyunları ve internette gezinti genel olarak oyun kategorisi altında ele alınmıştır. Bu araştırmada elde edilen sonuçlar şunlardır (Hofferth ve Sandberg, 2001):

- Annelerin çalışma durumları çocuklarının zaman kullanımını etkilemektedir. Okul dönemi boyunca, çalışan annelerin çocukları günlük bakım evinde daha fazla vakit geçirmeleri nedeni ile her şey için daha az vakit harcamaktadırlar.

- Ebeveynlerin eğitim durumu arttıkça, çocukların okuma ve ders çalışma etkinliklerinde harcadıkları zaman da artmaktadır.
- Ailelerin gelir durumu azaldıkça, çocukların televizyon izlemek için kullandıkları süre artmaktadır.
- Geniş ailelerin çocuklarının oyun oynamada daha fazla zaman geçirdikleri bulunmuştur.

Dışarıda oynamak, temiz hava almak ya da güzel manzaradan daha fazlasıdır. Fiziksel ve ruhsal sağlığa önemli faydaları olan bir aktivitedir. Dışarıda bulunmak bile D vitamini ihtiyacını karşılamaktadır. Buna ek olarak, açık havada bulanarak objeleri kullanmak çocukların mekan algılarının gelişmesine destek olur. Hatta güneşe maruz kalmanın göz kaslarına iyi gelerek uzağı görme yetisini geliştirdiği kanıtlanmıştır. Fiziksel gelişimden daha çok zihinsel gelişim kısmı bizim için önemli. Ancak zihinsel gelişim için yeterli bilgi bulunmamaktadır (Url 1). Araştırma sonuçlarına göre, tüm dünyada çocukların açık havada oyun oynamaya olan ilgisi azalmaktadır. Çocukların gelecekteki başarısının oyundaki dengeye bağlı olduğu belirtilen araştırma sonuçları çocukların oyun zamanının önemli bir düşüşte olduğunu ve günümüzde çocukların çoğunun dışarıda az zaman geçirdiğini ortaya koymaktadır. 3-12 yaş arası çocuklar arasında, açık havada oyun için geçirilen süre önemli ölçüde azalmıştır (Wheeler 2018). Çocukların zamanlarının aileler tarafından ders dışı etkinlikler ile planlanmış olması ve sosyal baskı, çocukların açık havada oyun sürelerinin düşüşüne sebep olmaktadır. Ebeveynlerin güvenlik korkusu ve şehir yaşantısının dışarda oyun alanlarını kısıtlaması durumu bizim için önemli etkenler arasında olmaktadır.

### **2.3.3 Çocukların oyun oynama objeleri**

Her tür oyun çocukta becerilerin ve genel koordinasyonun gelişmesine yol açtığı gibi, her tür oyun aynı zamanda hayal gücü ve yaratıcılığı da geliştirecektir. Bununla birlikte bazı oyun malzemeleri ve bunların olanak sağladığı oyun türleri bazı gelişim alanlarını (örneğin; bilişsel gelişim, sosyal gelişim, yaratıcılık gelişimi, dil gelişimi gibi), diğer alanlara göre daha fazla desteklemekte, farklı oyun malzemeleri ve bunlarla yapılan oyunlar farklı gelişim düzeylerine destek verebilmektedir (Tüfekçioğlu, 2013:77).

Piaget'e göre kurallı oyunların ortaya çıkması benmerkezcilikte azalmaya ve yeni bir toplumsal bütünleşme düzeyine ulaşmaya olanak sağlar (Elkind, 1999:107). Çeşitli oyun oynama şekilleri vardır. Taklit oyunları çevresindeki yetişkinleri taklit ederek oynadıkları oyunlardır (Tüfekçioğlu, 2013:77). Çocuğun gözüne çarpan her şey onun gözünde bir oyuncaktır. Düğmeler, küçük taşlar, şekerler... peki hangi maddeler çocuk için tehlikelidir diye düşünüldüğünde her türlü maddenin çocuk için tehlikeli olduğu söylenilebilir. Çünkü çocuklar nesnelere tadına bakarak tanırlar ve bu yüzden her madde potansiyel bir tehdittir. Bu sebeple çocuğun yaşına uygun oyuncakları vermek gereklidir.

Oyuncakların geliştirilmesi ve üretilmesindeki genel eğilim, insanların yaşam tarzlarındaki değişimlerle ve işlerinin özellikleriyle yakından ilgilidir (Artemova, 2001) Bradbard (1985), çocukların yeni yılda ailelerinden talep ettikleri oyuncaklar üzerine bir araştırma yapmıştır. Erkek çocuklar, kız çocuklara oranla daha fazla taşıt ve araç oyuncakları talep ederken, kız çocukları erkek çocukları ile kıyaslandığında daha fazla evcilik oyuncakları talep etmiştir. Tuğrul (2017) oyunun çocukların gelişimine katkısının dünya tarafından kabul edildiğini, çocukların öğrenmelerine fırsat veren en önemli faaliyetler arasında oyunun geldiğini, çocukların bireysel ve gelişimsel özelliklerine uygun oyun ortamlarının sağlanması gerektiğine vurgu yapmıştır.

#### **2.3.4 Çocuklar kimle oyun oynarlar?**

Öğrenme, küçük çocukların oyun oynarken tüm gelişim alanlarında gerçekleşir - ve öğrenme de aynı şekilde devam eder (Tüfekçioğlu, 2013:24). Oyun oynama tercihleri incelendiğinde çocukların kendi yaşlarına uygun çocuklarla oynamayı tercih ettikleri gözlemlenmektedir. Bunun dışında kardeşler, anne babalar ve oyuncakları ile oyun oynamaktadırlar. Anne babalar çocukların gelişiminde en etkin rol oynayan kişilerdir. Çocukların her açıdan sağlıklı bir birey olarak yetişebilmesi için anne ve babaların gerekli olan bilgiye sahip olması gerekmektedir. Ancak bireyler bu bilgilere doğuştan sahip olamazlar. Anne babalar çevrelerinden öğrendikleriyle, kendi anne ve babalarından gördükleriyle ya da deneme yanılma yöntemiyle çocuklarını yetiştirmektedir. Oysa bu kullanılan yöntemler çocuk yetiştirme konusunda doğru ya da yeterli olmayabilir (Hamamcı, 2012:70). Ayrıca çocuklar tek başlarına dahi hayali oyunlar oynayabilmektedir. Hayali oyunlar

sayesinde çocuklar, günlük yaşamın antrenmanını oyun içerisinde gerçekleştirebilir. Aynı zamanda çocuklar oyunlarda kendilerini başkalarıymış gibi hayal ederek empati kurma yeteneklerini de geliştirmiş olurlar. Diğer insanlara karşı saygılı olmak, ahlaki ve ruhsal gelişimin temelleri olarak kabul edilir. Rol oyunları oynayan çocuklar kendilerini başkalarının yerine koyacağından ötürü yaşanan olay karşısında diğer insanların nasıl hissettiğini anlama fırsatı yakalarlar. Örneğin anne rolüne giren çocuk annesinin ona neden kızdığını yada neden taktir ettiğini anlama fırsatı elde eder (Tüfekçioğlu, 2013:10).

### **2.3.5 Çocuklar nerede oyun oynarlar?**

Çocuklar her yerde oyun oynayabilirler. Temelde iç mekan ve dış mekan oyun alanları olarak oyun yerlerine göre mekânsal ayırım yapılmaktadır. Çocuklar büyüdükçe oyun alanları yavaş yavaş genişlemektedir. Bu alanlar genellikle eve, bahçeye ve mahalleye bağlıdır. Eğer büyük bir şehirde yaşıyorsa çocuğun oyun alanı kasabada yaşayan çocukların oyun alanlarında farklı olacaktır.

Çocukların oyun oynadıkları oyun alanlarının çocukların davranış, sosyal ve bilişsel gelişimleri üzerinde etkisi olduğu bulunmuştur. Ayrıca kapalı oyun alanlarında yaratıcılık ve dramatik oyun arasında olumlu bir ilişki bulunmuştur (Susa ve diğ., 1994). Teknolojinin gelişmesi ile birlikte çocukların oyun araçları da değişmiştir. Bu durum, çocukların bahçede oyun için geçirdikleri zamanı düşürmüştür (Lund ve diğ., 2005). Cunningham ve diğ. (1996), çocukların okul sonrası oyun etkinlik fotoğraflarını incelemiş, çocukların %53 okul sonrası ev ortamında oyun oynadıkları, %24'ünün açık hava ve doğal alanlarda, %17'sinin park ve oyun alanlarında ve %6'sının ise sokakta oynadığını bulmuştur (Cunningham, ve diğ., 1996). Tandy (1999)'nin 5-12 yaş arasındaki Avusturalya'da yaşayan 421 çocuğu dahil ettiği çalışmasında, çocukların %59'unun oyun alanı olarak evi ya da arkadaşlarının evini, %23'ü parkı ve %9'u ise sokağı oyun oynadıkları alan olarak belirtmiştir. Tuğrul (2017) çocuklara kendilerini rahat ifade edecekleri oyun ortamlarının oluşturulması gerektiğini vurgulamıştır. Oyunun iyileştirici ve düzenleyici yönüne dikkat çekmiştir. Çocuk oyunlarından çok, oyun alanlarına çok miktarda zaman ve para harcanmaktadır. Oyun ortamlarında, kaza sebebinin ve ekipmanın gelişimsel değerinin daha iyi anlaşılması, çocuklar için daha iyi ortamlar sağlamaya

başlayacaktır. Oyun ortamları çocukların ihtiyaçlarını karşılarsa, ancak o zaman etkili bir şekilde kullanılabilir (Heseltine, 2013).

Veitch vd çalışmalarında (2006), ailelerin %74'ü çocuklarının okul sonrası evde oyun oynadığını, geriye kalanlar çocuklarının sokakta ya da parkta, yüzme havuzunda ya da okul bahçesinde oyun oynadığını belirtmiştir. İngiltere'de the British Market Research Bureau yapılan araştırmada çocukların çoğunluğunun kapalı alan yerine açık alanlarda oyun oynamayı tercih edecekleri, bilgisayar ile oynama yerine, arkadaşları ile dışarıda birlikte vakit geçirmeyi ve çamur ile oynamayı tercih edeceklerini belirtmişlerdir. Bu durum, çocukların içlerinden gelen oyunun doğal doğası gereği derinlerde hissettikleri duyarlılıktır. Çocuklar oyunu bu kadar isterken onları durduran nedenler ise ebeveynlerin güvenlik endişeleri, çocuklar için zorbalığa maruz kalma, oyun alanlarının yetersizliğidir. Children's Play Council tarafından yapılan hesaplamada İngiltere'de halka açık oyun alanlarında çocuk başına düşen boyutun mutfak masası büyüklüğünde olduğu belirtilmiştir (Voce, 2006). Açık havada oyun çocukların "doğa zekasını" geliştirecekleri kum, bitkiler ve su gibi doğal materyaller sağlar (Gardner, 1999). Çocukların doğa ile olan bağlantıları, açık havada geçirdikleri süreyi arttırarak hareketli bir yaşam sürmelerine yardımcı olabilir (Burdette ve Whitaker, 2006).

Günümüzde çocuklar yoğun yaşamlarında oyun için zaman bulmada zorlanmaktadır. Dijital oyunların ve uygulamaların telefonlar, tabletler ve bilgisayarlar üzerinden erişilebilirliği ve kolaylığı, gün içinde oyun için daha fazla zaman geçirmelerini sağlar. Fakat bu durum ebeveynler ekran zamanının geleneksel ve fiziksel oyunun yerini değiştirdiği endişesi taşımasına neden olmaktadır (LEGO, 2018).

### **2.3.6 Çocukların oyun oynarken ruh halleri**

Oyun oynarken çocuklar olayların sonuçlarıyla baş başa bırakma, çocuğun kişilik gelişimine, otonom (kendi kendini yöneten) ve girişimci bir birey olmasına yardımcı olan bir yöntemdir. Bu yöntemle çocuk, olayların doğal sonuçlarından ders almasını öğrenir (Yavuzer, 2011). Lehrer, ve diğ., (2014), çocukların yapılandırılmamış zamanlarında gerçekleştirdikleri faaliyetlerin "uyarlama becerilerini" öngörüp görmediklerini değerlendirmiştir. Çocukların uyarlama becerileri, "aktif fiziksel oyunda" harcanan zamanla ilişkilendirilmiştir. Bu çalışma, oyunu diğer öğrenme

bağlantılarıyla karşılaştırmamasına rağmen, çocukların öğrenme çıktılarını arttırmada oyunun sosyal yönü için önemli bir rolü olduğunu öne sürmektedir.

Evcilik oyuncakları, arabalar, çeşitli karakterden oluşan oyuncaklar hayal güçlerini ve kendilerini ifade becerilerini geliştirmekte, gelecekteki sosyal rollerine hazırlamaktadır. Çocuklar yap-bozlar, tombalalar, domino, eşleştirme kartları ve bellek kartları gibi eğitici oyuncaklarla oynayarak renk, sayı, şekil, büyük-küçük, uzun-kısa gibi birçok kavramı kazanmakta, akıl yürütme, problem çözme, bellekte tutma gibi becerileri gelişmektedir (Avcı, 2002). Whitebread (2010), okul öncesi okuldaki 3-5 yaş gruplarını içine alan bir çalışma yapmış, oyunlar sırasında çocuklarda en çok düzenleyici davranışların bulunduğu kanıtlanmıştır. İnsanların eğlenceli davranışlarla öğrenmelerinin ilerleme kaydettiği gözlemlenmiştir. Hayal etmeye ve yaratıcı düşünmeye oyunun katkısı olmaktadır. İçindeki büyüme ve çevresini kontrol etme isteği öylesine baskındır ki tüm gücünü bu yönde harcar (Tüfekçioğlu, 2013:9).

#### **2.4 Altı Ay ile Altı Yaş Arasındaki Çocukları Olan Ebeveynler**

Çocuk ilk sosyalleşme deneyimlerini, aile içinde ana babası, kardeşleri ve var ise yakınları ile etkileşimi sonucu edinir. Birincil ilişkiler olarak adlandırılan bu ilişkileri, git gide genişleyen bir sosyal ağ zinciri takip eder. Bu zincirde ikincil ilişkileri ise oyun arkadaşları ile kurulan ilişkiler oluşturur. Çocuğun yaşama başlamasıyla başlayan sosyalleşme süreci bireyin yaşamı boyunca devam eder (Can, 2011). Çocuk eğitimcileri oyun konusunda iki ayrı görüşe sahiptirler: Bunlardan bir grup, oyunu; çocukları yetişkinlik dönemine hazırlayan bir araç olarak görmektedir. Bu sebeple de yetişkinler tarafından oyunun yapılandırılması gerektiğini savunurlar. Diğer bir grup ise, oyunu; gelişim ve öğrenmenin temel mekanizmalarından biri olarak görmektedir (Tüfekçioğlu, 2013).

Çocuk çevresindeki yetişkinler tarafından eğitilmektedir, sosyal çevreye uyum sağlamaktadır. Temel ihtiyaçlarını karşılamayı öğrenmesi erken çocukluk döneminde gerçekleşmesi beklenir. Bu dönemde alışkanlık haline getirilemeyen davranışlar gelecekte çok zor elde edilmektedir. Birçok önemli noktayı içinde barındıran erken çocukluk dönemi çocuğun gelecekteki hayatına tesir edecek olan özellikleri elde ettiği bir süreç olduğu için erken çocukluk döneminin önemi oldukça önemlidir (Oral, Yaşar ve Tüzün, 2016). Yogman ve diğerlerine göre (2018),

ebeveynlerin tam zamanlı çalışmaları, oyun alanlarındaki güvenlik durumu ve dijital uyarılar çocuğun oyun oynama fırsatını sınırlandırabilir. Bu faktörler çocukların okula hazırlıklarını, sağlıklı bir şekilde uyum sağlamalarını ve gelişimlerinin önemli becerilerini kazanmalarını olumsuz yönde etkileyebilir.

Çocuğun erken çocukluk döneminde ihtiyaçlarının karşılanmaması ve gerekli olan ilgi ve özenin gösterilmemesi ile çocuğun sosyal ve duygusal gelişimini olumsuz etkileyerek, çocukta aşâğılık, suçluluk, güvensizlik duygularının yerleşerek yetişkinlik dönemine dek taşınması ile sonuçlanmaktadır. Demokratik anne babaların çocuklarının özgüvenli, sosyal becerileri yüksek bir birey olarak yetiştikleri, buna karşın otoriter olan anne ve babaların çekingen ve içe kapanık yetiştikleri ifade edilmektedir (Ceyhan, 2007:93).

#### **2.4.1 Ebeveynlerin oyun algısı**

Oyun sadece çocuklar için değil yetişkinlerinde önemli bir uğraşı olarak düşünölmelidir. Son yıllarda iş dünyasının yarar sağlamak için başvurduğu yöntemlere bakıldığında halkla ilişkiler yönetiminde verimlilik ve daha iyi sonuç alma çalışmalarında oyuna yer verdiklerini görmekteyiz. Çocukların gün içindeki uğraşına bakıldığında uyumadıkları zaman diliminden geriye kalan vakitlerinin çoğunda oyun oynarlar ve oyuna olan arzuları hiç bir zaman azalmaz (Tuğrul, 2009, 2013, Copple ve diğ., 2009). Ailelerin 10'da 9'u oyunun mutluluklarının kaynağı olduğunu, kendilerini rahatlattığını, enerji dolu ve daha yaratıcı olmalarında yardımcı olduğunu belirtmiştir (LEGO, 2018).

Çocuğun gelişiminde çevresindeki çocuk ve yetişkinlerle kurduğu ilişkiler önemlidir: Öğrenme için konuların doğru bir plan içinde düzenlenmesi ne kadar önemliyse, çocuğun çevresindeki insanların davranışları da o kadar önemlidir. Çocuğu içinde yetiştiği sosyal çevre göz önünde bulundurularak değerlendirmek gerekir. Pek çok çocuk çevresindeki insanların desteği sayesinde daha başarılı bir öğrenme süreci geçirmektedir (Oktay, 2008:76). Çocuklarla zaman geçirmek ebeveynlerin çoğunlukla özel bir şey yapmalarını gerektirmez, sadece onlarla olmak, ne yapılması gerekiyorsa onları yapmak yeterlidir. Dahası, birlikte paylaşılan zaman, ebeveyn endişesinin azalmasına da yardımcı olabilir. Güvenlik kurallarını tekrar tekrar göstermiş olduğunu bilmek güven verir ve zaman içinde çocuğun, becerikli ve kendine güvenen biri olarak büyümesini sağlayabilir. Çocuklara bir yandan en

şiddetle arzuladıkları şey olan anne-babalarının ilgisini ve kendilerine ayrılan zamanın keyfini gönüllerince çıkarırken, bir yandan da kendi kendilerine oynarken kullanabilecekleri becerileri öğrenirler (Palmer, 2006). Campenni (1999) ebeveyn ve ebeveyn olmayan bireylerin çocuk oyuncaklarını sınıflandırmaları üzerine yaptığı çalışmada, yetişkinlerin oyuncakları cinsiyete göre (erkekler için taşıtlar, kızlar için evcilik oyuncakları) kesin bir sınıflandırma yaptıklarını tespit etmiştir. Fakat ebeveynlerin cinsiyete göre oyuncak sınıflandırmasında, çocuk sahibi olmayan yetişkinlere kıyasla daha nötr oldukları bulunmuştur. Bu araştırma ile çocukların oyunlarına katılan ebeveynlerin oyuncakları cinsiyete göre sınıflandırmada daha esnek olduğu sonucuna varılmıştır. Bradbard (1985), ailelerin çocuklarının talep ettiklerinden daha fazla sayıda onlara oyuncak aldıklarını belirtmiştir. Ailelerin oyuncak seçiminde çocuklarının talepleri doğrultusunda bir seçim yaptıklarını ifade etmiştir. McNeill, (2015). Aileler Legoları, her yaş ve cinsiyete uygun bir klasik oyun olarak görmektedir. Ayrıca, Legoların çocukların hayal gücü ve yaratıcılıklarını desteklediklerini düşünmektedir. Clements (2004), açık hava oyun durumları üzerine yaptığı çalışmada anneler ve çocuklarının açık havada geçirdikleri zaman sıklığını karşılaştırmıştır. Bulgularına göre, anneler kendi çocukluklarında açık havada geçirdikleri oyun süreleri, çocuklarının şu anda açık havada geçirdikleri oyun sürelerinden çok daha fazla olduğu tespit edilmiştir.

LEGO (2018) tarafından yapılan çalışmada günümüz ebeveynlerinin çocuklarının kişiliklerinin, duygusal zekalarının ve becerilerinin erken yıllarda oyun ile geliştirilmesi gerektiğinin giderek daha fazla farkında olduklarını göstermiştir. Ebeveynler, oyunun akademik başarıyı sağlayan becerilerin oluşturulmasında yardımcı olduğunun farkındadır. Aynı zamanda oyun, ebeveynlerin yaratıcı, sosyal ve duygusal yönden güçlü olmalarına yardım etmektedir.

Okulöncesi eğitim, özelliği gereği sadece kurumlarda değil aile ortamında da gerçekleştirilmesi gereken bir eğitimidir. Aile merkezli eğitim modelinde, annelerin gerekli bilgi donanımına sahip olması büyük önem taşımaktadır. Aile içinde gerçekleştirilen eğitimin okulöncesi kurumlarında gerçekleştirilen eğitimle birleştirildiğinde etkili bir eğitim oluştuğunu söyleyebiliyorsak aile içinde gerçekleştirilen eğitimin kurumlarda verilen eğitime göre daha önemli olduğu söylenebilir (Gürkan, 2007:31; Oktay, 1999:92-93). İdeal olarak, oyunların her aşamasına yetişkinler katılabilir. Ancak oyun yetişkinler tarafından kontrol



edildiğinde çocuklar oyunun sunduğu yararların büyük bir kısmını kaybeder (MacDonald, 1993). Günümüzde; LEGO'nun araştırmasında (2018), aileler oyunun çocuklarında birtakım beceriler geliştirdiğini belirtmiştir. Ailelerin %95'i oyunun; sorun çözme, %96'sı başkaları ile işbirliği içinde olma ve sosyalleşme, %94'ü sorgulama ve yeni fikirler ortaya koyabilme, %95'i meraklılık, %96'sı iletişim ve yaratıcılık, %93'ü duygusal zeka, %95'i güven ve %94'ü de hatalardan öğrenme becerilerini geliştirmede yardımcı olduğunu belirtmiştir.

Ailelerin oyuncak algısı, geleneksel standartlar ile şekillenmektedir. Başka bir deyişle, ailelerin oyuncakları cinsiyete göre ele almalarında toplumdaki geleneksellik etki göstermektedir (Fisher, 1990). Ebeveynler doğacak olan bebeklerinin cinsiyetleri belli olduğu andan itibaren, erkeklere daha erkeksi bir bebek odası hazırlarken, kızlara bebek oyuncaklar ile donatılmış bir ortam sunmaktadır (Pomerleau ve diğ., 1990). Suç oranlarındaki artış ebeveynlerin oyun algısını etkilemektedir. Ebeveynler güvenlik nedenlerinden dolayı çocuklarının oyun alanlarını sınırlandırmaktadır (Hayward vd. 1974). Tuğrul (2017) çocukların oyun ihtiyacının karşılanması için oyun alanlarının düzenlemesi gerektiğini belirtmiştir. Oyunun okulda değil, evde ya da özel oyun alanlarında oynanabileceği düşüncesi, oyunun olarak pedagojik değerinin anlaşılmadığının bir diğer kanıtı olarak ifade etmiştir.

Ailelerden %93'ü çocuk gelişiminde ve okulda öğrenmede bir araç olarak kullanılması gerektiğini, %91'i çocuklarının okulda başarılı olmasında oyunun bir role sahip olduğunu, %82'si daha çok oyun oynayan çocuğun yükseköğretimde ve daha sonraki yaşamında daha başarılı olacağını düşünmektedir. Çocukların %83'ü oyun olduğunu hissettiklerinde öğrenmelerinin daha kolay olduğunu belirtmiştir (LEGO, 2018).

Aileler, çocukların oyun oynama sürelerinde televizyonun büyük bir etkisi olduğunu, televizyonun çocuklarının oyun oynama sürelerini azalttığını ifade etmiştir. Ailelerin oyuncak seçiminde çocukları ile beraber karar aldıkları ve oyuncacı bu şekilde satın aldıklarını belirtmişlerdir (Klemenović, 2014).

#### **2.4.2 Ebeveynlerin evdeki alışkanlık ve kazanımları**

Anne ve babaların, çocukların ihtiyaçlarını dikkate alabilmeleri için, doğumdan başlayarak onlarla iletişim kurmaları gerekir. Bu iletişim, çocuğun hayata başladığı ilk saniyelerde başlar ve fiziksel beraberlik ve ona bağlı duygusal doyumla kurulur

(Yavuzer, 2011). İdeal olarak, oyunların her aşamasına yetişkinler oyunlara katılabilir. Ancak oyun yetişkinler tarafından kontrol edildiğinde çocuklar oyunun sunduğu yararların büyük bir kısmını kaybeder (MacDonald, 1993). Aile rehberliği, ana babalara bireysel ya da gruplar halinde bilgi verme hizmetidir (Hamamcı, 2012:85).

Bu dönemdeki yaşantılar çocuğun gelecekte hayata bakış açısını da önemli ölçüde etkilemektedir (Aral ve diğ., 2002:14). Çocuğa sorumluluk bilinci aşılariken öncelikle bazı kurallara uyması ve ilk temel alışkanlıkları kazanması gerekir (Yavuzer, 2011).

Kağıtçıbaşı ve diğ. (2009), çalışmalarında erken müdahale programlarına katılan çocukların yetişkinlik dönemlerini incelemiştir. 19 yıl önce gerçekleştirilmiş olan anne eğitiminin yetişkinlik çağına gelmiş bireylerde dahi görüldüğü ifade edilmiştir. Erken müdahale programına katılan katılımcıların katılmayanlara kıyasla daha başarılı, daha yüksek statüye sahip bir işte çalıştıkları sağlanmıştır. Ayrıca, anne eğitiminin çocukların sosyal gelişimlerinde önemli bir etkiye sahip olduğunu bulmuştur.

Cheung ve McBride (2016), eğitimsiz ebeveynlerle oynayan çocuklarla çocukların oyun hakkında düşünmelerine yardımcı olmak için stratejiler kullanmak üzere eğitilmiş ebeveynlerle bir sayı tahtası oyunu oynayan çocukları karşılaştırmıştır (sayı büyüklüğünü değerlendirmek, kareleri saymak, sonuçları tahmin etmek vb.). Bir alıştırmadan matematik problemleri yapan çocuklar. Eğitimli ebeveynlerle oynayan çocuklar, dört sayıdaki sonuç ölçütlerinde de iyileşme göstermiştir. Eğitilmemiş ebeveynleri olan çocuklar, sayısal tanımlama ve matematiğe ilgi gösterme konusunda gelişmiştir. Ek olarak alıştırmadan kitap olan çocukların gelişimsel problemleri düzelmiştir. Bu sonuçlar, bilgili bir yetişkinle eğlenceli bir etkileşimin, öğrenme kitabı için alıştırmadan kitabındaki problemlerin tamamlanması gibi geleneksel öğretim yaklaşımlarından daha etkili bir bağlam olabileceğini göstermektedir.

Aileler Legoları, her yaş ve cinsiyete uygun bir klasik oyun olarak görmektedir. Ayrıca, Legoların çocukların hayal gücü ve yaratıcılıklarını desteklediklerini düşünmektedir. Onlara göre bir oyuncağı harika yapan şeyler, sağlam ve özgün, birkaç yıl boyunca dikkat çekebilecek potansiyelde olması ve yaratıcılık ve gelişimi desteklemesidir (McNeill, 2015). Clements (2004), açık hava oyun durumları üzerine yaptığı araştırmada anneler ve çocuklarının açık havada geçirdikleri zaman sıklığını

karşılaştırmıştır. Bulgularına göre, anneler kendi çocukluklarında açık havada geçirdikleri oyun süreleri, çocuklarının şu anda açık havada geçirdikleri oyun sürelerinden çok daha fazla olduğu tespit edilmiştir.

Açık havada oyun süresi, yaratıcı oyunların görülme sıklığını arttırmaktadır (Cullen, 2006) Yani, çocuklar açık havada ne kadar çok vakit geçirirse, oyunlarında yaratıcılıkları o derecede artmaktadır. Çocuğun evde ve okulda sağlıklı bir şekilde gelişmesi için açık hava oyunları gereklidir (Rivkin, 1998).

## **2.5 Oyuncak**

### **2.5.1 Oyunağın tanımı**

Oyuncaklar yaşamın erken yıllarında öğrenmenin ve gelişimin en temel araçlarıdır. Çocuklar dünyayı oyuncaklar sayesinde keşfedebilmektedir. Oyun ve oyuncaklar çocuğun temel ihtiyaçları kadar değerlidir (Oğuzkan ve Avcı, 2000). Gelişim evreleri boyunca, çocuğun hareketlerini düzenleyen, çocuğun kişisel gelişimine destek olan araca oyuncak adı verilir (Arslan, 2000). Çocukların gelişimine büyük katkıları olan, çeşitli renk ve şekillerde olabilen, çocukların bazı kavramları öğrenmesine yardım eden nesneye oyuncak denir (Aral, 2001:13). Klemenović (2014) araştırmasında, okul öncesi çocuklarının ve özellikle kız çocuklarının en sevdiği oyuncak dolgu oyuncaklar ve çizgi film karakterlerinin oyuncakları olduğunu bulmuştur. Okul öncesinde ilerleyen yaşlarda, çocukların olağanüstü kahramanlar ve bilgisayar ya da video oyunu oynamak için kullandıkları cihazlar ile oynadıkları belirtilmiştir. Çocukların çok erken yaşlardan başlayarak bilgisayarla oynaması oldukça yaygınlaştığı ve çoğunluğunun bu tür oyunlarda herhangi bir sınırın konulmadığı sonucuna varmıştır.

Çocukların oyun oynarken kullandıkları tüm malzemelere oyuncak adı verilmektedir. Bazı oyuncaklar ve oyun materyalleri oyunu yönlendirirken (Bebekler, evcilik malzemeleri gibi) bazıları oyunun kendisini oluşturmaktadır (Bloklar, lego, noper, tombala vb.)(Johnson ve diğ., 1987; aktaran Avcı, 2002).

### **2.5.2 Oyun ve oyuncak türleri**

Geçmişte yetişkinler tarafından çocuklar için yapılan oyuncak türleri incelendiğinde; taş, çöp, bez, çorap, yün veya orlon, ahşap, çam kabuğu, mısır koçanından yapılan

bebekler ya da kabak, havuç gibi sebzelere çubuklar takılarak yapılan hayvan biçiminde oyuncaklar görülmektedir (Koçak, 1993). Sanayi ve gelişen teknoloji ile birlikte; elektronik, mekanik ve kumandalı oyuncaklar yapılmaya başlanmıştır. Günümüzde de bilgisayar endüstrisinin gelişmesi ile bilgisayar oyuncakları, çizgi film kahramanlarının oluşturduğu pek çok oyuncak, çocuklar tarafından tercih edilir hale gelmiştir. Bir insanlık tarihi kadar eski olan oyuncaklar, geçmişten günümüze kadar sürekliliğini korumuş ve her zaman çocukların yaşamının bir parçasını oluşturmuştur (Yalçınkaya, 1996:46). Çocuk, taklit aracılığıyla nesnelere tasarımıyla ve sözcükleri temsil ettiği nesnelere ayırt edebilmeye baslar (Elkind, 1999:104).

Çeşitli oyun türleri gerçek yaşamda çoğu zaman birbiri içinde ve binişik olarak yer alsa da oyunu türleri bakımından sınıflandırmak yoluyla sırasıyla her bir türü daha ayrıntılı olarak inceleme olanağını elde ederiz. Böylece öğretmenler olarak her bir oyun türü için yeterli uyarıların bulunduğu, yeterli malzeme ve olanakları sağlayabildiğimize, çocukların oyununu başlatmak, geliştirmelerine yardımcı olabilmek için ne zaman ve nasıl girişimde bulunabileceğimize daha bilgili ve bilinçli olarak karar verebiliriz (Tüfekçioğlu, 2013:77). Çocukların oyun oynarken kullandıkları oyuncakların teknolojinin ilerlemesiyle doğrudan orantılı olarak değişim gösterdiği ileri sürülmektedir. Bu bilgi ışığında içinde olduğumuz yüzyılda oyuncakların ve oyunun değişerek çocukların hayatlarında var olduğu belirtilmektedir (İnan ve Derwent, 2016).

Manipülatif malzeme ya da manipülatif oyuncaklar terimi, çocukların elleri ve parmaklarını kullanarak kontrol ettiği, nesne üzerinde yaratılabilmesi olası her türlü değişiklikleri deneyebildiği, kısaca “manipüle” ettiği malzeme ve oyuncaklar için kullanılmaktadır. Çocuklar bazen bir şeyler üretmek için elleriyle nesnelere “manipüle” etmektedirler. Yapboz bulmacaları okulöncesi kurumlarda en çok kullanılan manipülatif malzemelerdendir. Yaş gruplarına göre seçilmiş Lego tipi oyuncaklar, küçük küpler (Tüfekçioğlu, 2013:78).

