

**T.C.
OKAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**TÜRKİYE’DE ÇOCUK OYUNLARININ, OYUNCAKLARININ
VE OYUN ALANLARINDAKİ DEĞİŞİMLERİN
İNCELENMESİ**

Derya ŞAHİN

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI
OKUL ÖNCESİ ÖĞRETMENLİĞİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**DANIŞMAN
Doç. Dr. Mehmet TORAN**

İSTANBUL, Temmuz 2021

T.C.
İSTANBUL OKAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

TÜRKİYE’DE ÇOCUK OYUNLARININ, OYUNCAKLARININ
VE OYUN ALANLARINDAKİ DEĞİŞİMLERİN
İNCELENMESİ

Derya ŞAHİN
(172036004)

YÜKSEK LİSANS TEZİ
TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI

OKUL ÖNCESİ ÖĞRETMENLİĞİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

Tezin Enstitüye Teslim Edildiği Tarih:

Tezin Savunulduğu Tarih: 05.07.2021

Tez Danışmanı: İstanbul Kültür Üniversitesi Doç. Dr. Mehmet TORAN

Jüri Üyeleri:

İstanbul Okan Üniversitesi Dr. Öğr. Üyesi Tuğba KORKMAZ ÖCALAN

İstanbul Okan Üniversitesi Dr. Öğr. Üyesi Özlem ÇELİK

İSTANBUL, Temmuz 2021

ÖNSÖZ

Bu çalışmanın her bir aşaması benim için yeni bir öğrenme deneyimi yarattı ve konu ile ilgili derinlemesine bilgi edinmemi sağladı. Okul öncesi öğretmeni olarak oyun alanları, oyunlar ve oyuncaklarla bir arada bulunmaktayım. Dolayısıyla bu çalışma oyun alanlarına, oyunlara ve oyuncaklara dair farkındalık kazanmamı sağladı. Çalışmanın konusu olan Türkiye’deki oyun alanlarının, oyunların ve oyuncakların kuşaklar arasında var olan sürecini incelemek ve günümüz çocuklarının bu süreçteki deneyimini kuşaklar arası ele almak yeni bir bakış açısı kazandırdı. Çalışmanın sonuçlarının ise çocuğun bulunduğu yerdeki tüm bireyleri, kurum ve kuruluşları kapsadığını düşünüyorum. Bu nedenle çalışmanın alanyazına ışık tutacağına inanıyorum.

Yüksek lisans eğitimine başladığım süreçten itibaren emeği çok büyük olan, her daim yoluma ışık tutan, zamanını benden esirgemeyen değerli hocam ve tez danışmanım Doç. Dr. Mehmet TORAN’a en içten teşekkürlerimi, saygılarımı sunarım.

Araştırmama uzman görüşleri ile katkı sağlayan sayın Dr. Erhan ALABAY’a, Dr. Gökhan GÜNEŞ’e ve Dr. Nihan FEYMAN GÖK’e sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Çalışmamda her zaman yanımda olan canım arkadaşlarıma, meslektaşlarıma ve sabırla bu sürecin bitmesini bekleyen anneme sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

Temmuz, 2021

Derya ŞAHİN

İÇİNDEKİLER

SAYFA NO

İÇİNDEKİLER	ii
ŞEKİL LİSTESİ	vii
TABLO LİSTESİ	viii
SAYFA NO.....	viii
BÖLÜM I	1
1 GİRİŞ	1
1.1. ARAŞTIRMANIN AMACI VE ALT AMACI.....	6
1.2. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ.....	7
1.3. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI	9
BÖLÜM II.....	10
2 LİTERATÜR.....	10
2.1. ÇOCUK VE OYUN.....	10
2.1.1. Değişen Oyun Kültürü	13
2.1.2 Oyunun Gelişim Üzerine Etkisi	15
2.2. OYUNCAKLAR	16
2.3. OYUN ALANLARI	21
2.3.1. Oyun Alanlarının Ortaya Çıkışı	22
2.3.2. Oyun Alanı Türleri	23
2.3.3. Oyun Alanlarının Fiziksel Tasarımı.....	26
2.3.4. Oyun Alanlarında Oynanan Oyun Türleri.....	27
2.3.5. Çocuk ve Oyun Alanı İlişkisi.....	28
2.4. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	29
2.4.1. Oyunla İlgili Araştırmalar	29

2.4.2. Oyuncakla İlgili Araştırmalar	33
2.4.3. Oyun Alanlarıyla İlgili Araştırmalar	37
BÖLÜM III	42
3 YÖNTEM.....	42
3.1 ARAŞTIRMANIN MODELİ.....	42
3.1.1 Olgubilim	42
3.1.2 Çalışma Grubu	43
3.1.3 Veri Toplama Araçları	47
3.1.4 Verilerin Analizi.....	48
3.1.5 Geçerlik ve Güvenirlik	49
3.1.6 Araştırmacının Rolü	50
BÖLÜM IV	52
4 BULGULAR VE YORUM	52
TEMA 1: Katılımcıların Oynadıkları Oyun Alanları.....	52
TEMA 2: Katılımcıların Oynadıkları Oyun Türleri.....	57
TEMA 3: Katılımcıların Oyunlarında Oynadıkları Oyuncaklar ..	63
TEMA 4: Katılımcıların Günümüz Çocuk Oyun Alanlarına İlişkin Görüşleri	67
TEMA 5: Katılımcıların Günümüz Çocuk Oyun Türlerine İlişkin Görüşleri	73
TEMA 6: Katılımcıların Günümüz Çocuk Oyuncaklarına İlişkin Görüşleri	79
BÖLÜM V.....	84
5 TARTIŞMA	84
5.1. KATILIMCILARIN OYNADIKLARI OYUN ALANLARINA YÖNELİK ELDE EDİLEN SONUÇLAR.....	84
5.2. KATILIMCILARIN OYNADIKLARI OYUN TÜRLERİNE YÖNELİK ELDE EDİLEN SONUÇLAR.....	87

5.3. KATILIMCILARIN OYUNLARINDA OYNADIKLARI OYUNCAKLARA YÖNELİK ELDE EDİLEN SONUÇLAR.....	89
5.4. KATILIMCILARIN GÜNÜMÜZ ÇOCUK OYUN ALANLARINA İLİŞKİN GÖRÜŞLERİNE YÖNELİK ELDE EDİLEN SONUÇLAR.....	89
5.5. KATILIMCILARIN GÜNÜMÜZ ÇOCUK OYUN TÜRLERİNE YÖNELİK ELDE EDİLEN SONUÇLAR.....	92
5.6. KATILIMCILARIN GÜNÜMÜZ ÇOCUK OYUNCAKLARINA YÖNELİK ELDE EDİLEN SONUÇLAR ..	95
BÖLÜM VI	97
6 SONUÇ VE ÖNERİLER.....	97
6.1. SONUÇ.....	97
6.2. ÖNERİLER	99
KAYNAKLAR.....	102
8 EKLER.....	116
EK 1 GÖRÜŞME FORMU	116
EK 2 GÖNÜLLÜ KATILIM FORMU	118

ÖZET

TÜRKİYE’DE ÇOCUK OYUNLARININ, OYUNCAKLARININ VE OYUN ALANLARINDAKİ DEĞİŞİMLERİN İNCELENMESİ

Derya Şahin, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul

Bu araştırma, Türkiye’de çocuk oyunlarının, oyuncaklarının ve oyun alanlarının 3 kuşak içerisinde geçirdiği değişimler ve bu değişimlere ilişkin görüşlerin açığa çıkarılması amaçlanmıştır.

Araştırmada nitel araştırma desenlerinden biri olan olgubilim (fenomenoloji) deseni kullanılmış ve Türkiye’de bulunan 20-39 yaş arası 12 kişi, 40-59 yaş arası 12 kişi ve 60-79 yaş arası 12 kişi olmak üzere toplamda 36 kişi ile görüşülmüştür.

Bulgular 6 tema başlığında ele alınıp katılımcıların çocukluk yıllarında oynadıkları oyunlar, oyuncaklar ve oyun alanları ile günümüz çocuk oyunları, oyuncakları ve oyun alanlarına ilişkin görüşleri incelenmiştir.

Sonuç olarak ise 3 kuşağın oynadıkları oyun alanlarının, oyunlarının ve oyuncaklarının zaman içerisinde değişime uğradığı açığa çıkmıştır. Bu değişimler incelendiğinde; oyun alanlarının açık oyun alanlarından kapalı oyun alanlarına doğru bir geçiş yaptığı, oyunların grup oyunlarından bireysel ve sanal oyunlara doğru ilerlediği, oyuncakların ise doğal oyuncaklardan hazır sanayi oyuncaklara doğru evirildiği sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Çocuk Oyun Alanları, Çocuk Oyunları, Oyuncaklar, 3 Kuşakta Değişim

ABSTRACT

THE INVESTIGATION OF THE CHANGES IN CHILDREN'S GAMES, TOYS AND THE PLAYGROUNDS IN TURKEY

Derya ŞAHİN, Master's Thesis, Istanbul

In this research, it is aimed to reveal the views on the historical changes of children's games, toys and playgrounds in Turkey in 3 generations.

The phenomenology design, which is one of the qualitative research designs, was used in the research and it was conducted by interviewing a total of 36 people, 12 people between the ages of 20-39, 12 people between the ages of 40-59 and 12 people between the ages of 60-79 in Turkey.

Findings were categorized under 6 themes and in addition to today's children's games, toys and playgrounds, the participants' views about the games, toys and playgrounds they played in their childhood were analyzed.

As a result, it has been revealed that the playgrounds, games and toys played by 3 generations have changed over time. When these changes are examined, it was concluded that playgrounds made a transition from outdoor playgrounds to indoor playgrounds, games moved from group games to individual and virtual games, and toys evolved from natural toys to already-made industrial toys.

Keywords: Children's Playgrounds, Children's Games, Toys, Change in 3 Generations

ŞEKİL LİSTESİ

	SAYFA NO
Şekil 4.1 Oyun oynadıkları alanlar.....	53
Şekil 4.2 Oynadıkları oyunlar.....	58
Şekil 4.3 Oynadıkları oyuncaklar.....	64
Şekil 4.4 Günümüzdeki çocukların oynadıkları oyun alanları.....	68
Şekil 4.5 Günümüzdeki çocukların oynadıkları oyunlar.....	74
Şekil 4.6 Günümüzdeki çocukların oynadıkları oyuncaklar.....	80

TABLO LİSTESİ

	SAYFA NO
Tablo 3.1. Katılımcılara ait sosyo-demografik bilgiler.....	44-45
Tablo 4.1. Katılımcıların oynadıkları oyun alanlarına dair bilgiler.....	54
Tablo 4.2. Katılımcıların oynadıkları oyunlara dair bilgiler.....	59
Tablo 4.3. Katılımcıların oynadıkları oyuncaklara dair bilgiler.....	64
Tablo 4.4. Günümüz çocuk oyun alanlarına dair görüşler.....	69
Tablo 4.5. Günümüz çocuk oyunlarına dair görüşler	75
Tablo 4.6. Günümüz çocuk oyuncaklarına dair görüşler	81

BÖLÜM I

1 GİRİŞ

İnsanlığın değışmez bir parçası olan oyun, çocukların dünyayı keşfetmelerine olanak sağlamaktadır. Oyun; gelecek için kullanıldığında tahmin etme, yordama, yorumlama etkinliği olarak kullanılırken şimdiki zaman için ise bir baş etme etkinliği olarak görülmektedir. Oyunun, insanlık tarihi boyunca bireyi tanımlayan bir etkinlik olduğu açıklanmaktadır (Göncü, 2018). Oyun hakkında geçmişten günümüze birçok araştırma yapılmış ve bu nedenle de oyunun birçok tanımı bulunmaktadır. Huizinga, oyunun kültür aktarımını sağladığını ve insan için çok önemli bir etken olduğunu vurgulamaktadır. Ayrıca kültür ve toplum içinde oyunun önemli bir yeri olduğunu belirtmektedir (Huizinga, 1938; akt. Anchor, s. 63, 1978; Yılmaz ve Erduran, 2015). Oyunların kendine özgü, kesin olmayan kuralları ve kültürü vardır. Çocuk, yaşantısında elde ettiği deneyimlerini ve çevresinde gördüklerini öykünerek ifade etmektedir. Bu süreçte ortaya oyun kavramı çıkmaktadır (Arslan ve Bulgu, 2010; Sağlam ve Aral, 2016). Oyun; çocuğun dünyayı tanımasına, anlamlandırmasına ve keşfetmesine yönelik eğlence amaçlı yapılan etkinliklerin tümü olarak ifade edilmektedir (Sağlam ve Aral, 2016). Toran, Ulusoy, Aydın, Deveci ve Akbulut'a (2016) göre oyun, çocuğun gerçek yaşantısı olarak tanımlanmakta ve çocuk için vazgeçilmez en etkili yaşam kaynağı olarak görülmektedir. Tuğrul'a (2018) göre ise oyun, evrensel bir dil olarak ifade edilmekte, çocuk oyun oynayarak öğrenmekte ve oyun oynayan çocuğun gelişimi olumlu yönde etkilenmektedir. Oyun oynayan çocuk, kendisi ve dünyası hakkında anlamlandırmalar yapmaktadır (Aly Amer, 2019). Burriss ve Tsao (2002), oyunun yalnızca eğlenceli bir etkinlik olarak görülmemesi gerektiğini, çocuğun oyun oynarken birçok derin anlamı olan öğrenmeler gerçekleştirdiğini vurgulamıştır. Çocuk temel ihtiyacı olan oyunu oynarken aynı zamanda da hayatta kalmak için gerekli olan

becerileri oyun oynarken elde etmektedir. Oyunun bu kadar önemli olmasının nedenleri ise çocuğun oyuna gönüllü olarak katılması, oyunu istediği gibi yönlendirmesi, duygu ve düşüncesini oyunun içerisinde dilediğini gibi ifade edebilmesidir (Pilten ve Pilten, 2013).