- Yıkıcı Oyun: Çocuklar istedikleri biçimi verebildikleri malzeme ile oynarken, malzemenin fiziksel özelliklerini bir nevi sınarlar ve bu madde hakkında bilgi edinmeye çalışırlar. Bu oyun sayesinde çocukların el göz koordinasyonu geliştirerek iç sıkıntılarını uzaklaştırmış olurlar. Yeni gelen kardeş yerine bir oyuncuğa şiddet

uygulamak daha kolay ve caziptir. Gerekli gözlem ve şartlar sağlandığında yıkıcı oyun türlerine de izin verilmesi gerekmektedir (Tüfekçioğlu, 2013:79).

- Doğa Malzemeleri İle Oyun: deniz kenarında oynayan çocukların bu oyundan ne kadar keyif aldıkları herkes tarafından bilinmektedir. Kumun hareketleri sayesinde oyundan aldığı keyifle birlikte çocuk, yeni bilgileri sınamakta ve farklı malzemelere ilişkin birçok yeni bilgiyi öğrenmektedir. Kum benzeri doğal materyallerle oyun oynayan çocuklar kirlenme kaygısı yaşamadığından ötürü oldukça keyif alırlar. Islak ve kuru kum, kumu koymak için geniş bir kum teknesi, Su; ılık/sıcak su, soğuk su, gıda boyası ile renklendirilmiş su, köpüklü su, su teknesi, Çamur; seramik çamuru, oyun hamuru, Tahtalar, Deniz kabukları, taşlar, mantarlar vb. (Tüfekçioğlu, 2013:83).

- Çamur Oyunları: Birçok oyun malzemesi bu ad altında toplanabilir. Ancak uygulamacıların; çocukların batarak, eller kollar bulanarak oynadıkları bu tür oyuna da yer vermelerini sağlamaları açısından diğer oyun türlerinden ayrılmaktadır. Kum, toprak, su gibi malzemelerle oynayan çocukların üstü başı kirlenir ancak bu oyunu oynamaktan oldukça fazla keyif alırlar (Tüfekçioğlu, 2013:84).

- Yapı-İnşa Oyunları: Yapı-inşa oyunları her tür yapım işi ile ilgili araştırma ve deney yapmayı içerir. Smilansky, “yapı oyunları” olarak adlandırdığı bu oyun türünü, çocukların nesnelere “bir şeyler yapılandırmak, inşa etmek veya bir şeyler yaratmak” üzere manipüle etmeleri olarak tanımlamıştır.

### **2.5.3 Çocukların oynadığı oyuncak türleri**

Çocuklar doğumlarından itibaren oyuncaklarla oynayarak birçok yönden kendilerini geliştirmektedirler. Çingiraklar, ses kutuları, mobiller, dokunma yastıkları, topları, battaniyeleri ile duyuları gelişmekte; gelişen duyuları ile dünyayı daha iyi tanıyabilmektedirler (Avcı, 2002). İki yasından sonra, dört veya beş yasına doğru, çocuklar birincil olarak tasarımılamaya yönelik etkinliklere girerler (Elkind, 1999:104). Basilio (2015), nesne oyununun çocukların yazıya etkisini incelediği çalışmada 6-7 yaş grubundaki çocuklara, daha önceden belirlenmiş bir hikâye ile birlikte çeşitli bebek ve oyuncaklar içeren bir ‘hikaye çuvalı’ ile oynama fırsatı verilir ve 5-10 yaş grubundaki çocuklar için lego tuğlaları kullanılarak bir inşaat yapılması istenir. Her iki çalışma sonucunda da görülmüştür ki çocuklara uygun fırsatlar sağlandığında daha yüksek yaratıcılık seviyelerine ulaştıkları görülmüştür.

Nath ve Szücs (2014) 7 yaşındaki çocukları üzerindeki bir çalışmada, lego inşaat görevinde kullanılan yetenekler ile çocukların matematik başarısı arasında anlamlı bir bağın olduğu ifade edilmiştir. İnşaat ve matematik yetenekleri arasındaki ilişkiye görsel uzaysal bellek aracılık ettiğini ifade etmiştir. Bu araştırma sonuçları insan gelişiminde oyunun önemini tartışmış oyunun öğrenme ve gelişme üzerindeki etkisine ilişkin kanıtlara ulaşmıştır.

Aileler ve çocukları en sevdikleri oyun etkinliklerini belirttiklerinde arada kuşak farkı olduğu görülmüştür. Aileler kendi çocukluklarında yaratıcı, dokunsal, evcilik gibi oyunları tercih ettiklerini söylerken bu ailelerin çocukları ise diğer oyunlardan ziyade dijital oyunları tercih ettikleri görülmüştür. 10 çocuktan 8'i en sevdikleri oyun çeşidinin dijital oyun olduğunu ifade etmiştir (LEGO, 2018).

Özetle yaşamın ilk altı yılını kapsayan erken çocukluk yılları boyunca çocukların kazanması gereken becerilerin tümü oyuncaklar aracılığıyla eğlenceli ve etkili bir şekilde kazandırılabilir (Avcı, 2002). Bu yüzden oyun oynaması için çocuğa ortam hazırlanmalı ve hayal güçlerini geliştirici oyuncaklarla desteklenmelidir.

#### **2.5.4 Ebeveynlerin oyuncak seçimleri**

Anne-baba, çocuğun kişiliğinin oluşumunda temel rolü olan özdeşim modelleridir. Çocuk bu özdeşim modellerini kendine örnek alır ve âdeta onların yaşam biçimlerini taklit yoluyla öğrenir (Yavuzer, 2011). Ramazan ve Özdemir (2012) tarafından yapılan çalışmada 10 çocuk, 17 anne ve 11 okul öncesi öğretmene oyuncak tanımını, seçimi, oyuncak algısı ve oyuncakla ilişkin duygu, istek, uyarı ve eleştiriler olmak üzere benzer dört sorudan oluşan yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılarak sorular sorulmuş ve sorulara verilen yanıtlar değerlendirilmiştir. Ailelerin % 58,8'inin oyuncak seçimi yaparken sağlık ve güvenlik ilkelerini ön planda tuttuğu tespit edilmiştir.

Eğer çocukların gelişiminde oldukça etkili olan bir oyunun farklı türlerinin olduğunu öğrenirsek ve oyunlar hakkında bilgi edinebilirsek o zaman sorumluluğumuzdaki çocuklara bu türlerin tümünü oynayabilme özgürlüğünü ve her birinin sağlayacağı gelişimsel katkıdan yararlanma olanaklarını tanımış oluruz (Tüfekçioğlu, 2013:77). Oyuncak seçimi rastgele yapılamayacak kadar önemli bir etkinliktir. Oyuncak seçiminde öncelikle dikkat edilecek faktörlerin başında, oyuncak çocuğun yaşı, cinsiyeti ve gelişim seviyesi gelmektedir (Egemen ve diğ., 2004). Bazı çocuklar

yeterince oyun oynayamamaktan sıkıntı çekiyorsa, o zaman, oyun için gerekli uygun araç ve gereç sağlanmalıdır. Malzemeler; sorun çözmeyi, yaratıcılığı ve duyguların arıtılmasını ve yansıtılmasını destekleyici, kum, kil ve inşa blokları gibi "yapılandırılmamış" oyun araçlarından oluşabilir. Oyun evleri, değişik giysiler, küçük ev eşyaları çocukların hayali oyun girişimlerini destekler, çocuğun oyunlarında çeşitli rollere girmesini sağlar. Yetişkinler, oynayan çocuğun kendini ve yaptıklarını ifade etmesine ortam hazırlamalıdır (Yavuzer, 2018).

### **2.5.5 Oyuncak seçerken dikkat edilmesi gereken unsurlar**

Aileler Legoları, her yaş ve cinsiyete uygun bir klasik olarak görmektedir. Ayrıca, Legoların çocukların hayal gücü ve yaratıcılıklarını desteklediklerini düşünmektedir. Onlara göre bir oyuncak harika yapan şeyler, sağlam ve özgün, birkaç yıl boyunca dikkat çekebilecek potansiyelde olması ve yaratıcılık ve gelişimi desteklemesidir (McNeill, 2015). Satın alınacak oyuncak;

- Çocuğun yaşı ve gelişimi dikkate alınmalıdır.
- Çocuğun ihtiyacı dikkate alınmalıdır.
- Oyuncakların uzun süre kullanılabilmesi için dayanıklılığına dikkat edilmelidir.
- Çocuğun ilgisini çekebilecek cazibeye sahip olmalıdır.
- “Pahalı oyuncak iyi oyuncaktır” görüşü her zaman için doğru değildir.

Çocuklar çeşitli doğal malzemeleri kullanarak da gayet zevkli bir şekilde oyun oynamaktadır. Burada önemli olan oyuncakın sağladığı işlevselliştir. Bu sebeple oyuncakların daha ucuzları tercih edilerek daha fazla oyuncak satın alım yolu seçilmelidir.

- Her şeyden daha önemlisi oyuncak çocuk için bir tehdit oluşturmamalı ve çocuk için her zaman güvenli olmalıdır. Sivri köşeleri olan, bataryası açıkta olan küçük parçaları olan oyuncaklar çocuklar için tehlikelidir.
- Satın alınacak oyuncakların daha uzun süreli ve işlevsel oynanabilmesi için pek çok kullanım özelliği olmalıdır.
- Çocuklar için oyuncak seçerken cinsiyet ayrımı yapılmamalıdır. “Kızlar arabalarla, erkekler bebeklerle oynamaz” düşüncesi anne ve babalar arasında

oldukça yaygındır. Oyuncaklar cinsiyete göre ayrılmamalı çocukların istedikleri oyuncak ile oynamalarına izin verilmelidir. Ailelerin “erkek çocuğum bebekle oynarsa kadınsı özellikler edinir” endişesi yersizdir çünkü çocuklar oyuncakları kendi cinsiyetlerinin bakış açısı ile oynamaktadırlar. Örneğin, bebekle oynarken kız çocukları anne veya abla, erkek çocukları ise baba veya ağabey olacaklardır.

- Çocukları şiddete yönlendirebilecek oyuncaklardan uzak durulmalıdır. Çocukların silah, tank, kılıç gibi oyuncaklarının olması çocuk üzerinde, savaşmak alış etmek gibi normal bir eylemdir izlenimi bırakabilir.
- Çocuklara neredeyse küçük bir dükkan açılacak sayıda oyuncak alınması doğru değildir (Ersoy,1999; Oğuzkan ve Avcı,2000).

## **2.6 Dijital Ortam**

Çocukların ev yaşamları, çok sayıda yeni teknoloji ürünü tarafından kuşatılması giderek artmaktadır (Rideout ve diğ., 2003). Levin ve Rosenquest (2001), elektronik oyuncakları çocukların açık uçlu ve yaratıcı oyunlarına karşı bir tehdit olarak görmüştür. Plowman ve diğ. (2010), teknoloji kullanımının sosyo-kültürel, bilişsel ve duygusal açıdan olumsuz etkileri olduğunu, sosyal yabancılaşma, obezite ve dil gelişim geriliği gibi çocuklarda birçok soruna yol açtığını belirtmiştir. Günümüzün teknolojiye doymuş dünyasında çocuklar, yaşamları boyunca kendilerine iyi hizmet edecek önemli beceriler geliştirme fırsatlarını kaçırmış olabilirler. Genellikle her yaşta çocuklar, bir tür mobil elektronik cihaz kullanarak, yalnızca oyun oynarken görülebilir. Bu tür faaliyetler bazı becerilerin geliştirilmesine yardımcı olsa da, çocukların tahta oyunlarında ve sosyal etkinliklerde yer alması önemlidir.

### **2.6.1 Dijital ortamın tanımı**

Teknolojinin çocuk gelişiminde gittikçe artan rolü pek çok anne-babayı endişelendirmektedir. Evde bulundurulması gereken cihazlardan, bulundurulmaması gereken cihazlara, bilgisayar oyunlarından dokunmatik ekranlı cihazlara kadar, ebeveynler birçok konuda dijital ikilem yaşamaktadır (Goodwin, 2018). Televizyon, video oyunları, akıllı telefon ve tablet gibi medya araçları çocukların yaratıcılıklarını tüketirken, çocuklarda pasifliği desteklemektedir. Elektronik medya çocuklardan kapalı ortam ve açık hava oyunları dahil ‘gerçek oyunu’ çocukların ellerinden



almaktadır (Yogman ve diğ., 2018). Evde yüksek oranda bilgisayar ve televizyona erişim fırsatları, çocukların okul dışında oturarak yapılan seçeneklere yönelmelerini arttırmıştır (Veitch ve diğ., 2006). Prensky (2001), günümüz çocuklarını ‘teknoloji yerlileri’ olarak tanımlamıştır, çocuklar doğdukları andan itibaren dijital teknoloji ile kuşatılmaları nedeni ile, çocukların bu dili çok iyi bildiklerini ifade etmiştir. Common Sense Media raporuna göre 9 yaş altındaki çocuklar ekran başında her gün 2 saatten daha fazla zaman geçirmektedir (Howard, 2017).

Aras ve Erden ( 2006), Çocukların gelişimsel özellikleri doğrultusunda televizyon izlerken seçici ve bilinçli olmadıklarını, çocuklara yönelik hazırlanan çocuk programlarının yanı sıra reklam, film ve yetişkin programları gibi tüm akışı izlediklerini ifade etmişlerdir. Gülşen (2006) televizyon karşısında fiziksel ve zihinsel yönden çocukların pasif kaldığını ifade etmiş ve televizyonun tek yönlü bir ifade aracı olduğunu söylemiştir. Çocukların düşünebilme, muhakeme yapabilme, keşif ve merak gibi özelliklerinin körelebileceğine vurgu yapmıştır.

### **2.6.2 Çocukların dijital ortamı tercih etme sebepleri**

Teknoloji devriminin birçok çocuk açısından bir büyük yan etkisi de eski oyunların yerini (koşmak, tırmanmak, bir şey yapmak, paylaşmak, mahsusçuktan oyunu oynamak) yalnız, hareketsiz ve ekran-odaklı bir hayat tarzının alması oldu. Bu elbette korku veren bir gelişmedir. Televizyon ve bilgisayar oyunlarının birçok iyi yönü var ve onlar olmasa hayatlarımız çok daha kuru olurdu, ancak bunların, gerçek hayatın yerini almaları imkânsızdır (Palmer, 2006).

Artık bilgisayarlar çevremizin bir parçasıdır ve küçük çocukların sınıflarında bilgisayarların bulunmasının anlamı vardır. Gerçek sorun, çocuklar için iyi ve gelişime uygun yazılımları bulmaktır (Elkind, 1999:44). Teknoloji doğru kullanıldığında küçük çocukların gelişmesinde katkı sağlayabilir. Bu tarz durumlardan önemli olan teknoloji konusunda efsanelere değil doğru bilgilere ulaşılması gerektiğidir. Teknolojilerin çocuklar üzerindeki avantajlarının ön plana çıkarılması için çalışırken bir yandan da yan etkilerinin hafifletmeliyiz (Goodwin, 2018). Araştırmadaki her 10 aileden 9’u internet çocuk güvenliğinin halen çok önemli sorun olduğu konusunda hem fikir oldukları görülmüştür (LEGO, 2018).

Johnson ve Christie (2009), bilgisayar oyunları ve elektronik oyuncakların çocuklar üzerindeki etkisini araştırmışlardır. Araştırma sonuçlarına göre bilgisayar programı

çocukların çözmesi için açık uçlu sorular yönelttiğinde çocukların akranlarıyla iletişime girmeye eğilimli oldukları sonucuna varılmıştır. Elektronik oyuncakların ise oyuna hem olumlu hem de olumsuz etkilerinin olduğu, ebeveynlerin teknolojinin yararlarını çocuğa sunulmasında zararlarının da önüne geçilmesinde sorumlulukları olduğunu belirtmişlerdir (Akt: Aksoy ve Çiftçi, 2014).

### **2.6.3 Çocukların dijital ortamla tanışma yaşı**

Bilgisayarın, video oyunlarının ve televizyonun artan popüleritesi, çocukları yaşam tarzlarında oldukça inaktif hale getirdiği bilinmektedir. Bu tür şeylerde harcanan zaman bazı fiziksel aktivitelerle geçirilebilir. Bu fiziksel aktivite çocuklar için daha yararlı bir faaliyettir. Fakat günümüz teknoloji dünyası çocukların ilgisini çekecek birçok oyun aracı da üretmektedir.

Günümüzde teknolojiden kaçınmaya çalışsak dahi bunu başaramayız. Bu yüzden dijital bir dünyadan uzaklaşmaya çalışmak bir seçenek değildir. Çocukluğun mukaddesliğini korurken onların hayatında teknolojiyi etkin biçimde kullanmanın sağlıklı ve faydalı bir yolunu hep birlikte bulmamız gerekmektedir (Goodwin, 2018). Çocuklar, birçok şeyi başka yollarla öğrenme gereksinimi duyarlar (Elkind, 1999:67). Vittrup ve diğ. (2016), ebeveynlerin çocuklarının yaşamlarındaki teknoloji ile ilgili algılarını araştırmak için yaptıkları çalışmada, ailelerin çoğunluğunun çocuk gelişiminde medyanın çok önemli olduğuna, uzmanlar tarafından çocukların yaşlarına göre tavsiye edilen ekran saat uygulamalarını doğru bulmadıklarını tespit etmişlerdir. Ayrıca, okul öncesi çağındaki çocukların teknoloji kullanımında harcadıkları zamanın ebeveynleri tarafından göz ardı edildiğini belirtmişlerdir.

Çocukların teknolojiyle çok erken yaşta tanıştığı ve teknolojiyle geçirilen zamanın günden güne artış gösterdiği düşünülürse, bu dijital dünyaya maruz kalışın beynin temel yapısını nasıl etkilediği dikkatle düşünülmelidir. Bir çocuğun erken yaşlardaki dijital deneyimlerinin onun tüm gelişimine sağlığına ve refahına güçlü bir etki yapacağını göz önünde bulundurmak gerekir (Goodwin, 2018). Açık havada oynama fırsatlarının yok olması gibi, sıkı gözetim altında olmadan oyun oynamak da çocukların sosyal gelişimi üzerinde uzun süreli etkilere sahiptir. Nasıl arkadaşlık kurulacağını, bir grubun parçası olarak nasıl oynanacağı ve küçük çatışmaların nasıl çözüleceğini öğrenmek, eskiden yetişkin gözetimi dışında gerçekleşirdi; bu demektir ki çocuklar, yetişkinlerin ani hükümlerine maruz kalmadan sorumluluk alabiliyor ve

hatalar yapabiliyorlardı. Şimdilerde ise çocukların oyun arkadaşlarının çoğu, ekrandaki sanal arkadaşandır ki onlardan hiçbir sosyal beceriyi öğrenmek mümkün değildir (Palmer, 2006).

## **2.7 Dış Mekânda Oyun**

Okul öncesi dönemde çocukların fiziksel çevresini, ailenin çocuğa sunduğu ortam ve okul öncesi eğitim kurumlarında var olan alanlar oluşturmaktadır. Okul öncesi eğitim kurumlarında çocuklar tarafından kullanılan önemli alanlardan biri de oyun alanlarıdır. Okul öncesi eğitim kurumlarının oyun alanları, açık hava oyun alanları ve bina içi oyun odaları olmak üzere iki ana başlık altında incelenmektedir (Arslan Karaküçük, 2008). Oyunlar iç mekan ve dış mekan oyunu olarak oyun yerlerine göre sınıflandırılır. Erken çocukluk programlarımızda ve okullarımızda dış mekan oyununun küçük çocuklar için kritik olmasının iki temel nedeni vardır. İlk olarak, çocukların başarması gereken gelişimsel görevlerin çoğu - keşfetmek, risk almak, ince ve kaba motor gelişimi ve çok miktarda temel bilginin kazanımı- açık havada oyun yoluyla en etkili şekilde öğrenilebilir. İkincisi, aşırı TV ve bilgisayar kullanımı yerine dışarıda oyun oynamaya başlanması çocuk gelişimi açısından yararlıdır.

### **2.7.1 Dış mekanda oyunun tanımı**

Açık hava oyunları, bahçe, kır, ormanlık arazi gibi açık hava yerlerde oynanan oyunlar olarak tanımlanmaktadır. Açık hava oyunları, çocuğun bedensel, zihinsel gelişimini destekleyen etkinlikler arasında yer almaktadır. Çocuklar, kum, su, çamur, toprak ile oyun oynayarak doğayı anlamaya ve öğrenmeye çalışmaktadır (Pehlivan, 2014:46). Açık hava oyunları oynanan, gerçekleşen ya da dışarıda oynanan oyunlardır. Voleybol, Basketbol, Futbol vb. Açık hava oyunlarının yanında geleneksel sokak oyunları ve dışarıda oynanan oyunlar da bu gruba girmektedir. Kendi fiziksel ve duygusal yeteneklerini öğrenmek için çocuklar limitlerini zorlamalıdır.

Fiziksel çevre ile etkileşimde bulunma yolu ile küçük çocuklar buldukları her ortamda öğrenmelerini gerçekleştiriyorlar, geliştiriyorlar. Bir yuva programında üç ile beş yaş grubundaki çocukların öğrendikleri pek çok şeyin kaynağı, doğrudan çevreleri ile etkileşimde bulunmaktır. Çocuklar sınıf içinde kapalı alanlarda çevreleri ile doğrudan etkileşimde buldukları gibi, açık havada, doğanın içinde yer alan

çevreleri ile de doğrudan etkileşimde bulunma gereksinimi içindedirler. Bu alanlarda da öğrenebilecekleri pek çok şey bulunur. Hem bedenleri ve hem de duyuları yoluyla yüksek yerlerde bulunmanın heyecanını, tünellerin büyüsunü, salıncakların ve merdivenlerin hareketlerini, pek çok çeşitli türdeki doğa nesnelere dokusunu ve biçimini araştırırlar ve keşfederler. Bu nedenle de fiziksel çevrede nelerin bulunduđu ve nelerin bulunmadığı önem kazanır (Tüfekçiođlu, 2013:141). Bir çocuđun bu rekabetçi çağda karşılaştığı en önemli sorunlar, depresyon, duygusal dengesizlik, stres, öfke vb. şeklinedir. Açık havada oyunlara düzenli olarak dahil olmak, duygusal istikrar ve olumlu tutum kazanmaya yardımcı olur. Böylece çocuklar arasında yukarıda belirtilen tüm problemlerle mücadelede yardımcı olur. Ayrıca endişe, gerginlik ve gerginlikten kolayca kurtulabilmenizi sağlar. Oyunla çocuk kendisi geliştirme imkanı bulur.

### **2.7.2 Dış mekandaki oyun alanları**

Temel olarak açık hava oyun alanının, herhangi bir diğer eğitim ortamı olarak düşünülmesi ve ele alınması gerekmektedir. Eğitim ortamları, öğrenmenin ve öğretimin gerçekleştiđi, bu nedenle de özenli planlama ve değerlendirmenin yapılması gereken ortamlardır. Ne yazık ki, çalışma ve oyun ayırımının yapıldığı ilkokul uygulamalarında, çalışmanın içeride ve oyunun dışarıda, açık havada yapılmasının okulöncesine de yansması ile açık havada oyunun, öğrenme ve öğretim ile ilişkisi gözden uzak kalmıştır (Tüfekçiođlu, 2013:142). İyi bir oyun alanında çocukların değiştirebilecekleri, uyarlayabilecekleri, yeniden yapılandırabilecekleri, kendi anlamlarını uygulayabilecekleri ve hayal güçlerini genişletmek için kullanabilecekleri oyun alanları, kaleler ve diğer yapılar olmalıdır. Bu yapılar zengin sosyodramatik oyunu teşvik eder; ayrıca, oyun alanı için onu kullanan çocukların kültürlerini yansıtması için ideal bir yer.

Açık havada öğrenmeyi destekleyecek oyun alanları şunlardır:

- Dođa malzemeleri ile oyun alanı
- Yapı ve inşa oyunları alanı
- Yaratıcı oyunlar alanı
- Hayalî oyun alanı
- Hayat bilgisi, çevre ve fen bilgisi alanı

- Çeşitli hareketli oyunlara olanak veren oyun alanı
- Bahçecilik ve tarım alanı
- Evcil hayvan beslenen alan
- Sessiz alan, kitap köşesi

Temel çocukluk gereksinimlerini karşılamak için açık alan kullanmak (zıplamak, koşmak, tırmanmak, sallanmak, yarışmak, bağırarak, yuvarlanmak, saklanmak ve büyük bir karmaşa yapmak) çocukluğun konusu olarak kabul edilmektedir. Çeşitli bariz sebeplerden dolayı bu hareketlerin çoğu iç mekanlarda gerçekleşemez. Oysa çocuklar bu önemli deneyimlere sahip olmalıdır. Günümüzde çocukların yaşamları küçük daireler içinde giderek daha fazla kontrol edilmektedir; akademik öğretim programları; gergin, yorgun ve çok çalışan ebeveynler ve daha az fırsatla karşılaşan çocukların sayısı sürekli artmaktadır. Açık hava ortamlarında ise, çocukların özgürlük, macera, deney, risk alma ve sadece çocuk olma temel gereksinimlerini karşılanır (Greenman, 1993). Çocukların bilinmeyen, öngörülemeyen ve maceracı keşfetmek için fırsat vermek gerekir. Dış mekan oyunları ayrıca çocukların doğal ortamın tadını çıkarmasını ve egzersiz, temiz hava ve aktivite aramayı öğrenmelerini sağlar.

Açık hava oyunları, genellikle erkek çocuklarının oynadığı büyük kas hareketleri gerektiren oyunlardır. Sosyal gelişimlerine bağlı olarak bu oyunlardaki davranışlar farklı özellikler gösterebilir. Arkadaşları tarafından sevilen, çocuğun oyunlardaki davranışları arkadaşlarını rencide etmeyecek şekilde destekleyici ve esprilidir. Burada amaç eğlenmek, hoş vakit geçirmektir (Sevinç, 2013: 64). Erken çocukluk eğitimcileri, tüm küçük çocuklarımız için dış mekan oyununun kritik değerini kabul etmektedir. Açık hava oyunları, iç mekanlarda meydana gelenden daha fazla ve farklı türde oyunlar için fırsat sağlar: bisikletler ve yürüyüşler, koşma ve tırmanma, alan kullanımı, çevre ile etkileşim ve kişinin fiziksel yeteneklerini denemek. Açık hava oyununun önemi hakkındaki temel bilgilerimize ek olarak, birçok çocuklarımızın modern deneyimlerinin bizim açık hava oyun alanlarımıza özel dikkat göstermemizi gerektirdiği çağdaş bir farkındalıktır (Greenman, 1993). Dış mekândaki “değişken” sayısı ve çeşitleri sonsuzdur: bitkiler, hayvanlar, böcekler, su, kum, toprak, toz, tepeler, delikler - bunların hepsi büyüleyicidir ve zaman içinde çoğu çocuk oyununun malzemesi olarak sürekli canlanır (Grob, 2015).

Oyun oynama mekanlarını ele aldığımızda dış mekanda oyunun çocukların gelişimine büyük etkisi olduğu bilinmektedir. Bu konuda yapılan araştırmalara bakıldığında oyun alanlarının sadece motor beceri ve güç için değil, bunun yanında bilişsel ve sosyal becerilerinin gelişimi için de önemli bir unsur olduğunu ortaya çıkarmıştır. Oyun alanları potansiyeli farklı etkinliklerle, doğal malzemelerle oyunlar (su, kum, kil vb), kurallı oyunlar ve sessiz oyunlar gibi oyun türlerine imkan sağlamalıdır. Bu oyun alanlarının, alışılmışın dışına çıkmak, hayal gücü, zorluklardan yılmama, kendine güven gibi kazanımları içinde barındırdığı ileri sürülmektedir (Dönmez, 1992; Wilson, 1996; Aral, Gürsoy ve Köksal, 2000; Tekkaya, 2001; Yılmaz ve Bulut, 2003; Tuğrul, 2005; Güler, 2009; Duman, 2010; Gülay, 2011).

Olgan ve Kahriman Öztürk (2011) tarafından yapılan araştırmada 17 devlet ve 17 özel anaokulunun açık hava oyun alanlarının özellikleri incelenmiştir. Elde edilen bulgulara göre devlet ve özel okul öncesi eğitim kurumlarında çocukların oynayabileceği kısıtlı açık hava oyun alanları bulunduğu ve bu alanların çoğunluğunun geleneksel açık hava oyun alanına örnek teşkil ettiği gözlenmiştir. Okulların % 35,0'ından fazlasında kum havuzu ve burada kullanılan oyun materyalleri bulunmadığı gözlenmiştir. Okulların % 67,6'sında su havuzu, çeşme ve fiskiyeler, burada kullanılan oyun materyallerinin bulunmadığı gözlenmiştir. Okulların açık hava oyun alanlarının hiçbirinde inşaat malzemelerine ait kalıntı gözlenmemiştir.

Çelik (2012) araştırmasında 9 okul öncesi eğitim kurumunun sahip olduğu açık hava oyun alanlarının ve bu alanlarda kullanılan oyun materyallerinin niteliğini belirlemek amacıyla mevcut durumu incelemiştir. Araştırma bulgularına göre; okulların % 11,1'inde salıncak, % 55,5'inde tahteravallinin bulunmadığı, tamamında (% 100,0) kaydırak bulunduğu gözlenmiştir. Açık hava oyun alanında bulunan oyun malzemelerinin plastikten yapıldığı gözlenmiştir. Bazı okullarda oyun malzemelerinin kullanılmayacak derecede kötü durumda olduğu tespit edilmiştir. Araştırma yapılan okulların hepsinin tek katlı olduğu sadece bir okulda bahçe paylaşımının olduğu gözlenmiştir. Açık hava oyun alanı gözlendiğinde okulların % 22,2'sinde oturmak ve dinlenmek için bank, % 11,1'inde sağlık açısından önemli olan çöp kutusu, % 33,3'ünde güvenlik için gerekli olan aydınlatma sistemi bulunmadığı tespit edilmiştir. Bütün okullarda bayrak direğinin olduğu tespit

edilmiştir. Açık hava oyun alanlarının yeterli büyüklükte olmaması nedeniyle oyun materyallerinin düzenli yerleştirilmediği gözlemlenmiştir. Oyun materyallerinin sert zemin (karotaş ve beton) üzerinde yer almasının çocukların sağlığı ve güvenliği açısından tehlike oluşturduğu tespit edilmiştir.

### **2.7.3 Çocukların dış mekanda oyun oynama sıklığı**

Çağdaş okulöncesi eğitim uzmanları açık hava oyunlarını, erken eğitim programlarında mutlaka yer alması gereken temel bir unsur olarak görmektedir. İçeride ve dışarıdaki çalışma alanlarının birbirinden farklı olmayan bir bütünün ayrı iki parçası olduğunu kabul ederler. Bu düşüncelere sahip uzmanlara göre çocuk istediği alanda istediği yönde çalışma gösterebilmekte ve çalışma alanları arasında gidip gelebilmektedir. Böylece içeride ve dışarıda bulunan ve çocuğa sunulan inceleme, araştırma, deneme ve oyun olanakları eş değerdedir ve birbirlerini tamamlamaktadır (Tüfekçioğlu, 2013:142).

Yeşil alan zihinsel sağlık yararları sağlayabilir ve psikiyatrik bozukluk riskini azaltabilir. Engemann ve arkadaşlarının (2019) 900.000 kişiyi kapsayan ülke çapında yapılan araştırmalarında, en düşük yeşil alan seviyesine sahip olan çocukların, diğer bilinen risk faktörlerinin etkilerinden bağımsız olarak, bir psikiyatrik bozukluk geliştirme riskinin % 55'e kadar daha yüksek olduğu bulmuşlardır. Doğa çocuklara oyun oynamak için sadece fiziksel bir mekan vermez aynı zamanda zihinsel ve duygusal olarak da mekan sağlar (Grob, 2015).

### **2.7.4 Çocukların dış mekanda oyun oynama süreleri**

Okulöncesi çocukları günün büyük bir kısmını oyuncaklarla oynayarak geçirmektedir (Oğuzkan ve Avcı, 2000). Açık hava oyun alanlarının da kapalı alandaki oyun ortamının düzenlenmesinde olduğu gibi belirli bir plan ve program çerçevesinde düzenlenmesi gerekmektedir. Çocuklar, temel sosyal beceriler ve sosyal yetkinlikler geliştirmek için dışarıda birçok fırsata ihtiyaç duyarlar: birbirlerini salıncakta itmek, başka bir çocuğu taşıyan bir vagon çekmek, kumda birlikte oynamak vb. Açıkçası, fiziksel oyun, yapıcı oyun ve sosyodramatik oyun ayrıca, özellikle ekipman birden fazla çocuğun katılımını teşvik ederse, sosyal oyun içerir. Bahçecilik, havayı ayrı bir bilim alanında gözlemlemek ve piknik yapmak gibi projeler sosyal aktiviteler olabilir ve olmalıdır (Tüfekçioğlu, 2013). Dışarıda oynamaya yönelik ev ve mahalle fırsatları azaldıkça, erken çocukluk programları

uygun dış mekan ortamları sağlamaya çalışmalıdır. Küçük çocukların deneyimleme, risk alma, egzersiz yapma, sosyal faaliyetlerde bulunma ve doğa ve dış mekanla ilgili temel kavramları öğrenme fırsatlarına ihtiyaçları olduğu bilinmektedir.

## **2.8 Altı Ay ile Altı Yaş Arasındaki Çocukların Oyun Profilleri**

Çocuğun oyun oynama deneyimine sahip olması oldukça önemliyken, oynanan türlerinin de önemli olduğu göz önünde bulundurulmalıdır. 6-8 yaş gruplarında çocukların hem sosyal oyun hem de enerjilerini kullanabilecekleri oyunlara ihtiyaç duydukları rahatlıkla anlaşılabilir. Bu tür ihtiyaçların karşılanabilmesi için çocuklara uygun ortamların yaratılması gerekmektedir. Ancak dünya genelindeki gibi bizim ülkemizde de bu yaş grubundaki çocukların açık ortamdan çok kapalı ortamlarda vakit geçirdikleri gözlenmektedir (Türküm, 2011:241).