Çocuk oyun oynarken birçok oyun aracı kullanmaktadır. Bu oyun araçları oyuncak olarak adlandırılmakta ve çocuğun hayatında önemli bir rol oynamaktadır. Çocuk oyun oynarken ve oyuncak kullanırken kişilik gelişimini desteklemekte, yeteneklerini keşfetmekte ve geliştirmesine fırsat bulmaktadır (Egemen, Yılmaz ve Akil, 2004). Gelişim alanlarını destekleyen farklı renkte, şekilde, hacimde, boyutta ve birçok özelliği içinde barındıran oyun araçları; oyuncak olarak tanımlanmaktadır. Oyuncak yaygın olmadığı dönemlerde, doğadaki malzemelerin oyuncak olarak kullanıldığı varsayılmaktadır. Oyuncak olarak kullanılan ilk materyallere bakıldığında taş, kum, ağaç, tahta gibi doğada kolay ulaşılabilen malzemeler olduğu görülmektedir (Gürsoy Yılmaz, 2020). Oyuncak yalnızca bir oyun aracı değil aynı zamanda çocukların dünyayı anlamlandırmasını sağlamakta, hayal gücünü desteklemekte ve kelime dağarcığını geliştiren araç olarak da tanımlanmaktadır (Muminkhodjaeva ve Eshonqulova, 2020). Her oyunda, oyuncak kullanılmamakla birlikte sadece söz ya da davranışla oynanan oyunlarda mevcuttur. Ancak genellikle oyun oluşturulurken oyuncakla ihtiyaç duyulmakta ve her yeni oyuncak yeni bir oyunun oluşmasına katkı sağlamaktadır. Bu nedenle oyun ile oyuncak arasında sıkı bir bağ vardır (Vatandaş, 2020).

Çocuğun en temel ihtiyacı olan oyun, farklı mekânlarda oynanmakta ve bu mekânlar, oyun alanları olarak adlandırılmaktadır. Oyun alanları; 1-14 yaş arası çocukları kapsayan, çocukların gelişim alanlarını destekleyen, yetenek ve yaratıcılıklarını ortaya çıkarmalarını sağlayan, eğitici materyaller içeren ve çocukların yaş gruplarına özel olarak tasarlanan alanlar olarak tanımlanmaktadır (Ünal, 2009). Chamberlin'e (1998) göre oyun alanları; 1-14 yaş kapsayan çocuklar tarafından çok yoğun kullanılan, birbirleri ile etkileşim içerisinde oldukları açık alanlar olarak tanımlanmaktadır. Oyun alanları çocuğun gelişim alanlarını desteklerken çevreyi

tanınmasına, dikkatini odaklamasına, sorumluluk duygusunun gelişmesine, iş birliği içinde olmasına ve toplum ile etkileşimde bulunmasına olanak sağlamaktadır. Çocuk, evde kendi bedenini ve etrafındaki nesneleri kullanarak oyun oynamaya başlamakta ve büyüdükçe ev dışındaki alanlara da ihtiyaç duymaktadır. Bu alanlar, çocuğun yaş grubuna göre değişmekte ve çocukta bahçeye, sokağa, parka gitme isteği oluşturmaktadır. Bu nedenle de çocuk için oynayabileceği sağlıklı ve korunaklı oyun alanlarına gereksinim duyulmaktadır (Demir, 2016). Çocukların arkadaş edinebilecekleri, güvenli, kolay ulaşabilecekleri bir alanda, oyuncaklarla oyun oynamalarının önemli olduğu vurgulanmaktadır. Oyun alanları doğal ortamlarda konumlandırıldığında çocukların fiziksel, bilişsel ve sosyal becerilerini geliştirmeleri için birçok fırsat sağlarken aynı zamanda yaratıcılığını, merak duygusunu, hayal gücünü ve iletişim kurma becerisini de geliştirdiği ifade edilmektedir (Aly Amer, 2019).

Çocuk oyunları, oyuncakları ve oyun alanları zaman içerisinde değişerek yaşanan topluma göre şekillenmektedir. Oyun, çocuğun en temel ihtiyacı olarak ifade edilmekte ve zaman içerisinde oyun kavramı değişiklik göstermektedir. Ancak çocuk için oyun, vazgeçilmez bir unsur olarak her dönemde devamlılığını sürdürmektedir. Oyun, çocuğun kendi deneyimleri sonucunda eğlenerek yeni bilgiler edinmesini sağlayan bir öğrenme aracı olarak görülürken aynı zamanda çocuğun iyi bir hal içerisinde olmasına olanak sağlayan etkinliklerin tümü olarak da adlandırılmaktadır (Aksoy, 2011). Oyun; çocuğun dünyasını yeniden düzenlemesine, yetişkini taklit etmesine, duygularını ve ihtiyaçlarını karşılayabilmesine olanak sağlamaktadır. Çocuk, oyun oynarken kendi kurallarını oluşturmakta ve güvenli bir ortamda olduğunu düşünmektedir (Lester ve Russell, 2010). Oyun; çocuğa bilişsel, duygusal ve kişilerarası öğrenme fırsatı sağlamaktadır (Salcuni, Mazzeschi ve Capella, 2017). Çocuğun gelişim alanlarının (bilişsel, fiziksel, sosyal-duygusal, dil) ve öz-bakım becerilerinin doğal yollarla desteklenmesini sağlayan oyun, çocuk ile sarmal bir yapı içerisinde bir bütün olarak düşünülmektedir (Tuğrul, 2018). 20 Kasım 1959 yılında yayımlanan *Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Bildirgesi* içerisinde yer alan 7. İlkeye göre “Çocuğa eğitimle aynı amaçlara yönelik bütün oyun ve eğlenme olanakları sağlanır; toplum ve kamu

makamları çocuğun bu haktan yararlanmasını artırmaya çaba gösterir.” Şeklindeir. Buna göre oyun çocuğa bir “hak” olarak sunulmaktadır (Şanlıurfa Valiliği, 2021). Ayrıca 20 Kasım 1989 yılında *Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi* içinde yer alan 31. Maddede yer alan “*Taraf devletler çocuğun dinlenme, boş zaman değerlendirme, oynama ve yaşına uygun eğlence (etkinliklerinde) bulunma ve kültürel ve sanatsal yaşama serbestçe katılma hakkını tanırırlar.*” ifadesi oyunun çocuk için bir “hak” olduğunu belirtmektedir (UNICEF, 2004). Oyun: çocukta yardımlaşma, paylaşma, çevreyi tanıyarak etkileşim içerisine girme, öz yönetim, toplumda yazılı olmayan görgü kurallarını öğrenme gibi birçok beceriyi geliştirmektedir. Çocuk karşılaştığı problemleri oyun aracılığıyla çözmekte ve empati duygusu kazanmaktadır (Ulutaş, 2011; Ünal, 2009).

Çocuk oyun alanları, açık ve kapalı oyun alanları olmak üzere iki gruba ayrılmaktadır. Açık oyun alanları; çocuklar açısından en verimli oyun alanı olarak tanımlanmaktadır. Açık oyun alanları; çocuklar açısından en verimli oyun alanı olarak tanımlanmaktadır. Bunlar çocuklar için açık bir alanda yaş gruplarına özel olarak tasarlanmakta olup içerisinde eğitici materyallerin bulunduğu alan olarak ifade edilmektedir. Kapalı oyun alanları ise çocuklar için tasarlanmış dört tarafı duvarla çevrili, eğitici materyallerin bulunduğu sınırlı alan olarak tanımlanmaktadır (Aksoy ve Dere Çiftçi, 2018). Bir başka tanımda ise oyun alanları, çocukların oynayabileceği, özel olarak tasarlanmış halka açık bir alan olarak ifade edilmektedir (Stanton-Chapman ve Schmidt, 2019).

Çocuk oyun alanları oluşturulurken dikkat edilmesi gereken unsurlar vardır: çocukların yaşına uygun olması, oyun alanının etkili bir şekilde tasarlanarak kullanıma sunulması, görsellerin çocuklara uygun olması, kullanılan materyallerin işlevsel olması, bulunduğu konumun ulaşılabilir olması, çocuklar açısından ilgi çekici olması, doğa ile özdeşleşmesi ve güvenlik açısından uygun olması... (Duman ve Koçak, 2013). İyi tasarlanmış oyun alanları, çocukların problem çözme becerilerini desteklerken aynı zamanda sosyalleşmesine ve iletişim kurmasına imkân tanımaktadır (Yılmaz ve Bulut, 2007). Oyun alanları; çocuğun gelişim alanlarını desteklemekte, kendi kültürünü

öğrenmesini sağlamakta ve doğal çevre ile ilişki kurmasına fırsat tanımaktadır (Little ve Eager, 2010). Oyun alanları, yer aldığı bölgeye katkı sağlamakta ve bölgenin fiziki yapılaşmasında önemli bir rol oynamaktadır. Oyun alanları; yapılaşmanın ve bloklaşmanın önüne geçerek hava akımının oluşmasına imkân tanımakta, bölgenin refah düzeyini arttırmakta ve ailenin yaşam kalitesini de olumlu yönde etkilemektedir. Bu nedenle nitelikli, planlı ve donanımlı oyun alanlarına olan ihtiyaç duyulmaktadır. Çocukların oyunlarını rahatça oynayabilecekleri oyun alanlarının olması; çocukların trafik, kirlilik, gürültü gibi birçok olumsuz faktörden korunurken doğa ile buluşmalarına da fırsat tanımaktadır (Demir, 2016).

Oyun, insanlık tarihi kadar eski ve evrensel bir olgudur (Fırat, 2013; Ökcün Akçamuş, 2019). Canlıların var olmasıyla birlikte ortaya çıkan oyun, insanların çevrelerinde gördüklerini taklit ederek birbirlerine anlatmasıyla başlamış ve bu süreç farkında olmadan oyun kavramını açığa çıkarmıştır. Avcı toplumundaki insanlar, avını nasıl avladıklarını taklit yolu ile diğer insanlara anlatmış ve bu hareketler zaman içerisinde bilinçli olarak yapılarak törenlerde sergilenmiştir. Oyun, bu süreç içerisinde kültürel bir özellik kazanmış ve çocuklarda yetişkinlerin yaptıklarını taklit ederek oyun oynamaya başlamışlardır. Tarih boyunca çocuklar, genellikle oyunlarını kendileri oluşturmuş ya da büyüklerin oynadıkları oyunları değiştirerek yeni oyunlar kurmuşlardır (Başal, 2007). Eski zaman oyunları ele alındığında taş ve aşıklık kullanılarak oluşturulduğu görülmektedir (Gülay Taşçı, 2010). Ökcün Akçamuş (2019) tarafından insanoğlunun bildiği en eski oyuncağın top, en eski oyunların ise beştaş ve iplik oyunu olarak açıklanmaktadır.