Oyun, gelişim için gereklidir. Oyunların temel amacı sadece eğlence değil; Aynı zamanda çocuklar arasında disiplin ve özveri ruhunu aşılar. Çocuğa, sabırlı olmayı ve zaman yönetimi becerilerini geliştirir. Tüm bu beceriler, yetişkinlikte oynaması beklenen ve kişisel ya da mesleki yaşamdaki zorlu durumlarla başa çıkabilmesi beklenen rollere daha iyi adapte olmasına yardımcı olur (Ginsburg, 2007). Araştırmadaki ailelerden biri onların kişilik gelişimlerine yardım ederken oyunun yüksek kalitede kendi ve çocuğu için anılar yarattığını ifade etmiştir (LEGO, 2018).

### **2.8.1 6-12 aylık çocukların oyun profili**

Bebeklik ve erken çocukluk dönemi, çocuğun gelişiminde süratli ve değerli değişimlerin yaşandığı bir dönemdir (Saltalı, 2013). 0-3 yaş (bebeklik ve erken çocukluk) dönemi, çocukların bilişsel anlamda beyinlerinin öğrenmeye en yüksek oranda açık olduğu ve temellerin atıldığı dönemdir (Ersoy, Avcı ve Turla, 2006).

Bu ay aralığında bebek karşısındaki bireyle iletişim kuruyormuş gibi sırasını bekleyebilir. Bağırarak dikkat çekmeye çalışır. Destek olmadan oturmaya başlamış ve çevresindeki küçük nesnelere almaya başlamıştır. Elindeki nesne yere düştüğünde nesnenin arkasından bakar ve ulaşabilmek için çaba sarf eder. Becerilerinin içerisinde taklit etme yeteneği artmıştır. Oyun süresi yaklaşık olarak 10 dakikadır (Karabekir, 2009; akt. Elibol, 2018).



Küçük çocuklar incelendiğinde onların doğumdan itibaren sürekli olarak hareket halinde olduklarını çevresinde hareket eden her cisme aşırı duyarlı oldukları görülmektedir (Tüfekçioğlu, 2013:3). Yaşamın ilk zamanlarında görülen oyun türü çevreyi keşfetme, çevresini tekrarlama eğilimindedir. Doğumdan bir ay sonra bebek çevresini araştırmaya başlayarak oyunun temellerini atmış olur.

Bebek 6 aydan sonra el ve gözünü koordine bir biçimde kullanabileceğinden nesnelere alıp tutabilir. Bebek 7 aylık olduğundan artık çevresindeki kişileri tanımaya başlayabilir. Bebek 8-9 aya ulaştığında yerde dengeli bir şekilde oturabilecek hale gelir. Emeklemeye ve dikkatini çeken nesnelere tanımaya çalışır. 10 aylık olan bebekler istemli olarak cisimleri sağa sola fırlatabilir. Merak duygusu onu farklı davranışlar sergilemeye iter. Cisimlerin çarpışması sonucunda çıkardıkları seslerden oldukça eğlenir. Bebek 11 aya ulaştığından yetişkinlerin desteğiyle birlikte adım atabilir. Arada bir gerçekleşen taklit davranışları bebeğin hafızasının gelişmeye başlamasının göstergesidir. Bebekler 12 aya ulaştığında artık yardım almadan eşyalara tutunarak yürüyebilirler. Yine bu evrede cisimlerin ne olduklarını bilmemelerine karşın cisimlerin nasıl çalıştığını taklit edebilirler (Sevinç, 2013:61).

**İşlevsel Oyun:** Bu tür oyunda çocuklar, fiziksel ve dil becerilerini geliştirmeye çalışarak gelecek evreye temel becerileri almış bir şekilde geçmeye çalışır. Bu oyun türü erken dönemde 1-2 yaşlarda nesnelere işlevleri doğrultusunda kullanılmasıyla başlar. Önce temel ihtiyaçları kendi karşılamaya çalışır. Sonradan bu davranışlar bir başkasına devredilir, burada ise geçeceğine oldukça benzeyen oyuncaklar kullanılır (Sevinç, 2013:64). Oyun, küçük bebekte bilişsel gelişimin başlangıç noktasıdır. Isaacs, Piaget, Bruner, Smilansky gibi değerli bilim adamları küçük bebeklik döneminden itibaren çocuklarda bilişsel gelişimin oyun ile başladığı konusunda fikir birliğine varmışlardır. Keşif, mantık yürütme gibi davranışların çocuklarda doğuştan geldiğini belirtmişlerdir. Bu davranışlar çeşitli yollarla gerçekleşebilir: Bedensel beceriler ve hareket biçiminde olabilir; hayalî oyun olabilir; cansız nesnelere, hayvanlar ve bitkilerle doğrudan uğraşmak olabilir; niçinleri ve neredeleri sorgulamak yoluyla olabilir (Tüfekçioğlu, 2013:20). 0-2 yaş arası oyun açısından tek başına etkinlik dönemini oluşturur. Çocuklar bu dönemde çevrelerindeki obje ve oyun malzemesiyle baş başa kalmayı yeğlerler (Yavuzer, 2018).

### 2.8.2 13-24 aylık çocukların oyun profili

Bebeklerin ilerleyen süreçleri hala karşıt görüşleri barındıran açıklanması güç olan bir konudur ve bütün gelişim alanları birbiriyle iç içedir. Bir gelişim alanında ilerleme gösteren bebek diğer gelişim alanlarında da bu etkiye sahip olur. Bebeğin fiziksel ve algı gelişimi birbirine orantılı olarak etkileşim halinde ilerler. Yürümeye başlayan bebek bilişsel gelişim olarak ilerleyerek istekleri doğrultusunda iletişime geçerek ilerleme gösterir (Cauldfield, 2001). Önceden öğrendiği şemaları eşgüdümlü olarak maksadına uygun davranış biçimi sergileyerek amaçla aracı ayırt edebilirler (Santrock, 2016).

Birinci yılın sonunda bebek, oyuncaklarını kullanmada daha beceriklidir. Ancak çizimleri birleştirerek daha büyük bir şekil oluşturamaz. Kedisine farklı ve şaşırtıcı gelen her şeyden hoşlanır. Oturup kalkma gibi eylemleri iyice geliştiğinden oyunlarını hareket halinde oynayabilir. Oyuncaklarını bir yerden herhangi bir yere taşıyabilir (Sevinç, 2013:62). 2 yaş çocuğu "sembolik oyunlar" oynar. Ortaya çıkan istekleri derhal doyurulmadığında çocuk, oyun denen "gerçekleştirilemeyen arzuların gerçekleştirildiği" bir hayal dünyasına girer. Nesnelere oynama, bebeklerin nesnelere eliyle kavrayabilmesiyle birlikte başlar. Başlarda nesnelere oynama onları ısırma, koklama, okşama, gibi davranışlar yer alır. Yaklaşık olarak 18-24 aylara geldiğinde, cisimleri düzenlemeye ve küçül şekillerden daha büyük şekiller oluşturmaya başlar. 4 yaşına geldiğinde ise artık yapma davranışlar sergileyebilir (Yavuzer, 2018).

Bebek 18 aya ulaştığında artık tarağın elindeki bebeğin saçlarını taramak için kullanılacağı farkındadır. Çeşitli oyuncaklarla artık daha uzun süreler sıkılmadan oynayabilir. Üç küpü üst üste koyarken 2 yaşın altındayken bu sayı 6 ya kadar çıkabilir. Kil, hamur, su, kumla oynamaktan zevk alır. Fırça ile boya yapabilmesi el göz koordinasyonunun ne kadar geliştiğine bağlıdır. Fırça veya kalemle avucunun içiyle tutarak rastgele çizgiler çizebilir. İki elini de aynı şekilde kullanabilir, bazen tek bir el tercih edilebilir (Sevinç, 2013:62). Çocuk oyunla toplumsal yaşamda duyduğu huzursuzluk ve olumsuzlukları yaşar ve yansıtır. Tüm bunları yansıtırken boşalır, rahatlar (Yavuzer, 2018):

- Çocuk oyun ortamında: Günlük gerilimden arınır. Bu, oyunun iyi edicilik yönüdür.
- Enerjisini toplumsal açıdan kabul edilen bir yolla boşaltma olanağı bulur.

- Yeni beceriler geliştirir (keser, boyar).
- İşbirliğini ve paylaşmayı öğrenir.
- Hayal gücünü geliştirir.
- Oyun yoluyla derin duygu ve ihtiyaçlarını, aile bireyelerine karşı duygularını ifade olanağı bulur.
- Düşünmeyi ve kendi başına karar vermeyi öğrenir.
- Oyun yoluyla toplu yaşam için gerekli olan kuralları öğrenir.

### **2.8.3 25-36 aylık çocukların oyun profili**

Oyunda önemli adımlardan bir tanesi hayali (-miş gibi) oyundur. Çocuklarda bu oyun 24-4ay civarında oluşmaya başlar. Kendi bedenleri, mutfak eşyaları (tencere, tahta kaşık, leğen, vb.) ve ev eşyaları (kumanda, çamaşır leğeni, süpürge, anahtar vb.) gibi aslında oyuncak olmayıp oyuncaklaştırdığı materyallerle oynarlar. Bu dönemdeki çocuklar etrafında gördüklerini taklit ederler ve bu taklitte yer olan oyun temalarına bakıldığında yemek yapma, doktorculuk, evcilik gibi günlük akış üzerine kuruludur. Bu oyun temaları 48 aydan sonrada devam eder ancak çocuklar bu nesnelere daha az bağlantılıdır ve herhangi bir nesneden oyun kurarlar. Hayali oyunun kazanımlarından bir tanesi de en basit bir nesneyi bile yaratıcı bir şekilde oyun aracına dönüştürebilmesidir (Aksoy ve Çiftçi, 2014:6).

Bu yaşlarda diğer oyunlardan daha çok bir şeyleri ürettikleri ya da hareket halinde olabildikleri oyunları tercih ederler. Bu oyunlara topla oynama, büyük birimlerle inşa etme oyunu örnek verilebilir. Artık fiziksel eylemlerin tamamını gerçekleştirebilecek duruma gelmiştir. Taşıma, kaldırma, tutma, bisiklete binme gibi eylemleri gerçekleştirebilir. Topa ayağıyla vurmaya çalışır, topa vurmakta başarılı olurken topu yakalamakta başarılı olamaz. İnşa oyunlarında da gelişme görülür. 2 yaşında 6 blokla oynarken, 3 yaşında 9-10 blok kullanabilir (Sevinç, 2013:62). Çocuklar, akranlarıyla birtakım etkinliklere katılabilirler; yine de, oyunlarının çoğu, işbirliğine dayanmayan paralel oyundur (Yavuzer, 2018).

### **2.8.4 37-48 aylık çocukların oyun profili**

Üç yaşından sonra çocuklar okul ortamında, küçük gruplar içinde diğer çocuklarla iletişim haline girerler. Bu yılda sosyalleşme becerileri gelişmeye başlar. Büyüklerinden kopmaya ve sadece ihtiyaçları doğrultusunda yardım istemeye başlarlar. Bu aşamada çocuklar inşa oyunlarını, kapalı mekanlarda masa üstünde

veya yerde oynamayı, sosyodramatik oyunları tercih ederler (Sevinç, 2013:63). 3-4 yaşlarında çocuklar, grup halinde oynamaya, oynarken birbirleriyle konuşmaya ve grup içinde oynamak istediklerini seçmeye başlarlar. En çok rastlanan ortak davranış, birbirlerini seyretme ve konuşmadır (Yavuzer, 2018).

### **2.8.5 49-72 aylık çocukların oyun profili**

Bu yaşlardan itibaren çocuğun günlük yaşamda becerisi artar. Bunun yanında iletişim becerisini geliştirir. Açık hava oyunları ile birlikte hayali oyunlara karşı oldukça ilgilidir. Bu yaşlarda takım çalışmalı oyunlar görülür. Bazı sporları, el becerisi gerektiren etkinlikleri, yaratıcı oyunları, sanatsal çalışmalarını tercih etme yatkınlığı görülebilir. Bu dönemde çocukların her çeşit çalışmada aktif rol alması onların sınırlarını tanımalarına olanak sağlar. Çocukların cinsiyetlerine göre çalışmalarını kısıtlamak çocuğun gelişimine balta koyan önemli etkenlerdendir (Sevinç, 2013:63). Beş yaşındaki çocukların oyunu hayali bir konu üzerinedir. Beş yaşındaki çocuklar anaokuluna gittiklerinde ne oynamak istediklerinin belirtirler. Anneleri çocukların hangi oyunu oynayacaklarını belirlemiş bir halde uyandıklarını ifade ederler. Aynı oyunu sürekli oynasalar dahi kendi fikirlerinde değişikliğe giderek her seferinde farklı bir oyun dünyası yaratabilirler (Aksoy ve Çiftçi, 2014).

Ailelerden %93'ü çocuk gelişiminde ve okulda öğrenmede bir araç olarak kullanılması gerektiğini, %91'i çocuklarının okulda başarılı olmasında oyunun bir role sahip olduğunu, %82'si daha çok oyun oynayan çocuğun yükseköğretimde ve daha sonraki yaşamında daha başarılı olacağını düşünmektedir. Çocukların %83'ü oyun olduğunu hissettiklerinde öğrenmelerinin daha kolay olduğunu belirtmiştir (LEGO, 2018).

### **3. YÖNTEM**

Bu bölümde araştırmanın modeli, evren ve örnekleme, araştırmada kullanılan veri toplama araçları, verilerin analiz edilmesinde yararlanılan istatistiksel tekniklerle ilgili bilgiler açıklanmıştır.

#### **3.1 Araştırmanın Modeli**

Çalışmada nicel yöntemlerden genel tarama modeli içerisinde yer alan ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. İlişkisel tarama modelinden faydalanarak karşılaştırma çalışması yapılmıştır. Karasar'a (2006) göre tarama modelleri incelenen olgu veya durumu olduğu gibi var olduğu şekliyle tespit etmeye çalışan araştırma modelidir. Bu modelde araştırma grubuna hiçbir müdahalede bulunulmaz.

Tarama modellerinde amaçlar genellikle, soru cümleleriyle ifade edilir. Bunlar; "neden?" sorusu ile genellikle araştırılmaz (Büyüköztürk, 2016). Tarama araştırmalarında genellikle geniş bir kitleden araştırmacı tarafından belirlenen cevap seçenekleri kullanılarak bilgi toplanır (Fraenkel ve Wallen, 2006). Bu yönüyle tarama modeli ekonomik ve pratiktir denebilir.

Araştırmada bu modele uygun olarak hazırlanan anket soruları açık uçlu, şıklı sorulmuş amaçlı örnekleme belirleme yöntemiyle ebeveynler belirlenmiş ve belirlenen ebeveynlerin soruları cevaplamaları istenmiştir.

#### **3.2 Evren ve Örneklem**

Çalışmada; 6 ay - 6 yaş arasında çocuğu olan maksimum örneklem alma yolu ile belirlenen 250 ebeveynle çalışılmıştır. Araştırmada 6-12 ay arasında çocuğu olan 50 ebeveyn, 13-24 ay arasında çocuğu olan 50 ebeveyn, 25-36 ay arasında çocuğu olan 50 ebeveyn, 37-48 ay arasında çocuğu olan 50 ebeveyn, 49-72 ay arasında çocuğu olan 50 ebeveyn çalışma grubunu oluşturmaktadır.

Evreni temsil etme özelliği taşıyan evrenden seçilmiş gruplar örnekleme oluşturmaktadır (Karasar, 2006). Örneklemenin yansızlığı araştırmanın güvenilirliği açısından önemli görülmektedir (Kaptan, 1998).

### **3.3 Veri Toplama Araçları**

Demografik bilgi formu ve araştırmacı tarafından geliştirilen altı ay ile altı yaş arasındaki çocukların oyun profilleri anketi kullanılmıştır.

#### **3.3.1 Çocukların oyun profilleri anketi**

Anket soruları oluşturulmadan önce literatür taraması yapılmıştır. Anket yönteminin hazırlanması ve uygulanması anlamında bilimsel kaynaklardan fayda sağlanmıştır. Araştırmanın amaçları arasında yer alan; çocukların oyun oynama süresi, çocukların oyun objesi/mekânı, ebeveyn oyun algısı, ailedeki etkileşim/alışkanlıklar ve dijital ortamla ilgili yapılan benzer araştırmalar incelenmiştir. İncelenen araştırmalar ışığında belirlenen amaçlara uygun olarak 87 sorudan oluşan madde soru havuzu oluşturulmuştur. Oluşturulan sorular yalın hale getirilmiş ve düzenlenmiştir. Düzenlenen sorular üzerinden aynı amaca hizmet eden sorular birleştirilerek ortak bir soru haline getirilmiş soru sayısı 50'ye indirilmiştir. Oluşturulan sorular çocukların oyun oynama süresi, çocukların oyun objesi/mekânı, ebeveyn oyun algısı, ailedeki etkileşim/alışkanlıklar ve dijital ortam olmak üzere 5 kategoriye bölünmüştür. Sorular açık uçlu, evet/hayır/zaman zaman ve şıklı sorular olmak üzere düzenlenmiştir. Sorularda bulunan şıkların; sorulara paralellik göstermesi ve genelden özele doğru yer alması sağlanmıştır. Sorular ve şıklar çalışma grubunda yer alan küçük yaş (6-12 ay, 13-24 ay) çocuklarına uygunluğu üzerinde durulmuş ve araştırma kapsamında olan 6 ay ile 6 yaş arasında ki her çocuk düşünülerek oluşturulmuştur. Düzenlenen anket çalışması '6-12 ay arasında çocuğu olan 5 ebeveyn (anne-baba), 13-24 ay arasında çocuğu olan 5 ebeveyn (anne-baba), , 25-36 ay arasında çocuğu olan 5 ebeveyn (anne-baba), , 37-48 ay arasında çocuğu olan 5 ebeveyn (anne-baba), , 49-72 ay arasında çocuğu olan 5 ebeveyn (anne-baba), ' olarak belirlenmiş ve pilot uygulama yapılmıştır. Yapılan pilot uygulama sürecinde ebeveynler gözlemlenmiş ve uygulama sonunda sorulara dair düşünceleri, uygulamanın ne kadar sürdüğü not edilmiştir. Pilot uygulama sonrasında işlerliği olan sorular belirlenmiş ve soru sayısı 25 ile sınırlandırılmıştır. 5 uzman görüşü

alınarak sorular üzerinde düzenlemeler yapılmıştır. Toplamda oyun oynama süresi ile ilgili 3 (2 şıklı, 1 açık uçlu) soru, oyun objesi ve mekânı ile ilgili 10 (4 şıklı, 6 açık uçlu) soru, ebeveyn oyun algısı ile ilgili 3 (2 şıklı, 1 açık uçlu) soru, ailedeki etkileşim, alışkanlıklar ve olanaklar ile ilgili 5 (3 şıklı, 2 açık uçlu) soru, dijital ortamla ilgili 4 (şıklı) soru hazırlanmıştır. Demografik sorular hariç toplam 25 soru ile sınırlandırılmıştır.

### **3.4 Ölçme Aracının Uygulanma Aşamaları**

Ölçme aracı 6 ay ile 6 yaş arasındaki çocukları olan ebeveynlere araştırmacı tarafından uygulanmıştır. Uygulama öncesi araştırmanın amaçları açıklanmış gönüllü katılım istenmiştir. Ebeveynlerin anketi doldurmasından sonra 400 adet anket toplanmıştır. Veri toplama sürecinde farklı veri yolları izlenmiştir. 6-48 ay aralığındaki çocukları olan ebeveynler yüz yüze ve online olarak toplanmış, 49-72 ay aralığında çocukları olan ebeveynler anaokullarından toplanmıştır.

Uygulama sürecinde yüz yüze anket uygulama yöntemiyle '150' ebeveyn ve çevrimiçi (online) anket uygulama yöntemi ile '250' ebeveyn olmak üzere veriler toplanmıştır. 6-48 ay aralığındaki çocukları olan ebeveynler yüz yüze ve online olarak uygulanmış, 49-72 ay aralığında çocukları olan ebeveynler yüz yüze uygulanmıştır.

### **3.5 Verilerin Çözümlemesi**

Veriler toplandıktan sonra yapılacak ilk iş toplanan verilerin, soruların yanıtlanması açısından eksik olup olmadığını, yanıtların sorulara uygun olarak verilip verilmediği ve varsa yanıt yazma sürecinin veya yanıtların kodlanma sürecinin toplanan tüm formlar, yapılan tüm görüşmeler için aynı olup olmadığını kontrol etmektir (Cohen ve Manion,1997).

Öncelikli olarak doldurulan anketler incelenerek geçersiz olan (boş bırakılan hep aynı maddeler işaretlenmiş olan vb.) 150 adet anket çıkarılmıştır. Çözümlemesi için belirlenen 250 adet anket verileri kategorize edilmiştir. Elde edilen veriler SPSS 21.0 programına girilmiş sonrasında analizlere geçilmiştir. Demografik değişkenlerin veri sonuçlarına göre gruplandırması yapılmıştır. Demografik özelliklerin betimsel yorumları yapıp frekans ve yüzde dağılımları çıkarılmıştır. Anket maddeleri ile

ilgili olarak verilen yanıtlar kodlanmış frekans ve yüzde dağılımları alınmıştır. SPSS uygulamasında yaş olmaksızın (genel) yapılan analiz grafiđi, yaş dağılımları doğrultusunda yapılan analiz grafiđi ve Ki-Kare testi uygulanmıştır. Ki- Kare testi gözlenen ve beklenen frekansların karşılaştırılmasıdır.



## 4. BULGULAR

### 4.1 Demografik Özellikler

Aşağıda araştırmaya katılan ebeveynlerin demografik bilgileri verilmiştir.

**Çizelge 4.1:** Demografik Özellikler

	<b>Gruplar</b>	<i>f</i>	%
Cinsiyet	Kız	122	48,8
	Erkek	128	51,2
Öğrenim	İlköğretim	29	11,6
	Lise	58	23,2
	Önlisans	56	22,4
	Lisans	79	31,6
	Lisansüstü	28	11,2
	Çocuğun yaşı	6-12 Ay	50
	13-24 Ay	50	20,0
	25-36 Ay	50	20,0
	37-48 Ay	50	20,0
	49-72 Ay	50	20,0
	Toplam	250	100,0

Çizelge 4.1’de görüldüğü üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin sahip olduğu çocukların 122’si (%48,8) kız, 128’i (%51,2) erkektir. Çalışma grubu çocuklarının cinsiyet açısından dengeli dağıldığı görülmektedir. Çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin 29’u (%11,6) ilköğretim, 58’i (%23,2) lise, 56’sı (%22,4) ön lisans, 79’sı (%31,6) lisans, 28’i (%11,2) lisansüstü eğitime sahiptir. Eğitim düzeyi dağılımlarına bakıldığında çalışma grubunu oluşturan ebeveynlerin çoğunlukla yükseköğretim ve üniversite mezunu olduğu görülmektedir. Çalışma grubunu oluşturan çocukların 50’si (%20,0) 6-12 ay, 50’si (%20,0) 13-24 aylık, 50’si (%20,0) 25-36 ay, 50’si (%20,0) 37-48 ay, 50’si (%20,0) 49-72 ay aralığındadır. Çocukların yaş dağılımlarının dengeli olduğu görülmektedir.

## 4.2 Oyun Oynama Süresi

Aşağıda oyun oynama süresi ile ilgili bulgular verilmiştir.

**Çizelge 4.2:** Çalışma Grubundaki Çocukların Oyun Oynama Süresine İlişkin Bulgular

Oyun Oynama Süresi	f	%
Oyun Oynamaz	2	,8
1 Saatten Az	19	7,6
1-2 saat	59	23,6
3-4 Saat	86	34,4
4 Saatten fazla	84	33,6
Toplam	250	100,0

Çizelge 4.2’de görüldüğü üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin çocuklarının 2’si (%0,8) oyun oynamazken, 19’u (%7,6) 1 saatten az, 59’u (%23,6) 1-2 saat, 86’sı (%34,4) 3-4 saat, 84’ü (%33,6) 4 saatten fazla oyun oynamaktadır. Çocukların tamamına yakınının oyun oynadığı bazı çocukların ise günde 4 saatten fazla oyun oynadığı anlaşılmıştır. Çocukların hayatlarında oyunun önemli bir yeri olduğu geçirdikleri süreden anlaşılmıştır.

**Çizelge 4.3:** Çalışma Grubundaki Çocukların Oyun Oynama Sürelerinin Çocukların Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Bulguları

		Oyun Oynamaz	1 Saatten Az	1-2 saat	3-4 Saat	4 Saatten Fazla	Toplam	Ki - Kare Değeri
6-12	n	0	4	13	15	18	50	3,384/,007
Ay	%	0,0%	8,0%	26,0%	30,0%	36,0%	100,0%	
13-24	n	2	6	9	10	23	50	
Ay	%	4,0%	12,0%	18,0%	20,0%	46,0%	100,0%	
25-36	n	0	3	4	24	19	50	
Ay	%	0,0%	6,0%	8,0%	48,0%	38,0%	100,0%	
37-48	n	0	2	14	20	14	50	
Ay	%	0,0%	4,0%	28,0%	40,0%	28,0%	100,0%	
49-72	n	0	4	19	17	10	50	
Ay	%	0,0%	8,0%	38,0%	34,0%	20,0%	100,0%	
Toplam	n	2	19	59	86	84	250	
	%	0,8%	7,6%	23,6%	34,4%	33,6%	100,0%	

Çizelge 4.3'te görüldüğü gibi “çocuğunuzun gün içerisindeki oyun oynama süresi” sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde farklı yaş grubu çocuğa sahip ebeveynlerin dağılımlarında farklılıkların olduğu görülmektedir. Ki- kare değeri incelendiğinde gruplar arasında frekans farklılığı olduğu görülmektedir. Bu farklılıklara bakıldığında 6-12 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla 4 saatten fazla (%36), 13-24 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla 4 saatten fazla (%46), 25-36 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla 3-4 saat (%48), 37-48 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla 3-4 saat (%40), 49-72 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla 1-2 saat (%38) oyun oynadıkları görülmüştür. Çocukların yaşı büyüdükçe oyun saatlerinin azaldığı ebeveynlerin ifadelerinden anlaşılmaktadır.

**Çizelge 4.4:** Çalışma Grubundaki Çocukların En Çok Oynadığı Oyuncaklar Türü/ Ne ile Oynadığına İlişkin Bulgular

En Çok Oynadığı Oyuncaklar	<i>f</i>	%
Manipulatif oyuncaklar	91	36,4
Dramatik oyuncaklar	69	27,6
Harekete Dayalı	50	20,0
Sanat	15	6,0
Dijital	25	10,0
Toplam	250	100,0

Çizelge 4.4'de görüldüğü üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin çocuklarının en çok oynadığı oyuncaklar incelendiğinde en çok oynanan oyuncak 91 (%36,4) manipulatif oyuncaklar, 69 (%27,6) dramatik oyuncaklar, 50 (%20,0) harekete dayalı oyuncaklar, 15 (%6,0) sanat, 25 (%10,0) dijital oyuncaklar şeklinde sıralanmıştır.

**Çizelge 4.5:** Çalışma Grubundaki Çocukların En Çok Oynadığı Oyuncaklar Türü/ Ne ile Oynadığı Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Bulguları

	Dramatik	Manipulatif	Harekete Dayalı	Sanat	Dijital	Toplam	Ki - Kare Değeri Değer/p
6-12 Ay n	15	8	20	3	4	50	37,238/,002
%	30,0%	16,0%	40,0%	6,0%	8,0%	100,0%	
13-24 Ay n	14	25	8	2	1	50	
%	28,0%	50,0%	16,0%	4,0%	2,0%	100,0%	
25-36 Ay n	13	25	7	2	3	50	
%	26,0%	50,0%	14,0%	4,0%	6,0%	100,0%	

**Çizelge 4.5 (devam):** Çalışma Grubundaki Çocukların En Çok Oynadığı Oyuncaklar Türü/ Ne ile Oynadığı Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Bulguları

	Dramatik	Manipulatif	Harekete Dayalı	Sanat	Dijital	Toplam	Ki - Kare Değeri Değer/p
37-48 Ay n	17	15	7	4	7	50	
%	34,0%	30,0%	14,0%	8,0%	14,0%	100,0%	
49-72 Ay n	10	18	8	4	10	50	
%	20,0%	36,0%	16,0%	8,0%	20,0%	100,0%	
Toplam n	69	91	50	15	25	250	
%	27,6%	36,4%	20,0%	6,0%	10,0%	100,0%	

Çizelge 4.5’de görüldüğü gibi “çocuğunuzun gün içerisinde en çok ne ile nasıl oynar” sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde farklı yaş grubu çocuğa sahip ebeveynlerin dağılımlarında farklılıkların olduğu görülmektedir. Ki- kare değeri incelendiğinde gruplar arasında frekans farklılığı olduğu görülmektedir. Bu farklılıklara bakıldığında 6-12 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla harekete dayalı (%40), 13-24 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla manipülatif (%50), 25-36 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla manipülatif (%50), 37-48 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla dramatik (%34), 49-72 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla manipülatif (%36) oyun oynadıkları görülmüştür. Çocukların yaşı büyüdükçe oyun tarzlarının değiştiği ebeveynlerin ifadelerinden anlaşılmaktadır.

**Çizelge 4.6:** Çalışma Grubundaki Çocukların Açık Havada Oyun Oynama Sıklığına İlişkin Bulgular

Açık Havada Oyun Oynama Sıklığı	f	%
Açık Havada Oyun Oynamaz	60	24,0
Her Gün Oynar	40	16,0
Haftada 2/3 Gün Oynar	97	38,8
Haftada 1 Gün Oynar	53	21,2
Toplam	250	100,0

Çizelge 4.6’da görüldüğü üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin çocukları 60’ı (%24,0) açık havada oyun oynamaz, 40’ı (%16,0) her gün oynar, 97’si (%38,8) haftada 2/3 gün, 53’ü (%21,2) haftada 1 gün oyun oynamaktadır. Bu bulgular açık

havada oyun oynama davranışının sınırlı olduğu ve kısa süreli olduğunu göstermektedir. Açık havada oyun oynamaz grubunu ise büyük ölçüde 6-12 aylık grup oluşturmaktadır. Aşağıda açık havada oyun oynamaz grubuna ilişkin olarak Çizelge 4.7’de verilmiştir. Burada dışarda oyun oynamaz grubunda bulunan 60 kişinin 25’ini 6-12 aylık çocukların oluşturduğu görülmektedir.

**Çizelge 4.7:** Çalışma Grubundaki Çocukların Açık Havada Oyun Oynama Sıklığı Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Bulguları

		<b>Açık Havada Oyun Oynamaz</b>	<b>Her Gün Oynar</b>	<b>Haftada 2/3 Gün Oynar</b>	<b>Haftada 1 Gün Oynar</b>	<b>Toplam</b>	<b>Ki - Kare Değeri Değer/p</b>
6-12 Ay	n	25	3	9	13	50	
	%	50,0%	6,0%	18,0%	26,0%	100,0%	
13-24 Ay	n	10	10	23	7	50	
	%	20,0%	20,0%	46,0%	14,0%	100,0%	
25-36 Ay	n	7	14	19	10	50	
	%	14,0%	28,0%	38,0%	20,0%	100,0%	
37-48 Ay	n	7	5	26	12	50	38,432/,000
	%	14,0%	10,0%	52,0%	24,0%	100,0%	
49-72 Ay	n	11	8	20	11	50	
	%	22,0%	16,0%	40,0%	22,0%	100,0%	
Toplam	n	60	40	97	53	250	
	%	24,0%	16,0%	38,8%	21,2%	100,0%	

Çizelge 4.7’de görüldüğü gibi “açık havada oyun oynama sıklığı” sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde farklı yaş grubu çocuğa sahip ebeveynlerin dağılımlarında farklılıkların olduğu görülmektedir. Ki- kare değeri incelendiğinde gruplar arasında frekans farklılığı olduğu görülmektedir. Bu farklılıklara bakıldığında 6-12 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla açık havada oyun oynamadığı, (%50), 13-24 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının Haftada 2/3 Gün (%46), 25-36 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla Haftada 2/3 Gün (%38), 37-48 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla Haftada 2/3 Gün (%52), 49-72 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla Haftada 2/3 Gün (%40) oyun oynadıkları görülmüştür. Çocukların açık havada oyun oynama sıklığının değiştiği görülmektedir. Açık havada her gün oynayan grupların 13 ay ile 48 ay arasındaki grupların çoğunlukta olduğu görülmektedir.

### 4.3 Oyun Objesi Ve Mekânı

Aşağıda çocukların oyun objeleri ve mekanlarına ilişkin bulgular verilmiştir.

**Çizelge 4.8:** Çalışma Grubundaki Çocukların Hangi Mekanlarda Daha Fazla Oyun Oynadığına İlişkin Bulgular

Hangi Mekanlarda Daha Fazla Oyun Oynadığı	<i>f</i>	%
Evde Oynar	164	65,6
Okulda Oynar	26	10,4
Sokakta Oynar	17	6,8
Doğada Oynar	19	7,6
Yapılandırılmış Çocuk Oyun Alanlarında Oynar	24	9,6
Toplam	250	100,0

Çizelge 4.8’de görüldüğü üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin çocuklarının 164’ü (%65,6) evde, 26’sı (%10,4) okulda, 17’si (%6,8) sokakta, 19’u (%7,6) doğada, 24’ü (%9,6) yapılandırılmış çocuk oyun alanlarında oyun oynamaktadır. Bu bulgular yoğunluklu olarak çocukların evde oyun oynadığını bunu okulun izlediğini göstermektedir.