Oyun, çocuğun gelişimini bütünsel olarak desteklemekte, çocuğun dil, zihin, sosyal, duygusal, fiziksel, kişilik ve ahlak gelişimini olumlu yönde etkilemekte ve temel becerilerin kazanılmasında da etkin bir rol oynamaktadır. Çocuk; oyun oynayarak, büyüyüp gelişmekte ve yeni deneyimler kazanmaktadır (Tuğrul, 2018; Whitebread, 2012). Çocuğun oynadığı oyun, çocuğun büyümesi ile doğru orantılı olarak değişim göstermektedir. Oyun, çocukluk döneminin en verimli ve en anlamlı eylemi olarak

tanımlanmaktadır (Tuğrul, 2018). Oyun, çocuğa belirli sınırları olmayan doğal bir etkileşim duygusu vermektedir (Moore, 2000).

Çocuklar açısından oyun incelendiğinde, çocukların kendini gerçekleştirmesine katkı sağlayarak kim ve ne oldukları hakkında bütünsel bir keşif yapmalarına imkân tanımaktadır (Broadhead, 2007). Oyunun; sosyal, fiziksel ve kavramsal gelişimi destekleyerek en etkili eğitim ortamını sunduğu ifade edilmektedir. Oyun oynayan çocuk, dünyayı tanıırken dünya ile ilgili bilgiler edinmekte ve bu bilgiler ışığında ileriki yaşantısında sanat, dil, sosyal bilimler, matematik ve fen ile bilgilerinin temelini oluşturmaktadır (Ünal, 2009). Çocuk oyun oynarken yaşantısında karşılaştığı problemleri ve bastırılmış olduğu duyguları açığa çıkarma fırsatı bulmaktadır. Oyun, çocuklar açısından önemli olduğu kadar eğitimciler açısından da önemli bir olgudur. Eğitimciler, eğitim ortamını ve eğitim materyallerini oyun temelli planlandığında çocukların fikirlerini sunmasına, üretmesine, araştırmasına, gözlem yapmasına, aktif olarak katılmasına, denemesine, süreci yönetmesine, sorumluluk almasına ve yaratıcılığını açığa çıkarmasına imkân tanımaktadır (Sağlam ve Aral, 2016). Çocuk, yaşamı için gerekli olan bilgi ve becerileri oyun ile kendiliğinden kazanmakla birlikte yeteneklerini keşfederek geliştirme fırsatı bulmaktadır (Yılmaz ve Erduran, 2015). Çocuk, oyunu içselleştirdiği için oyun çocuğa etkin öğrenme ortamı sunmakta, yaparak yaşayarak deneyimlemesini sağlamakta, duyularını etkin kullanmasına imkân tanımakta, kalıcı ve doğal bir öğrenme süreci yaşamasına olanak sağlamaktadır (Burgaz Uskan ve Bozkuş, 2019).

1.1. ARAŞTIRMANIN AMACI VE ALT AMACI

Bu araştırmanın amacı; Türkiye’de çocuk oyunlarının, oyuncaklarının ve oyun alanlarının 3 kuşak içerisinde geçirdiği değişimler ve bu değişimlere ilişkin görüşleri açığa çıkarmayı amaçlamaktadır.

Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki alt amaçlara ulaşılması hedeflenmektedir;

1. Çocuk oyunlarının, oyuncaklarının ve oyun alanlarının 3 kuşakta geçirdiği değişimler doğrultusunda çocuk oyun alanları nerede ve nasıl tasarlanmıştır?
2. Çocuk oyunlarının, oyuncaklarının ve oyun alanlarının 3 kuşakta geçirdiği değişimler doğrultusunda oyun alanlarında ne tür oyunlar oynanmaktadır?
3. Çocuk oyunlarının, oyuncaklarının ve oyun alanlarının 3 kuşakta geçirdiği değişimler doğrultusunda oyun alanlarında ne tür oyuncaklar yer almaktadır?
4. Çocuk oyunlarının, oyuncaklarının ve oyun alanlarının 3 kuşakta geçirdiği değişimler doğrultusunda günümüz çocuk oyun alanlarına ilişkin görüşler nelerdir?
5. Çocuk oyunlarının, oyuncaklarının ve oyun alanlarının 3 kuşakta geçirdiği değişimler doğrultusunda günümüz çocuk oyunlarına ilişkin görüşler nelerdir?
6. Çocuk oyunlarının, oyuncaklarının ve oyun alanlarının 3 kuşakta geçirdiği değişimler doğrultusunda günümüz çocuk oyuncaklarına ilişkin görüşler nelerdir?

1.2. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ

Oyun, çocuğun temel hakları arasında yer almakta ve sağlıklı büyümesi için de çocuğun oyun oynaması gerekmektedir. Çocuk dilediği gibi oyun oynamak için oyuncığa ve oyun alanına ihtiyaç duymaktadır (Yayla, 2016). Oyun oynamak, çocuklar için hayati bir olgu olmakla birlikte eğitimciler için ise öğrenmenin kapısını açan bir anahtar olarak görülmektedir (Sağlam ve Aral, 2016). Oyun, çocuğu yetişkinliğe hazırlayan en etkin araç olarak tanımlanmaktadır (Ayan ve Memiş, 2012). Oyun çocuklar için ne kadar önemliyse yetişkinlerin hayatı için de bir o kadar önemli olduğu vurgulanmaktadır. Çünkü oyun, yetişkinlerin eğlenmesini ve mutlu olmasını sağlayan önemli bir araç olarak görülmektedir. Yetişkinler oyun yoluyla enerjilerini boşaltmakta ve psikolojik olarak bir doyum almaktadır. Bu nedenle oyun, bireyin hayatında önemli bir yer almaktadır (Yurdu, 2009). Oyun oynama fırsatı bulan çocukların, ileriki yaşantısında olumlu yönde başarılar elde etmekle birlikte entelektüel başarı ve duygusal iyilik hali içinde oldukları görülmektedir (Tuğrul, 2018). Yaşamın her döneminde varlığını sürdüren oyun, çocuğun sağlıklı bir birey olarak büyümesinde ve hayata

hazırlanmasında önemli bir role sahiptir (Ayan ve Memiş, 2012). Çocuğun oyunu, oyun alanına ve kullandığı oyuncaklara göre değişiklik göstermektedir (Adak Özdemir ve Ramazan, 2012). Oyuncaklar, çocuk ile yetişkin arasında iletişim kurmayı sağlayan araçlar olarak belirtilmektedir (İnci Kuzu, 2015). Oyuncaklarla etkileşim, çocuğun gelişiminde çok önemli bir rol oynamakta ve oyuncaklar doğru seçildiğinde çocuğun gelişimsel ihtiyaçlarını karşılamaktadır (Cagiltay, Kara ve Aydın, 2014). Çocuğun oyununu, oyuncaklar etkilediği kadar oyunun oynandığı mekân yani oyun alanı da etkilemektedir. Farklı oyun alanları; çocuğun çeşitli öğrenme deneyimleri elde etmesine, farklı çevresel özelliklere sahip alanları deneyimlemesine, çevredeki mevcut özellikleri oyununa dahil etmesine, çocuğun kendi oyun ortamını yaratmasına ve kendi oyununu tasarlayıp oynamasına olanak sağlamaktadır (Fjørtoft ve Sageie, 2000). İyi tasarlanmış oyun alanı çocuğun vücudunu kullanmayı, tehlikeden korunmayı, problemlere çözüm bulmayı, çevresini tanımayı, insanlarla etkileşim içerisine girmeyi ve günlük yaşam becerilerini geliştirmeyi sağlamaktadır (Yılmaz ve Bulut, 2011). Oyun, oyuncak ve oyun alanları bireyin yaşantısına önemli katkılar sağlamaktadır. Bu nedenle çocuk oyunlarının, oyuncaklarının ve oyun alanlarının 3 kuşakta geçirdiği değişimlerin açığa çıkarılması alanyazının önemini vurgulamaktadır.

Çocuk oyunları, oyuncakları ve oyun alanları çerçevesinde yapılan her çalışma alanyazına katkı sağlamaktadır. Bu araştırma; Türkiye'deki çocuk oyunlarının, oyuncaklarının ve oyun alanlarının 3 kuşakta tarihsel olarak geçirdiği değişimlere ilişkin görüşleri açığa çıkarmayı hedeflemekte olup ilgili alanyazında benzer bir araştırmaya henüz rastlanmamıştır. Söz konusu araştırmada farklı kuşakların görüşlerinin alınması ve araştırmanın olgubilim yöntemiyle yürütülüyor olması bu araştırmayı diğer araştırmalardan ayrıcalıklı kılmaktadır. Çünkü olgubilim, olgu ile ilgili bilgiler elde etmek için bireylerin deneyimlerinden yararlanan bir araştırma yöntemi olarak ifade edilmektedir. Olgubilim yöntemi ile Türkiye'deki çocuk oyunlarına, oyuncaklarına ve oyun alanlarına dair 3 kuşağın görüşünü doğrudan yansıtması araştırmanın önemini arttırmaktadır. Ayrıca araştırmanın yakın tarihi kapsamı, araştırmanın güncelliğini ortaya koymaktadır (Onat Kocabıyık, 2015).

Türkiye’de 3 kuşakta çocuk oyunları, oyuncakları ve oyun alanları ilişkin değişimlerin açığa çıkarılması mevcut araştırmadan beklenen durumdur. Araştırmada elde edilecek bulgulara göre Türkiye’deki çocuk oyunlarının, oyuncaklarının ve oyun alanlarının 3 kuşakta geçirdiği değişime ilişkin görüşler sunulacaktır. Mevcut araştırma, olgubilim yöntemini kullandığı için yapılacak olan olgubilim araştırmalarına da yol göstereceği düşünülmektedir.

1.3. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI

Araştırma 20-79 yaş aralığındaki 36 katılımcının 12’şerli 3 yaş grubuna ayrılmasıyla yapılmıştır. 2020-2021 yılları arasında yapılan araştırma, COVID-19 salgın hastalığı nedeniyle şartların uygunluğuna göre yüz yüze ve online ortamda gerçekleştirilmiştir. Araştırmadaki katılımcıların cinsiyet bakımından kadın-erkek sayısının eşit olmaması araştırmanın sınırlılıkları arasında yer almaktadır.

Araştırma Türkiye’deki 1940-2001 yılları arasındaki çocuk oyunları, oyuncakları ve oyun alanlarının incelenmesi ile sınırlıdır.

BÖLÜM II

2 LİTERATÜR

2.1. ÇOCUK VE OYUN

Tarihte bilim insanları tarafından oyunun önemslenmekte ve bilim insanlarının oyuna yönelik farklı bakış açılarına sahip oldukları görülmektedir. Aristoteles, oyunun bilinçli bir etkinlik olduğunu ve çocuğun oyun içerisinde hayata hazırlık yaptığını belirtmiştir. Locke ise oyunun öğrenmeyle ilişkili olduğunu ve oyunun zihinsel bir beceri gerektirdiğinden söz etmiştir (Sezgin, 2016; Cihan, 2006). Schiller, oyunun çocuğun yaratıcılığını ortaya çıkardığını vurgulamış ve ilk kez oyun ile yaratıcılık arasındaki ilişkiye dikkat çekmiştir. Rousseau ise çocuğun ruhsal ve bedensel gelişiminin tamamlanması için oyunun önemli bir aşama olduğunu ifade etmiştir. Pestalozzi, oyunun çocuğa “*yaparak öğrenme*” sürecine imkân tanıdığını ve bu bağlamda Froebel’in ilk kez “*Kindergarten*” olarak adlandırılan anaokullarında eğitimin Pestalozzi gibi oyun yolu ile verilmesi gerekliliğinden söz etmiştir (Ökcün Akçamuş, 2019). Bilim insanlarının görüşlerinin ortak noktaları ele alındığında çocuğun gelişiminin sağlıklı olması, çocuğun yüksek yararının gözetilmesi, çocuğun ilgi ve ihtiyaçlarının karşılanması, çocuğun oyun oynamasıyla mümkün olabilecektir (Tuğrul, 2018).

Oyunun tanımına bakıldığında belirli bir amaca yönelik olan ya da olmayan ancak çocuğun içinde bulunduğu, çocuğun mutlaka keyif aldığı, çocuğun gelişimini destekleyip etkin bir öğrenme süreci yarattığı belirtilmektedir (Ashiabi, 2007; Yılmaz ve Erduran, 2015). Çocuklar, günlük yaşam becerilerini oyun içinde öğrenerek deneyimlemektedir (Pyle ve Danniels, 2015). Oyun yolu ile çocuğa yardımlaşma, paylaşma, iletişim kurma, bilgi edinme, keşfetme, dili kullanma, alışkanlık edinme, toplum içinde yazılı olmayan kuralları, rolleri öğrenme, anlama gibi birçok beceri kazandırılabilir. Ayrıca oyun, çocuğun gelişim alanlarındaki gelişimi takip etme aracı olarak da kullanılmaktadır (Yılmaz ve Erduran, 2015; Ökcün Akçamuş, 2019).

Çocuk ve oyun kavramı ayrılmaz bir ikili olarak ifade edilmektedir. Bu durumu Frobel şu şekilde açıklamaktadır: “*Çocuk oyunları hayatın bir çekirdeği gibidir. Bütün insanlar orada gelişir, orada meydana çıkar. Oyun oynamayan çocuğun sağlığından, sağlıklı gelişeceğinden kuşku duymak gerekir.*” (Gökşen, 2014). Oyunu anlamak ve oyuna değer vermek aslında bir çocuğu anlayıp çocuğa değer vermektir. Platon da bu sözü destekleyen bir görüş sunarak çocuk ile bir yıl zaman geçirmek yerine, çocuk oyun oynarken bir saat gözlemlemenin çocuğu tanımaya ve anlamaya yardımcı olacağını vurgulamaktadır (Önder, 2021).

Çocuk oyunları, betimleyici sınıflandırmalar ve tipolojik sınıflandırmalar olmak üzere iki bölüme ayrılmaktadır. Betimleyici sınıflandırmalar, belirli bir çevrede çocuklara oyun kurma fırsatı sağlamaktadır. Tipolojik sınıflandırmalar ise oyun oynamanın doğası hakkında kuramlar oluşturulmasına imkân tanımaktadır. Ayrıca oyunlar sınıflandırılırken içeriğine, kökenine ve yapısına göre ayrılmaktadır (Özmutlu ve Eroğlu, 2019). Çocukların gelişim özellikleri göz önüne alındığında oyunlar; taklit, yaratıcı, macera, açık hava, yıkıcı-yapıcı, hayali, beceri, müzikli, sportif, zekâ, dinlendirici, dayanıklılık, kuvvet, dikkat ve olimpiyat oyunları şeklinde sınıflandırılmaktadır (Yılmaz ve Erduran, 2015). Elkind’e göre çocuk oyunları dört ana başlığa ayrılarak ustalık, yaratıcı, yakınlık ve terapötik oyun olarak gruplandırılmaktadır. Ustalık oyunu; çocukların yeni bir kavram öğrenmesi, bilgi edinmesi ve becerilerini günlük hayatta kullanabilmesini sağlamaktadır. Yaratıcı oyunda, çocukların kavramları ve becerileri öğrendikten sonra yeni bir bilgi üretmesi ya da çeşitlendirmesine imkân tanınmaktadır. Yakınlık oyunu ise çocuğun akranıyla birlikte iletişime geçerek yakınlık kurması ve onları kabul etmesi için oynadığı oyunlar olarak ifade edilmektedir. Terapötik oyun, çocuğun karşılaştığı ya da karşılaşılabileceği problemlere ilişkin strateji üretebilmesini sağlayan oyunlar olarak açıklanmaktadır. Elkind’in oluşturmuş olduğu oyun sınıflandırmasının odak noktasına bakıldığında oyunun evrensel bir şekilde oynandığı, çocuğun öğrenme deneyimine katkı sağladığı ve bu öğrenme deneyiminin işlevsel olarak çocuğun yaşantısında yer aldığı ifade edilmektedir (Elkind 2011; akt. Aytaş ve Uysal, 2017, s. 147).

Blasi, Hurwitz ve Hurwitz'e (2012) göre oyun beş bölüme ayrılmıştır. Birinci bölümde alıştırmaya oyunları yer almakta ve zevk almak için tekrar eden oyunları içermektedir. İkinci bölümde, yapı oyunları yer almakta ve üretim yapılan oyunları içermektedir. Üçüncü bölümde, kaba motor becerilerini içeren oyunlar yer almakta ve hareket ederek mutluluk sağlayan oyunları içermektedir. Dördüncü bölümde, drama oyunları yer almakta ve bir kişi ya da nesnenin rolünü gerçekleştiren oyunları içermektedir. Beşinci bölümde, kurallı oyunlar yer almakta ve belirli kuralları anlamlandırıp yönlendiren oyunları içermektedir. Çocuk oyunları oyunun eylemine, amacına, işlevine, zamanına, alanına, cinsiyetine, oyundaki araçların türüne göre de sınıflandırılmaktadır. Çocuk oyunlarının sınıflandırılması için araştırmaların devam ettiği, oyunun çocuğun gelişiminde önemli ve çok boyutlu bir yeri olduğu vurgulanmaktadır (Özmutlu ve Eroğlu, 2019).

Scott-McKie and Casey (2018) ve Hughes'e (2002) göre oyun türleri 16 başlık altında toplanmıştır. Oyunlar başlıklar altında toplanırken temel becerilerin gelişimleri dikkate alınmış, çocukların oyunlardan elde ettiği kazanımlar temel ayırım noktası olarak kabul edilmiştir.

Sembolik oyun, kavram tanıtımı için başka bir nesne ya da hareketin kullanıldığı oyun türü iken; itiş-kakış oyunu fiziksel esnekliğin keşfedildiği oyundur. Sosyo-dramatik oyunda çocuklar kendi deneyimlerini karşı tarafa yansıtmaktadır. Yaratıcı oyun, çocukların hayal gücünü kullanarak ortaya yeni fikirler çıkardığı oyundur. Drama oyununda rol yeteneği beklenirken, iletişim oyununda kelime, jest ve mimikler kullanılır. Sosyal oyun sosyal durumları içeren ve sosyal becerileri geliştirmeyi ön plana çıkaran oyundur. Kaba motor oyunlarında kas becerilerini geliştirme, hayali oyunda gerçek dünyadan bağımsız bir şekilde “-mış” gibi yapmayı sağlayan oyundur. Keşfedici oyun, çevresindeki şeylerin işlevini ve dokusunu duyularıyla keşfettiği oyundur.

Kurgusal oyunda oyuncak olmayan nesnelerin hayal edilerek kullanıldığı oyundur. Riskli oyun, çocukların korkularını yenme ve riskli deneyimlerini

cesaretlendirmeyi önceleyen oyundur. Ustalık oyunu çevresindeki malzemelerin ve fiziksel ortamın üzerinde kontrol sağlandığı oyundur. Nesne oyunu el-göz koordinasyonu ve hareketlerinin kullanıldığı oyundur. Rol yapma ise gerçekleştirmek istediği durumu farklı yollarla canlandırdığı oyun iken tarihsel oyun da çocuğun atalarını, ritüellerini ve hikayelerini keşfettiği oyundur.

2.1.1.Değişen Oyun Kültürü

Oyun, çocuğun doğduğu andan itibaren hayatının içerisinde yer almaktadır. Oyunun evrensel bir kavram olduğu da ifade edilmektedir (Yılmaz ve Erduran, 2015; Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007). Oyunun ortaya çıkışı insanlık tarihi kadar eskidir. Oyunun ilk ortaya çıkışı, milattan önce 3000’li yıllara kadar uzandığı belirtilmektedir (Sezgin, 2016). Geçmişten günümüze doğru incelendiğinde oyun; ilk çağlarda çocukların dans etmeyi, müzik dinlemeyi ve şarkı söylemeyi içinde barındıran oyunları oynadıkları bilgisine ulaşılmakla birlikte oyunun müzikten önce var olduğu açıklanmaktadır. Bu oyunlar, toplumdan topluma hem farklılık hem de benzerlik göstermektedir. İlk çağlarda, insanların inandıkları tanrılarına yaklaşabilmek için oyun oynadıkları söylenmekte ve oyunu, kuralı olmayan ritmik hareketler bütünlüğü olarak tanımlamaktadır (Ökcün Akçamuş, 2019). Geçmiş zamanda oynanan oyunlar incelendiğinde en bilinen oyunlar arasında beştaş, parmaklar arasına geçirilerek oynanan iplik oyunu, uçurtma ve uçurtmanın da dahil olduğu oyunlar yer almaktadır (Tuğrul, Ertürk, Özen, Altınkaynak ve Güneş, 2014; Yılmaz ve Erduran, 2015; Chalid, Kâmil ve Meliza, 2020). Oyunlarda kullanılan malzemelere bakıldığında topaç, ip, su, taş, kumaş parçası vb. daha çok doğal malzemelerin yer aldığı belirtilmiştir (Özyürek, 2019). Ayrıca saklambaç, körebe, suda taş kaydırmaca, çember oyunu da geçmiş zamanda oynanan oyunlar arasında yer almaktadır (Arslan, 2017; Kolcu, 2014; Chalid, Kâmil ve Meliza, 2021). Oyunlarda kullanılan malzemelere bakıldığında topaç, ip, su, taş, kumaş parçası vb. daha çok doğal malzemelerin kullanıldığı belirtilmektedir (Özyürek, 2019). Geçmiş zamandaki oyunlar ve oyunlarda kullanılan malzemeler incelendiğinde, dünya üzerindeki çocuklar tarafından da benzer şekillerde kullanılarak

oyunların oynandığı ancak toplumdan topluma oyunlardaki isimlerin değiştiği bilgisine ulaşılmıştır (Kolcu, 2014).

Orta çağda, her toplumun kendine özgü oluşturmuş olduğu geleneksel oyunlar açığa çıkmış ve bu oyunlara yönelik belirli yarışmalar düzenlenmiştir. Çocukluk kavramı, tam olarak ortaya çıkmadığı için çocuklara özgü oynanan oyunlar bu dönemde yer almamaktadır. Bu nedenle de çocuklar ve yetişkinler aynı oyunları oynamıştır. Aynı zamanda çocukların oyun oynaması gereken yaşta anne babalarına yardım etmek zorunda olmaları, çocuklara oyun oynama hakkının verilmediğini göstermektedir (Özcan, 2017). Bu dönemdeki çocukların oynadıkları oyunlar; fırıldak, kroket ve misket gibi takım oyunlarıdır. Misket olarak ilk kullandıkları materyal ise kiraz çekirdekleri ve fındıklardır. Bu bilgiler orta çağda çizilen resimlerden elde edilmiş ve bu dönemde yaşayan çocuklar tuğladan, taştan, kilden yeni bir ürün oluşturmuş; kumaşlardan kuklalar yapmıştır. Böylelikle çocuklar, oyuncakları da kullanarak oyun ihtiyaçlarını gidermiştir. Oynanan oyunlar arasında günümüzde de var olan saklambaç, arama, sobeleme, taklit (-mış gibi oyunlar), uçurtma, seksek oyunları yer almaktadır. Bu dönemde çocuklar arasında cinsiyet ayrımı yapılmış ve oynanan oyunlarda da bu durum açığa çıkmıştır. Kız çocukları mum, giydirilebilen kukla, tahta, yün, çamur gibi malzemeleri kullanmışlar; erkek çocukları ise savaş olduğu zaman gerekli becerileri kazanmak için ok ve yay kullanarak oyun oynamıştır. Bunun nedeni ise çocuklar, küçük yetişkinler olarak görülmektedir (Genç, 2016; Gülsoy, 2019; Özcan, 2017). Çocuk oyunlarının bir diğer etkeni ise sosyoekonomik sınıfların var oluşudur. Sosyoekonomik düzeyi yüksek ailelerin çocukları, masa üzerinde oynanan dama oyunu gibi oyunları da oynama imkânı elde etmiştir (Genç, 2016).