**Çizelge 4.9:** Çalışma Grubundaki Çocukların Hangi Mekanlarda Daha Fazla Oyun Oynadığı Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Bulguları

	Evde Oynar	Okulda Oynar	Sokakta Oynar	Doğada Oynar	Yapılandırılmış Çocuk Oyun Alanlarında Oynar	Toplam	Ki - Kare Değeri Değer/p
6-12 Ay n	41	1	2	0	6	50	
%	82,0%	2,0%	4,0%	0,0%	12,0%	100,0%	
13-24 Ayn	36	1	1	5	7	50	
%	72,0%	2,0%	2,0%	10,0%	14,0%	100,0%	
25-36 Ayn	32	5	4	7	2	50	
%	64,0%	10,0%	8,0%	14,0%	4,0%	100,0%	37,375/,002
37-48 Ayn	31	8	6	1	4	50	
%	62,0%	16,0%	12,0%	2,0%	8,0%	100,0%	
49-72 Ayn	24	11	4	6	5	50	
%	48,0%	22,0%	8,0%	12,0%	10,0%	100,0%	
Toplam n	164	26	17	19	24	250	
%	65,6%	10,4%	6,8%	7,6%	9,6%	100,0%	

Çizelge 4.9’da görüldüğü gibi “hangi mekanlarda daha fazla oyun oynadığı” sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde farklı yaş grubu çocuğa sahip ebeveynlerin dağılımlarında farklılıkların olduğu görülmektedir. Ki- kare değeri incelendiğinde gruplar arasında frekans farklılığı olduğu görülmektedir. Bu farklılıklara bakıldığında

6-12 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla evde oynadığı (%82), 13-24 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının evde (%72), 25-36 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla evde (%64), 37-48 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla evde (%62), 49-72 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla evde (%48) oyun oynadıkları görülmüştür. Çocukların çoğunlukla evde oynadıkları anlaşılmaktadır. Anaokulu çağındaki çocukların bir kısmı ise okulda oyun oynamaktadır. Sokakta ve doğada oyun oynama oranları ise oldukça düşük çıkmıştır. Evde oyun oynama oranlardaki farklılıklar çocukların yaşlarından kaynaklanmaktadır.

**Çizelge 4.10:** Çalışma Grubundaki Çocukların Kimle / Ne İle Oynamaktan Hoşlandığına İlişkin Bulgular

<b>Kimle Ne ile Oynamaktan Hoşlanılır</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Tek Başına	16	6,4
Ebeveynleriyle	136	54,4
Arkadaşlarıyla	63	25,2
Oyuncaklarıyla	35	14,0
Toplam	250	100,0

Çizelge 4.10'da görüldüğü üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin çocukları 16'sı (%6,4) tek başına, 136'sı (%54,4) ebeveynlerle, 63'ü (%25,2) arkadaşlarıyla, 35'i (%14,0) oyuncaklarıyla oyun oynamaktadır. Bu bulgular ebeveynlerin önemli bir kısmının çocukları ile oyun oynadığını göstermektedir.

**Çizelge 4.11:** Çalışma Grubundaki Çocukların Kimle Ne ile Oynamaktan Hoşlandığı Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Bulguları

	<b>Tek Başına</b>	<b>Ebeveynleriyle</b>	<b>Arkadaşlarıyla</b>	<b>Oyuncaklarıyla</b>	<b>Toplam</b>	<b>Ki - Kare Değeri Değer/p</b>
6-12 Ay n	0	43	3	4	50	
%	0,0%	86,0%	6,0%	8,0%	100,0%	
13-24 Ay n	1	30	10	9	50	
%	2,0%	60,0%	20,0%	18,0%	100,0%	
25-36 Ay n	7	29	10	4	50	
%	14,0%	58,0%	20,0%	8,0%	100,0%	
37-48 Ay n	5	13	23	9	50	51,455/000
%	10,0%	26,0%	46,0%	18,0%	100,0%	
49-72 Ay n	3	21	17	9	50	
%	6,0%	42,0%	34,0%	18,0%	100,0%	
Toplam n	16	136	63	35	250	
%	6,4%	54,4%	25,2%	14,0%	100,0%	

Çizelge 4.11’de görüldüğü gibi “çocuğun kimle ne ile oynamaktan hoşlandığı” sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde farklı yaş grubu çocuğa sahip ebeveynlerin dağılımlarında farklılıkların olduğu görülmektedir. Ki- kare değeri incelendiğinde gruplar arasında frekans farklılığı olduğu görülmektedir. Bu farklılıklara bakıldığında 6-12 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla ebeveynleriyle (%86), 13-24 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının ebeveynleriyle (%60), 25-36 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla ebeveynleriyle (%58), 37-48 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla arkadaşlarıyla (%46), 49-72 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla ebeveynleriyle (%42) oyun oynadıkları görülmüştür. Çocukların çoğunlukla ebeveynleri ile oynadıkları ancak 37-48 aylık olan grubun çoğunlukla arkadaşları ile oynamayı tercih ettiği görülmektedir.

Yetişkinler tarafından çocuklara sorulan ‘çocuklar ve yetişkinler ile mi ya da sadece çocuklar ile mi oynamayı tercih edersiniz?’ sorusuna çocukların %74’ünün sadece çocuklar yerine çocuklar ve yetişkinler ile oynamayı tercih ettikleri görülmüştür (Caswell ve Warman, 2014)

**Çizelge 4.12: Çalışma Grubundaki Çocukların Favori Özel Oyunağına İlişkin Bulgular**

<b>Favori Özel Oyunağı</b>	<i>f</i>	%
Yok	88	35,2
Ev Eşyaları	11	4,4
Yapılandırılmış Oyuncaklar	114	45,6
Dolgu Oyuncaklar	29	11,6
Dijital Oyunlar	8	3,2
Toplam	250	100,0

Çizelge 4.12’de görüldüğü üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin çocuklarının favori oyuncakları incelendiğinde En çok tercih edilenin yapılandırılmış oyuncaklar olduğu 114 (%45,6), favori oyunağı olmadığını düşünüp yok diyenler ise 88 (%35,2), dolgu oyuncaklar 29 (%11,6), ev eşyaları 11 (%4,4) en düşük favori oyuncak olarak dijital sayılmıştır 8 (%3,3). araba favori oyuncak olarak belirtmiştir.



**Çizelge 4.13:** Çalışma Grubundaki Çocukların Favori Özel Oyunağı Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Bulguları

	Yok	Ev eşyaları	Yapılandırılmış oyuncaklar	Peluş Oyuncaklar	Dijital Oyunlar	Toplam	Ki - Kare Değeri Değeri/p
6-12 Ay n	16	2	23	7	2	50	11,826/,756
%	32,0%	4,0%	46,0%	14,0%	4,0%	100,0%	
13-24 Ay n	19	2	18	9	2	50	
%	38,0%	4,0%	36,0%	18,0%	4,0%	100,0%	
25-36 Ay n	13	3	26	7	1	50	
%	26,0%	6,0%	52,0%	14,0%	2,0%	100,0%	
37-48 Ay n	23	1	22	3	1	50	
%	46,0%	2,0%	44,0%	6,0%	2,0%	100,0%	
49-72 Ay n	17	3	25	3	2	50	
%	34,0%	6,0%	50,0%	6,0%	4,0%	100,0%	
Toplam n	88	11	114	29	8	250	
%	35,2%	4,4%	45,6%	11,6%	3,2%	100,0%	

Çizelge 4.13’de görüldüğü gibi “çocuğun favori özel oyunağı” sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde farklı yaş grubu çocuğa sahip ebeveynlerin dağılımlarında önemli bir farklılığın olmadığı görülmektedir. Ki- kare değeri incelendiğinde gruplar arasında anlamlı bir farklılık yoktur. Dağılımlara bakıldığında tüm grupların yapılandırılmış oyuncakların çoğunlukla tercih edildiği görülmektedir. Ancak yaş gruplarına göre dağılımlar arasında anlamlı bir farklılık yoktur. Her seçenek gruplar arasında yakın oranlarda tercih edilmiştir.

**Çizelge 4.14:** Çalışma Grubundaki Çocuklara Oyuncak Alınma Sıklığına İlişkin Bulgular

Oyuncak Alınma Sıklığı	f	%
Her Gün	4	1,6
Haftada Bir Kere	28	11,2
Ayda bir kere	164	65,6
İhtiyaç Duyulduğunda	54	21,6
Toplam	250	100,0

Çizelge 4.14’de görüldüğü üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin çocuklarına oyuncak alma sıklığı incelendiğinde 4’ü (%1,6) her gün, 28’i (% 11,2) haftada bir kere, 164’i (%65,6) ayda bir kere, 54’ü (%21,6) ihtiyaç olduğunda, oyuncak aldığını belirtmiştir. Bu bulgulara göre en sık olarak ayda bir çocuklara

oyuncak alınmaktadır. Ayrıca tamamına yakını farklı zaman aralıklarında da olsa çocuklarına oyuncak almaktadırlar.

**Çizelge 4.15:** Çalışma Grubundaki Çocukların Oyuncak Alınma Sıklığı Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Bulguları

		Her Gün	Haftada Bir Kere	Ayda bir kere	İhtiyaç Duyulduğunda	Toplam	Ki - Kare Değeri Değer/p
6-12 Ay	n	0	4	27	19	50	
	%	0,0%	8,0%	54,0%	38,0%	100,0%	
13-24 Ay	n	0	5	28	17	50	
	%	0,0%	10,0%	56,0%	34,0%	100,0%	
25-36 Ay	n	2	8	26	14	50	
	%	4,0%	16,0%	52,0%	28,0%	100,0%	
37-48 Ay	n	1	7	26	16	50	
	%	2,0%	14,0%	52,0%	32,0%	100,0%	
49-72 Ay	n	1	4	24	21	50	7,871/795
	%	2,0%	8,0%	48,0%	42,0%	100,0%	
Toplam	n	4	28	131	87	250	
	%	1,6%	11,2%	52,4%	34,8%	100,0%	

Çizelge 4.15’de görüldüğü gibi “çocuğa oyuncak alınma sıklığı” sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde farklı yaş grubu çocuğa sahip ebeveynlerin dağılımlarında önemli bir farklılığın olmadığı görülmektedir. Ki- kare değeri incelendiğinde gruplar arasında anlamlı bir farklılık yoktur. Dağılımlara bakıldığında tüm grupların ayda bir kez oyuncak aldıkları seçeneğini belirttikleri görülmektedir. Ancak yaş gruplarına göre dağılımlar arasında anlamlı bir farklılık yoktur. Her seçenek gruplar arasında yakın oranlarda tercih edilmiştir.

**Çizelge 4.16:** Çalışma Grubundaki Çocuklara Alınan İlk Oyunağa İlişkin Bulgular

Alınan İlk Oyuncak	f	%
Dolgu oyuncaklar	137	54,8
Yapılandırılmış oyuncaklar	55	22,0
Bebek	18	7,2
Araba	40	16,0
Toplam	250	100,0

Çizelge 4.16’da görüldüğü üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin çocuklarının ilk oyuncuğı incelendiğinde 137’si (% 54,8) dolgu oyuncaklar, 55’i (%22,0) yapılandırılmış oyuncaklar, 18’i (%7,2) bebek ve 40’ı (%16,0) araba tercih edilmiştir.

**Çizelge 4.17:** Çalışma Grubundaki Çocuklara Alınan İlk Oyuncanın Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Bulguları

		Dolgu oyuncaklar	Yapılandırılmış oyuncaklar	Bebek	Araba	Toplam	Ki - Kare Değeri Değer/p
6-12 Ay	n	32	7	3	8	50	14,910/,246
	%	64,0%	14,0%	6,0%	16,0%	100,0%	
13-24 Ay	n	29	14	0	7	50	
	%	58,0%	28,0%	0,0%	14,0%	100,0%	
25-36 Ay	n	27	8	7	8	50	
	%	54,0%	16,0%	14,0%	16,0%	100,0%	
37-48 Ay	n	23	16	3	8	50	
	%	46,0%	32,0%	6,0%	16,0%	100,0%	
49-72 Ay	n	26	10	5	9	50	
	%	52,0%	20,0%	10,0%	18,0%	100,0%	
Toplam	n	137	55	18	40	250	
	%	54,8%	22,0%	7,2%	16,0%	100,0%	

Çizelge 4.17’de görüldüğü gibi “çocuğa alınan ilk oyuncak” sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde farklı yaş grubu çocuğa sahip ebeveynlerin dağılımlarında önemli bir farklılığın olmadığı görülmektedir. Ki- kare değeri incelendiğinde gruplar arasında anlamlı bir farklılık yoktur. Dağılımlara bakıldığında tüm grupların çoğunlukla ve birbirlerine yakın oranda dolgu oyuncaklar seçeneğini belirttikleri görülmektedir. Ancak yaş gruplarına göre dağılımlar arasında anlamlı bir farklılık yoktur. Her seçenek gruplar arasında yakın oranlarda tercih edilmiştir.

**Çizelge 4.18:** Çalışma Grubundaki Çocuklara Alınan İlk Oyuncanın Cinsiyet Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Bulguları

		Dolgu oyuncaklar	Yapılandırılmış oyuncaklar	Bebek	Araba	Toplam	Ki - Kare Değeri Değer/p
Kız	n	65	32	15	10	122	19,698/, 000
	%	53,3%	26,2%	12,3%	8,2%	100,0%	
Erkek	n	72	23	3	30	128	
	%	56,3%	18,0%	2,3%	23,4%	100,0%	
Toplam	n	137	55	18	40	250	
	%	54,8%	22,0%	7,2%	16,0%	100,0%	

Çizelge 4.18’de görüldüğü gibi “çocuğa alınan ilk oyuncak” sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde farklı cinsiyet grubu çocuğuna sahip ebeveynlerin dağılımlarında

gruplar arasında anlamlı bir farklılık olduğu ki kare değerinden anlaşılmaktadır. Farklılıklar incelendiğinde kızlara bebek alınırken (%12) erkeklere araba alınmıştır (%16) diğer gruplardaki dağılımlar ise birbirine yakındır. Dolgu oyuncaklarında kızlara (%53) erkeklere (%56) oranında oyuncak alınmıştır. Oyuncak tercihlerinde ebeveynin cinsiyete göre karar verdiği görülmüştür.

**Çizelge 4.19:** Çalışma Grubundaki Çocuklara Ebeveynlerin Asla Almayı Düşünmedikleri Oyuncaklara İlişkin Bulgular

Ebeveynlerin Asla Alınmasını Düşünmedikleri Oyuncaklar	<i>f</i>	%
Silah	166	66,4
Döneme özgü popüler oyuncaklar	28	11,2
Cinsiyet ayrımı gözetmem	46	18,4
Dijital	10	4,0
Toplam	250	100,0

Çizelge 4.19’da görüldüğü üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin çocuklarına asla almayı düşünmedikleri oyuncaklar incelendiğinde 166’sı (%66,4) silah, 28’i (%11,2) döneme özgü popüler oyuncaklar, 46’sı (%18,4) cinsiyet ayrımı gözetmem, 10’u (%4,0) dijital oyuncaklar olduğu görülmektedir. Bu bulgulara göre çoğunlukla silah ve tehlikeli oyuncaklar alınmamaktadır.

**Çizelge 4.20:** Çalışma Grubundaki Çocuklara Asla Alınmasını Düşünmedikleri Oyuncaklar Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Bulguları

	Cinsiyet ayrımı gözetmem	Silah	Dijital	Döneme özgü popüler oyuncaklar	Tek cinsiyete özgü oyuncaklar	Toplam	Ki - Kare Değeri Değer/p
6-12 Ay n	5	30	4	4	7	50	20,423/,202
%	10,0%	60,0%	8,0%	8,0%	14,0%	100,0%	
13-24 Ay n	7	33	4	2	4	50	
%	14,0%	66,0%	8,0%	4,0%	8,0%	100,0%	
25-36 Ay n	3	36	0	8	3	50	
%	6,0%	72,0%	0,0%	16,0%	6,0%	100,0%	
37-48 Ay n	3	34	2	8	3	50	
%	6,0%	68,0%	4,0%	16,0%	6,0%	100,0%	
49-72 Ay n	8	33	0	6	3	50	
%	16,0%	66,0%	0,0%	12,0%	6,0%	100,0%	
Toplam n	26	166	10	28	20	250	
%	10,4%	66,4%	4,0%	11,2%	8,0%	100,0%	

Çizelge 4.20’de görüldüğü gibi “asla alınmasını düşünmedikleri oyuncaklar” sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde farklı yaş grubu çocuğa sahip ebeveynlerin

dağılımlarında önemli bir farklılığın olmadığı görülmektedir. Ki-kare değeri incelendiğinde gruplar arasında anlamlı bir farklılık yoktur. Dağılımlara bakıldığında tüm grupların çoğunlukla ve birbirlerine yakın oranda silah almayacaklarını ifade etmiştir. Ancak yaş gruplarına göre dağılımlar arasında anlamlı bir farklılık yoktur. Her seçenek gruplar arasında yakın oranlarda tercih edilmiştir.

**Çizelge 4.21:** Çalışma Grubundaki Çocukların Gerçek Fonksiyonu Dışında Kullanarak Oyuncaklaştırdığı Materyallere İlişkin Bulgular

Çocuğun Oyuncaklaştırdığı Materyaller	<i>f</i>	%
Yok	14	5,6
Mutfak gereçleri	135	54,0
Ev eşyaları	32	12,8
Artık materyaller	69	27,6
Toplam	250	100,0

Çizelge 4.21’de görüldüğü üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin çocuklarının oyuncaklaştırdığı materyaller incelendiğinde 135’i (%54,0) mutfak gereçleri, 69’u (%27,6) atık materyaller, 32’si (%12,8) ev eşyalarını oyuncaklaştırdığı görülmektedir.

**Çizelge 4.22:** Çalışma Grubundaki Çocukların Gerçek Fonksiyonu Dışında Kullanarak Oyuncaklaştırdığı Materyallerin Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Bulguları

		Yok	Mutfak gereçleri	Ev eşyaları	Artık materyaller	Toplam	Ki - Kare Değeri Değer/p
6-12 Ay	n	8	24	4	14	50	23,780/,022
	%	16,0%	48,0%	8,0%	28,0%	100,0%	
13-24 Ay	n	2	33	4	11	50	
	%	4,0%	66,0%	8,0%	22,0%	100,0%	
25-36 Ay	n	2	32	7	9	50	
	%	4,0%	64,0%	14,0%	18,0%	100,0%	
37-48 Ay	n	1	23	8	18	50	
	%	2,0%	46,0%	16,0%	36,0%	100,0%	
49-72 Ay	n	1	23	9	17	50	
	%	2,0%	46,0%	18,0%	34,0%	100,0%	
Toplam	n	14	135	32	69	250	
	%	5,6%	54,0%	12,8%	27,6%	100,0%	

Çizelge 4.22’de görüldüğü gibi “çocuğun oyuncaklaştırdığı materyaller” sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde farklı yaş grubu çocuğa sahip ebeveynlerin dağılımlarında Ki-kare değeri incelendiğinde gruplar arasında anlamlı bir farklılık

olduğu görülmüştür. Bu farklılıklara bakıldığında 6-12 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla mutfak gereçleri (%48), 13-24 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının mutfak gereçleri (%66), 25-36 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla mutfak gereçleri (%64), 37-48 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla mutfak gereçleri (%46), 49-72 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla mutfak gereçleriyle (%46) oyun oynadıkları görülmüştür. 49 ay ve üstü grupların önemli oranda atık materyaller ile oynayarak küçük yaş grubundan farklılaştığı görülmektedir.

**Çizelge 4.23:** Çalışma Grubundaki Çocukların Doğal Oyun Materyalleri İle Ne Kadar Oynadığına İlişkin Bulgular

<b>Doğal Oyun Materyalleri İle Ne Kadar Oynar</b>	<i>f</i>	%
Doğal Oyun Materyalleriyle Oynamaz	66	26,4
30 dakikadan az	33	13,2
30-60 dakika	17	6,8
1 saat üzeri	134	53,6
Toplam	250	100,0

Çizelge 4.23’de görüldüğü üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin çocuklarının doğal oyun materyalleri ile ne kadar oynadığı incelendiğinde 134’ü (%48,8) 1 saat, 66’sı (%26,4) hiç oynamadığı, 33’ü (%13,2) 30 dakika, 17’si (%6,8) 30 dakika-1 saat arası oynadığı belirtilmiştir. Diğerleri ise değişik dağılımlar göstermektedir. Bu bulgulara göre çoğunlukla doğal oyun materyalleri ile 1 saat üzeri oynamaktadırlar.

**Çizelge 4.24:** Çalışma Grubundaki Çocukların Doğal Oyun Materyalleri İle Oynama Süresi Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Bulguları

		<b>Doğal Oyun Materyalleriyle Oynamaz</b>	<b>30 dakikadan az</b>	<b>30 -60 dakika</b>	<b>1 saat üzeri</b>	<b>Toplam</b>	<b>Ki - Kare Değeri Değer/p</b>
6-12 Ay	n	28	8	2	12	50	
	%	56,0%	16,0%	4,0%	24,0%	100,0%	
13-24 Ay	n	11	4	0	35	50	
	%	22,0%	8,0%	0,0%	70,0%	100,0%	
25-36 Ay	n	6	9	4	31	50	
	%	12,0%	18,0%	8,0%	62,0%	100,0%	
37-48 Ay	n	9	5	6	30	50	
	%	18,0%	10,0%	12,0%	60,0%	100,0%	
49-72 Ay	n	12	7	5	26	50	5043,509/000
	%	24,0%	14,0%	10,0%	52,0%	100,0%	
Toplam	n	66	33	17	134	250	
	%	26,4%	13,2%	6,8%	53,6%	100,0%	

Çizelge 4.24’de görüldüğü gibi “çocuğun doğal oyun materyalleri ile oynama süresi” sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde farklı yaş grubu çocuğa sahip ebeveynlerin dağılımlarında Ki-kare değeri incelendiğinde gruplar arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Bu farklılıklara bakıldığında 6-12 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla oynamadığı (%56), 13-24 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla 1 saat üzeri oynadığı (%70), 25-36 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla 1 saat üzeri oynadığı (%62), 37-48 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla 1 saat üzeri oynadığı (%60), 49-72 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla 1 saat üzeri oynadığı (%52) oyun oynadıkları görülmüştür. Bu bulgulara göre yaş ilerledikçe doğal oyun materyalleri ile oynama süresi artmaktadır.

**Çizelge 4.25:** Çalışma Grubundaki Ebeveynlerin Çocukları ile Oyuncak Tasarlama Durumuna İlişkin Bulgular

Oyuncak Tasarlama Durumu	<i>f</i>	%
Evet	129	51,6
Hayır	121	48,4
Toplam	250	100,0

Çizelge 4.25’de görüldüğü üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin çocukları ile oyuncak tasarlama durumu incelendiğinde 129’u (%51,6) oyuncak tasarladıklarını, 121’i (%48,4) oyuncak tasarlamadıklarını belirtmiştir.

**Çizelge 4.26:** Çalışma Grubundaki Ebeveynlerin Çocukları İle Oyuncak Tasarlama Durumu Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Bulguları

		Evet	Hayır	Toplam	Ki - Kare Değeri Değer/p
6-12 Ay	n	19	31	50	6,791/,147
	%	38,0%	62,0%	100,0%	
13-24 Ay	n	26	24	50	
	%	52,0%	48,0%	100,0%	
25-36 Ay	n	26	24	50	
	%	52,0%	48,0%	100,0%	
37-48 Ay	n	32	18	50	
	%	64,0%	36,0%	100,0%	
49-72 Ay	n	26	24	50	
	%	52,0%	48,0%	100,0%	
Toplam	n	129	121	250	
	%	51,6%	48,4%	100,0%	

Çizelge 4.26’da görüldüğü gibi “oyuncak tasarlama durumu” sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde farklı yaş grubu çocuğa sahip ebeveynlerin dağılımlarında önemli bir farklılığın olmadığı görülmektedir. Ki-kare değeri incelendiğinde gruplar arasında anlamlı bir farklılık yoktur. Dağılımlara bakıldığında tüm grupların çoğunlukla ve birbirlerine yakın oranda evet veya hayır seçeneğini işaretlemişlerdir. 6-12 aylık çocuklara sahip ebeveynler çoğunlukla hayır seçeneğini belirttikleri dikkat çekmektedir.

**Çizelge 4.27:** Çalışma Grubundaki Ebeveynlerin Çocukları İle Tasarladıkları Oyuncaklara İlişkin Bulgular

Ebeveynlerin Tasarladıkları Oyuncaklar	<i>f</i>	%
Materyali Belirtilmemiş	3	1,2
Ahşap Kullanarak	3	1,2
Kumaş Kullanarak	20	8,0
Kutu Kullanarak	103	41,2
Toplam	250	100,0

Çizelge 4.27’de görüldüğü üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin çocuklarının oyuncak tasarlama durumu incelendiğinde 129’u (%51,6) farklı nesnelere oyuncak tasarlamaktadır. Çoğunluğun oyuncak tasarladığı görülmektedir. Tasarlanan oyuncaklar arasında 103’ü ((%41,2) kutu kullanarak, 20’si (%8,0) kumaş kullanarak tasarladıklarını belirtirken üçer kişi de materyali belirtilmemiş oyuncak ile ahşap kullanarak oyuncak tasarladığı belirtmiştir.

**Çizelge 4.28:** Hangi Oyuncakların Tasarlandığına İlişkin Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Bulguları

	Hayvan figürleri	Ahşap Kullanarak	Kumaş Kullanarak	Kutu Kullanarak	Tasarlamayan Ebeveynler	Toplam	Ki - Kare Değeri Değer/p
6-12 Ay n	0	2	4	8	36	50	31,231/,013
%	0,0%	4,0%	8,0%	16,0%	72,0%	100,0%	
13-24 Ay n	0	0	2	25	23	50	
%	0,0%	0,0%	4,0%	50,0%	46,0%	100,0%	
25-36 Ay n	2	1	4	23	20	50	
%	4,0%	2,0%	8,0%	46,0%	40,0%	100,0%	
37-48 Ay n	0	0	5	27	18	50	
%	0,0%	0,0%	10,0%	54,0%	36,0%	100,0%	
49-72 Ay n	1	0	5	20	24	50	
%	2,0%	0,0%	10,0%	40,0%	48,0%	100,0%	
Toplam n	3	3	20	103	121	250	
%	1,2%	1,2%	8,0%	41,2%	48,4%	100,0%	



Çizelge 4.28’de görüldüğü gibi “çocuğun hangi oyuncakların tasarlandığı” sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde farklı yaş grubu çocuğa sahip ebeveynlerin dağılımlarında Ki-kare değeri incelendiğinde gruplar arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Bu farklılıklara bakıldığında 6-12 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla oyuncak tasarlamadıklarını, (%70), 13-24 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla kutu tasarladıklarını (%50), 25-36 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla kutu tasarladıklarını (%46), 37-48 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla kutu tasarladıklarını (%54), 49-72 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarının çoğunlukla oyuncak tasarlamadıkları (%48) belirlenmiştir. Bu bulgulara göre yaş ilerledikçe oyuncak tasarlama durumu farklılaşmaktadır.

**Çizelge 4.29:** Çalışma Grubundaki Çocukların Eve Misafir Geldiği Zaman Yaptıklarına İlişkin Bulgular

Çocuğun Eve Misafir Geldiği Zaman Yaptığı	<i>f</i>	%
Oyun Oynar (Kendisi/Misafir)	226	90,4
Tabletle Vakit Geçirir (Bireysel)	24	9,6
Toplam	250	100,0

Çizelge 4.29’da görüldüğü üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin çocuklarının eve misafir geldiği zaman yaptıkları incelendiğinde 226’sı (%90,4) oyun oynadığı, 24’ü (%9,6) tabletle oyun oynadığı belirtilmiştir. Bu bulgulara göre çocukların çoğunlukla oyun oynayarak meşgul olduğu görülmektedir.

**Çizelge 4.30:** Çalışma Grubundaki Çocukların Eve Misafir Geldiği Zaman Yaptıklarına İlişkin Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Bulguları

		Oyun Oynar	Tabletle Vakit Geçirir	Toplam	Ki - Kare Değeri Değer/p
6-12 Ay	n	46	4	50	4,333/,363
	%	92,0%	8,0%	100,0%	
13-24 Ay	n	48	2	50	
	%	96,0%	4,0%	100,0%	
25-36 Ay	n	46	4	50	
	%	92,0%	8,0%	100,0%	
37-48 Ay	n	43	7	50	
	%	86,0%	14,0%	100,0%	
49-72 Ay	n	43	7	50	
	%	86,0%	14,0%	100,0%	
Toplam	n	226	24	250	
	%	90,4%	9,6%	100,0%	

Çizelge 4.30’da görüldüğü gibi “çocuğunuz eve misafir geldiği zaman ne yapar?” sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde farklı yaş grubu çocuğa sahip ebeveynlerin dağılımlarında önemli bir farklılığın olmadığı görülmektedir. Ki-kare değeri incelendiğinde gruplar arasında anlamlı bir farklılık yoktur. Dağılımlara bakıldığında tüm grupların çoğunlukla ve birbirlerine yakın oranda cevapla verildiği görülmüştür.

#### 4.4 Ebeveyn Oyun Algısı

Aşağıda ebeveynlerin oyun algılarına ilişkin bulgular verilmiştir.

**Çizelge 4.31:** Çalışma Grubundaki Ebeveynin Oyun Dendiğinde Aklına Gelenlere İlişkin Bulgular

Oyun dendiğinde akla gelenler	<i>f</i>	%
Duygu (Mutluluk gibi)	156	62,4
Nesne ( Top gibi)	31	12,4
Eylem ( Atlamak gibi)	63	25,2
Toplam	250	100,0

Çizelge 4.31’de görüldüğü üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin Oyun dendiğinde aklına gelenler incelendiğinde 156’sı (%62,4) duygu, 31’i (%12,4) nesne 63’ü (%25,2) eylem içerikleri gelmektedir.

**Çizelge 4.32:** Çalışma Grubundaki Ebeveynin Oyun Dendiğinde Aklına Gelenlerin Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Bulguları

		Duygu	Nesne	Eylem	Toplam	Ki - Kare Değeri Değer/p
6-12 Ay	n	33	6	11	50	17,090/,029
	%	66,0%	12,0%	22,0%	100,0%	
13-24 Ay	n	31	6	13	50	
	%	62,0%	12,0%	26,0%	100,0%	
25-36 Ay	n	22	11	17	50	
	%	44,0%	22,0%	34,0%	100,0%	
37-48 Ay	n	38	0	12	50	
	%	76,0%	0,0%	24,0%	100,0%	
49-72 Ay	n	32	8	10	50	
	%	64,0%	16,0%	20,0%	100,0%	
Toplam	n	156	31	63	250	
	%	62,4%	12,4%	25,2%	100,0%	

Çizelge 4.32’de görüldüğü gibi “ebeveynin oyun dendiğinde aklına gelenler” sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde farklı yaş grubu çocuğa sahip ebeveynlerin

dağılımlarında Ki-kare değeri incelendiğinde gruplar arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Bu farklılıklara bakıldığında 6-12 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çoğunlukla duygu (%66), 13-24 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin duygu (%62), 25-36 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin duygu (%44), 37-48 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin duygu (%76), 49-72 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin duygu (%64) belirtmişlerdir. Sadece 25-36 ay grubu eylem içerikli olarak da düşüncelerini belirtmişlerdir (%34).

**Çizelge 4.33:** Çalışma Grubundaki Ebeveynlerin Çocuğun Kaç Yaşına Kadar Oyun Oynamasına İlişkin Düşüncelerine İlişkin Bulgular

Kaç Yaşına Kadar Oyun Oynaması Gerektiği	<i>f</i>	%
Oyunun Yaşı Yoktur	145	58,0
İlkokul Dönemine Kadar	48	19,2
Ortaokul Dönemine Kadar	35	14,0
Lise Dönemine Kadar	22	8,8
Toplam	250	100,0

Çizelge 4.33’de görüldüğü üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin çocuğun kaç yaşına kadar oyun oynamasına ilişkin düşünceleri incelendiğinde 145’i (%58,4) oyunun yaşı yoktur, 48’i (%19,2) ilkokul, 35’i (%14,0) ortaokul, 22’si (%8,8) liseye kadar oyun oynaması gerektiğini belirtmiştir.

**Çizelge 4.34:** Çalışma Grubundaki Ebeveynlerin Çocuğun Kaç Yaşına Kadar Oyun Oynamasına İlişkin Düşüncelerinin Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Bulguları

		Oyunun Yaşı Yoktur	İlkokul dönemine kadar	Ortaokul Dönemine Kadar	Lise Dönemine Kadar	Toplam	Ki - Kare Değeri Değer/p
6-12 Ay	n	33	4	9	4	50	
	%	66,0%	8,0%	18,0%	8,0%	100,0%	
13-24 Ay	n	34	9	4	3	50	
	%	68,0%	18,0%	8,0%	6,0%	100,0%	
25-36 Ay	n	25	11	10	4	50	
	%	50,0%	22,0%	20,0%	8,0%	100,0%	
37-48 Ay	n	27	11	5	7	50	
	%	54,0%	22,0%	10,0%	14,0%	100,0%	
49-72 Ay	n	26	13	7	4	50	13,136/,359
	%	52,0%	26,0%	14,0%	8,0%	100,0%	
Toplam	n	145	48	35	22	250	
	%	58,0%	19,2%	14,0%	8,8%	100,0%	

Çizelge 4.34’de görüldüğü gibi “çocuğun kaç yaşına kadar oyun oynaması gerektiği” sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde farklı yaş grubu çocuğa sahip ebeveynlerin dağılımlarında önemli bir farklılığın olmadığı görülmektedir. Ki-kare değeri incelendiğinde gruplar arasında anlamlı bir farklılık yoktur. Dağılımlara bakıldığında tüm grupların çoğunlukla ve birbirlerine yakın oranda yanıtlar verildiği görülmüştür.