Yeni çağda çocuk ve çocuk oyunları kabul görmüş; oyunun yalnızca boş zamanı değerlendirme için kullanılan bir etkinlik olmadığı, çocukların yaşamlarında vazgeçilmez bir unsur olduğu vurgulanmıştır (Tuğrul ve Metin, 2006). Yeni çağda, orta sınıftaki aileler erkek çocuklarının resmi bir eğitim almalarını talep etmeleri sonucunda erkek çocuklar için okullaşma yaygınlaşmıştır (De Mause, 1976). Bu dönemde oyunla ilgili yeni bir keşif yapılmış ve oyunun öğrenme ile ilişkili olduğu açıklanmıştır. Locke

(1632-1704), oyunun zihinsel bir etkinlik olduğunu açıklamış ve derslerin daha çekici olması için oyunun kullanılabilirliğinden söz etmiştir (Ökcün Akçamuş, 2019).

Yakın çağda, bilim ve teknolojinin ilerlemesiyle birlikte çocuklar anne babalarına yardım etme sürecinden okul hayatına geçiş yapmış ve eğitilmiş insanlar yetiştirmek için çocuklarında eğitim alması gerekliliği ön planda tutulmuştur. Bu bağlamda eğitimciler, çocukları detaylı olarak gözlemleyerek çocukluğu tekrardan keşfetmeye çalışmıştır. Bu durumun ise yalnızca oyun oynanarak gerçekleştirilebileceği düşünülmüş ve oyun bir gözlem aracı olarak kullanılmıştır (Erkut, Balcı ve Yıldız, 2017). Oyun, sadece nicel değil nitel olarak da değişime uğramış ve masaüstü oyunları ile teknolojiyle ortaya çıkan sanal oyunlarla bu dönemde karşılaşmıştır. 20. yüzyıldan sonra çocukların oynadığı oyunlara bakıldığında grup oyunlarından bireysel oyunlara geçiş yapıldığı ve çocukların teknolojik oyunları daha çok tercih ettiği açığa çıkmıştır (Aytaş ve Uysal, 2017).

2.1.2 Oyunun Gelişim Üzerine Etkisi

Çocuk ve çocuğun en temel gereksinimlerinden biri olan oyun bir bütün olarak görülmektedir (Çakırer Özservet, 2015). Çocuğun gelişimsel açıdan sağlıklı olabilmesi için temel gereksinimlerinin karşılanması gerekmektedir. Oyun, çocuğun gelişimi için önemli bir rol oynamaktadır (Kaytez ve Durualp, 2014; Bekmezci ve Özkan, 2015). Oyun oynarken çocuğun bilişsel gelişimi desteklenmekte, günlük yaşantısı için gerekli olan sosyal becerileri deneyimlemekte ve duygularını ifade edebilmesi için olanak sağlanmaktadır. En önemlisi ise çocuk bu süreci eğlenerek geçirmekte ve oyun, çocuğun yaratıcılığını açığa çıkarabilmesi için gerekli olan ortamı sağlanmaktadır (Türkoğlu, 2016). Çocuklar oyun sürecinde, bedenini ve bilişsel fonksiyonlarını etkin kullanarak kişilik ve karakter yapılarını geliştirmekte, toplumda yazılı olmayan kuralları anlamlandırarak toplumsal rolleri ve davranışları deneyimlemektedir (Arslan ve Dilci, 2018).

Oyun; çocuğun fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimini desteklerken ayrıca yetişkinlikte gerekli olan eylemlere hazırlık yapmasını da sağlamaktadır (Barnett, 2018). Çocuk oyun oynarken dikkatini yoğunlaştırmakta ve oyun sırasında dikkatini bir noktada toplama deneyimi elde ederek bu süreci günlük yaşantısına aktarmaktadır (Canlı, 2014). Çocukluk çağında oynanan oyunlar, çocukların gelişimini olumlu yönde desteklediği için eğitimciler, oyunu çocukların eğitiminde bir araç olarak kullanmaktadır (Arslan ve Dilci, 2018). Oyun, çocuğun tüm gelişim ihtiyaçlarını karşılamakta ve özellikle sinir sistemini olumlu yönde etkilemektedir (Çakırer Özservet, 2015). Oyun; çocuğun farklı bakış açıları kazanarak hayal gücünü geliştirmesine olanak sağlamakta, farklı duyguları deneyimlemesine imkân tanımakta ve arkadaş grupları içerisinde yer alan çocuk sosyal kurallara uymayı da öğrenmektedir. Ayrıca oyun, fiziksel açıdan kas ve kemik yapılarının gelişmesini, kelime dağarcığının zenginleşmesini sağlamaktadır (Bekmezci ve Özkan, 2015). Oyunun etkileri gelişimsel olarak incelendiğinde çocukların dil, sosyal-duygusal, motor, bilişsel gelişim alanlarını ve öz bakım becerilerini desteklediği belirtilmektedir. Ailelerin çocuk gelişiminde oyunu önemsediklerini, okul öncesi öğretmenlerinin ve yöneticilerinin oyunun çocuk gelişimi üzerindeki olumlu etkilerinin farkında olduğu, oyunun özel eğitimde kullanılabilecek etkili bir yöntem olduğu da açığa çıkmaktadır (Kaytez ve Durualp, 2014).

2.2. OYUNCAKLAR

Oyuncakların kesin bir başlangıç tarihi olmamakla birlikte toplumlar üzerinde önemli bir rolü olduğu açıklanmaktadır. Oyuncakların yapılarında çok büyük bir değişiklik olmadığı belirtilmektedir (Onur, 1992). Oyuncakların tarihinin, insanlık tarihi kadar eski olduğu varsayılmaktadır. Oyuncakların ortaya çıkış amacı; çocukları eğlendirmek, oyalamak ve eğitmek olduğu ifade edilmektedir. Oyuncaklar, yapıldığı döneme ilişkin ipuçları veren nesneler olarak açıklanmaktadır (Akbulut, 2009). Oyuncaklar incelendiğinde yapım tekniği, malzemesi, görüntüsü ile bulunduğu dönemin

ekonomik, kültürel, teknolojik ve estetik düzeyini yansıtırken toplumsal değişim ve eğilimler hakkında da bilgi sunmaktadır (Çakır ve Öztürk, 2015).

Tezel Şahin'e (1993) göre oyuncak; çocuğun gelişimi boyunca hareketlerini düzenleyen zihinsel, bedensel ve psiko-sosyal gelişimini, hayal gücünü ve yaratıcılığını destekleyen tüm oyun malzemesi oyuncak olarak tanımlanmaktadır. Çocuk açısından bakıldığında oyuncak, yetişkin dünyasını taklit etmeye yardım eden bir araç olarak görülmektedir. Böylelikle çocuk yetişkin dünyasına uyum sağlamayı, bireysel ve toplumsal gerçeklikleri deneyimleme fırsatını elde etmektedir. Bu nedenle de oyuncak aynı zamanda bir öğrenme aracı olarak görülmektedir (Ertürk ve Uğurlu, 2009). Tarihte bilinen ilk oyuncaklar; taş, kil, bilye ve kurutulmuş meyvelerdir. Ayrıca su, kum, boş kibrit kutusu, makara ve atık ürünlerde oyuncak kapsamında ele alınmaktadır (Niemann ve Onur, 1992; Tezel Şahin, 1993). Tarihte bilinen ilk oyuncağın Mısırlılara ait olduğu açıklanmaktadır. Orta çağda zengin oyuncak birikimine sahip olan Mısırlılara ait tahta at, topaç, misket ve oyuncak bebeklerin bulunduğu dair bilgiler aktarılmaktadır (Karaman ve Nas, 2012).

Onur ve Demir (2004), Türkiye'deki çocukların oyuncak sandıklarını incelemek ve bu koleksiyonun oluşumundaki etkenleri açıklamak için yapmış olduğu araştırmada, çocukların sahip olduğu oyuncak türlerinin cinsiyete ve sosyoekonomik düzeye göre sınıflandırmışlardır:

- Bebekler, hayvanlar, yumuşak oyuncaklar,
- Evcilik setleri, kumandasız arabalar,
- Legolar, yapbozlar, bloklar,
- Elektronik oyuncaklar,
- El işi oyuncakları,
- Eğitici oyuncaklar,
- Masa oyunları,
- Müzikli oyuncaklar,
- Hareketli oyuncaklar,

- Oyun malzemeleri,
- Güncel kahramanlar,
- Oyuncak silahlar,
- Maketler,
- Ev gereçleri,
- Diğer yer aldığını ifade etmişlerdir.

Özbakır (2009) geleneksel oyunlarda kullanılan doğal oyuncaklar ve oyuncak olmuş hayvanlarla ilgili yapmış olduğu araştırmada, oyuncakları üç bölüme ayırmıştır:

- Birinci bölümde hazır sanayi ürünü oyuncaklar (balon, plastik top, misket, boncuk, cam, düğme, demir çubuk, şişe, çivi, plastik top, plastik boru, sunta vb.),
- İkinci bölümde el yapımı oyuncaklar (bez bebek, ip, salıncak, sapan, ok, yay, topaç, tahta, el yapımı top vb.),
- Üçüncü bölümde doğal oyuncaklar (aşık, yumurta, taş, kaya, toprak, sopa, değnek vb.) yer aldığını açıklamıştır.

Dostál (2015) geleneksel oyuncak ve çocuk için önemiyle ilgili yaptığı araştırmada, oyuncakları on iki bölümde sınıflandırmıştır:

- Birinci bölümde; ilk oyuncaklar yer almakta ve bu oyuncaklar beşiğe asılı nesneler, daire şeklindeki nesneler, çingiraklar, basit hayvanlar, cilalı ahşap oyuncaklar ve plastik oyuncaklar,
- İkinci bölümde; içi boş olan oyuncaklar yer almakta ve bu oyuncaklar çok yönlü kullanım sağlayarak çocuğun motor gelişimini, el-göz koordinasyonunun gelişmesini sağlayan oyuncaklar,
- Üçüncü bölümde; farklı şekillerde olan takmalı-çıkarmalı oyuncaklar yer almakta ve bu oyuncaklar basit şekiller, yapboz oyuncakları, iç içe geçen oyuncaklar, arabalar, trenler, birbirine takılan parçaları olan oyuncaklar,

- Dördüncü bölüm, vidalı oyuncakları kapsamakta ve bu oyuncaklar iki elin aktif kullanılmasını sağlayan çeşitli vidalama ve montajlama işlemi yapılan oyuncaklar,
- Beşinci bölümde, yapı-inşa oyuncakları yer almakta ve doğal ahşaptan yapılan oyuncaklar,
- Altıncı bölümde, toplar yer almakta ve çocuğun yaşına göre topun boyutu değişmektedir. Bu oyuncaklar toplar, çemberler, fırlatma halkaları vb. oyuncaklar,
- Yedinci bölümde; minyatür nesneler yer almakta ve bebekler, hayvanlar, bebek için giysiler, aksesuarlar, ev vb. oyuncaklar,
- Sekizinci bölümde; mekanik ve endüstriyel oyuncaklar yer almakta ve bu oyuncaklar, uzaktan kumandalı araba ve robot gibi çocukların aynı zamanda da hareket ederken izleyebildiği oyuncaklar,
- Dokuzuncu bölümde; makineli oyuncaklar yer almakta ve gerçeği yansıtan mekanizmaya sahip olan oyuncak yer almakta ve bu oyuncaklar elektronik yapı kitleri, bir yerden bir yere eşya taşıyan kamyonlar, vinçler, uçaklar, gemiler ve karmaşık bir mekanizmaya sahip kontrol edilebilen oyuncaklar,
- Onuncu bölümde; el işi oyuncakları yer almakta ve çocuğun sanatsal etkinliklerini gerçekleştirebileceği kıl, kum, su, fırça, çubuk, boya kalemleri, tebeşir gibi malzemeler,
- On birinci bölümde; çocuğun kendi üreteceği oyuncaklar, kutu oyunları yer almakta ve bu oyuncaklar masa oyunları, domino ve bulmacalar gibi oyuncaklar,
- On ikinci bölümde; çeşitli ürünler yer almakta ve bu oyuncaklar sabun köpükleri, balon, masket, yoyo, zekâ oyunları, kart oyunları, boyama kitapları, düğmeler, atık materyalleri içerdiğini belirtmiştir.

Ankara Üniversitesi Oyuncak Müzesi'ne göre, oyuncaklar dört bölüme ayrılmıştır: Birinci bölümde; geleneksel oyuncaklar bulunmakta ve bu oyuncaklar oyuna, mevsime, kültüre göre değişen el yapımı olan nesnelerdir. Bunlar uçurtma, sapan, çember, topaç, bez bebek, beşik, yürüteç, vb. oyuncaklardır. İkinci bölümde; fabrikasyon oyuncaklar

bulunmakta ve sanayi ürünü olan bu oyuncaklar, yapımında kullanılan malzemeye göre sınıflandırılmaktadır. Bunlar tahta oyuncaklar, teneke oyuncaklar, kâğıt oyuncaklar, plastik oyuncaklar, bebek ve yumuşak oyuncaklardır. Üçüncü bölümde; başka ülkelerden getirilen oyuncaklar bulunmakta ve kişisel ya da ticarî amaçlarla getirilen çeşitli oyuncakları kapsamaktadır. Dördüncü bölümde ise antik oyuncaklar bulunmakta ve Türkiye’de sergilenen antik oyuncakların kopyaları yer almaktadır (Türkiye Kültür Portalı, 2021)

Oyuncaklar, çocuğun temel ihtiyacı olan oyun için önemli bir rol üstlenmektedir. Çocuğun oyuncaklarla etkileşim içerisinde olması, çocuğun gelişiminde önemli bir rol oynamakta ve gelişim alanlarını desteklemektedir. Bununla birlikte çocuğun gerçek yaşamı anlamlandırmasını, hayal gücünün gelişmesini, problemlere kendi çözüm önerisi sunmasını, yeni fikirler üretmesini ve eğlenerek öğrenmesini sağlamaktadır (Cagiltay, Kara ve Aydın, 2014; Biçer, 2020). Oyuncaklar, çocuğun gelişim alanlarını uyaran materyaller olarak da görülmektedir. Çocuğun seçim yapmasına, değerlendirmesine, kendi kendine karar vermesine ve beceri kazanmasına olanak sağlamaktadır. Çocuk, oyuncak ile kendini anlatma fırsatı bulurken ebeveynde çocuğuna söylemek istediğini oyuncak ile anlatabilmektedir. Oyuncaklar; çocuğun bedensel, zihinsel ve psikososyal açıdan gelişmesinde önemli katkıda bulunan, çocuğun hayal gücünü ve yaratıcılığını geliştiren en önemli araçlardır (Mercan, 2018).

Oyuncaklar çocuğun çeşitli renk, şekil ve boyutları kavramasına, sayı ve yazıyı anlamlandırmalarına imkân tanımaktadır. Oyuncaklar, çocuğun tüm gelişim alanlarını desteklerken gelişim süresi boyunca yaş grubu ve bilişsel gelişimine göre farklılık göstermektedir (Tezel Şahin, 1993; Aksoy ve Dere Çiftçi, 2018). Çıngıraklar, ses kutuları, mobiller, dokunma yastıkları, topları, battaniyeleri ile çocuğun duyu gelişimi desteklenirken bebekler, dolgu oyuncaklarla gibi yumuşak oyuncaklarla da çocuğun duygusal ve kişilik gelişimi olumlu yönde etkilenmektedir. Evcilik oyuncakları, arabalar, çeşitli karakterden oluşan oyuncaklar, çocuğun hayal gücünü ve kendini ifade etme becerisini geliştirirken gelecekteki sosyal rollerine hazırlamaktadır. Çocuklar yapboz, tombala, domino, eşleştirme kartı, bellek kartı gibi birçok eğitici oyuncaklarla

oyunarken renk, sayı, şekil, büyük-küçük, uzun-kısa gibi kavramları öğrenmekte ve akıl yürütme, problem çözme, bellekte tutma gibi becerileri de desteklenmektedir. Ayrıca konulu oyuncaklarla çocuk kendisi ve çevresindeki nesnelerle ilgili birçok bilgi edinmektedir. Çocuklar hayvanlarla ilgili oyuncaklarla oynayarak hem hayvanları tanımakta hem de iletişim kurmakta ve dil gelişimini desteklemektedir. Oyuncaklarla grup halinde oynayan bir çocuk; paylaşma, yardımlaşma, iş birliği gibi sosyal becerileri edinirken mutluluk, üzüntü, kızgınlık, şaşkınlık gibi duygularını ifade edebilmektedir (Avcı, 2002; Goldstein, 2012).

2.3. OYUN ALANLARI

Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına Dair Sözleşmesi'nde ve Uluslararası Oyun Derneğinin (IPA) hazırladığı raporlarda, çocukların kaliteli bir eğitime ve eğitim ortamına sahip olmasını sağlama, çocukların boş zamanlarını değerlendirme, oyun oynama ve kültür-sanat etkinliklerine katılma hakkına sahip olduğu ifade edilmektedir. Bu nedenle hem bir öğrenme ortamı olan hem de çocuğun zamanını verimli bir şekilde geçirdiği alan olarak adlandırılan oyun alanlarının önemi, farklı kuruluşlar tarafından vurgulanmaktadır (UNICEF, 2004; IPA 2019).

Çocuklar özgürce oyun oynayabilmek için uygun bir alana ihtiyaç duymaktadır. Bu nedenle de ortaya oyun alanı kavramı çıkmıştır. Oyun alanı, 1-14 yaş arası çocukların bir arada olduğu ve çocukların aktif olarak kullandıkları açık alanlar olarak tanımlanmaktadır (Ünal, 2009). Çocuk oyununu, oyun alanı içerisinde oynarken hem oyun ihtiyacını karşılamakta hem de alan içerisindeki mekânsal kavramları (altında, üstünde, içinde, dışında vb.) öğrenmektedir (Türkan, 2009). Oyun alanları çocuğa sağlıklı, güvenli, özgür, yaratıcı bir alan sunmakta ve çocuğun gelişerek öğrenmesini desteklemektedir. Bu bağlamda oyun alanlarında çeşitli oyunlar, oyuncaklar, doğal ve farklı materyaller bulunmaktadır. Çocuk, oyun alanında yeni deneyimler edinmekte ve kendini gerçekleştirmektedir (Dikmen ve Gültekin, 2009). Oyun alanları, çocukların ilgi ve ihtiyaçlarını karşılamakla birlikte keşfetme, mekân algısı, özyönetim, başlama-

bitirme, harekete geme, dikkatini yoęunlařtırma, yeteneklerini fark etme ve sosyalleřmesini saęlamaktadır (ukur, 2011).

2.3.1. Oyun Alanlarının Ortaya ıkıřı

Oyun alanı, 1-14 yař arası ocukların ok yoęun kullandıęı ve oynadıkları oyuna gre yapılandırabildikleri aık alanlar olarak tanımlanmaktadır (Acar, 2003). Bir dięer tanımda ise oyun alanı, fiziksel aktiviteye teřvik ederek ocuęun saęlığını olumlu ynde etkileyen evre ile etkileřim kurmasını saęlayan ve doęayı tanınmasına fırsat veren aık alanlar řeklinde ifade edilmektedir. ocuk oyun alanları; ocukların aık alanda oyun ihtiyalarını karřıladıkları, fazla enerjilerini bořalttıkları, geliřimlerini destekledikleri, inceleme-muhakeme etme yeteneklerini geliřtirdikleri ve eřitli oyun donanımlarının bulunduęu alanlar olarak da aıklanmaktadır (Duman ve Koak, 2013). ocuklar her an her yeri oyun alanı olarak grmekte ve bu nedenle kentin tamamı ocuklar tarafından oyun alanı olarak ele alınmaktadır (Glay Tařçı, 2010). Dnyada hızlı bir řekilde geliřen teknoloji, ekonomi, kreselleřme, modernizm, řehirleřme ve hızlı yapılařma birok olumsuz duruma neden olmuřtur. Bu nedenler ocuklar iin tehlikeli bir ortam yaratmakta ve ocukların oyun alanlarının deęiřime uęradıęı ifade edilmektedir. Bu deęiřimin ocukların oyun oynayabilecekleri dıř mekandaki geniř alanlarının azalması sonucunu ortaya ıkardıęı belirtilmektedir. Bu soruna zm olarak yapay ve steril oyun alanları tasarlanmakta ancak yapay olarak oluřturulan oyun alanlarının ocukların oyun ihtiyaını karřılayamadıęı aıklanmaktadır. Tasarlanan kapalı oyun alanlarının ocukların fiziksel, zihinsel ve sosyal geliřimlerini olumsuz ynde etkiledięi ifade edilmektedir (Duman ve Koak, 2013; Uncu ve alıřır, 2018). ocuk oyun alanları 20. yzyılın bařlarında endstrileřmiřtir (Erdem Kaya ve Erdem, 2016). Endstrileřme nedeniyle dıřarıda insan yoęunluęunun oluřması, gvenli alanların azalması ve buna baęlı olarak sokak kltrnn de ortadan kalktıęı belirtilmiřtir. Bu sebeple ebeveyn ocuęunun oyunu iin kendi evini, ocuęun arkadařının evini ya da ticari mekanlardaki dzenli oyun alanlarını tercih etmektedir. Oysa ocuęun gvenli ve saęlıklı bir evrede

ayrımcılığa uğramadan yaşaması, çocuğun temel hakları arasında yer almaktadır (Al-Khalaileh, 2004; Sivri Gökmen, 2013; Eroğlu ve Ertosun, 2015).

2.3.2. Oyun Alanı Türleri

Oyun alanı türleri incelendiğinde farklı gruplandırmalar yapılmaktadır. Genel olarak incelendiğinde oyun alanları, açık ve kapalı oyun alanları olmak üzere ikiye ayrılmıştır. Açık ve kapalı oyun alanlarındaki tasarımlar, çocukların oyun seçimini etkilemektedir. İki oyun alanında da oyunlar birbirinden farklı oynanmakta ve bu duruma bağlı olarak çocuk başına düşen metrekare alan değişiklik göstermektedir (Aksoy, 2011). Açık oyun alanlarının tasarımı, kent planlamasını yapan kişilere göre değişiklik göstermektedir. Açık oyun alanları, çocuğun yaratıcılığını açığa çıkararak üretmesine, sorgulamasına ve keşfederek öğrenmesine fırsat sunmaktadır (Ünal 2009). Yeşil alanlar üzerine kurulu olan oyun alanları da iki gruba ayrılmaktadır: Birinci grupta, çocuk bahçeleri yer almakta ve çocuk bahçelerinin 1-7 yaş grubuna uygun olduğu açıklanmıştır. İkinci grupta ise oyun alanları yer almakta ve 8-15 yaş grubuna uygun olarak tasarlandığı ifade edilmektedir. Çocuk bahçeleri daha çok bir evin ya da okulun parçası olarak görülürken oyun alanları daha çok çocuğun kendini gerçekleştirebileceği ve yetişkin gözetiminden uzak bir alan olarak tanımlanmaktadır (Altınçekiç ve Sarı, 2005).