**Çizelge 4.35:** Çalışma Grubundaki Ebeveynlerin Çocuğun Yaşına Göre Keyif Aldığı Oyunlar Hakkında Bilgi Sahibi Olma Durumuna İlişkin Bulgular

Çocuğun Yaşına Göre Keyif Aldığı Oyunlar Hakkında Bilgi Sahibi Olma Durumu	<i>f</i>	%
Kendimi Yeterli Hissediyorum	168	67,2
Daha Fazla Bilgiye İhtiyacım Var	9	3,6
Bazen Destek İhtiyacı Duyarım	73	29,2
Toplam	250	100,0

Çizelge 4.35’de görüldüğü üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin çocuklarının oyundan keyif almalarına ilişkin bilgi sahibi olmaları hakkındaki düşünceleri incelendiğinde 168’i (%67,2) evet, 9’u (% 3,6) hayır, 73’ü (%29,2) zaman zaman/kısmen bilgi sahibi olduğunu belirtmiştir. Çoğunluk ebeveynin bilgi sahibi olduklarını düşündükleri anlaşılmaktadır.

**Çizelge 4.36:** Çalışma Grubundaki Ebeveynlerin Çocuğun Yaşına Göre Keyif Aldığı Oyunlar Hakkında Bilgi Sahibi Olma Durumunun Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Bulguları

		Kendimi Yeterli Hissediyorum	Daha Fazla Bilgiye İhtiyacım Var	Bazen Destek İhtiyacı Duyarım	Toplam	Ki - Kare Değeri Değer/p
6-12 Ay	n	28	0	22	50	
	%	56,0%	0,0%	44,0%	100,0%	
13-24 Ay	n	31	3	16	50	
	%	62,0%	6,0%	32,0%	100,0%	
25-36 Ay	n	41	1	8	50	
	%	82,0%	2,0%	16,0%	100,0%	
37-48 Ay	n	32	4	14	50	16,080/,041
	%	64,0%	8,0%	28,0%	100,0%	
49-72 Ay	n	36	1	13	50	
	%	72,0%	2,0%	26,0%	100,0%	
Toplam	n	168	9	73	250	
	%	67,2%	3,6%	29,2%	100,0%	

Çizelge 4.36’da görüldüğü gibi “çocuğun yaşına göre keyif aldığı oyunlar” sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde farklı yaş grubu çocuğa sahip ebeveynlerin dağılımlarında Ki-kare değeri incelendiğinde gruplar arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Bu farklılıklara bakıldığında 6-12 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocukları çoğunlukla evet (%56), 13-24 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocukları evet (%62), 25-36 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocukları evet (%82), 37-48 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocukları evet (%64), 49-72 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocukları evet (%72) belirtmişlerdir.

#### 4.5 Ailedeki Etkileşim, Alışkanlıklar ve Olanaklar

Aşağıda ailedeki etkileşim, alışkanlıklar ve olanaklara ilişkin bulgular verilmiştir.

**Çizelge 4.37:** Çalışma Grubundaki Çocukların Oyun Odası Olma Durumuna İlişkin Bulgular

Oyun Odası Olma Durumu	<i>f</i>	%
Evet	143	57,2
Hayır	76	30,4
Zaman Zaman/Kısmen	31	12,4
Toplam	250	100,0

Çizelge 4.37’de görüldüğü üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin 143’ü (%57,2) oyun odası olduğunu, 76’sı (%30,4) olmadığını, 31’i (%12,4) zaman zaman oyun odası ayırdığını belirtmiştir. Bu bulgular çocukların çoğunlukla oyun odaları olduğunu göstermektedir.

**Çizelge 4.38:** Çalışma Grubundaki Çocukların Oyun Odası Olma Durumu Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Bulguları

		Evet	Hayır	Zaman Zaman/Kısmen	Toplam	Ki - Kare Değeri Değer/p
6-12 Ay	n	19	21	10	50	
	%	38,0%	42,0%	20,0%	100,0%	
13-24 Ay	n	30	11	9	50	
	%	60,0%	22,0%	18,0%	100,0%	
25-36 Ay	n	32	12	6	50	
	%	64,0%	24,0%	12,0%	100,0%	15,334/,053
37-48 Ay	n	30	17	3	50	
	%	60,0%	34,0%	6,0%	100,0%	
49-72 Ay	n	32	15	3	50	
	%	64,0%	30,0%	6,0%	100,0%	
Toplam	n	143	76	31	250	
	%	57,2%	30,4%	12,4%	100,0%	

Çizelge 4.38’de görüldüğü gibi “çocuğun oyun odası olma durumu” sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde farklı yaş grubu çocuğa sahip ebeveynlerin dağılımlarında önemli bir farklılığın olmadığı görülmektedir. Ki-kare değeri incelendiğinde gruplar arasında anlamlı bir farklılık yoktur. Dağılımlara bakıldığında tüm grupların çoğunlukla ve birbirlerine yakın oranda yanıtlar verildiği görülmüştür.

**Çizelge 4.39:** Çalışma Grubundaki Çocukların Oyun Oynamadığı Zaman Yaptığı Faaliyetlere İlişkin Bulgular

Oyun Oynamadığı Zaman Yaptıkları	f	%
Uyur-Yemek Yer	55	22,0
Ailesiyle Zaman Geçirir	60	24,0
Tablet Telefonla Zaman Geçirir	26	10,4
TV İzler	100	40,0
Sanatsal Faaliyet Yapar	9	3,6
Toplam	250	100,0

Çizelge 4.39’da görüldüğü üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin çocuğun oyun oynamadığı zaman yaptıkları incelendiğinde 100’ü (%40,0) televizyon izlediğini, 60’ı (%24,0) ailesi ile vakit geçirdiğini, 55’i (%22,0) uyuduğunu veya yemek yediğini, 26’sı (%10,4) Tablet telefonla zaman geçirdiği, 9’u (%3,6) Sanatsal faaliyet yaptığını belirtmiştir.

**Çizelge 4.40:** Çalışma Grubundaki Çocukların Oyun Oynamadığı Zaman Yaptığı Faaliyetlerin Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Bulguları

		Uyur-Yemek Yer	Ailesiyle zaman geçirir	Tablet telefonla zaman geçirir	TV izler	Sanatsal faaliyet yapar	Toplam	Ki - Kare Değeri Değer/p
6-12 Ay	n	31	13	2	4	0	50	
	%	62,0%	26,0%	4,0%	8,0%	0,0%	100,0%	
13-24 Ay	n	15	21	1	12	1	50	
	%	30,0%	42,0%	2,0%	24,0%	2,0%	100,0%	
25-36 Ay	n	4	17	9	20	0	50	
	%	8,0%	34,0%	18,0%	40,0%	0,0%	100,0%	
37-48 Ay	n	4	3	5	33	5	50	126,352/000
	%	8,0%	6,0%	10,0%	56,0%	10,0%	100,0%	
49-72 Ay	n	1	6	9	31	3	50	
	%	2,0%	12,0%	18,0%	52,0%	6,0%	100,0%	
Toplam	n	55	60	26	100	9	250	
	%	22,0%	24,0%	10,4%	40,0%	3,6%	100,0%	

Çizelge 4.40’da görüldüğü gibi “çocuğun oyun oynamadığı zaman yaptığı faaliyetler” sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde farklı yaş grubu çocuğa sahip

ebeveynlerin dağılımlarında Ki-kare değeri incelendiğinde gruplar arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Bu farklılıklara bakıldığında 6-12 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocukları çoğunlukla uyur yemek yer (%62), 13-24 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocukları ailesiyle zaman geçirir (%42), 25-36 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin tv izler (%40), 37-48 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocukları tv izler (%66), 49-72 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocukları tv izler (%40) belirtmişlerdir. Bu bulgulara göre küçük yaş grubunun uyur yemek yer seçeneğine karşın büyük yaş gruplar tv izler seçeneğini aktarmışlardır.

**Çizelge 4.41:** Çalışma Grubundaki Ebeveynlerin Evde Çocuklarıyla Oynarken Yaşadığı Sıkıntılara İlişkin Bulgular

<b>Ebeveynlerin Evde Çocuklarıyla Oyun Oynarken Yaşadığı Sıkıntılar</b>	<i>f</i>	%
Yok	94	37,6
Geçimsizlik	87	34,8
Oyunu başlatamama	39	15,6
Ebeveynin Zaman Bulamaması	30	12,0
Toplam	250	100,0

Çizelge 4.41’de görüldüğü üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin çocuğuyla oynarken yaşadığı sıkıntılar incelendiğinde 94’ü (%37,06) sıkıntısı olmadığı, 87’si (%34,8) geçimsizlik, 39’u (%15,6) oyunu başlatamama, 30’u (%12,0) zaman bulamama seçenekleri aktarılmıştır.

**Çizelge 4.42:** Çalışma Grubundaki Ebeveynlerin Evde Çocuklarıyla Oynarken Yaşadığı Sıkıntılar Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Bulguları

		<b>Yok</b>	<b>Geçimsizlik</b>	<b>Oyunu başlatamama</b>	<b>Ebeveynin Zaman Bulamaması</b>	<b>Toplam</b>	<b>Ki - Kare Değeri Değer/p</b>
6-12 Ay	n	16	21	3	10	50	30,123/,003
	%	32,0%	42,0%	6,0%	20,0%	100,0%	
13-24 Ay	n	24	12	11	3	50	
	%	48,0%	24,0%	22,0%	6,0%	100,0%	
25-36 Ay	n	11	17	12	10	50	
	%	22,0%	34,0%	24,0%	20,0%	100,0%	
37-48 Ay	n	17	23	5	5	50	
	%	34,0%	46,0%	10,0%	10,0%	100,0%	
49-72 Ay	n	26	14	8	2	50	
	%	52,0%	28,0%	16,0%	4,0%	100,0%	
Toplam	n	94	87	39	30	250	
	%	37,6%	34,8%	15,6%	12,0%	100,0%	

Çizelge 4.42’de görüldüğü gibi “ebeveynlerin evde çocuklarıyla oynarken Yaşadığı Sıkıntılar” sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde farklı yaş grubu çocuğa sahip ebeveynlerin dağılımlarında Ki-kare değeri incelendiğinde gruplar arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Bu farklılıklara bakıldığında 6-12 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocukları çoğunlukla yok (%32), 13-24 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocukları yok (%48), 25-36 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin geçimsizlik (%34), 37-48 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocukları geçimsizlik (%46), 49-72 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocukları yok (%52) belirtmişlerdir. Bu bulgulara göre 25-64 ay arasındaki çocukların en önemli sıkıntısının geçimsizlik olduğu anlaşılmıştır.

**Çizelge 4.43:** Çalışma Grubundaki Ebeveynlerin Evden Dışarı Çıktığında Çocuğu İçin Oyuncak Alma Durumuna İlişkin Bulgular

<b>Evden Dışarı Çıktığında Oyuncak Alma Durumu</b>	<i>f</i>	%
Evet Alırım	131	52,4
Hayır Almam	36	14,4
Bazen Alırım	83	33,2
Toplam	250	100,0

Çizelge 4.43’de görüldüğü üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin evden dışarı çıktığında çocuğu için oyuncak alma durumu incelendiğinde 131’i (%52,4) evet, 36’sı (%14,4) hayır, 83’ü (%33,2) zaman zaman dışarıdan oyuncak aldığını belirtmiştir.

**Çizelge 4.44:** Çalışma Grubundaki Ebeveynlerin Evden Dışarı Çıktığında Çocuğu İçin Oyuncak Alma Durumunun Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Bulguları

		<b>Evet Alırım</b>	<b>Hayır Almam</b>	<b>Bazen Alırım</b>	<b>Toplam</b>	<b>Ki - Kare Değeri Değer/p</b>
6-12 Ay	n	39	3	8	50	
	%	78,0%	6,0%	16,0%	100,0%	
13-24 Ay	n	27	7	16	50	
	%	54,0%	14,0%	32,0%	100,0%	
25-36 Ay	n	26	9	15	50	
	%	52,0%	18,0%	30,0%	100,0%	
37-48 Ay	n	17	9	24	50	22,254/,004
	%	34,0%	18,0%	48,0%	100,0%	
49-72 Ay	n	22	8	20	50	
	%	44,0%	16,0%	40,0%	100,0%	
Toplam	n	131	36	83	250	
	%	52,4%	14,4%	33,2%	100,0%	



Çizelge 4.44’de görüldüğü gibi “ebeveynin evden dışarı çıktığında çocuğu için oyuncak alma durumu” sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde farklı yaş grubu çocuğa sahip ebeveynlerin dağılımlarında Ki-kare değeri incelendiğinde gruplar arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Bu farklılıklara bakıldığında 6-12 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarına çoğunlukla oyuncak aldıkları (%78), 13-24 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarına oyuncak aldıkları (%54), 25-36 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarına oyuncak aldıkları (%52), 37-48 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarına zaman zaman (%48), 49-72 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocuklarına oyuncak aldıkları (%44) belirtmişlerdir. Bu bulgulara göre ebeveynin 25-64 ay arasındaki çocuklarına oyuncak aldıkları görülmüştür.

**Çizelge 4.45:** Çalışma Grubundaki Ebeveynlerin Seyahate Giderken Çocuğun Çantasına Kitap/Oyuncak Koyma Durumuna İlişkin Bulgular

Çocuğun Çantasına Kitap/Oyuncak Koyma Durumu	f	%
Evet	221	88,4
Hayır	12	4,8
Zaman Zaman/Kısmen	17	6,8
Toplam	250	100,0

Çizelge 4.45’de görüldüğü üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin seyahate giderken çocuğun çantasına kitap oyuncak koyma durumu incelendiğinde 221’i (% 88,4) evet, 12’si (%4,8) hayır, 17’si (%6,8) zaman zaman yanlarına kitap veya oyuncak aldığını belirtmiştir.

**Çizelge 4.46:** Çalışma Grubundaki Ebeveynlerin Seyahate Giderken Çocuğun Çantasına Kitap/Oyuncak Koyma Durumu Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Bulguları

		Evet	Hayır	Zaman Zaman/Kısmen	Toplam	Ki - Kare Değeri Değer/p
6-12 Ay	n	49	0	1	50	11,127/,195
	%	98,0%	0,0%	2,0%	100,0%	
13-24 Ay	n	46	3	1	50	
	%	92,0%	6,0%	2,0%	100,0%	
25-36 Ay	n	44	2	4	50	
	%	88,0%	4,0%	8,0%	100,0%	
37-48 Ay	n	41	3	6	50	
	%	82,0%	6,0%	12,0%	100,0%	
49-72 Ay	n	41	4	5	50	
	%	82,0%	8,0%	10,0%	100,0%	
Toplam	n	221	12	17	250	
	%	88,4%	4,8%	6,8%	100,0%	

Çizelge 4.46’da görüldüğü gibi “ebeveynin seyahate giderken çocuğun çantasına kitap oyuncak koyma durumu ” sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde farklı yaş grubu çocuğa sahip ebeveynlerin dağılımlarında önemli bir farklılığın olmadığı görülmektedir. Ki-kare değeri incelendiğinde gruplar arasında anlamlı bir farklılık yoktur. Dağılımlara bakıldığında tüm grupların çoğunlukla ve birbirlerine yakın oranda yanıtlar verdiği görülmüştür.

#### 4.6 Dijital Ortam

Aşağıda dijital ortama ilişkin bulgular verilmiştir.

**Çizelge 4.47:** Çalışma Grubundaki Çocukların Kaç Yaşında Dijital Ortamda Video İzlemeye Başladığına İlişkin Bulgular

Dijital Ortamda Video İzleme Durumu	<i>f</i>	%
İzlemez	41	16,4
6-12 Ay	71	28,4
13-24 Ay	91	36,4
25-36 Ay	39	15,6
49-72 Ay	8	3,2
Toplam	250	100,0

Çizelge 4.47’de görüldüğü üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin çocuğun kaç yaşında dijital ortamda video izlemeye başladığı incelendiğinde 41’i (%16,4) dijital ortamda video izlemez, 71’i (%28,4) 6-12 ay, 91’i (%36,4) 13-24 ay, 39’u (%15,6) 25-36 ay, 5’i (%2,0) 37-48, 3’ü (%1,2) 64-72 yaşında çizgi film izlemeye başladığını belirtmiştir.

**Çizelge 4.48:** Çalışma Grubundaki Çocukların Video İzlemeyenlerin Dağılımlarına İlişkin Bulgular

	6-12 Ay	13-24 Ay	25-36 Ay	49-72 Ay	49-72 Ay	Toplam
İzlemez	n	23	10	2	3	41
	%	46,0%	20,0%	4,0%	6,0%	100,0%

Çizelge 4.48’de görüldüğü gibi “Video İzlemeyenlerin Dağılımlarına İlişkin Bulgular” incelendiğinde 6-12 aylık çocukların 23’ü (%46), 13-24 aylık çocukların 10’u (%20), 25-36 aylık çocukların 2’si (%4), 37-48 aylık çocukların 3’ü (%6), 49-72 aylık çocukların 3’ü (%6) video izlemedikleri belirtilmiştir.

**Çizelge 4.49:** Çalışma Grubundaki Çocukların Kaç Yaşında Dijital Ortamda Oyun Oynamaya Başladığına İlişkin Bulgular

<b>Çocukların Kaç Yaşında Dijital Ortamda Oyun Oynamaya Başladığı</b>	<i>f</i>	%
Oynamaz	133	53,2
6-12 Ay	14	5,6
13-24 Ay	29	11,6
25-36 Ay	53	21,2
49-72 Ay	21	8,4
Toplam	250	100,0

Çizelge 4.49’da görüldüğü üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin çocuğun kaç yaşında dijital ortamda oyun oynamaya başladığı incelendiğinde 133’ü (% 53,2) dijital ortamda oyun oynamaz, 14’ü (%5,6) 6-12 ay, 29’u (%11,6) 13-24 ay, 53’ü (%21,2) 25-36 ay, 21’i (%8,4) 49-72 ay aralığında oynamaya başladığını belirtmiştir.

**Çizelge 4.50:** Çalışma Grubundaki Çocukların Dijital Ortamda Oyun Oynamadığına İlişkin Bulgular

		<b>6-12</b>	<b>13-24</b>	<b>25-36</b>	<b>49-72</b>	<b>49-72</b>	<b>Toplam</b>
		<b>Ay</b>	<b>Ay</b>	<b>Ay</b>	<b>Ay</b>	<b>Ay</b>	
Oynamaz	n	42	44	29	11	7	50
	%	84,0%	88,0%	58,0%	22,0%	14,0%	100,0%

Çizelge 4.50’de görüldüğü gibi “Çocukların Dijital Ortamda Oyun Oynamadığına İlişkin Bulgular” incelendiğinde 6-12 aylık çocukların 42 (%84), 13-24 aylık çocukların 44’ü (%88), 25-36 aylık çocukların 29’u (%58), 37-48 aylık çocukların 11’i (%22), 49-72 aylık çocukların 7’si (%36) dijital ortamda oyun oynamadıkları belirtilmiştir.

**Çizelge 4.51:** Çalışma Grubundaki Çocukların Gün İçinde Dijital Ortamda Vakit Geçirme Süresine İlişkin Bulgular

<b>Dijital Ortamda Vakit Geçirme Süresi</b>	<i>f</i>	%
Vakit Geçirmez	41	16,4
30 Dakikadan Az	89	35,6
31-60 Dakika	74	29,6
1 Saat ve 1 Saatten Az	46	18,4
Toplam	250	100,0

Çizelge 4.51’de görüldüğü üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin çocuğun gün içinde dijital ortamda vakit geçirme süresi incelendiğinde 41’i (%16,4) vakit geçirmez, 89’u (%35,6) 30 dakika ve altı. 74’ü (%29,6) 31-60 dakika, 46’sı (%18,4) 61 dakikadan fazla dijital ortamda vakit geçirdiği belirtilmiştir.

**Çizelge 4.52:** Çalışma Grubundaki Çocukların Gün İçinde Dijital Ortamda Vakit Geçirme Süresi Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Bulguları

		Vakit Geçirmez	30 Dakikadan Az	31-60 Dakika	1 Saat ve 1 Saatten Çok	Toplam	Ki - Kare Değeri Değer/p
6-12 Ay	n	21	22	5	2	50	
	%	42,0%	44,0%	10,0%	4,0%	100,0%	
13-24 Ay	n	13	19	12	6	50	
	%	26,0%	38,0%	24,0%	12,0%	100,0%	
25-36 Ay	n	4	23	12	11	50	
	%	8,0%	46,0%	24,0%	22,0%	100,0%	
37-48 Ay	n	1	14	23	12	50	
	%	2,0%	28,0%	46,0%	24,0%	100,0%	
49-72 Ay	n	2	11	22	15	50	69,155/,000
	%	4,0%	22,0%	44,0%	30,0%	100,0%	
Toplam	n	41	89	74	46	250	
	%	16,4%	35,6%	29,6%	18,4%	100,0%	

Çizelge 4.52’de görüldüğü gibi “çocuğun gün içinde dijital ortamda vakit geçirme süresi” sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde farklı yaş grubu çocuğa sahip ebeveynlerin dağılımlarında Ki-kare değeri incelendiğinde gruplar arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Bu farklılıklara bakıldığında 6-12 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocukların vakit geçirmez (%42), 13-24 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocukların 30 dakikadan az (%38), 25-36 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocukların 30 dakikadan az (%46), 37-48 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocukların 31-60 dakika (%46), 49-72 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocukların 30 dakikadan az (%35) dijital ortamda vakit geçirmektedirler.

**Çizelge 4.53:** Çalışma Grubundaki Çocukların Yemek Yerken Dijital Ortamı Takip Etme Durumuna İlişkin Bulgular

Yemek Yerken Dijital Ortamı Takip Etme Durumu	f	%
Evet	83	33,2
Hayır	101	40,4
Zaman Zaman/Kısmen	66	26,4
Toplam	250	100,0

Çizelge 4.53’de görüldüğü üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin çocuğun yemek yerken dijital ortamı takip etme durumu incelendiğinde 83’ü (%33,2) yemeklerini dijital ortamı izlerken yediğini, 101’i (%40,4) dijital ortamı izlerken yemek yemediğini, 66’sı (%26,4) bazen dijital ortamı takip ederken yemek yediklerini belirtmiştir.

**Çizelge 4.54:** Çocuğun Yemek Yerken Dijital Ortamı Takip Etme Durumu Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması Çapraz Grafik Bulguları

		Evet	Hayır	Zaman Zaman/Kısmen	Toplam	Ki - Kare Değeri Değer/p
6-12 Ay	n	9	32	9	50	
	%	18,0%	64,0%	18,0%	100,0%	
13-24 Ay	n	16	22	12	50	
	%	32,0%	44,0%	24,0%	100,0%	
25-36 Ay	n	15	17	18	50	
	%	30,0%	34,0%	36,0%	100,0%	
37-48 Ay	n	21	14	15	50	20,460/,009
	%	42,0%	28,0%	30,0%	100,0%	
49-72 Ay	n	22	16	12	50	
	%	44,0%	32,0%	24,0%	100,0%	
Toplam	n	83	101	66	250	
	%	33,2%	40,4%	26,4%	100,0%	

Çizelge 4.54’de görüldüğü gibi “çocuğun yemek yerken dijital ortamı takip etme durumu” sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde farklı yaş grubu çocuğa sahip ebeveynlerin dağılımlarında Ki-kare değeri incelendiğinde gruplar arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Bu farklılıklara bakıldığında 6-12 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocukların hayır (%64), 13-24 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocukların hayır (%44), 25-36 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocukların zaman zaman (%36), 37-48 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocukların hayır (%42), 49-72 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çocukların hayır (%44) yemek yerken dijital ortamı takip etmemektedirler. Sadece 25-36 aylık çocukların zaman zaman dijital ortamı takip ettikleri belirlenmiştir.

## **5. SONUÇ, TARTIŞMA ve ÖNERİLER**

### **5.1 Sonuç ve Tartışma**

Bu çalışmanın amacı, altı ay ile altı yaş arasındaki çocukların oyun profillerinin çok boyutlu unsurlar doğrultusunda incelenmesidir. Çizelge 4.1’de görüldüğü üzere çalışma grubundaki çocuklara ve ebeveynlere ait demografik bilgiler sunulmuştur. Çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin sahip olduğu çocukların 122’si (%48,8) kız, 128’i (%51,2) erkektir. Grubun çocuklarının cinsiyet ve yaş açısından dengeli dağıldığı görülmektedir. Çalışma grubundaki ebeveynlerin 29’u (%11,6) ilköğretim, 58’i (%23,2) lise, 56’sı (%22,4) ön lisans, 79’sı (%31,6) lisans. 28’i (%11,2) lisansüstü eğitime sahiptir. Çoğunluğun yüksekokul ve üniversite mezunu olduğu görülmektedir. Çalışma grubundaki çocukların 50’si (%20,0) 6-12 ay, 50’si (%20,0) 13-24 aylık, 50’si (%20,0) 25-36 ay, 50’si (%20,0) 37-48 ay. 50’si (%20,0) 49-72 ay aralıklarındadır. Rastgele örneklem belirleme yöntemiyle çalışma grubu oluşturulmuştur. Çalışmada altı ay ile altı yaş arasındaki çocuklar ne ile oyun oynuyorlar, ne kadar süre oyun oynuyorlar, kim ile oyun oynuyorlar, nasıl oyun oynuyorlar, doğal oyun materyalleri ile ne kadar oyun oynuyorlar, günde kaç defa açık havada oyun oynamak için dışarı çıkıyorlar, dijital oyunla ne zaman karşılaşıyorlar, aileler çocuklarıyla hangi tarz oyunlar oynuyor gibi sorulara yanıt aranmıştır. Sorular yaş olmaksızın (genel), yaş değişkenleri ve 1 adet soru cinsiyet doğrultusunda incelemiştir.

#### **5.1.1 Oyun oynama süresi**

Çizelge 4.2’de belirtildiği çalışma grubundaki çocukların “oyun oynama süresi” sorusuna verilen yanıtlar yaş gruplarına bakılmaksızın incelendiğinde 250 çocuktan 2’sinin (%0,8) oyun oynamadığı belirlenmiştir. 19’u (%7,6) 1 saatten az, 59’u (%23,6) 1-2 saat, 86’sı (%34,4) 3-4 saat, 84’ü (%33,6) 4 saatten fazla oyun oynadığı tespit edilmiştir. Çocukların çoğunun oyun oynadığı bazı çocukların ise günde 4 saatten fazla oyun oynadığı anlaşılmıştır. Çocukların hayatlarında oyunun önemli bir yeri olduğu geçirdikleri süreden anlaşılmaktadır. Literatürde oyunun,

çocuğun, yaşamında önemli bir yer tutan ilgi alanlarından biri olduğu ifade edilmektedir. Oyun öğrenme açısından bakıldığında etkili bir öğrenme ortamına zemin hazırlamaktadır. Bunun sebebi, çocuğun öğrenmeye olan isteğini arttıracak motivasyonu sağlamasıdır (Tüfekçioğlu, 2013: 24). Çocuklar oyun oynarken iletişim kurmayı, rekabet edebilmeyi, paylaşmayı, empati kurmayı ve hoşgörü sağlamayı öğrenirler (Gander ve Gardiner, 2004). Oyun, gelişim için gereklidir çünkü çocuğun bilişsel, fiziksel, sosyal ve duygusal yönden sağlıklı bir birey olarak gelişmesine katkıda bulunur (Ginsburg, 2007). Oyun, çocukların okula uyumunu kolaylaştırır, öğrenmeye hazır bulunuşluklarını artırır ve problem çözme becerilerini geliştirir (Coolahan ve diğ., 2000).

Çizelge 4.3’de belirtildiği üzere “çocuğunuzun gün içerisindeki oyun oynama süresi” sorusuna verilen yanıtlar yaş değişkeni doğrultusunda incelendiğinde yaş grupları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir. Bu farklılığa bakıldığında  $X^2:33,38$  ve  $p: ,007$  değerleri görülmektedir. Çalışma grubunda bulunan çocuklara bakıldığında; 6-12 ay, 13-24 ay aralığında olan çocukların çoğunlukla 4 saatten fazla oyun oynadığı belirlenmiştir. Bu bulgudan yola çıkarak belirtilen ay aralığındaki çocukların uyumadıkları zaman diliminin çoğunu oyun oynayarak geçirdikleri anlaşılmaktadır. 25-36 ay, 37-48 ay aralığında olan çocuklar çoğunlukla 3-4 saat oyun oynarken 49-72 ay aralığındaki çocukların 1-2 saat oyun oynadıkları görülmüştür. Çocukların yaşları büyüdükçe oyun oynama sürelerinin azaldığı verilen yanıtlar doğrultusunda görülmektedir. Bu bulgudan yola çıkarak oyuna ayrılan süre çocuğun yaşı ve ihtiyaçlarına göre belirlenmelidir. Robinson ve Bianchi (1997) çocukların oyun oynama sürelerine dair düşüncelerine baktığımızda; çocukların yaşları ilerledikçe, etkinliklerinde sistematik değişimler (uyku, yemek ve oyun oynamada süresinde azalma, okul ve yapılandırılmış etkinliklerde ise artma) meydana geldiğini görmekteyiz. LEGO (2018) oyun araştırmasında küresel olarak 10 aileden 4’ü aile olarak oyun için yeterli zaman ayırmadıklarını belirtmiştir

Çizelge 4.4’de belirtildiği üzere çalışma grubunu oluşturan 250 çocuğun ‘en çok oynadığı oyuncaklar’ sorusuna verilen yanıtlar yaş gruplarına bakılmaksızın incelendiğinde en çok oynanan oyuncak türünün 91’i (%36,4) manipülatif oyuncaklar (araba, eğitici oyuncaklar, oyun hamuru, lego, tak-çıkır) ve çingirak tipi bebeklik oyuncakları olduğunu görmekteyiz. Manipülatif oyuncaklarda sonra 69’u (%27,6) dramatik oyuncaklar (evcilik, doktor seti, mutfak eşyaları, arkadaşlarıyla) ve

50'si (%20,0) harekete dayalı oyuncaklar (top, her şey, oyuncakları, aile, arkadaşlarıyla, atlarıyla, zıplayarak, körebe oyunu, bisiklet), şeklinde sıralanmıştır. Son olarak 25'i (%10,0) dijital oyuncaklar(telefon, video/çizgi film izler, tablet) ve 15'i (%6,0) sanat(kitap, boyalarıyla) yer almaktadır.

Bradbard (1985) çocukların yeni yılda ailelerinden talep ettikleri oyuncaklar üzerine bir araştırma yapmıştır. Erkek çocuklar, kız çocuklara oranla daha fazla taşıt ve araç oyuncakları talep ederken, kız çocukları erkek çocukları ile kıyaslandığında daha fazla evcilik oyuncakları talep etmiştir. Bu bulgular doğrultusunda oyun tercihlerinde cinsiyet rolünün etkisi olduğu sonucuna varılabilir. Yavuzer (2018) çocukların cinsiyetlerine bağlı olarak oyun tercihlerinde ve oyuncak seçimlerinde farklılıklar olabileceğini vurgulamıştır. Yavuzer (2016) ebeveynlerin çocukların cinsiyet rollerine uygun oyun ve işler vermesi gerektiğini belirtmiştir.

Çizelge 4.5'de belirtildiği üzere “çocuğunuzun gün içerisinde en çok ne ile nasıl oynar” sorusuna verilen yanıtlar yaş değişkeni doğrultusunda incelendiğinde yaş grupları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir. Bu farklılığa bakıldığında  $X^2:37,23$  ve  $p: ,002$  değerleri görülmektedir Çalışma grubunda bulunan 6-12 aylık çocuklara bakıldığında en çok oynadığı oyun türünün harekete dayalı (%40) oyun olduğunu görmekteyiz. 13-24 ay (%50), 25-36 ay (%50) ve 49-72 ay (%36) aralığındaki çocuklara baktığımızda ise manipülatif oyunu tercih ettiğini söyleyebilmekteyiz. Dramatik oyunu tercih eden çocuklar ise 37-48 ay(%34) aralığındaki çocuklar olduğunu görmekteyiz.

Çocukların yaşı büyüdükçe oyun tarzlarının değiştiği ebeveynlerin sorulara verdiği yanıtlar ışığında anlaşılmaktadır. Yavuzer (2018) çocukların yaşla birlikte oyun davranışlarında farklılıklar olduğunu belirtmekte, gelişime bağlı olarak oyun davranışlarının çeşitliğinin arttığını vurgulamaktadır. Tüfekçioğlu (2013) bebeklerin dünyayı duyguları etrafında gözlemlerken, yetişkinler çocukların gelişimini onlarla birlikte oyun oynayarak izleyebildiklerini söylemiştir. Yeni yürümeye başlayan çocuklar, aile yaşamlarında yaşadıkları eylemleri taklit ettiklerini ifade etmiş ve dört-beş yaşları arasında büyürken, küçük çocuklar etraflarındaki dünyayla ilgili bilgilerini genişleten, motor becerilerini geliştiren ve akranlarına odaklanan oyun etkinliklerine gittikçe daha fazla katıldıklarını söylemiştir. Parten (1932), 2-5 yaş arasındaki çocuklarda altı çeşit oyun gelişimini gözlemlemiştir. Gözlemlediği oyunlara baktığımızda bu oyun türlerini; katılımsız oyun, tek başına oyun, paralel



oyun, seyirci olarak oyun, birlikte oyun ve işbirlikçi oyun olarak sıralandığını görmekteyiz.