Oyun alanları başlangıçta 19. yüzyılda sanayileşen bir toplumda çocuklara oyun fırsatları sunmak için geliştirilmiştir. 20. yüzyılda ise tüketim toplumunda halka açık özel mülkiyet içinde yer almıştır (Mott, Rolfe, James, Evans, Kemp, Dunstan, Kemp ve Sibert, 1997). Dünyadaki ilk alışveriş merkezi 1954 yılında *Northland Alışveriş Merkezi* olmuş ve Türkiye’de ise *Galleria Ataköy Alışveriş Merkezi* 1988 yılında açılmıştır (Nalbant, 2016; Vural ve Yücel, 2006). Alışveriş merkezi içerisinde yer alan bölümlere bakıldığında çocuklara yönelik gıda, oyun ve eğlence bölümlerinin olduğu görülmektedir. Bu bölümlerde eğlence olgusu iki ayrı şekilde ele alınmakta ve birinci

bölüm özel olarak oluşturulan eğlence yerlerini kapsamaktadır. Bunlar, sinema ve oyun alanları gibi ücret karşılığı girilebilen alanlar olarak açıklanmaktadır. İkinci bölümde ise özel olarak oluşturulan ancak halka açık olan ve ücret ödemedi çocukların zaman geçirmelerini sağlayan eğlence yerleridir. Bunlar defile, tiyatro gösterileri, konser gibi alışveriş merkezinin içerisinde çocuklara yönelik düzenlenen etkinlikler olarak yer almaktadır (Yaraş, Yetkin Özbük ve Göncü, 2016). Ayrıca yine alışveriş merkezlerinin içinde yeni oluşan bir kavram olan yeni nesil eğlence merkezleri; 0-50 yaş arası çocukların ve yetişkinlerin bir arada olduğu, farklı materyallerin bulunduğu, temelinde eğlence olup sınırları belirli olan alanlar olarak tanımlanmaktadır. Bu merkezlerin genellikle alışveriş merkezleri içerisinde olmasının nedeni çocukların ailelerin istek ve ihtiyaçları doğrultusunda ücret karşılığı hizmet alabildikleri yerler olmasıdır. Bu bağlamda oyun alanları, yeni nesil eğlence merkezleri içerisinde bir hizmet sektörü olarak kategorileştirilmekte ve gelir kaynağı olarak görülmektedir. Bu nedenle yeni nesil eğlence merkezleri, alışveriş merkezlerinin giriş ya da çıkış noktalarına yapılmakta ve böylelikle çocukların istekleri aileler tarafından geri çevrilemeyeceği düşünülerek tasarlanmaktadır (Kırboğa, 2016).

Oyun alanı türleri incelendiğinde bir başka grupta ise amaçlarına ve büyüklüklerine göre oyun alanları olarak ayrıldığı görülmektedir. Amaçlarına göre oyun alanları geleneksel, çağdaş, maceracı ve yaratıcı oyun alanı olmak üzere dört gruba ayrılmaktadır (Aksu ve Ulu, 2005). Geleneksel oyun alanları en sık görülen, standart malzemelerden oluşan, tek bir işlevi olan, tek başına kullanılan ve motor gelişimi destekleyen alanlar olarak tanımlanmaktadır. Bu alanda en çok salıncak kullanılmakta ve salıncak, tahterevalli, kaydırak gibi oyun ekipmanları bulunmaktadır. 19. yüzyılda geleneksel çocuk parkları oluşturulmuş ancak çocukların ihtiyaçlarına uygun olmadığı, süreklilik arz etmediği belirtilmektedir. Genellikle park, ev ya da okulların bir parçası olarak görülmekte ve açık oyun alanlarında yer almaktadır (Ünal, 2009; Memik, 2004). Çağdaş (Heykelsi) oyun alanları, mimarlar tarafından tasarlanan estetik bir oyun alanı olarak açıklanmaktadır. Heykelsi oyun alanları genelde sabit olan ve içerisinde çocuklar dışında başka hiçbir şeyin hareket etmediği alanlar olarak açıklanmaktadır. Bu alanlarda

su, fiskiye, tepe, eğim, tünel gibi oyun ekipmanları yer almaktadır. Heykelsi oyun alanlarının 1970'li yıllardan sonra daha sık kontrol edildiği, güvenlik ve erişilebilirlik kriterlerine dikkat edilerek tasarlandığı açıklanmaktadır. Bu alanlarının içinde bulunan oyun ekipmanları, seri imalat edilebilen salıncak, kaydırak, tırmanma gibi oyun ekipmanlarının yüzeyleri yumuşak bir zemin ile kaplanan plastik ya da metal yapılar yerleştirilmektedir (Erdem Kaya ve Erdem 2016; Aksoy, 2011; Ünder, 2014). Macera oyun alanları çocukların macera yaşayabilecekleri yapılandırılmamış yenilikçi, yaratıcı ve çocukların oyunlarını kurup deneyimlemesine izin veren açık oyun alanları olarak ifade edilmektedir. Bu alanlarda çocuklar su, kum, toprak, çamur vb. materyalleri kullanarak sanatsal yapılar inşa edebilmekte ve hayvan bakımı üstlenebilmektedir. Bu oyun alanlarını çocuklar, gençler ve yetişkinler kullanmaktadır. Çocuklar için bu alanlar gözlem yapma, deneme yanılma yoluyla keşfetme, problem çözerek gelişme ve öğrenme fırsatı vermektedir. Bu alanlar çocuğun yaratıcılığını açığa çıkararak estetik bir bakış açısı kazanmasında etkili bir rol oynamaktadır. Yetişkinler için ise bu oyun alanları, yapılandırılmış bir programda eğitim amaçlı kullanılmaktadır (Staempfli, 2009; Dikmen ve Gültekin, 2009). Yaratıcı oyun alanları tasarım ve donanım açısından zengin olan, genelde kum gibi şekillendirilebilen malzemelerin bulunduğu oyun alanları olarak ifade edilmektedir (Tekkaya, 2001). Bu alanlarda tekerlekli araç alanı, su ve kum alanı, tırmanma, sallanma ve karmaşık oyun bölümleri yer almaktadır. Hareket ettirilebilen ve değiştirilebilen esnek oyun ekipmanları, çocuğun yaratıcı oyunu oynamasına olanak sağlamaktadır. Bu oyun alanları, çocuğun problem çözmesini ve hayal kurmasını desteklemektedir (Tuncer Kır, 2019).

Büyükliklerine göre oyun alanları ise çocuk bahçeleri ve oyun alanları olarak ikiye ayrılmaktadır. Çocuk bahçeleri, 6 yaşından (özellikle 3-6 yaştan) küçük olan çocuklar için düzenlenen alanlar olarak adlandırılmaktadır. Çocuk bahçelerinde, geleneksel ve çağdaş oyun alanlarındaki materyaller bulundurulmaktadır. Farklı renkte, dokuda, yükseklikte tasarlanan çocuk bahçeleri, çocukların büyük kas becerilerini geliştirmeye yönelik yapılmaktadır. Çocuk bahçeleri, çocukların oyun oynaması ve öğrenirken eğlenmesini sağlamaktadır. Bu nedenle çocuk bahçelerinin tasarımları,

öğrenme sürecinin temelini oluşturmaktadır (Aksu ve Ulu, 2005; Wake, 2007). Ayrıca oyun alanları, 1-15 yaş grubundaki çocuklara hitap eden, bunun yanı sıra büyükler içinde spor yapmalarına olanak sağlayan ekipmanların bulunduğu açık alanlar olarak da tanımlanmaktadır (Çetin, 2003). Oyun alanlarında, genelde yüksek kullanıcı sayısı öngörülmekte ve 4-11 yaş arası çocuklar için oluşturulmaktadır. Mekanların ve ekipmanların tasarımları genellikle erken çocukluk dönemindeki çocuklar için uygun olmamaktadır. Hedeflenen kullanıcı profili olan gençler tarafından da yoğun bir şekilde kullanılmadığı belirtilmektedir (İyikul Kotan, 2019).

2.3.3. Oyun Alanlarının Fiziksel Tasarımı

Çocuklar için planlanan tek resmi dış mekân, çocuk bahçeleridir (Bağlı, 1997). Çocuk oyun alanları oluşturulurken dikkat edilmesi gereken unsurlar bulunmaktadır. Çünkü tasarlanan oyun alanı, toplumun çocuğa ve çocuğun etkinliklerine yönelik bakış açısını yansıtmaktadır (Samur ve Kızıltepe, 2018). İyi tasarlanmış bir oyun alanının güvenilir, fonksiyonlu, konforlu, dayanıklı malzemelerden oluşturulması; iletişim kurmaya olanak sağlaması, ulaşılabilir olması, doğa ile bir arada olması, yaş gruplarına göre ayrılması, oyun ekipmanlarının bakımının yapılması, zeminin kaplanması gibi birçok kritere sahip olması gerekmektedir. Çünkü çocuk oyununu bu alanları kullanarak oynamaktadır (Duman ve Koçak, 2013; Samur ve Kızıltepe, 2018). Çocuk oyun alanı tasarlanırken tasarım öncesi (insan, materyal ve güvenlik), tasarım sırası (oyun, ulaşılabilirlik, bağlantı, oyun elemanları) ve tasarım sonrası (eğitilmiş oyun liderleri) olarak planlanması gerekmektedir. Bu kriterler göz önüne alınarak oyun alanı tasarlandığında ortaya kaliteli oyunlar çıkmaktadır. Bir oyunun kaliteli olması için ise oyun alanının zaman yönetimine olanak sağlaması, alandaki donanımların değiştirilebilir olması, çocuğun ilgisini çekebilmesi, yaralanmalara karşı olasılıkların göz önünde bulundurulması, çocuğun yaşına uygun olması ve iş birliği yapabileceği alanların olması gerekmektedir (Fanuscu, 1994).

Oyun alanı tasarımı yapılırken ihtiyaca yönelik olması ve çocuğa uygun alternatifler sunması, tasarımda dikkat edilecek diğer unsurlar arasında yer almaktadır.

Çünkü çocukların hem aktif hem de pasif olarak oynayabilecekleri oyunlara yer verilmesi ve çocuğa seçim hakkı sunulması, çocuğun istediği oyunu oynamasına olanak sağlamaktadır. Böylelikle çocuk ihtiyacına yönelik oyun oynamakta ve oyun alanını dilediği gibi kullanmaktadır (Duman ve Koçak, 2013). Oyun alanında bulunması gereken oyun ekipmanları ise salıncak, kaydırak, tahterevalli, tırmanma, köprüler, tünel, lastik, yüzey işaretleri (yüzeyi kaplanan zeminde seksek, satranç oyunları), oyun evleri, bitki labirenti vb. oyun ekipmanlarıdır (Demir, 2016). Ayrıca tasarım yapılırken yetişkinlerinde, oyun alanlarındaki ihtiyaçları göz önünde bulundurulmalı ve yetişkinler için bank, kamelya, spor aletleri bulundurularak çocuk-yetişkinin bir arada daha verimli bir zaman geçirmelerine olanak sağlanması gerekmektedir (Duman ve Koçak, 2013).

2.3.4. Oyun Alanlarında Oynanan Oyun Türleri

Geçmiş zamanlarda oynanan oyunlar incelendiğinde beştaş, ip, top, taşın belirli bir yere hedef alınması ya da uzak olan bir noktaya atılması ve bir taşı başka bir taş ile hedef alma gibi oyunların oynandığı bilgisine ulaşılmıştır. Çocuklar oyunlarını oynarken doğal oyun alanı olan sokak, mahalle, bahçe gibi yerleri kullanmaktadır (Başal, 2007).

Açık oyun alanları incelendiğinde Çok, Artar ve Şener Demir (2004) tarafından yapılan araştırmada, Ankara’da açık alanlarda oynanan çocuk oyunlarının en çok bedensel koordinasyon gerektiren oyunlar oynandığı ve en çok yakalamaca oyununun tercih edildiği, diğer oynanan oyunlar ise şarkılı tekerlemeli oyunları, taş oyunları, taklit oyunları, ip oyunları, top ve spor oyunları olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Kapalı oyun alanları incelendiğinde ise Fanuscu (1994) yaşlara göre oyun türlerinin değişiklik gösterdiğini açığa çıkarmıştır. Beş yaşına kadar olan çocukların kapalı oyun alanı içerisindeki alanların belirli bir bölümündeki materyalleri kullanarak oyun oynadığı ancak beş yaş üstü çocukların kapalı çocuk oyun alanındaki tüm alanı kullanarak oyun oynadığı ve içinde bulunan materyallerin tümü ile etkileşime girdiği sonucuna ulaşılmıştır.