Çizelge 4.6'da belirtildiği üzere çalışma grubunu oluşturan 250 çocuğun "açık havada oyun oynama sıklığı" na verilen yanıtlar yaş gruplarına bakılmaksızın incelendiğinde 60'ının (%24,0) açık havada oyun oynamadığını görmekteyiz. Açık havada oyun oynayan çocukların dağılımlarına baktığımızda çocukların 97'si (%38,8) haftada 2/3 gün, 53'ü (%21,2) haftada 1 gün oyun oynadığını söyleyebilmekteyiz. Bu bulgular açık havada oyun oynama davranışının sınırlı olduğu ve kısa süreli olduğunu göstermektedir. Açık havada oyun oynamaz grubunu ise büyük ölçüde 6-12 aylık grup oluşturmaktadır. Çizelge 4.7'de dışarda oynamaz grubuna ilişkin olarak bulgular verilmiştir.

Çocukların oynadıkları oyun alanlarının onların davranış, sosyal ve bilişsel gelişimleri üzerinde etkisi olduğu bulunmuştur. Ayrıca kapalı oyun alanlarında yaratıcılık ve dramatik oyun arasında olumlu bir ilişki bulunmuştur (Susa ve ark. 1994). Teknolojinin gelişmesi birçok olumlu katkılarının yanı sıra çocukların açık havada oyun oynamasına olan fırsatları kısıtlamıştır. Lund ve arkadaşlarının (2005), yaptığı araştırmada bunu desteklemektedir. Aynı zamanda Wheeler (2018), çocukların zamanlarının aileler tarafından ders dışı etkinlikler ile planlanmış olması ve sosyal baskı, çocukların açık havada oyun sürelerinin düşüşüne sebep olduğunu söylemektedir. Ebeveynlerin güvenlik korkusu ve şehir yaşantısının dışarda oyun alanlarını kısıtlaması durumu önemli etkenler arasında yer aldığını söylemektedir.

Çizelge 4.7'de belirtildiği üzere "açık havada oyun oynama sıklığı" sorusuna verilen yanıtlar yaş değişkeni doğrultusunda incelendiğinde yaş grupları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir. Bu farklılığa bakıldığında  $X^2:38,43$  ve  $p: ,000$  değerleri görülmektedir. Açık havada oyun oynama sıklığına baktığımızda 6-12 aylık çocukların çoğunlukla açık havada oyun oynamadığını (%50) görmekteyiz. Haftada 2/3 gün açık havada oyun oynayan çocuklara baktığımızda ise 13-24 ay (%46), 25-36 ay (%38), 37-48 ay (%52), 49-72 ay (%40) oyun oynadıklarını söyleyebilmekteyiz. Çocukların yaş gruplarına göre açık havada oyun oynama sıklığının değiştiğini ve 25-36 ay arasındaki çocukların çoğunlukta olduğunu görmekteyiz.

Açık havada oyun oynama sıklığına baktığımızda özellikle küçük yaş grubunda ki çocukların açık havada az ya da hiç oynamadığını görmekteyiz. Ebeveynlerin, küçük

yaş grubundaki çocukların açık havada oynayamaz düşüncesine sahip olabileceğini söyleyebilmekteyiz. New Parent Support (2019) sitesinde yayınlanan makaleye baktığımızda altı aylık çocukların bebek arabalarıyla yürüyüş yapmalarının, etrafi keşfetmelerinin heyecan verici bir duyuşsal deneyim olduğunu söyleyebiliriz. Bunun yanı sıra yaprakları incelemeleri, su birikintilerini gözlemlemeleri, gökyüzünde olan uçağı izlemeleri ve etrafında olup biten her şeyle etkileşim kurmaları onların oyun oynadığının göstergesi olduğunu vurgulayabilmekteyiz.

### 5.1.2 Oyun mekânı ve objesi

Çizelge 4.8’de belirtildiğı üzere çalışma grubunu oluşturan 250 çocuğun “hangi mekanlarda daha fazla oyun oynadığı” sorusuna verilen yanıtlar yaş gruplarına bakılmaksızın incelendiğinde çocukların 164’ü (%65,6) evde, 26’sı (%10,4) okulda oyun oynamaktadır. Geriye kalan çocukların 17’si (%6,8) sokakta, 19’u (%7,6) doğada, 24’ü (%9,6) yapılandırılmış çocuk oyun alanlarında oyun oynamaktadır. Bulgulara baktığımızda çoğunlukla çocukların evde oyun oynadığını bunu okulun izlediğini söyleyebilmekteyiz. Tandy (1999)’nin 5-12 yaş arasındaki Avustralya’da yaşayan 421 çocuğı dahil ettiği çalışmasında, çocukların %59’unun oyun alanı olarak evi ya da arkadaşlarının evini, %23’ü parkı ve %9’u ise sokağı oyun oynadıkları alan olarak belirtmiştir. Ailelerin çocuklarının nerelerde oynadıklarına dair Veitch ve diğ. (2006), yaptığı çalışmalarında %74’ü çocuklarının okul sonrası evde oyun oynadığını, geriye kalan aileler çocuklarının sokakta ya da parkta, yüzme havuzunda ya da okul bahçesinde oyun oynadığını belirtmiştir.

Çizelge 4.9’da görüldüğü gibi çalışma grubundaki çocukların “hangi mekanlarda daha fazla oyun oynadığı” sorusuna verilen yanıtlar yaş değışkeni doğrultusunda incelendiğinde yaş grupları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir. Bu farklılığa bakıldığında  $X^2:37,37$  ve  $p: ,002$  değıerleri görülmektedir. Çalışma grubundaki çocukların 6-12 ay (%82), 13-24 ay (%72), 25-36 ay (%64), 37-48 ay (%62) ve 49-72 ay (%48) aralığında olanların daha fazla oynadıkları mekanın “evde” yanıtı olduğu görülmektedir. Bunun yanı sıra 25-36 ay (%10), 37-48 ay (%16) ve 49-72 ay (%22) aralığındaki çocuklar okulda daha fazla oyun oynamaktadır. Yapılandırılmış oyun alanlarında daha fazla oyun oynayan çocuklara baktığımızda 6-12 ay (%12) ve 13-24 ay (%14) aralığındaki çocuklar olduğunu görmekteyiz. Sokakta ve doğada daha fazla oyun oynama oranları ise oldukça düşüktür.

Açık havada oyun çocukların “doğa zekasını” geliştirecekleri kum, bitkiler ve su gibi doğal materyaller sağlar (Gardner, 1999). Çocukların doğa ile olan bağlantıları, açık havada geçirdikleri süreyi arttırarak hareketli bir yaşam sürmelerine yardımcı olabilir (Burdette ve Whitaker, 2006). Pehlivan (2014) çocukların oyun alanlarına ihtiyaç duyduğunu ve bu alanların çocukların ilgisini çekecek tarzda dizayn edilmesi gerektiğini belirtmiştir.

Çizelge 4.10’da belirtildiği üzere çalışma grubunu oluşturan 250 çocuğun “kimle/ne ile oynamaktan hoşlandığı” sorusuna verilen yanıtlar yaş gruplarına bakılmaksızın incelendiğinde çocukların 16’sı (%6,4) tek başına, 136’sı (%54,4) ebeveynlerle, 63’ü (%25,2) arkadaşlarıyla ve 35’i (%14,0) oyuncaklarıyla oyun oynadığını söyleyebiliriz.

Ginsburg, (2007), oyunun çocuk ve aile arasındaki etkileşimi olumlu şekilde etkilediğini ve çocuğa ailesinin ona önem verdiği mesajını verdiğini söylemiştir. Bu bilgi ışığında çocuğun ebeveynleriyle oyun oynamasının olumlu yönde etkileri olduğunu söyleyebiliriz. Bunun yanı sıra Jameson ve Basilio, (2015) araştırmalarında işbirliğine dayalı eğlenceli bir bağlamda sürdürülen grup oyunlarının, sosyal olarak paylaşımı desteklediği, oyun içinde arabuluculuk rolünün kullanıldığı, çocukların öğrenmesi üzerinde net bir olumlu etkisi olduğunu tespit etmiştir. Gander ve Gardiner (2004), çocuğun akranlarıyla iletişim halinde olması yetişkinlerle olmasından çok daha faydalı olduğunu söylemiştir. Elde ettiğimiz bu bilgiler doğrultusunda çocuğun ebeveynleriyle, arkadaşlarıyla etkileşim halinde olması ve tek başına, oyuncaklarıyla oynaması onun tüm gelişim alanlarını desteklediğini söyleyebiliriz.

Çizelge 4.11’de belirtildiği üzere çalışma grubundaki çocukların “kimle ne ile oynamaktan hoşlandığı” sorusuna verilen yanıtlar yaş değişkeni doğrultusunda incelendiğinde yaş grupları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir. Bu farklılığa bakıldığında  $X^2:51,45$  ve  $p: ,000$  değerleri görülmektedir Soruya verilen yanıtlara baktığımızda 6-12 ay (%86), 13-24 ay (%58), 25-36 ay (%58) ve 49-72 ay (%42) aralığındaki çocukların en çok ebeveynleriyle oynamaktan hoşlandığını görmekteyiz. En çok arkadaşlarıyla oynamaktan hoşlanan çalışma grubu ise 37-48 ay (%46) aralığında olan çocuklar olduğunu söyleyebilmekteyiz.

Yavuzer (2016) oyunlarda akranlarla kurulan iletişimin önemine değinmiştir. Oyunların iletişimi güçlendirici etkisine vurgu yapmıştır. Hamamcı (2012), çocukların oyun oynama tercihlerini incelendiğinde çocukların kendi yaşlarına uygun çocuklarla oynamayı tercih ettiklerini gözlemlemiştir. Bunun dışında çocuklar kardeşleri, anne babaları ve oyuncakları ile oyun oynamaktan hoşlandığını belirtmiştir.

Çizelge 4.12’de belirtildiği üzere çalışma grubunu oluşturan 250 çocuğun “favori özel oyuncakları” yaş gruplarına bakılmaksızın incelendiğinde en çok tercih edilen oyuncak türünün 114’ü (%45,6) yapılandırılmış oyuncaklar (araba, top, bebek, oyun hamuru, spiderman, puzzle, lego, uçak, silah, lol bebek, jenga) olduğu görülmüştür. Peluş ve bebek tipi oyuncakları favorisi özel oyuncak olarak tercih eden çocuklar 29 (%11,6) olarak belirtilmiştir. Bunun yanı sıra çalışma grubundaki ebeveynler ev eşyaları(elektrik süpürgesi, mutfak eşyaları, boya tüpleri ) 11 (%4,4) olarak görülmüş en düşük favorisi özel oyuncak olarak ise dijital (telefon, tablet) oyuncak ve 8 (%3,2) araba olarak belirtmiştir. Özellikle favorisi özel oyuncak olmayan çocuklar ise 88 (%35,2) oranındadır.

Çizelge 4.13’de belirtildiği üzere çalışma grubunu oluşturan çocukların “favori özel oyuncakları” sorusuna verilen yanıtlar yaş değişkeni doğrultusunda incelendiğinde farklı yaş grupları arasında anlamlı bir farklılık yoktur. Çizelgede  $X^2:11,82$  ve  $p: ,756$  analiz bulguları görülmektedir. Dağılımlara bakıldığında tüm yaş aralığındaki çocukların yapılandırılmış oyuncakları tercih ettiğini görmekteyiz.

Campenni (1999) ebeveyn ve ebeveyn olmayan bireylerin çocuk oyuncaklarını sınıflandırmaları üzerine yaptığı çalışmada, yetişkinlerin oyuncakları cinsiyete göre (erkekler için taşıtlar, kızlar için evcilik oyuncakları) kesin bir sınıflandırma yaptıklarını tespit etmiştir. Fakat ebeveynlerin cinsiyete göre oyuncak sınıflandırmasında, çocuk sahibi olmayan yetişkinlere kıyasla daha nötr oldukları bulunmuştur. Bu araştırma ile çocukların oyunlarına katılan ebeveynlerin oyuncakları cinsiyete göre sınıflandırmada daha esnek olduğu sonucuna varılmıştır. Tuğrul (2017) ebeveynin zaman zaman oyunu desteklemek yerine çalışma kitaplarını tercih ettiğini ve çocukların oyunlarına yeteri kadar önem vermediğinin görüldüğü belirtilmiştir.

Çizelge 4.14’de belirtildiği üzere çalışma grubunu oluşturan 250 çocuğun yaş gruplarına bakılmaksızın incelendiğinde “ailelerin oyuncak alma sıklığı” durumuna bakıldığında ebeveynlerin 4’ü (%1,6) her gün, 28’i (% 11,2) haftada bir kere, 164’i (%65,6) ayda bir kere, 54’ü (%21,6) ihtiyaç olduğunda, oyuncak aldığı görülmüştür. Bu bulgulara göre çocuklara en çok ayda bir kere oyuncak alınmaktadır. Ayrıca tamamına yakını farklı zaman aralıklarında da olsa çocuklarına oyuncak almaktadırlar.

Çizelge 4.15’de belirtildiği üzere “çocuğa oyuncak alınma sıklığı” sorusuna verilen yanıtlar yaş değişkeni doğrultusunda incelendiğinde yaş grupları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Çizelgede  $X^2$ : 7,87 ve p: ,795 değerleri görülmektedir. Dağılımlara bakıldığında tüm grupların ayda bir kez oyuncak aldıkları seçeneğini belirttikleri görülmektedir Bradbard (1985), ailelerin çocuklarının talep ettiklerinden daha fazla sayıda onlara oyuncak aldıklarını belirtmiştir. Pehlivan (2014) alınacak oyun materyallerinin çocuğun keşfetmesine yardımcı olacak tarzda olması gerektiğini belirtmiştir. Ayrıca hayal gücünü uyarması ve becerilerini geliştirici olması gerektiği söylemiştir.

Çizelge 4.16’da belirtildiği üzere çalışma grubunu oluşturan 250 çocuğun “ilk oyuncuğı” çocuğun yaş gruplarına bakılmaksızın incelendiğinde çocukların 137’si (% 54,8) dolgu oyuncaklar (çingirak, pelüş oyuncaklar, bez kitaplar), 55’i (%22,0) yapılandırılmış oyuncaklar( top, oyuncak telefon, coillou, bloklar, bowling seti, eğitici oyuncaklar, lego, robot, davul, tren, evcilik seti) tercih etmiştir. Geriye kalan ebeveynlerin ise 18’i (%7,2) bebek ve 40’ı (%16,0) araba olarak belirtmiştir.

McNeill (2015), Legoların çocukların hayal gücü ve yaratıcılıklarını desteklediklerini düşünmektedir. Onlara göre bir oyuncuğı harika yapan şeyler, sağlam ve özgün, birkaç yıl boyunca dikkat çekebilecek potansiyelde olması ve yaratıcılık ve gelişimi desteklediğini söylemektedir. LEGO (2004), araştırmasında çocukların doğal olarak yeni zorluklar aradıklarını ve amaçlerine ulaşmak için yeni yollar icat ettiklerine vurgu yapılmıştır. Hofferth ve Sandberg (2001)’in 13 yaş altı Amerikalı çocuklar üzerinde yaptığı araştırmada, çocukların oyun kartları, kutu oyunları, yapboz ile oynama, dramatik oyun, oyuncak ile oynama, ip atlama ve tam olarak belirlenmemiş iç mekan ve dış mekan oyunları, bilgisayar oyunları ve internette gezinti genel olarak oyun kategorisi altında ele almıştır.

Çizelge 4.17’de belirtildiği üzere “çocuğa alınan ilk oyuncak” sorusuna verilen yanıtlar yaş deęişkeni doğrultusunda incelendiğinde farklı yaş grupları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Çizelgede  $X^2:14,10$  ve  $p: ,246$  analiz bulguları görölmektedir. Dağılımlara bakıldığında tüm grupların çoğunlukla ve birbirlerine yakın oranda dolgu oyuncaklar seçeneğini belirttikleri görölmektedir.

Çizelge 4.18’de belirtildiği üzere “çocuğa alınan ilk oyuncak” sorusuna verilen yanıtlar yaş gruplarına bakılmaksızın farklı cinsiyet grubu olarak incelendiğinde gruplar arasında anlamlı bir farklılık olduğu anlaşılmaktadır. Bu farklılığa bakıldığında  $X^2: 19,69$  ve  $p: ,000$  analiz bulguları görölmektedir. Farklılıklar incelendiğinde kızlara bebek alınırken (%12) erkeklere araba alınmıştır (%16) dięer gruplardaki dağılımlar ise birbirine yakındır. Dolgu oyuncaklarda ise kızlara (%53) erkeklere (%56) oranında oyuncak alınmıştır. Oyuncak tercihleri ebeveynlerin cinsiyetlere göre karar verme eğilimde oldukları dikkati çekmektedir.

Çizelge 4.19’da belirtildiği üzere çalışma grubunu oluşturan 250 çocukların “ebeveynlerin asla almayı düşünmedikleri oyuncaklar” yaş gruplarına bakılmaksızın incelendiğinde çocukların 166’sı (%66,4) silah (saldırganlığı tetikleyecek oyuncaklar, tehlikeli oyuncaklar, silah, kılıç, kelepçe) olduğu belirtilmiştir. Döneme özgü popüler oyuncaklar( konuşan bebek, akülü araba, paten, slime, pahalı oyuncaklar, batman, lol bebek) yanıtını veren ebeveynler 28’i (%11,2) oranındadır. Ebeveynlerden 46’sı ise (%18,4) cinsiyet ayrımı gözetmem ve 10’u (%4,0) dijital oyuncaklar (telefon, tablet) yanıtını vermişlerdir. Bu bulgulara göre çoğunlukla silah ve tehlikeli oyuncaklar alınmamaktadır. Pehlivan (2014) ebeveynin oyuncak alımında çok fonksiyonlu materyalleri seçmesi gerektiğini belirtmiştir. Çeşitli gelişim alanlarını çok yönlü desteklemesine vurgu yapmıştır.

Çizelge 4.20’de belirtildiği üzere “ebeveynlerin asla alınmasını düşünmedikleri oyuncaklar” sorusuna verilen yanıtlar yaş deęişkeni doğrultusunda incelendiğinde farklı yaş grupları arasında anlamlı bir farklılığın olmadığı görölmektedir. Çizelgeye bakıldığında araştırmaya katılan ailelerin çocuklarına silah ve tehlikeli oyuncaklar alma konusunda duyarlı davrandıkları görölmektedir. Çizelgede  $X^2: 20,42$  ve  $p: ,202$  analiz bulguları görölmektedir. Belirlenen tüm oyuncak kategorileri gruplar arasında yakın oranlarda tercih edilmiştir.

Çizelge 4.21’de belirtildiği üzere çalışma grubunu oluşturan 250 çocuğun gerçek fonksiyonu dışında kullanarak oyuncaklaştırdığı materyaller yaş gruplarına bakılmaksızın incelendiğinde çocukların 135’i (%54,0) mutfak gereçleri(mutfak gereçleri, poşet, pet şişe) ve 69’u (%27,6) atık materyaller(poşet, pet şişe, kutular, kağıtlar, koli, rulolar), 32’si (%12,8) olarak belirlenmiştir. Çocukların gerçek fonksiyonu dışında kullanarak oyuncaklaştırdığı diğer materyaller ise ev eşyaları(kumanda, ıslak mendil kutusu, mandal, yastık, dolap düzenleyicisi, çamaşır sepeti, anahtar, sehpa, elektrik süpürgesi) olduğu görülmektedir.

Çizelge 4.22’de belirtildiği üzere “çocukların gerçek fonksiyonu dışında kullanarak oyuncaklaştırdığı” sorusuna verilen yanıtlar yaş değişkeni doğrultusunda incelendiğinde farklı yaş grupları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Bu farklılığa bakıldığında  $X^2$ : 23,78 ve  $p$ : ,002 analiz bulguları görülmektedir. 6-12 ay (%48), 13-24 ay (%66), 25-36 ay (%64) ve 37-48 ay (%46), 49-72 ay (%46) aralığındaki çocukların gerçek fonksiyonu dışında kullanarak oyuncaklaştırdığı materyallerin mutfak gereçleri olduğu görülmektedir.

Yavuzer (2016) çocukların ev işlerinde oyun oynar gibi ebeveyne yardım etmesinin gelişimi destekleyici yönüne vurgu yapmıştır.

Oyun, çocukların hayal güçlerini, el becerilerini ve fiziksel, bilişsel ve duygusal güçlerini geliştirirken yaratıcılıklarını kullanmalarını sağlar. Sağlıklı beyin gelişimi için oyun önemlidir (Shonkoff ve Phillips, 2000; Tamis-LeMonda ve diğ., 2004). Oyun, yeni şeyleri keşfetmelerine, fiziksel çevikliğe hakim olmalarına, yeni beceriler öğrenmelerine ve kendi yollarını bulmalarına olanak tanır (Oktay, 2008:68). Yavuzer (2016), araştırmasında hayali oyunun sıklık ve karmaşıklık oranı ile sosyal yetenekler arasında olumlu bir ilişki olduğunu söylemiştir. Bu bilgiler ışığında çocuğun gerçek fonksiyonu dışında kullanarak oyuncaklaştırdığı materyaller onların hayal güçlerini etkilediği ve yaratıcı bireyler olabilmelerini desteklediği düşünülebilmektedir.

Çizelge 4.23’de belirtildiği üzere çalışma grubunu oluşturan 250 çocuğun doğal oyun materyalleri ile ne kadar süre oyun oynadığı yaş gruplarına bakılmaksızın incelendiğinde çocukların 134’ü (%48,8) 1 saat ve üzeri sürelerde oynadığı belirlenmiştir. Çalışma grubunu oluşturan diğer çocukların 33’ü (%13,2) ise 30 dakikadan az, 17’si (% 6,8) 30 -60 dakika arası doğal oyun materyalleri ile oyun

oynadığı belirtilmiştir. Doğal oyun materyalleri ile oynamayan çocukların sayısı ise 66 (%26,4)' dır.

Çizelge 4.24'de belirtildiği üzere “çocuğun doğal oyun materyalleri ile oynama süresi” sorusuna verilen yanıtlar yaş değişkeni doğrultusunda incelendiğinde yaş grupları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Bu farklılığa bakıldığında  $X^2$ : 43,59 ve p: ,000 analiz bulguları görülmektedir. Çalışma grubunu oluşturan 13-24 ay (%70), 25-36 ay (%62), 37-48 ay (%60) ve 49-72 ay (%52) aralığındaki çocukların doğal oyun materyalleri ile oyun oynadığı görülürken 6-12 ay (%50) aralığında ki çocukların çoğunlukla doğal oyun materyalleri ile oyun oynamadığı görülmüştür. Elde edilen bulgular doğrultusunda literatürde yer alan Yavuzer (2016) araştırmasında baktığımızda çocuklara alınacak oyuncaklarda doğal oyun materyallerinin tercih edilmesini gerektiğini belirttiğini görmekteyiz.

Çizelge 4.25'de belirtildiği üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin çocukları ile oyuncak tasarlama durumu yaş gruplarına bakılmaksızın incelendiğinde ebeveynlerin 129'u (%51,6) oyuncak tasarladıklarını, 121'i (%48,4) oyuncak tasarlamadıklarını belirtmiştir. Yavuzer (2016) ebeveynin çocukları ile beraber oyuncak tasarlamasının önemine vurgu yapmış, çocukların tasarladıkları bu oyuncaklara daha fazla ilgi duyduğunu belirtmiştir.

Çizelge 4.26'da belirtildiği üzere çalışma grubunda bulunan farklı yaş grubu çocukların dağılımlarında önemli bir farklılığın olmadığı görülmektedir. Çizelgede  $X^2$ : 6,79 ve p: ,147 analiz bulguları görülmektedir. Ki-kare analiz bulguları incelendiğinde ebeveynlerin çocukları için oyuncak tasarlama durumları arasında yaş grupları arasında bir fark olmadığı görülmektedir. Çalışma grubunda bulunan 6-12 aylık çocuklara sahip ebeveynlerin çoğunlukla hayır yanıtını seçtikleri dikkat çekmektedir.

Çizelge 4.27'de belirtildiği üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin çocukları için oyuncak tasarlama durumu yaş gruplarına bakılmaksızın incelendiğinde ebeveynlerin 129'u (%51,6) farklı nesnelere oyuncak tasarladıklarını belirtmiştir. Tasarlanan oyuncaklar arasında ebeveynlerden 103'ü (%41,2) kutu kullanarak (marakas, garaj, yol, araba, kukla, kukla sahnesi, maske, maket ev) oyuncak tasarladığını belirtmiştir. Oyuncak tasarlayan ebeveynlerden 20'si (%8,0) ise kumaş kullanarak (albüm, kavram kartları, renkli şekiller, bebek, örgü oyuncak)



tasarladıklarını belirtirken üçer kişi de materyali belirtilmemiş oyuncak tasarladıklarını belirtmiştir.

Çizelge 4.28’de belirtildiği üzere “ebeveynlerin çocukları için hangi oyuncakları tasarlandığı” sorusuna verilen yanıtlar yaş değişkeni doğrultusunda incelendiğinde yaş grupları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Bu farklılığa bakıldığında  $X^2$ : 31,23 ve  $p$ : ,013 analiz bulguları görülmektedir. Tasarlanan oyuncaklar incelendiğinde 13-24 ay (%50), 25-36 ay (%46) ve 37-48 ay (%54) arasındaki çocukları olan ebeveynlerin kutu kullanarak oyuncak tasarladıkları görülmüştür. Çocukları için oyuncak tasarlamayan ebeveynler ise 6-12 ay (%72) ve 49-72 ay (%48) aralığında çocukları olan ebeveynler olduğu belirlenmiştir.

Tasarlanan oyuncaklar arasında kartondan oyuncak yapımı yer almıştır. Bunu bebek yapma ve birlikte boyama yapma etkinliği izlemiştir. Literatürde oyun içinde çocukların merak duygusu, araştırma, deneme, öğrenme istek ve heyecanları beslediği ve geliştiği belirtilmiştir (Tüfekçioğlu, 2013:24). Oyun, çocukların hayal gücünü, el becerilerini ve fiziksel, bilişsel ve duygusal güçlerini geliştirirken yaratıcılıklarını kullanmalarını sağlar (Ginsburg, 2013). Bu yönüyle oyun kurmaları ve oyun tasarımları için çocuklar desteklenmelidir.

Çizelge 4.29’da belirtildiği üzere çalışma grubunu oluşturan 250 çocuğun “eve misafir geldiği zaman yaptıkları” yaş gruplarına bakılmaksızın incelendiğinde çocukların 226’sı (%90,4) oyun oynadığı(misafirlerle oyun oynar, bireysel oyun oynar), 24’ü (%9,6) tabletle oyun oynadığı (tabletle oyun oynar, telefonla oyun oynar)belirtmiştir. Bu bulgulara göre çocukların çoğunlukla oyun oynayarak meşgul olduğu görülmektedir.

Tuğrul (2002), gelişim sürecine ve bulgularına karşı gösterilen uygun olmayan yetişkin davranış ve tutumları, doğal olan gelişim sürecini riske soktuğunu ifade etmektedir. Bu bağlamda çocuklar her ortamda uygun şekilde desteklenmelidir. Tuğrul ve diğ. (2014), oyun ve öğrenme arasındaki önemli bağın yetişkinler tarafından da göz ardı edilmemesi gerektiğini söylemiştir.

Çizelge 4.30’da belirtildiği üzere “çocuğunuz eve misafir geldiği zaman ne yapar?” sorusuna ebeveynlerin verdiği yanıtlar yaş değişkeni doğrultusunda incelendiğinde yaş grupları arasında anlamlı bir farklılık yoktur. Çizelgede  $X^2$ : 4,33 ve  $p$ : ,363 analiz bulguları görülmektedir. Dağılımlara bakıldığında altı ay ile altı yaş arasındaki

çocukların çoğunlukla ve birbirlerine yakın oranda oyun oynadığı sonucu görülmüştür.

### 5.2.3 Ebeveyn oyun algısı

Çizelge 4.31’de belirtildiği üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin “oyun dendiğinde aklına gelenler” yaş gruplarına bakılmaksızın incelendiğinde ebeveynlerden 156’sı (%62,4) duygu( mutluluk, eğlence, neşe, bağlılık, annelik, huzur, keşfetme, öğrenmek, kararsızlık, güzel vakit geçirmek, aile, kurgulamak, hayal etmek) olduğunu ifade etmiştir. Nesne ( oyuncak, top, tablet, telefon, puzzle, kum, araba, silah, ip, lego) olduğunu ifade eden ebeveynler 31’i (%12,4) oranındadır. Ebeveynlerden 63’ü ( %25) ise eylem (saklambaç, dokunmak, kahkaha, kazmak, zıplamak, şarkı söylemek, alkışlamak, kovalamak, dağınıklık, yorulmak, körebe, yerden yüksek) olarak belirtmiştir. Bu bulgulara göre oyun dendiğinde çalışma grubunda bulunan ebeveynlerin çoğunlukla eğlence ve mutluluk akıllarına gelmektedir.

Çizelge 4.32’de belirtildiği üzere “ebeveynin oyun dendiğinde aklına gelenler” sorusuna verilen yanıtlar yaş değişkeni doğrultusunda incelendiğinde yaş grupları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Bu farklılığa bakıldığında X<sup>2</sup>: 17,09 ve p: ,029 analiz bulguları görülmektedir. Çalışma grubunda bulunan altı ay ile altı yaş arasında çocukları olan ebeveynlerin tümü çoğunlukla oyunu tanımlarken “duygu” olduğunu ifade etmiştir. Çalışma grubunda bulunan ebeveynlerden sadece 25-36 ay grubu çocukları olan ebeveynler “eylem” içerikli düşüncelerini daha baskın olarak belirtmiştir. Bu yaş grubu çocuklarının oldukça hareketli oldukları düşünüldüğünde bu seçeneğin belirtilmesi normal görülmektedir. Pehlivan (2014), insanın neden oyun oynadığına ilişkin sebepleri sıralarken birincisini insanın var olan enerjisini boşaltmak ve diğeri ise türe özgü özelliklerin aktarılması gerekliliğine vurgu yapmıştır. LEGO (2018) yapılan araştırmada ailelerin 10’da 9’u oyunun mutluluklarının kaynağı olduğunu, kendilerini rahatlattığını, enerji dolu ve daha yaratıcı olmalarında yardımcı olduğunu belirttiklerini aktarmıştır.

Çizelge 4.33’de belirtildiği üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin çocuğun kaç yaşına kadar oyun oynamasına ilişkin düşünceleri yaş gruplarına bakılmaksızın incelendiğinde ebeveynlerin 145’i (%58,4) oyunun yaşı yoktur( oyunun yaşı yoktur, kendi ne kadar isterse) yanıtını vermişlerdir. Çalışma grubundaki ebeveynlerden 48’i

(%19,2) ilkokul( 4 yaş, 8 yaş, 10 yaş), 35'i (%14,0) ortaokul( 12 yaş, 13 yaş, 14 yaş) ve 22'si (%8,8) liseye kadar oyun oynaması gerektiğini belirtmiştir. Bu bulgulara göre ailelerin çocukların kaç yaşına kadar oynaması gerektiğine dair ifadeleri “oyunun yaşı yoktur” düşüncesinde olmuştur. Ebeveynlerin oyunun gereksinim olarak gördükleri bu düşüncelerden anlaşılmaktadır. Pehlivan (2014), oyunun yaratıcı bir süreç olduğunu ifade etmekte insanın gereksinimlerinden biri olduğunu belirtmektedir. Oyunun bebeklikten itibaren başladığı ve bebeklerin çevreyi incelerken ellerine aldığı bir nesneyi tanıırken defalarca aynı hareketi yapmaktan zevk aldıklarını aktarmaktadır. Bu davranışların oyun bağlamında değerlendirilmesi gerektiğini belirtmiştir. Yaş ilerledikçe oyun davranışlarının değişime uğrasa da oyun olgusunun değişmediğini belirtmiştir. Tuğrul vd. (2009), ifade ettiği gibi oyun sadece çocuklar için değil yetişkinlerinde önemli bir uğraşı olarak düşünülmelidir. Son yıllarda iş dünyasının yarar sağlamak için başvurduğu yöntemlere bakıldığında halkla ilişkiler yönetiminde verimlilik ve daha iyi sonuç alma çalışmalarında oyuna yer verdiklerini görmekteyiz. Bu bağlamda oyunun her yaş için önemli bir etkiye sahip olduğunu söyleyebilmekteyiz. Çalışma grubunda bulunan ebeveynlerin çocuğun kaç yaşına kadar oyun oynamasına ilişkin yaş sınırlaması getirmesi dikkat çekilecek unsurlar arasındadır.

Çizelge 4.34'de belirtildiği üzere “çocuğun kaç yaşına kadar oyun oynaması gerektiği” sorusuna verilen yanıtlar yaş değişkeni doğrultusunda incelendiğinde farklı yaş grupları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Çizelgede X<sup>2</sup>: 13,13 ve p: ,359 analiz bulguları görülmektedir. Dağılımlara bakıldığında tüm grupların çoğunlukla ve birbirlerine yakın oranda yanıtlar verdiği görülmüştür.

Çizelge 4.35'de belirtildiği üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin “çocuklarının yaşına göre keyif aldıkları oyunlara” ilişkin bilgi sahibi olmaları hakkındaki düşünceleri yaş gruplarına bakılmaksızın incelendiğinde 168'i (%67,2) evet, 9'u (% 3,6) hayır, 73'ü (%29,2) zaman zaman/kısmen bilgi sahibi olduğunu belirtmiştir. Ebeveynlerden çoğunun verdiği yanıtlar doğrultusunda anne babaların çocuklarının oynadıkları oyunlar hakkında bilgi sahibi olduklarını söyleyebilmekteyiz. Çocukların her açıdan sağlıklı bir birey olarak yetişebilmesi için Hamamcı (2012), anne ve babaların gerekli olan bilgiye sahip olması gerektiğini ifade etmiştir.

Çizelge 4.36'da belirtildiği üzere “çocuğun yaşına göre keyif aldığı oyunlar” sorusuna verilen yanıtlar yaş değişkeni doğrultusunda incelendiğinde farklı yaş grupları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Bu farklılığa bakıldığında  $X^2$ : 16,08 ve p: ,041 analiz bulguları görülmektedir. Çalışma grubunda bulunan ebeveynlerden çoğu çocuklarının yaşlarına göre hangi oyunlardan keyif aldığını bildiklerini ifade etmiştir.

#### **5.2.4 Ailedeki etkileşim, alışkanlıklar ve olanaklar**

Aşağıda ailedeki etkileşim, alışkanlıklar ve olanaklara ilişkin bulgular verilmiştir. yaş gruplarına bakılmaksızın

Çizelge 4.37'de belirtildiği üzere “ çocuğun oyun odası olma durumu” yaş gruplarına bakılmaksızın incelendiğinde ebeveynlerin 143'ü (%57,2) çocuğun oyun odası olduğunu ifade etmiştir. Oyun odası olduğuna rağmen çocuğun kullanmadığını ifade eden ebeveyn sayısı ise 31'dir (%12,4). Ebeveynlerden 76'sı (%30,4) ise çocuğun oyun odası olmadığını belirtmiştir.

Çizelge 4.38'de belirtildiği üzere “çocuğun oyun odası olma durumu” sorusuna verilen yanıtlar yaş değişkeni doğrultusunda incelendiğinde farklı yaş grupları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Çizelgede  $X^2$ : 15,33 ve p: ,053 analiz bulguları görülmektedir. Dağılımlara bakıldığında tüm grupların çoğunlukla ve birbirlerine yakın oranda yanıtlar verildiği görülmüştür.

Çizelge 4.39'da belirtildiği üzere çalışma grubunu oluşturan 250 çocuğun “oyun oynamadığı zaman yaptıkları” yaş gruplarına bakılmaksızın incelendiğinde ebeveynlerden 100'ü (%40,0) çocuğun televizyon izlediğini ifade etmiştir. Çocuğun ailesi ile vakit geçirdiğini (ailesiyle zaman geçirir, ailesiyle gezer, ilgi bekler, babasıyla oynar, sohbet eder, evi dağıtır) söyleyen ebeveyn sayısı ise 60'dır (%24,0). Çocuğun oyun oynamadığı zaman uyuduğunu veya yemek yediğini söyleyen ebeveyn sayısı 55'ken (%22,0), ebeveynlerden 26'sı (%10,4) çocuğun tablet/telefonla zaman geçirdiğini, 9'u (%3,6) sanatsal faaliyet ( resim yapar, müzik dinler, çalgı aleti çalar) yaptığını belirtmiştir. Tuğrul (2002) çocuk gelişimin 'öğrenme' üzerine kurulu olduğunu belirtmektedir. Çocukların yaptıkları birçok faaliyetin öğrenmelerine katkı sağladığını ifade etmiştir. Ebeveynlerden çoğunun çocuğun oyun oynamadığı zaman ne yapar sorusuna televizyon yanıtını vermelerine dikkat çekecek olursak Yavuzer (2016), televizyonun zaman geçtikçe insan hayatına daha çok girdiği ve göze/kulağa

hitap etmesi açısından daha kolay ve kalıcı iz bıraktığını ifade etmiştir. Ülkemizde eğlence ve eğitim-öğretim anlamında çocuk programlarının artmasına yönelik anne babalara önerilerde bulunmuştur. Önerilerden bazılarına değinecek olursak; çocukların izleyecekleri film ve konu bakımından dikkat edilmeli, hazırlanan programlardaki tiplerin olumlu özelliklerinin daha fazla olması gerektiğini belirtmiştir.

Çizelge 4.40’da belirtildiği üzere “çocuğun oyun oynamadığı zaman yaptıkları” sorusuna verilen yanıtlar yaş değişkeni doğrultusunda incelendiğinde farklı yaş grupları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Bu farklılığa bakıldığında  $X^2$ : 126,35 ve p: ,000 analiz bulguları görülmektedir. Oyun oynamadığı zaman çoğunlukla uyuyan yâda yemek yiyen çocukların yaşları 6-12 ayken (%62), ile siyle zaman geçiren çocukların yaşları 13-24 ay (%42) aralığında olduğu ebeveynlerin yanıtlarından anlaşılmaktadır. Oyun oynamadığı zaman televizyon izleyen çocukların yaşları ise 25-36 ay (%40), 37-48 ay (%66) ve 49-72 ay (%40) aralığındadır. Çocukların yaşları büyüdükçe televizyon izleme oranlarındaki artış dikkat çekmektedir. Erken çocukluk dönemindeki çocukların gelişimsel özellikleri doğrultusunda televizyon izlerken seçici ve bilinçli olmadıklarını ifade eden Aras ve Erden ( 2006), çocuklara yönelik hazırlanan çocuk programlarının yanı sıra reklam, film ve yetişkin programları gibi tüm yayın akışını izlediklerini ifade etmişlerdir. Gülşen (2006), televizyon karşısında fiziksel ve zihinsel yönden çocukların pasif kaldığını ifade etmiş ve televizyonun tek yönlü bir ifade aracı olduğunu söylemiştir. Çocukların düşünme, muhakeme yapabilme, keşif ve merak gibi özelliklerinin körelebileceğine vurgu yapmıştır.

Çizelge 4.41’de belirtildiği üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin “çocuğuyla oynarken yaşadığı sıkıntılar” yaş gruplarına bakılmaksızın incelendiğinde ebeveynlerden 87’si (%34,8) geçimsizlik ( paylaşmaması, istenilen şekilde hareket etmemesi, oyuna adapte olmaması, sürekli mızızlanması, etrafı dağıtması, kardeşiyle kavga etmesi, yenilgiyi kabullenmemesi, sürekli oynamak istemesi ve ağlaması, hırslı olması) yanıtını vermişlerdir. Ebeveynlerden 39’u (%15,6) oyunu başlatamama ( kararsız olması, tek başına oyuna başlayamaması, oyun kuramaması) yanıtını verirken 30’u (%12,0) zaman bulamama ( çalıştığı için yorgun olması, ev işlerinden dolayı zaman bulamaması, sürekli yanında annesini istemesi, kardeşe ilgilenmek zorunda kalınması) ifadesini çocuğuyla oynarken

yaşadığı sıkıntılar olarak aktarmıştır. Çocuğuyla oyun oynarken sıkıntı yaşamadığını ifade eden ebeveynler ise 94 (%37,06) kişi olarak belirlenmiştir. Yavuzer (2016), ebeveynlerin çocukları ile birlikte oyun oynamalarının güvenli bir bağ kurmak için yararlı olduğunu belirtmiştir. Tuğrul (2009), çocukların gün içindeki uğraşına bakıldığında uyumadıkları zaman diliminden geriye kalan vakitlerinin çoğunda oyun oynadıklarını ve oyuna olan arzularının hiç bir zaman azalmadığını ifade etmiştir.

Çizelge 4.42’de belirtildiği üzere “ebeveynlerin evde çocuklarıyla oynarken yaşadığı sıkıntılar” sorusuna verilen yanıtlar yaş değişkeni doğrultusunda incelendiğinde anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Bu farklılığa bakıldığında  $X^2$ : 30,12 ve  $p$ : ,003 analiz bulguları görülmektedir. Evde çocuklarıyla oyun oynarken geçimsizlik sıkıntısı yaşayan çalışma grubu 25-36 ay (%34) ve 37-48 ay (%46) aralığında çocuğu olan ebeveynlerdir. Çalışma grubunda çocuğuyla oyun oynarken sıkıntı yaşamadığını belirten ebeveynler ise 6-12 ay (%32), 13-24 ay (%48) ve 49-72 ay (%52) aralığı olarak belirlenmiştir. Yavuzer (2016), her gün anne babanın çocuğuna zaman ayırması gerektiğini ve bir süre ev işlerini aksatmak pahasına çocuğuyla ilgilenmesi gerektiğini ifade etmiştir.

Çizelge 4.43’de belirtildiği üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin “evden dışarı çıktığında çocuğu için oyuncak alma durumu” yaş gruplarına bakılmaksızın incelendiğinde ebeveynlerden 131’i (%52,4) evet yanıtını vererek oyuncak aldıklarını belirtmiştir. Ebeveynlerden 83’ü (%33,2) zaman zaman yanıtını verirken, 36’sı (%14,4) hayır yanıtını vererek evden dışarı çıktığında çocuğu için oyuncak almadığını ifade etmiştir.

Çizelge 4.44’de belirtildiği üzere “ebeveynin evden dışarı çıktığında çocuğu için oyuncak alma durumu” sorusuna verilen yanıtlar yaş değişkeni doğrultusunda incelendiğinde farklı yaş grupları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Bu farklılığa bakıldığında  $X^2$ : 22,25 ve  $p$ : ,004 analiz bulguları görülmektedir. Çalışma grubunda bulunan 6-12 ay (%78), 13-24 ay (%54), 25-36 ay (%52) ve 49-72 ay (%44) aralığındaki ebeveynler evden dışarı çıktığında çocuğu için oyuncak aldıklarını belirtmiştir. 37-48 ay (%48) aralığında çocuğu olan ebeveynler ise evden dışarı çıktığında çocuğu için oyuncak almadıklarını ifade etmiştir.

Çizelge 4.45’de belirtildiği üzere çalışma grubunu oluşturan 250 çocuğun “seyahate giderken çocuğun çantasına kitap/oyuncak koyma” durumu yaş gruplarına

bakılmaksızın incelendiğinde ebeveynlerden 221'i (% 88,4) evet yanıtını vererek oyuncak/kitap aldıklarını belirtmiştir. Çalışma grubunun 17'si (%6,8) zaman zaman yanıtını verirken 12'si (%4,8) hayır yanıtını vererek seyahate giderken çocuğun çantasına kitap/oyuncak koymadıklarını ifade etmiştir.

Çizelge 4.46'de belirtildiği üzere "ebeveynin seyahate giderken çocuğun çantasına kitap oyuncak koyma durumu" sorusuna verilen yanıtlar yaş değişkeni doğrultusunda incelendiğinde farklı yaş grubu çocuğa sahip ebeveynlerin dağılımlarında önemli bir farklılığın olmadığı görülmektedir. Çizelgede X<sup>2</sup>: 11,12 ve p: ,195 analiz bulguları görülmektedir. Dağılımlara bakıldığında tüm grupların birbirlerine yakın oranda yanıtlar verdiği görülmüştür.

### **5.2.5 Dijital ortam**

Çizelge 4.47'de belirtildiği üzere çalışma grubunu oluşturan 250 çocuğun "kaç yaşında dijital ortamda video izlemeye başladığı" yaş gruplarına bakılmaksızın incelendiğinde ebeveynlerden 71'i (%28) 6-12 ay aralığında olduğunu belirtmiştir. Çalışma grubunda bulunan ebeveynlerden 91'i (%36) 13-24 ay aralığında yanıtını verirken 39'u (%15) 25-36 ay, 5'i (%2) 37-48 ay ve 3'ü (%1) 64-72 ay aralığında çocuğun dijital ortamda video izlemeye başladığını ifade etmiştir. Ebeveynlerin yanıtlarından anlaşıldığı üzere çalışma grubunda bulunan çocuklardan bir kısmı 6-12 ay döneminde dijital ortamla tanışmışlardır. Literatürde belirttiğimiz gibi erken yaşta dijital ortama maruz kalmanın birçok olumsuz yönleri olduğunu söyleyebiliriz. Vittrup ve diğ. (2016), ebeveynlerin çocuklarının yaşamlarındaki teknoloji ile ilgili algılarını araştırmak için yaptıkları çalışmada, okul öncesi çağındaki çocukların teknoloji kullanımında harcadıkları zamanın ebeveynleri tarafından göz ardı edildiğini belirtmişlerdir. Goodwin (2018), araştırmasında çocukların teknolojiyle çok erken yaşta tanıştığını ve teknolojiyle geçirilen zamanın günden güne artış gösterdiğini ifade etmiştir. Bu dijital dünyaya maruz kalışın beynin temel yapısını nasıl etkilediği dikkatle düşünülmesi gerektiğini belirtmiştir. Bir çocuğun erken yaşlardaki dijital deneyimlerinin onun tüm gelişimine sağlığına ve refahına güçlü bir etki yapacağını göz önünde bulundurmak gerektiği konusuna dikkat çekmiştir.

Çizelge 4.48'de belirtildiği üzere altı ay ile altı yaş arasında bulunan çalışma grubundaki çocukların "dijital ortamda video izlemeyenlerin dağılımlarına ilişkin bulgular" yaş değişkeni doğrultusunda incelendiğinde 6-12 ay aralığında olan 50

çocuktan 23'ünün (%46) ve 13-24 ay aralığında olan 50 çocuktan 10'unun (%20) video izlemediği belirtilmiştir. Dijital ortamda video izlemeyen diğer ay grupları ise 25-36 ay aralığında olan çocukların 2'sinin (%4), 37-48 ay aralığında olan çocukların 3'ünün (%6), 49-72 ay aralığında olan çocukların 3'ünün (%6) video izlemedikleri belirtilmiştir. Çalışma grubunda bulunan ebeveynlerin yanıtları incelendiğinde çocukların yaşları büyüdükçe dijital ortamda video izleme durumlarının arttığı belirlenmiştir. Yogman ve diğerlerine göre (2018), ebeveynlerin tam zamanlı çalışmaları, oyun alanlarındaki güvenlik durumu ve dijital uyaranlar çocuğun oyun oynama fırsatını sınırladırabileceğini belirtmişlerdir. Bu bulgular çocukların erken yaşlardan itibaren dijital ortamla tanıştığını göstermiştir. Dijital ortamla erken yaşlarda tanışma çocukların dil gelişimlerini sınırlandırıcı bir etken olarak düşünülebilir. Yavuzer (2016), artan dijital araçların etkisinin bu araçları ne amaçla kullanıldığına ne tarz oyunlar oynandığına ne izlendiğine bağlı olarak değişeceğine vurgu yapmıştır.

Çizelge 4.49'da belirtildiği üzere çalışma grubunu oluşturan 250 çocuğun "kaç yaşında dijital ortamda oyun oynamaya başladığı" sorusuna verilen yanıtlar yaş gruplarına bakılmaksızın incelendiğinde çocuklardan 14'ünün (%5) 6-12 ay aralığında, 29'unun (%11) 13-24 ay aralığında olan çocuklar olduğu belirtilmiştir. Dijital ortamda kaç yaşında oyun oynamaya başladığı sorusuna verilen yanıtlardan diğerleri ise çocukların 53'ünün (%21) 25-36 ay ve 21'inin (%8) 49-72 ay aralığında olduğu belirtilmiştir. Çalışma grubunda bulunan çocuklardan 133'ü (% 53,2) ise dijital ortamda oyun oynamamaktadır. Yogman vd. (2018), araştırmasında televizyon, video oyunları, akıllı telefon ve tablet gibi medya araçları çocukların yaratıcılıklarını tüketirken, çocuklarda pasifliği desteklediğini belirtmişlerdir. Elektronik medyanın kapalı ortam ve açık hava oyunları dahil 'gerçek oyunu' çocukların ellerinden aldığını ifade etmişlerdir. Klemenović (2014), araştırmasında okul öncesi çocuklarının ve özellikle kız çocuklarının en sevdiği oyuncakların dolgu oyuncaklar olduğunu bunun yanı sıra çizgi film karakterlerinin oyuncaklarını da sevdiğini ifade etmiştir. Okul öncesinde ilerleyen yaşlarda, çocukların olağanüstü kahramanlar ve bilgisayar ya da video oyunu oynamak için kullandıkları cihazlar ile oynadıkları belirtilmiştir. Çocukların çok erken yaşlardan başlayarak bilgisayarla oynamasının oldukça yaygınlaştığı ve çoğunluğunun bu tür oyunlarda herhangi bir sınırın konulmadığı sonucuna varmıştır. Levin ve Rosenquest (2001), ise elektronik



oyuncakların çocukların açık uçlu ve yaratıcı oyunlarına karşı bir tehdit olarak görmüştür.

Çizelge 4.50'de belirtildiği üzere “çocukların dijital ortamda oyun oynamadığına ilişkin bulgular” incelendiğinde yaş değişkeni doğrultusunda 6-12 ay aralığında olan 50 çocuktan 42'sinin (%84) ve 13-24 ay aralığında olan 50 çocuktan 44'ünün (%88) dijital ortamda oyun oynamadığı belirtilmiştir. Çalışma grubunda bulunan 25-36 ay aralığında olan 50 çocuktan 29'unun (%58), 37-48 ay aralığında olan 50 çocuktan 11'inin (%22) ve 49-72 ay aralığında olan 50 çocuktan 7'si (%36) dijital ortamda oyun oynamadıkları belirtilmiştir. Çalışma grubunda bulunan ebeveynlerin yanıtları incelendiğinde çocukların yaşları büyüdükçe dijital ortamda oyun oynama oranlarındaki artış dikkat çekmektedir.

Çizelge 4.51'de belirtildiği üzere çalışma grubunu oluşturan 250 çocuğun” gün içinde dijital ortamda vakit geçirme süresi” yaş gruplarına bakılmaksızın incelendiğinde 89'u (%35,6) 30 dakika ve altı, 74'ü (%29,6) 31-60 dakika ve 46'sı (%18,4) 61 dakikadan fazla dijital ortamda vakit geçirdiği belirtilmiştir. Çalışma grubunda bulunan çocuklardan 41'i (%16,4) ise dijital ortamda vakit geçirmemektedir.

Çizelge 4.52'de belirtildiği üzere “çocuğun gün içinde dijital ortamda vakit geçirme süresi” sorusuna verilen yanıtlar yaş değişkeni doğrultusunda incelendiğinde farklı yaş grupları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Bu farklılığa bakıldığında  $X^2$ : 69,15 ve  $p$ : ,000 analiz bulguları görülmektedir. Çalışma grubunda bulunan 6-12 ay aralığında olan 50 çocuktan 22'si 30 30 dakika ve altı ve 5'i 31-60 dakika dijital ortamda vakit geçirmektedir. 13-24 ay aralığında olan 50 çocuktan 19'u 30 30 dakika ve altı ve 12'i 31-60 dakika dijital ortamda vakit geçirmektedir. 25-36 ay aralığında olan 50 çocuktan 23'ü 30 dakika ve altı, 12'si 31-60 dakika ve 11'i 61 dakika ve daha fazla dijital ortamda vakit geçirmiştir. Çalışma grubunda bulunan 37-48 ay aralığında olan 50 çocuk incelendiğinde 14'ü 30 dakika ve altı, 23'ü 31-60 dakika ve 12'si 61 dakika ve daha fazla dijital ortamda vakit geçirmektedir. 49-72 ay aralığında olan 50 çocuktan 11'i 30 30 dakika ve altı, 22'si 31-60 dakika ve 15'i 61 dakika ve daha fazla dijital ortamda vakit geçirmektedir. Çalışma grubunda bulunan ebeveynlerin yanıtları incelendiğinde çocukların yaşları büyüdükçe dijital ortamda vakit geçirme sürelerinin arttığı sonucuna varılabilir.

Çizelge 4.53’de belirtildiği üzere örneklem grubunu oluşturan 250 çocuğun “yemek yerken dijital ortamı takip etme” durumu yaş gruplarına bakılmaksızın incelendiğinde çocuklardan 83’ünün (%33) yemek yerken dijital ortamı takip ettiği ve 66’sının (%26) zaman zaman yemek yerken dijital ortamı takip ettiği belirtilmiştir. Yemek yerken dijital ortamı takip etmeyen çocuklar ise 101 (%40,4) kişi olarak belirtilmiştir.

Çizelge 4.54’de belirtildiği üzere “çocuğun yemek yerken dijital ortamı takip etme durumu” sorusuna verilen yanıtlar yaş değişkeni doğrultusunda incelendiğinde farklı yaş grupları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Bu farklılığa bakıldığında  $X^2$ : 20,46 ve  $p$ : ,009 analiz bulguları görülmektedir. Çalışma grubunda bulunan çocuklardan 6-12 ay (%64), 13-24 ay (%44), 37-48 ay (%42) ve 49-72 ay (%44) aralığındaki çocukların yemek yerken dijital ortamı takip etmedikleri belirtilmiştir. Yemek yerken dijital ortamı zaman zaman takip eden çocuklar ise 25-36 ay (%36) olarak ifade edilmiştir.

### **5.3 Öneriler**

Bu çalışmanın amacı, altı ay ile altı yaş arasındaki çocukların oyun profillerinin çok boyutlu unsurlar doğrultusunda incelenmesidir. Elde edilen bulgular bağlamında aşağıdaki öneriler verilmiştir.

#### **5.3.1 Eğitimciler için öneriler**

- Eğitimciler çocukların hayatlarında önemli etkiye sahiptirler. Eğitim ortamının sevdirmesi eğitimcilerin davranışları ile doğrudan ilgilidir. Bu araştırmada her yaş grubu çocuğun oyuna ihtiyaç duyduğuna ilişkin tespitlere ulaşılmıştır. Bu bağlamda öğretmenlerin hangi okul kademesi olursa olsun çocukların yaşına uygun oyunlara fırsat verecek eğitim planlamaları yapmaları önerilebilir.

- Eğitimcilerin görevleri arasında ebeveynle işbirliği içinde çalışmakta vardır. Ebeveynlerin çocukların özellikle dijital ortama ilişkin oyun davranışlarını gözlemlemesi ve bu konuda kontrol zorluğu çeken öğrenci için eğitimcilerin ebeveynle işbirliği içinde çalışması önerilebilir.

- Okullarda ebeveyne yönelik anne baba okulları açılmalıdır. Bu okullarda çocuk gelişimi ve çocukların gelişimsel ihtiyaçlarına yönelik eğitimler verilmelidir.

### 5.3.2 Arařtırmacılara öneriler

- Bulgular çocukların erken yařlardan itibaren dijital ortamla tanıştıđını göstermiřtir. Dijital ortamla erken yařlarda tanışma çocukların dil gelişimlerini sınırlandırıcı bir etken olduđu arařtırmalarda ifade edilmiřtir. Bu bağlamda arařtırmacılar dijital ortamla erken tanışmanın ne gibi etkileri olduğunu inceleyebilirler.

- Kuřaklar arasında oyun farklılıklarına yönelik incelemeler yapılabilir.
- Altı ay ile altı yař arasındaki çocukların oyun profillerinin anaokulu eğitimi alıp almama durumlarıyla ilişkilendirilerek arařtırılabilir.

### 5.3.3 Ebeveynlere öneriler

- Oyuna ayrılan sürenin çocuđun yaşı ve ihtiyaçlarına göre belirlenmesi gerekmektedir. Çocukların zamanlarının önemli bir kısmını oyun ile geçirmektedirler. Günümüzde dijital oyun araçlarının gelişmesi çocukların hayal güçlerini ve yaratıcılıklarını olumsuz etkileyecek bir durum olarak düşünülebilir. Bu açıdan oyun çeřitliliđine dikkat edilmeli dijital ortamda çocuđun yaşına ve gereksinimine göre oyun oynaması sağlanabilir. Ebeveynlere çocuđun yaşına göre oyun oynamasını sağlamak için takip etmesi ve buna uygun oyuncak alımına dikkat etmesi önerilebilir.

- Küçük çocukların erken yařtan itibaren dijital ortamla karřılařması konusunda anne-babaların dijital okuryazarlıklarına algılaması, çocuklar için güvenli ortamlar oluřturulması önerilebilir.

- Çođunluđun oyuncak tasarladıđı görülmüřtür. Tasarlanan oyuncaklar arasında karton kullanarak oyuncak yapımı yer almıřtır. Bunu bebek yapma ve birlikte boyama yapma etkinliđi izlemiřtir. Bu çalışmalar çocukların yaratıcılıkları ve hayal güçlerini etkileyen önemli unsurlardan biridir. Çocuklara kendi oyunlarını ve oyuncaklarını kurgulamaları için destek verilmesi önerilebilir.

- Bulgular çocukların çođunlukla oyun dıřında televizyon izlediđini göstermiřtir. Televizyon izleme süresinin sınırlandırılması ve kontrol edilmesi önerilebilir

## KAYNAKLAR

- Adıgüzel, Ö.** (2000). *Oyun ve Drama İlişkisi*. (Ed. A. Öztürk) Çocukta Yaratıcılık ve Drama. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları, 798.
- Ailwood, J.** (2003). Governing early childhood education through play. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 4(3), 286-299.
- Aksoy, A. B. ve Çiftçi H. D.** (2014). *Erken çocukluk döneminde oyun*, Ankara: Pegem yayınları
- And, M.** (2012). *Oyun ve Büyü*, İstanbul: YKY
- Aral, N.** (2001). *Okul öncesi dönemde oyun ve oyuncak* Ankara Üniversitesi Ev Ekonomisi Yüksek Okulu Anaokulu\Anasınıfı Öğretmen El Kitabı. İstanbul: Ya-Pa.
- Aral, N., Gürsoy, F. ve Köksal, A.** (2001). *Okul öncesi eğitimde oyun*. İstanbul: Ya-Pa.
- Arı, R., Deniz, M., Erişen, Y. ve Çeliköz, N.** (2006). *Çocukların okula hazırlanması (Anne-Çocuk Eğitimi) Temel Araştırması*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Projeler Koordinasyon Merkezi Başkanlığı Yayıncılık.
- Arıkan, R.** (2004). *Araştırma teknikleri ve rapor hazırlama*. Ankara: Asil Yayın.
- Arslan F. 1-3** (2000) Yaş Dönemindeki Çocuğun Oyun Ve Oyuncak Özelliklerinin Gelişim Kuramları İle Açıklanması. *Cumhuriyet Üniversitesi Hemşirelik Yüksekokulu Dergisi* 4 (2): 40- 43.
- Arslan Karaküçük, S.** (2008). Okul öncesi eğitim kurumlarında fiziksel/mekânsal koşulların incelenmesi: Sivas ili örneği. *Cumhuriyet Üniversitesi, Sosyal Bilimler Dergisi* 32(2), 307-320.
- Artemova, L. V.** (2001). Stimulation of Play by Means of a Toy. *International Council for Children's Play Erfurt Conference 2001/online/*. 20 Şubat 2019 tarihinde [http:// www.iccp-play.org/documents/erfurt/artemova.pdf](http://www.iccp-play.org/documents/erfurt/artemova.pdf), adresinden alınmıştır.
- Aras, Y.A. ve Erden, S.** (2006). “Çizgi filmlerdeki şiddet unsurlarının incelenmesi”, M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi *1. Uluslararası Okul Öncesi Eğitim Kongresi Bildiri Kitabı*. İstanbul: Ya-Pa Yayınları.
- Avcı, N.** (2002). *Çocuk Ve Oyuncak Gazi Üniversitesi*, [https://www.researchgate.net/publication/253238266\\_Cocuk\\_ve\\_Oyuncak/download](https://www.researchgate.net/publication/253238266_Cocuk_ve_Oyuncak/download)
- Bianchi, S., ve Robinson, J.** (1997). What did you do today? Children's use of time, family composition, and the acquisition of social capital. *Journal of Marriage and the Family*, 59, 332–244.
- Bradbard, M. R.** (1985). Sex differences in adults' gifts and children's toy requests at Christmas. *Psychological Reports*, 56(3), 969-970.
- Brustad, R. J.** (1993). Who will go out and play? Parental and psychological influences on children's attraction to physical activity. *Pediatric Exercise Science*, 5(3), 210-223.
- Burdette, H. L. ve Whitaker, R. C.** (2006). Resurrecting free play in young children: Looking beyond fitness and fatness to attention, affiliation, and affect. *Archives of Pediatric Adolescence Medicine*, 159, 46-50.

- Büyüköztürk, Ş.** (2016). *Bilimsel araştırma yöntemleri*.(22.bas.). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık. Ankara.
- Campenni, C. E.** (1999). Gender stereotyping of children's toys: A comparison of parents and nonparents. *Sex Roles*, 40(1-2), 121-138.
- Can, G.** (2011). “*Gelişimin Doğası*” *Erken çocukluk döneminde gelişim-1* (Ed. Ceyhan, E.). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını No: 2196
- Cauldfield, R.A.** (2001). *Infant and Toddler*. New Jersey: Prentice-Hall International Limited.
- Center on the Developing Child** (2009). *Five Numbers to Remember About Early Childhood Development* (Brief). 25 Şubat 2019 tarihinde www.developingchild.harvard.edu adresinden erişildi.
- Ceyhan, A. A.** (2011) “*Çocuk Gelişiminde Araştırma Yöntemleri* ” *Erken çocukluk döneminde gelişim-1* (Ed. Ceyhan, E.). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını No: 2196
- Ceyhan, E.** (2011). *Erken Çocukluk Döneminde Gelişim-1*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Ceyhan, E.** (2007). *Kişilik Gelişimi , Gelişim ve Öğrenme*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi Yayını.
- Cheung, S. K. ve McBride, C.** (2016). Effectiveness of Parent–Child Number Board Game Playing in Promoting Chinese Kindergarteners’ Numeracy Skills and Mathematics Interest. *Early Education and Development*, 0(0), 1–18.
- Clements, R.** (2004). An investigation of the status of outdoor play. *Contemporary issues in early childhood*, 5(1), 68-80.
- Cohen, L. ve Manion, L.** (1998). *Research methods in education*. London:Routledge.
- Coolahan, K., Fantuzzo, J., Mendez, J. ve McDermott, P.** (2000). Preschool peer interactions and readiness to learn: relationships between classroom peer play and learning behaviors and conduct. *J Educ Psychol.* 92, 458–465
- Creswell, J. W.** (2012). *Educational research : planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. Boylston Street, Boston,: Pearson Education, Inc.
- Cullen, J.** (1993). Preschool children's use and perceptions of outdoor play areas. *Early Child Development and Care*, 89(1), 45-56.
- Cunningham, C., Jones, M. ve Barlow, M.,** (1996). *Town planning and children: a case study of Lismore*, New South Wales, Australia. Armidale, Department of Geography and Planning, University of New England.
- Çelik, A.** (2012). Okul öncesi eğitim kurumlarında açık alan kullanımı: Kocaeli örneği. *Atatürk Üniversitesi Ziraat Fakültesi Dergisi* 43(1), 79-88.
- Deniz, M. E.** (2017). *Erken Çocukluk Döneminde Gelişim*. Ankara: Pegem Akademi.
- Diamond, A., Barnett, S., Thomas, J., ve Munro, S.** (2007). Preschool program improves cognitive control. *Science*, 318, 1387-1388.
- Dönmez, N. B.** (1992). *Üniversite Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Bölümü ve Kız Meslek Lisesi Öğrencileri İçin Oyun Kitabı*, İzmir: Bayrak Matbaası.
- Duman, G. ve Koçak, N.** (2013). Çocuk oyun alanlarının biçimsel özellikleri açısından değerlendirilmesi (Konya İli örneği). *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 11(1), 64-81.
- Egemen, A., Yılmaz, Ö. ve Akil, P.** (2004). Oyun, Oyuncak Ve Çocuk. *Adnan Menderes Üniversitesi Tıp Fakültesi Dergisi* 5(2):39-42.

- Elkind, D.** (1999). *Çocuk ve toplum gelişim ve eğitim üzerine denemeler*, (Çev. Öngen, D.). Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi.
- Engemann, K., Pedersen, C. B., Arge, L., Tsirogiannis, C., Mortensen, P. B. ve Svenning, J. C.** (2019). Residential green space in childhood is associated with lower risk of psychiatric disorders from adolescence into adulthood. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 116(11), 5188-5193.
- Ersoy, Ö., Avcı, N. ve Turla, A.** (2006) *Çocuklar için erken uyarıcı ve çevre* (2. Baskı). İstanbul:Morpa Kültür.
- Fisher-Thompson, D.** (1990). Adult sex typing of children's toys. *Sex Roles*, 23(5-6), 291-303.
- Fraenkel, J.R. ve Wallen, N.E.** (2006). *How to desing and evaluate research in education*. New York: McGaw-Hill International Edition.
- Gander, M.J. ve Gardiner, H.W.** (1995). *Çocuk ve Ergen Gelişimi* (Y.Haz. B. Onur), İst.: İmge Yay.
- García, J. L., Heckman, J. J., Leaf, D. E. ve Prados, M. J.** (2016). The life-cycle benefits of an influential early childhood program (No. w22993). *National Bureau of Economic Research*.
- Gardner, H.** (1999). *Intelligence reformed: Multiple intelligences for the 21st century*. New York: Basic Books.
- Ginsburg, K.** (2013). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. *The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds*. Retrieved June 21, 2014, from <http://pediatrics.aappublications.org/content/119/1/182.short>
- Ginsburg, K. R.** (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182-191.
- Goodwin, K.** (2018) *Dijital çağda çocuk büyütme* İstanbul: Aganta Kitap
- Gökçe, B.** (1988). *Toplumsal bilimlerde araştırma*. Ankara: Savaş Yayınları.
- Gray, P.** (2011). The decline of play and the rise of psychopathology. *American Journal of Play*, 3 (4), 443-463.
- Gray, P.** (2015) *Studying Play Without Calling It That*. Johnson, J. E., Eberle, S. G., Henricks, T. S., ve Kuschner, D. (Eds.) The handbook of the study of play (121-138), Lanham: Rowman ve Littlefield.
- Greenman, J.** (1993, May/June). It ain't easy being green. *Beginnings workshop*.
- Grob, R.** (2015). Nature. *The wisdom of play: How children learn to make sense of the world*. Ulster Park, NY: Community Playthings.Child Care Information Exchange. 91, 336-37.
- Gülşen, S.** (2006). Okul öncesi çocuklarının televizyon izleme alışkanlıklarının bazı değişkenlere göre incelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*, Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Elazığ.
- Gürkan, T.** (2007). *Okulöncesi Eğitim Öğretmenlerinin Eğitimi*. Türk Eğitim Tarihi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayını.
- Hamamcı, Z.** (2012). "Türkiye'de Uygulanan Aile Rehberliği Programları" *Anne Baba Eğitimi*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını No: 1843

- Hayward, D. G., Rothenberg, M. ve Beasley, R. R.** (1974). Children's Play and Urban Playground Environments: " A Comparison of Traditional, Contemporary, and Adventure Playground Types". *Environment and behavior*, 6(2), 131.
- Heckman, J. J.** (2014, November 18). <https://www.researchgate.net/publication/6974430>. Ocak 01, 2019 tarihinde : <https://www.researchgate.net/publication/6974430:file:///C:/Users/Lenova/Desktop/Tez%20arşiv/heckmann/Skill%20Formation%20and%20the%20Economics.pdf> adresinden alındı
- Heckman, J.J.** (2017). *Early Learning Boosts Adult Health*. 02.01.2019 tarihinde <https://heckmanequation.org/>, sitesinden alınmıştır.
- Henniger, L.M.** (2009). *Teaching Young Children an Introduction*. New Jersey: Person Education Inc.
- Heseltine, P.** (2013) *Play in the past*. 20 Haziran 2019 tarihinde <https://ipaewni.files.wordpress.com/2016/05/heseltine-2013-play-in-the-past1.pdf> sitesinden alınmıştır.
- Hirschland, D.** (2009) 'Addressing social, emotional, and behavioural challenges through play', *Zero to Three*, 30, 1, 12–17.
- Hofferth, S. L., ve Sandberg, J. F.** (2001). How American children spend their time. *Journal of Marriage and Family*, 63(2), 295-308.
- Howard, J.** (19 Kasım 2017) Kids under 9 spend more than 2 hours a day on screens, report shows. *CNN*. 7 Mart 2019 tarihinde <https://edition.cnn.com/2017/10/19/health/children-smartphone-tablet-use-report/index.html> adresinden alınmıştır.
- Howard, J. ve McInnes, K.** (2013). The impact of children's perception of an activity as play rather than not play on emotional well-being. *Child: Care, Health and Development*, 39(5), 737–742.
- Hurwitz, S. C.** (2003). To Be Successful--Let Them Play! For Parents Particularly. *Childhood Education*, 79(2), 101-2.
- Hyson, M., Copple, C., ve Jones, J.** (2006). Early childhood development and education. In K. A. Renninger ve I. Sigel (Eds.), *Handbook of child psychology: Volume 4. Child psychology in practice* (pp. 3–47). New York: Wiley.
- İnan, M. ve Dervent, F.** (2016). Making a digital game active: examining the responses of students to the adapted active version. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 6(1), 113-116.
- Johnson, J.E., Christie, J.F. ve Yawkay, T.D.** (1987). *Play and Early Development*, Harper Collins.
- Kağıtçıbaşı, Ç., Sunar, D., Bekman, S., Baydar, N. ve Cemalcılar, Z.** (2009). Continuing effects of early enrichment in adult life: The Turkish Early Enrichment Project 22 years later. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 30 (6), 764-779.
- Kaptan, S.** (1998). *Bilimsel araştırma teknikleri ve istatistik yöntemleri*. 11. Basım, Ankara: Tekişik Web Ofset.
- Klemenovic, J.** (2014). How do today's children play and with which toys? *Croatian Journal of Education*, 16(1), 181e200
- Koçak, N.** (1993). *Geleneksel Türk Oyuncakları*. 9. Ya-Pa Okul Öncesi Eğitim ve Yaygınlaştırılması Semineri'nde sunulmuş bildiri, Ankara.
- LEGO,** (2004) *The whole child development guide The LEGO Group*. <http://>

creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

- LEGO**, (2018) *Play Well Report*. 20.06.2019 tarihinde <https://www.lego.com/en-us/aboutus/medialibrarydetails/playwellreport2018a534092abf75490b8bcaa22d9e9c2fe9> sitesinden alınmıştır.
- Lehrer, J. S., Petrakos, H. H., ve Venkatesh, V.** (2014). Grade 1 Students' Out-of-School Play and Its Relationship to School-Based Academic, Behavior, and Creativity Outcomes. *Early Education and Development*, 25(3), 295–317.
- Levin, D. ve Rosenquest, B.** (2001) 'The increasing role of electronic toys in the lives of infants and toddlers: should we be concerned?' *Contemporary Issues in Early Childhood* 2(2): 242–7
- Lund, H. H., Klitbo, T. ve Jessen, C.** (2005). Playware technology for physically activating play. *Artificial life and Robotics*, 9(4), 165-174.
- MacDonald, K. B.** (1993) *Parent-Child Play: Descriptions and Implications*. Albany, NY: State University of New York Press.
- Mahnken, K.** (2017). Early Education Is a Game Changer: New Report Shows That Reaching Infants and Toddlers Reduces Special Education Placement, Leads to Soaring Graduation Rates. 02.01.2019 tarihinde, <https://www.the74million.org/early-education-is-a-gamechanger-new-report-shows-that-reaching-infants-and-toddlers-reduces-special-education-placement-leads-to-soaring-graduation-rates/> sitesinden alınmıştır.
- Mardell, B., Wilson, D., Ryan, J., Krechevsky, M., Ertel, K. ve Baker, M.** (2016). *Towards a Pedagogy of Play*. Cambridge, MA: Harvard Graduate School of Education.
- McCoy, D. C., Yoshikawa, H., Ziol-Guest, K. M., Duncan, G. J., Schindler, H. S., Magnuson, K., Yang, R., Koepp, A. ve Shonkoff, J. P.** (2017). Impacts of early childhood education on medium-and long-term educational outcomes. *Educational Researcher*, 46(8), 474-487.
- McNeill, C.** (22 Eylül 2015). Parents Weigh In: The Most Sought-After Characteristics When It Comes to Buying Toys for Their Children. *GutCheck*. 7 Mart 2019 tarihinde <https://www.gutcheckit.com/blog/parents-weigh-in-the-most-sought-after-characteristics-when-it-comes-to-buying-toys-for-their-children/> adresinden alınmıştır.
- Miller, E., ve Almond, J.** (2009). *Crisis in the Kindergarten: Why Children Need to Play in School?* College Park: Alliance for Childhood.
- National Council for Curriculum and Assessment (NCCA).** (2009). *Aistear: The early childhood curriculum framework* 1 Haziran 2019 tarihinde [http://www.ncca.biz/Aistear/pdfs/Guidelines\\_ENG/Play\\_ENG.pdf](http://www.ncca.biz/Aistear/pdfs/Guidelines_ENG/Play_ENG.pdf) adresinden alınmıştır.
- Nct 1 st 1,000 Days New Parent Support.** (2019) 2 Haziran 2019 tarihinde <https://www.nct.org.uk/> adresinden alınmıştır.
- Neely, P.** (2017). *Benefits of early childhood education persist into high school, study says*. 02.01.2019 tarihinde <https://www.scpr.org/news/2017/11/16/77817/study-benefits-of-early-childhood-education-persis/> , sitesinden alınmıştır.
- Oğuzkan, Ş. ve Avcı, N.** (2000). *Okulöncesinde Eğitici Oyuncaklar*, YA-PA Yayınları, İstanbul.
- Oktay, A.** (1999). *Yaşamın Sihirli Yılları: Okulöncesi Dönem*. İstanbul: Epsilon Yayınevi.



- Oktay, A.** (2008) “Okulöncesi Dönem Çocuğunun Gereksinimleri ve Okulöncesi Eğitimin Temel İlkeleri” *Okulöncesi Eğitime Giriş*, (ed.Yaşar, Ş.) Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını No: 1841 , ss.65-81
- Olgan, R. ve Kahrıman Öztürk, D.** (2011). Ankara’daki devlet ve özel okul öncesi eğitim kurumlarının açık oyun alanlarının değerlendirilmesi, *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 36(161), 85-97.
- Oral, I., Yaşar, D. ve Tüzün, I.** (2016). Her Çocuğa Eşit Fırsat,Türkiye de Erken Çocukluk Eğitimi ve Öneriler. *Anne Çocuk Eğitim Vakfı ve Eğitim Reformu Girişimi*.
- Özdoğan, B.** (2000) *Çocuk ve Oyun. Genişletilmiş Üçüncü Baskı*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Palmer, S.** (2006) *Zehirlenen Çocukluk Modern Dünyanın Çocuklar Üzerindeki Zararlı Etkileri* (Çev. Aksoy, Ö. Ç). İstanbul: İletişim Yayınları
- Parten, M. B.** (1932). Social participation among pre-school children. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27(3), 243.
- Pehlivan, H.** (2014). *Oyun ve öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Phillips, D. A. ve Shonkoff, J. P. (Eds.)**. (2000). From neurons to neighborhoods: The science of early childhood development. *National Academies Press*.
- Plowman, L., McPake, J. ve Stephen, C.** (2010). The technologisation of childhood? Young children and technology in the home. *Children ve Society*, 24(1), 63-74.
- Pomerleau, A., Bolduc, D., Malcuit, G. ve Cossette, L.** (1990). Pink or blue: Environmental gender stereotypes in the first two years of life. *Sex roles*, 22(5-6), 359-367.
- Poyraz, H.** (2003). *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak*. Ankara, Anı Yayıncılık.
- Prensky, M.** (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the horizon*, 9(5), 1-6.
- Ramazan, O. ve Özdemir, A.A.** (2012). Oyunağa, çocuk, anne ve öğretmen bakış açısı. *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 2(1), 1-16.
- Rathus, S.A.** (2007). *Childhood and Adolescence: Voyages in Development* (3th Ed.). New York University
- Rideout, V. J., Vandewater, E. A. ve Wartella, E. A.** (2003). *Zero to six: Electronic media in the lives of infants, toddlers and preschoolers*. 25 Şubat 2019 tarihinde <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED482302.pdf>, adresinden alınmıştır.
- Rivkin, M.S.** (1998). Happy play in grassy places: The importance of the outdoor environment in Dewey's educational ideal. *Early Childhood Education Journal*, 25(3), 199-202.
- Roopnarine, J. L. ve Johnson, J. E.** (1994). The need to look at play in diverse cultural settings. *Children's play in diverse cultures*, 1-8.
- Saltalı, N. D.**, (2013). *Erken çocukluk döneminde gelişim*. S. Sunay Yıldırım Doğru Ed.) (s.14-15). Ankara: Maya Akademi.
- Santrock, J.W.** (2016) *Yaşam boyu gelişim psikolojisi*. Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara. 148-160.
- Saracho, O.** (2012). *Handbook of Research on the Education of Young Children*.
- Sawyer, J.** (2017). I think I can: Preschoolers' private speech and motivation in playful versus non-playful contexts. *Early Childhood Research Quarterly*, 38, 84-96.

- Sevinç, M.** (2013). “Çocuklarda Oyun Gelişimine Genel Bakışı” Çocukta Oyun Gelişimi Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını No: 2279
- Shonkoff J. P. ve Phillips, D. A.** (2000) eds. *From Neurons to Neighborhoods: The Science of Early Childhood Development*. Washington, DC: National Academy Press.
- Susa, A. M. ve Benedict, J. O.** (1994). The effects of playground design on pretend play and divergent thinking. *Environment and Behavior*, 26(4), 560-579.
- Tamis-LeMonda, C. S., Shannon, J. D., Cabrera, N. J. ve Lamb, M. E.** (2004). Fathers and mothers at play with their 2- and 3-year-olds: contributions to language and cognitive development. *Child Dev.* 75 :1806– 1820
- Tepperman, J.** (2007). Play early years: Key to school success. *Bay Area Early Childhood Funders*. Policy Brief. El Cerrito, CA: Early Childhood Funders
- Tuğrul B.** (2009). Okul Öncesi Eğitimde Kullanılan Öğretim Yöntemleri ve Teknikleri. *Özel Öğretim Yöntemleri* Edt: Prof. Dr. Mustafa Sağlam. Anadolu Üniversitesi Yayını No:1851, Açık Öğretim Fakültesi Yayını No: 966. Ekim.
- Tuğrul, B.** (2002). Erken çocukluk döneminde öğrenmeyi ve öğretimi kolaylaştıran özellikler. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, s. 142-147.
- Tuğrul, B.** (2015). *Oyunun gücü*, Ayşe Belgin Aksoy (Ed.) Okul öncesi eğitimde oyun içinde (s.9-30)Ankara: Amaç CS Yayıncılık
- Tuğrul, B.** (2017). Dünya oyunun gücünde uzlaştı şimdi bu gücü çocukların yararına kullanma zamanı: Hadi Türkiye... *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi 1* (10) 259-266
- Tuğrul, B., Ertürk, G., Özen, Ş. ve Güneş, G.** (2014). Oyunun Üç Kuşaktaki Değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, s. 1-16.
- Turaşlı, N. K.** (2008). Okul Öncesi Eğitimin Tanımı Kapsamı Ve Önemi. G. Haktanır içinde, *Okul Öncesi Eğitime Giriş* (s. 3-5). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Tüfekçioğlu, U.** (2013). “Çocuk Eğitiminde Oyun ve Önemi” Çocukta Oyun Gelişimi Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını No: 2279
- Türküm, S.** (2011). “Okulun İlk Yıllarında Bilişsel Gelişim” *Erken çocukluk döneminde gelişim-1* (Ed. Ceyhan, E.). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını No: 2196
- UNESCO** (2019) *Early Childhood Care and Education*. 20 Şubat 2019 tarihinde <https://en.unesco.org/themes/early-childhood-care-and-education> adresinden alınmıştır.
- Veitch, J., Bagley, S., Ball, K. ve Salmon, J.** (2006). Where do children usually play? A qualitative study of parents’ perceptions of influences on children's active free-play. *Health ve place*, 12(4), 383-393.
- Vittrup, B., Snider, S., Rose, K. K. ve Rippey, J.** (2016). Parental perceptions of the role of media and technology in their young children’s lives. *Journal of Early Childhood Research*, 14(1), 43-54.
- Voce, A.** (2 Ağustos 2006) Where do the children play? *The Guardian*. 7 Mart 2019 tarihinde <https://www.theguardian.com/society/2006/aug/02/childrensserVICES.comment> adresinden alınmıştır.

- Wheeler, K.** (20 Ekim 2018) Survey Finds Today's Children Are Spending 35% Less Time Playing Freely Outside. *Financial Post*. 7 Mart 2019 tarihinde <https://business.financialpost.com/pmn/press-releases-pmn/business-wire-news-releases-pmn/survey-finds-todays-children-are-spending-35-less-time-playing-freely-outside> adresinden alınmıştır.
- Whitebread, D. Jameson, H. ve Basilio, M.** (2015). *Play beyond the Foundation Stage: play, self-regulation and narrative skills*. In J. Moyles (Ed.) *The Excellence of Play*, 4th Ed. (pp. 84-93). Maidenhead: Open University Press.
- Yalçınkaya, T.** (1996). *Eğitici oyun ve oyuncak yapımı*. İstanbul: Esin.
- Yamada, H., Sadato, N., Konishi, Y., Muramoto, S., Kimura, K., Tanaka, M., ... ve Itoh, H.** (2000). A milestone for normal development of the infantile brain detected by functional MRI. *Neurology*, 55(2), 218-223.
- Yaşar, Ş.** (2008) “Okulöncesinde Çocuklara Vatandaşlık Bilinci Kazandırma” *Okulöncesinde Demokrasi Eğitimi ve Çocuk Hakları* (ed. Deveci, E.) Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını No: 1825 ss.161-178.
- Yaşar, Ş.** (2008) *Eğitim Bilimine Giriş* (ed. Gültekin, M.) Anadolu Üniversitesi Yayını No: 1825 Açıköğretim Fakültesi Yayını No: 948
- Yavuzer, H.** (2011) *Çocuk ve Ergen Eğitiminde Anne Baba Tutumları*, İstanbul: Timaş Yayınları
- Yavuzer, H.** (2016). *Anne baba okulu*, İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Yavuzer, H.** (2018). *Çocuğunuzun ilk 6 yılı*, İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., ve Committee on Psychosocial Aspects of Child and Family Health.** (2018). The power of play: A pediatric role in enhancing development in young children. *Pediatrics*, 142(3), e20182058.
- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S. L. ve Whitebread** (2017). *Learning through play: a review of the evidence*. The LEGO Foundation, DK.

#### **İnternet Kaynakları:**

- Url 1** <<https://www.childinthecity.org/2018/01/15/children-spend-half-the-time-playing-outside-in-comparison-to-their-parents/>>, alındığı tarih: 19.05.2019
- Url 2** <<http://www.on5yirmi5.com/haber/saglik/hastaliklar/11625/bilgisayar-oyunlari-inin-zararlari.htm>>, alındığı tarih: 19.05.2019

## **EKLER**

**EK A:** Kişisel Bilgi Formu ve Anket

**EK B:** Etik Onay Belgesi

**EK C:** M.E.B Anket ve Anket Araştırma İzin Belgesi

## EK A: Kişisel Bilgi Formu ve Anket

### ANKET FORMU

Sayın katılımcı,

Bu anket formu İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde yürütülmekte olan 'Altı Ay İle Altı Yaş Arasında Ki Çocukların Oyun Profillerinin İncelenmesi' başlıklı yüksek lisans tez çalışması için yapılmaktadır. Sizlerden edinilecek bilgiler tamamen bilimsel amaçlı kullanılacaktır. Katkılarınız bizim için önemlidir. Şimdiden değerli katkılarınızdan dolayı teşekkür ederiz.

Prof. Dr. Belma TUĞRUL  
İstanbul Aydın Üniversitesi  
Üniversitesi  
Okul Öncesi Öğretmenliği Bölümü  
Öğretmenliği Bölümü  
(Tez Danışmanı)  
(534)9309136

Merve OLGUN  
İstanbul Aydın

Okul Öncesi

İletişim Bilgileri:

**Lütfen size uygun cevabı ( X ) olarak işaretleyiniz.**

DEMOGRAFİK ÖZELLİKLER					
Çocuğunuzun Cinsiyeti	Kız ( )	Erkek ( )			
Mezuniyet Durumunuz	İlköğretim( )	Lise( )	Önlisans( )	Lisans( )	Lisansüstü( )
Çocuğunuzun Yaş Aralığı	6-12 Ay( )	13-24 Ay( )	25-36 Ay( )	37-48 Ay	49-72 Ay( )

**Lütfen size uygun cevabı ( X ) olarak işaretleyiniz.**

<b>1.OYUN OYNAMA SÜRESİ</b>
1.SORU: Çocuğunuzun gün içerisinde oyun oynama süresi kaç saattir? Oyun oynamaz( ) 1 saatten az( ) 1-2 saat( ) 3-4 saat( ) 4 saatten fazla( )
2.SORU: Çocuğunuzun gün içerisinde en çok ne ile nasıl oynar?
3.SORU: Çocuğunuzun açık havada oyun oynama sıklığı nedir? Açık havada oyun oynamaz( ) Her gün( ) Haftada 2/3 gün( ) Haftada 1 gün( )
<b>2.OYUN OBJESİ VE MEKÂNI</b>
4.SORU: Çocuğunuz hangi mekânlarda daha fazla oyun oynar? Evde( ) Okulda( ) Sokakta( ) Doğada( ) Yapılandırılmış çocuk oyun alanlarında( )
5.SORU: Çocuğunuz en çok kimle/neyle oyun oynamaktan hoşlanır? Tek başına( ) Ebeveynleriyle( ) Arkadaşlarıyla( ) Oyuncaklarıyla( )
6.SORU: Çocuğunuzun favori özel bir oyuncacı var mı?
7.SORU: Çocuğunuza ne kadar sıklıkla oyuncak alırsınız? Her gün( ) Haftada bir kere( ) Ayda bir kere( ) Diğer, Lütfen Belirtin( )
8.SORU: Çocuğunuza aldığınız ilk oyuncak neydi?
9.SORU: Kızınıza/oğlunuza hangi oyuncacı asla almam dersiniz?

10.SORU: Çocuğunuzun aslında oyuncak olmayıp oyunlaştırdığı materyaller var mı varsa nelerdir?
11.SORU: Çocuğunuz doğal oyun materyalleriyle (kum, kil, su, ahşap vb.) gün içerisinde ne kadar oyun oynar?
12.SORU: Çocuğunuzla yâda çocuğunuz için hiç oyuncak tasarladınız mı?
13.SORU: Çocuğunuz eve misafir geldiği zaman ne yapar? Oyun oynar( ) Tabletle oyun oynar( ) Televizyon izler( ) Misafirlerle vakit geçirir( ) Diğer, Lütfen Belirtin( )
<b>3.EBEVEYN OYUN ALGISI</b>
14.SORU: Oyun dendiğinde aklınıza gelen ilk üç sözcüğü yazar mısınız?
15.SORU: Çocuğunuzun kaç yaşına kadar oyun oynaması gerektiğini düşünüyorsunuz?
16.SORU: Çocuğunuzun yaşına göre keyif aldığı oyunlar hakkında bilgi sahibi olduğunuzu düşünüyor musunuz? Evet( ) Hayır( ) Zaman zaman/Kısmen( )
<b>4.AİLEDEKİ ETKİLEŞİM, ALIŞKANLIKLAR VE OLANAKLAR</b>
17.SORU: Çocuğunuzun oyun odası var mı? Evet( ) Hayır( ) Zaman zaman/Kısmen( )
18.SORU: Çocuğunuz oyun oynamadığı zaman ne yapar?
19.SORU: Evde çocuğunuzla oyun oynarken yaşadığınız sıkıntılar nelerdir?
20.SORU: Evden dışarı çıktığınızda çocuğunuz için yanınıza oyuncak alır mısınız? Evet( ) Hayır( ) Zaman zaman/Kısmen( )
21.SORU: Seyahate giderken çocuğunuzun bavuluna kitap, oyuncak koyar mısınız? Evet( ) Hayır( ) Zaman zaman/Kısmen( )
<b>5.DİJİTAL ORTAM</b>
22.SORU: Çocuğunuz kaç yaşında dijital ortamda video/çizgi film izlemeye başladı? İzlemez( ) 6 ay-12 ay( ) 13 ay- 24 ay( ) 25 ay-48 ay( ) 49 ay- 64 ay( ) 64 ay-72 ay( )
23.SORU: Çocuğunuz kaç yaşında dijital ortamda oyun oynamaya başladı? Oynamaz( ) 6 ay-12 ay( ) 13 ay- 24 ay( ) 25 ay-48 ay( ) 49 ay- 64 ay( ) 64 ay-72 ay( )
24.SORU: Çocuğunuzun gün içerisinde dijital ortamda vakit geçirme süresi kaç saattir? Vakit geçirmez( ) 30 dakika ve altı( ) 31-60 dakika( ) 61 dakika ve fazlası( )
25.SORU: Çocuğunuz yemek yerken dijital ortamda (telefon, pc, tablet)video izliyor mu? Evet( ) Hayır( ) Zaman zaman/Kısmen( )

## EK B: Etik Onay Belgesi



T.C.  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ  
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü

Sayı : 88083623-020  
Konu : Merve OLGUN'un Etik Onayı Hk.

Sayın Merve OLGUN

Tez çalışmanızda kullanmak üzere yapmayı talep ettiğiniz anketiniz İstanbul Aydın Üniversitesi Etik Komisyonu'nun 11.03.2019 tarihli ve 2019/04 sayılı kararıyla uygun bulunmuştur.

Bilgilerinize rica ederim.

**e-imzalıdır**  
Prof. Dr. Ragıp Kutay KARACA  
Müdür

14/03/2019 Enstitü Sekreteri

NESLİHAN KUBAL

Evrakı Doğrulamak İçin : <https://evrakdogrula.aydin.edu.tr/en/Vision.Dogrula/BelgeDogrulama.aspx?V=BEA9VRBK>

Adres: Beşyol Mah. İnönü Cad. No:38 Sefaköy , 34295 Küçükçekmece / İSTANBUL  
Telefon: 444 1 428  
Elektronik Ağ: <http://www.aydin.edu.tr/>

Bilgi için: NESLİHAN KUBAL  
Unvanı: Enstitü Sekreteri



## EK C: M.E.B Anket Ve Anket Araştırma İzin Belgesi



T.C.  
İSTANBUL VALİLİĞİ  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 59090411-20-E.7799428  
Konu : Anket ve Araştırma İzin Talebi.

17/04/2019

### VALİLİK MAKAMINA

- İlgi: a) İstanbul Aydın Üniversitesinin 20.03.2019 tarihli ve 1653 sayılı yazısı.  
b) MEB. Yen. ve Eğ. Tk. Gn. Md. 22.08.2017 tarih ve 12607291/ 2017/25 No'lu Gen.  
c) Millî Eğitim Müdürlüğü Araştırma ve Anket Komisyonunun 16.04.2019 tarihli tutanağı.

İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü yüksek lisans öğrencisi Merve OLGUN'ın "Altı Ay ile Altı Yaş Arasındaki Çocukların Oyun Profillerinin İncelenmesi" konulu tezi kapsamında, ilimiz genelinde bulunan anaokulu ve ilkokullarda; anket uygulama istemi hakkındaki ilgi (a) yazı ve ekleri Müdürlüğümüzce incelenmiştir.

Araştırmacının söz konusu talebi; bilimsel amaç dışında kullanılmaması, uygulama sırasında bir örneği müdürlüğümüzde muhafaza edilen mühürlü ve imzalı veri toplama araçlarının kurumlarımıza araştırmacı tarafından ulaştırılarak uygulanması, katılımcıların gönüllülük esasına göre seçilmesi, araştırma sonuç raporunun müdürlüğümüzden izin alınmadan kamuoyuyla paylaşılmaması koşuluyla, okul idarelerinin denetim, gözetim ve sorumluluğunda, eğitim-öğretimi aksatmayacak şekilde ilgi (b) Bakanlık emri esasları dâhilinde uygulanması, sonuçtan Müdürlüğümüze rapor halinde (CD formatında) bilgi verilmesi kaydıyla Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Menderes KAYA  
İl Millî Eğitim Müdür V.

- Ek:  
1- Genelge.  
2- Komisyon Tutanağı.

OLUR  
17/04/2019

Ahmet Hamdi USTA  
Vali a.  
Vali Yardımcısı

Millî Eğitim Müdürlüğü Binbirdirek M. İmran Öktem Cad.  
No:1 Eski Adliye Binası Sultanahmet Fatih/İstanbul  
E-Posta: sgb34@meb.gov.tr

A. BALTA VHKİ  
Tel: (0 212) 455 04 00-239

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden d326-ca2c-3c21-a178-18e1 kodu ile teyit edilebilir.



5974786/9

T.C.													
<b>İSTANBUL VALİLİĞİ</b>													
İstanbul İl Millî Eğitim Müdürlüğü													
<b>ARAŞTIRMA DEĞERLENDİRME FORMU</b>													
<b>ARAŞTIRMA SAHİBİNİN</b>													
Adı Soyadı	Merve OLGUN												
Kurumu / Üniversitesi	İstanbul Aydın Üniversitesi												
Araştırma yapılacak iller	İstanbul												
Araştırma yapılacak eğitim kurumu ve kademesi	İlimiz genelinde bulunan anaokulu ve ilkokullarda;												
Araştırmanın Konusu	Altı Ay ile Altı Yaş Arasındaki Çocukların Oyun Profillerinin İncelenmesi												
Üniversite / Kurum onayı	• Var												
Araştırma/proje/ödev/tez önerisi	Yüksek Lisans Tezi												
Veri toplama araçları	anket												
Görüş istenilecek Birim/Birimler													
<b>KOMİSYON GÖRÜŞÜ</b>													
<ul style="list-style-type: none"> <li>Veri toplama araçlarının eğitim-öğretimi aksatmayacak şekilde gönüllülük esasına dayalı olarak uygulanması ve araştırma sonuç raporunun müdürlüğümüzden izin alınmadan kamuoyuyla paylaşılması koşuluyla yürütülmesinde bir sakınca bulunmamaktadır.</li> </ul>													
Komisyon kararı	• Oybirliğiyle Alınmıştır.												
Muhalef Üyenin Adı Soyadı :	Gerekçesi ;												
<b>KOMİSYON</b>													
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Ünvan</th> <th>Adı Soyadı</th> <th>İmza</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>(A.Ö./2019) Üye :</td> <td>Ar. Nurhan SOZEN</td> <td></td> </tr> <tr> <td>(A.Ö./2019) Üye :</td> <td>Ayça PAKAR KILINÇOĞLU</td> <td></td> </tr> <tr> <td>(A.Ö./2019) Üye :</td> <td>ERCAN KAZEL</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Ünvan	Adı Soyadı	İmza	(A.Ö./2019) Üye :	Ar. Nurhan SOZEN		(A.Ö./2019) Üye :	Ayça PAKAR KILINÇOĞLU		(A.Ö./2019) Üye :	ERCAN KAZEL	
Ünvan	Adı Soyadı	İmza											
(A.Ö./2019) Üye :	Ar. Nurhan SOZEN												
(A.Ö./2019) Üye :	Ayça PAKAR KILINÇOĞLU												
(A.Ö./2019) Üye :	ERCAN KAZEL												

16.04.2019

Timur TUĞRAL  
Şube Müdürü

5974786/9

ANKET VE ARAŞTIRMA İZİN KOMİSYONU ARAŞTIRMA ÖN İNCELEME FORMU			
Adı Soyadı	:	Merve OLGUN	
Kurumu	:	İstanbul Aydın Üniversitesi	
İletişim Bilgisi	:	/	
Konu	:	Altı Ay ile Altı Yaş Arasındaki Çocukların Oyun Profillerinin İncelenmesi	
Tarih	:	25.03.2019	
Veri toplama Araçları	:	anket	
Örneklem	:	İlimiz genelinde bulunan anaokulu ve ilkokullarda;,,,,,	
<b>MEB 22/08/2017 tarih ve 12607291 sayılı 2017/25 Nolu Genelge Kapsamında Araştırma, Yarışma ve Sosyal Etkinlik İzinlerinde Dikkat Edilecek Hususlar</b>	<b>Uygun</b>	<b>Uygun Değil</b>	<b>Açıklama</b>
Anayasa, Millî Eğitim Temel Kanunu ve Türk Millî Eğitiminin Genel Amaçlarına uygunluğu açısından;			
Millî ve manevi değerler açısından;			
Kişilik hakları açısından (kişisel bilgiler istenilmemeli, ad-soyad vb.);			
Cinsiyet, din, dil ve ırk gibi farklılıkları istismar etmeme açısından;			
İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi ve uluslararası bağlayıcılığı olan diğer belgelerce suç kabul edilen hususları içermeme açısından;			
Kişisel ve ailevi mahremiyetini ifşa eden sorular, ifadeler, resimler ve simgeler yer almaması açısından;			
Veri toplama araçlarında kişi, kurum ve kuruluşlara yönelik reklâm veya tanıtım gibi ifade ve öğeler yer almaması açısından;			
Araştırma önerisi ile veri toplama araçlarının tamamının idareye sunulması açısından;			
Uygulama, okul ve kurumların eğitim-öğretim faaliyetini aksatmaması açısından (anket çalışmalarına ait uygulamaların Ocak ve Haziran aylarında yapılmaması açısından);			
Uygulamanın sadece İstanbul ilinde yapılması açısından;			
<b>Komisyon Üyeleri</b>	<b>Uygun</b>	<b>Uygun Değil</b>	<b>İmza</b>
Ayga P. KILINÇ	✓		<i>Ayga P. KILINÇ</i>
Dr. Nurhuda SÖZEN	✓		<i>Dr. Nurhuda SÖZEN</i>
Erkan KAZEL	✓		<i>Erkan KAZEL</i>

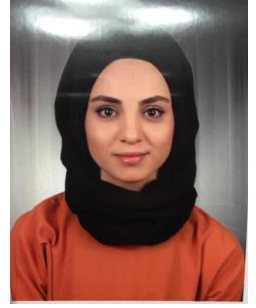
## ÖZGEÇMİŞ

### Kişisel Bilgiler

**Adı Soyadı** : Merve Olgun

**Doğum yeri** : İstanbul, 1992

**E-mail** : merveolguu@gmail.com



### Eğitim Bilgileri

**2017-2019 Yüksek lisans:** İstanbul Aydın Üniversitesi Temel Eğitim Okul Öncesi Eğitimi

**2011-2015 Lisans:** İstanbul Aydın Üniversitesi Okul Öncesi Öğretmenliği

### İş Durumu

2017-2018 Okyanus Koleji

2015-2015 Gümüşsuyu Anaokulu Stajyer Öğretmen

2014-2015 Ensar Koleji Stajyer Öğretmen

2013-2014 Küçükçekmece Belediye Anaokulu Stajyer Öğretmen

2008-2009 Özel Büyük Çamlıca Koleji Stajyer Öğretmen

2008-2009 Hilmi Çelikoğlu İlköğretim Okulu Mobil Anaokulu Stajyer Öğretmen