2.3.5. Çocuk ve Oyun Alanı İlişkisi

Çocuk ve oyun alanı ilişkisine bakıldığında çocuğun kimliğini oluşturduğu ve kendini gerçekleştirdiği yer olarak ifade edilmektedir. Genel olarak çocuğun içinde bulunduğu ve oyun oynadığı alanlar kamusal mekanlar, sokaklar, parklar, okullar, ev ve evin yakınındaki diğer evler olduğu görülmektedir. Çocuklar bu alanları kullanırken yetişkinlerden farklı olarak tanımlamakta ve anlamlandırmaktadır (Başaran Uysal, 2015). Çocuk oyun oynamaya evinin içinde başlamakta ve büyüdükçe evin içerisindeki alan oyun oynamak için yeterli olmamaktadır. Bu nedenle çocuklar akranlarıyla birlikte oyun oynamak için geniş ve açık bir alana ihtiyaç duymaktadır. Çocuk açık alanda oyun oynadıkça kullandığı oyuncaklar değişiklik göstermektedir. Çocuk evde oynadığı oyuncaklardan doğada bulunabilen doğal malzemelere geçiş yapmakta ve bu malzemeleri oyuncak olarak kullanmaktadır. Bu malzemeler taş, kum, toprak, yaprak vb. doğada bulunan ve kolay ulaşılabilen malzemelerdir. Çocuk bu malzemeleri kullanarak yaratıcılığını geliştirmekte ve gerçek hayatı deneyimlemektedir. Açık alanlarda oynanan oyunlarda, oyunu çocuk başlatmakta ve çocuk sonlandırmaktadır. Böylelikle çocuk oyunun zamanını ve kuralını akranlarıyla birlikte belirleyerek özyönetim becerisini geliştirmektedir (Uncu ve Çalışır, 2018).

Çocuklar için en önemli mekanlardan biri ise ev ve evin çevresindeki bölgedir. Çocukların yaşları küçük olduğu için zamanlarının çoğu da genel olarak ev ve evin çevresindeki bölgede geçirdikleri gözlemlenmektedir. Çocuk büyüdükçe yaşadığı mahalleyi öğrenmekte ve sonrasında okula başlamaktadır. Okul ile ev arasındaki mekanları zaman içerisinde fark ederek dış dünya hakkında zihninde bir şema oluşturmaktadır. Çocuk; evini, mahallesini, okulunu, parkını ve evinin yakınındaki diğer insanların (komşuların) evlerinde zaman geçirip oyunlar oynayarak çevresiyle ilgili ilk keşiflerini gerçekleştirmektedir. Yakın çevredeki mekânın çocuk açısından önemi büyüktür. Çünkü çocuğun aile üyelerinden birine ulaşılabilir olması, bulunduğu mekânın güvenli olması ve çocuğa oyun oynama imkanının tanınması, çocuk için önemli olan unsurlar arasında yer almaktadır (Baş, 2016). Oyun alanının en önemli

görevlerinden biri ise çocuk için soyut olan kavramları somutlaştırmasıdır. Bu bağlamda çocuk oyun alanı içerisinde biçim, boyut, sayı, mekandaki konum, parça-bütün ilişkisi gibi kavramları somut olarak deneyimleyerek çevresindeki olayları algılamaktadır (Aksoy, 2011).

İlk çağlardan itibaren incelendiğinde çocukluk döneminin büyük bir bölümünün sokakta geçtiği ifade edilmektedir. Sokaklar, çocuklar için oyun oynayabilecekleri en güvenli alanlar olarak tanımlanmakta ve çocuk yaşadığı dünyayı oyun yoluyla anlamlandırmaktadır. Mekân-zaman ve mekân-insan ilişkisini çocuk, sokakta oyun oynayarak öğrenmektedir (Uncu ve Çalışır, 2018). Çocukların gelişimlerinin sağlıklı bir şekilde devam edebilmesi için sokakta akranları ile bir arada oyun oynamaya ihtiyaç duymakta ve çocuklar oyun oynayarak büyümektedir (Baş, 2016). Bu nedenle çocuğun bulunduğu alan; çocuğun gelişimini destekleyen, farklı beceriler kazanmasına fırsat veren, çocuğun ilgi ve ihtiyaçlarına uygun olarak tasarlanmalıdır. Böylelikle çocuk ile oyun alanı arasındaki etkileşimin olumlu yönde gerçekleşeceği belirtilmektedir (Çakırer Özservet; 2015; Çukur ve Güller Delice, 2011).

2.4. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.4.1. Oyunla İlgili Araştırmalar

Göksoy (2021) beden eğitimi ve spor dersinde taktiksel oyun yaklaşımının bilişsel esneklik ve akademik benlik üzerindeki etkisini incelemeyi amaçlayan çalışmasında, deneysel desen modeli kullanmıştır. Araştırmada, ortaokulda öğrenim gören 34 öğrenci (17 deney, 17 kontrol grubu) ile 10 hafta boyunca *Taktiksel Oyun Yaklaşımı Modeli* ve *Akademik Benlik Ölçeği* ve *Bilişsel Esneklik Ölçeği* uygulanmıştır. Araştırmanın sonucunda, taktiksel oyun yaklaşımına dayalı eğitimin, deney grubundaki öğrencilerin akademik benlik algılarına yönelik pozitif yönde etkisinin olduğu, öğrencilerin tüm duyuşsal beceri puanlarında iyileşme kaydettikleri ve taktiksel oyun yaklaşım modelinin, ortaokulda öğrenim gören öğrencilerin bilişsel esneklik düzeyinin gelişmesine katkı sağladığı açığa çıkmıştır.

Watchman ve Spencer (2019) tarafından yapılan araştırmada, Kanadalı ebeveynler tarafından çocukların spor ve serbest oyun alanlarında ilan edilen resmi ve gayri resmi mesajlar hakkındaki görüşleri açığa çıkarmayı amaçladıkları çalışmada, nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Araştırmada, 34-49 yaş aralığında 8-10 yaş arasında en az bir çocuğu olan 12 Kanadalı ebeveyn ile görüşme yapılmıştır. Araştırmanın sonucunda, ebeveynlerin çocuklarının spora katılımını nasıl destekleyeceklerinden emin olamadıkları, mesajlar arasındaki tutarsızlıkların ebeveynleri olumsuz yönde etkilediği, ebeveynlerin gençlerin spor yapabilecekleri alanlara uygun yatırımların yapılması yönünde beklentilerinin olduğu, ebeveynlerin gayri resmi mesajlardan daha çok etkilendikleri, sosyal ve fiziksel ortamın oyun ve spor için uygun olmadığı belirtilmiştir.

Budak (2020) okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılıkları ve ebeveynlerin bu süreçte uyguladıkları rehberlik stratejilerinin saptanabilmesi için geçerli ve güvenilir ölçek geliştirmeyi amaçlayan çalışmada, ilişkisel tarama deseni kullanmıştır. 2018- 2019 eğitim öğretim yılında Denizli ili merkez ilçelerinde bulunan, Millî Eğitim Bakanlığı'na bağlı resmi ilköğretim okulları bünyesinde yer alan ana sınıfları ve bağımsız anaokullarına devam eden okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynleri ile ilk aşamada 956 ebeveyn, ikinci aşamada 437 ebeveyn ile *Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi, Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği, Kişisel Bilgi Formu, Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme Ölçeği* uygulanmıştır. Araştırmanın sonucunda katılımcılar çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin sınırlı da olsa var olduğu, katılımcı ebeveynlerin aktif rehberlik stratejilerini uygularken annelerin babalardan daha fazla rehberlik ettiği ve çocukların bağımlılık eğilimleri arttıkça problem davranışlarında da artış görülmüştür.

Taştekin (2020) *Oyun Temelli Öğrenme Yaklaşımı* kapsamında ilkökul öğrencilerinin konuşma becerileri ve İngilizce öğrenme motivasyonları üzerindeki etkilerini yarı-deneyssel sınıf tabanlı araştırma tasarımı altında incelemeyi amaçlamıştır. Bu çalışmada, karma yöntem kullanılmış ve Isparta ilinde iki farklı devlet ilkökuluna devam eden 9-10 yaşları arasındaki 4. sınıf öğrencileri katılmıştır. *Oyun Temelli*

Öğrenme Yaklaşımı kapsamında deney ve kontrol grubu belirlenmiştir. Kontrol grubundaki 135 öğrenciye *Konuşma Testi ve Motivasyon Ölçeği* uygulanmış, deney grubundaki öğrencilerle ise yarı yapılandırılmış görüşme ve öğretmen günlüğü tutulmuştur. Uygulama süresi 10 hafta sürmüştür. Araştırmanın sonucunda *Oyun Temelli Öğrenme Yaklaşımı* kapsamındaki dil eğitimi, öğrencilerin konuşma becerilerini ve İngilizce öğrenme motivasyonunu önemli ölçüde artırırken, kontrol grubunun konuşma başarısı ve motivasyon düzeyi çalışmanın sonunda neredeyse aynı kaldığı görülmüştür.

Işıkoğlu Erdoğan (2019) ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerini dijital oyuna odaklanarak incelemeyi amaçlamış ve araştırmasını çocuğu 5-6 yaşında olan anaokuluna devam eden 351 ebeveyn ile yapmıştır. Araştırmada ilişkisel tarama modeli kullanılmış olup veriler *Ebeveyn Oyun Tercih Ölçeği* ile toplanmıştır. Araştırmanın sonucunda ebeveynlerin çocukları için en fazla yapı inşa oyunlarını en az ise dijital oyunları tercih ettikleri, 6 yaş ve kız çocuğu olan ebeveynler eğitici oyunları daha fazla tercih ederken erkek çocukları olanlar yapı inşa oyunlarını daha fazla tercih ettikleri, yapı inşa oyunlarını 5 yaş çocuğu olan ebeveynler daha fazla tercih ederken 6 yaş çocuğu olanlar eğitici oyunları daha fazla tercih ettikleri, eğitim düzeyleri yüksek olan ebeveynlerin çocukları için daha az dijital oyun tercih ettikleri, uzun süre TV, tablet, bilgisayar ve akıllı telefonda zaman harcayan çocukların ebeveynlerinin daha fazla dijital oyunu tercih ettiği açığa çıkmıştır.

Mert ve Samur (2018) oyunlaştırma uygulamasında kullanılan oyun elementlerine yönelik öğrencilerin görüşlerini incelemek amacıyla yaptıkları çalışmada, nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Araştırma, 2016-2017 eğitim-öğretim yılında İstanbul'da özel bir okulda oyunlaştırılmış sınıf yönetimi uygulamasını kullanan 2, 3, 4, 5, 6 ve 7. sınıflarda okuyan toplam 12 öğrenci ile yarı yapılandırılmış görüşme yapılarak gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın sonucunda oyunlaştırma uygulamasının dersteki kullanımında öğrenciler açısından akademik başarıyı olumlu etkilediği, oyunlaştırma uygulamasının öğrenci motivasyonu üzerinde olumlu etkisi olduğu, derse

olan ilginin arttığı ve sosyal-duygusal olarak olumlu yönde desteklediği ve yaş grubuna göre oyunlaştırma uygulamasına gösterilen ilginin farklılaştığı görülmüştür.

Arslan (2017) geçmişte oynanan çocuk oyunlarının tespit edilerek günümüzdeki çocuk oyunları ile karşılaştırıp benzer ve farklı yönlerini belirlemek amacıyla yapmış olduğu çalışmada, nitel araştırma türlerinden durum çalışması deseni kullanmıştır. Sivas il merkezinde yaşayan yaşları 20-82 arasında bulunan 50 kişi ile görüşme yapmıştır. Araştırmanın sonucunda geçmişte oynanan 70 farklı oyun belirlenmiş ve bunların büyük bir kısmının artık oynanmadığı, 2017 yılında oynanan oyun sayısının 33 olduğu, çocukların geçmişte boş zamanının tamamında oyun oynadığı, 2017 yılında ise %66,67'sini oyun oynayarak geçirdiği, geçmişte oyunların grup olarak oynandığı günümüzde ise daha çok bireysel oynandığı, geçmişte çocuklar tarafından doğal malzemeler kullanılırken günümüzde daha çok hazır oyuncakların kullanıldığı ve günümüzdeki çocukların oyun oynayabilmeleri için yeterince güvenli açık alanın bulunmadığı belirtmiştir.

Gentile (2009) 8-18 yaş arası çocukların video oyunlarına bağımlı olup olmadıklarını incelemek amaçlı yaptığı çalışmada, nicel yöntem kullanmıştır. Araştırmada, 8-18 yaş arasında ABD'de yaşayan ve rastgele seçilen 1.178 kişiye anket yapmıştır. Araştırmanın sonucunda, video oyunları ile daha fazla zaman geçiren çocukların okuldaki akademik başarısında düşüşe uğradığı, çocukların video oyunları ile fazla zaman geçirmesinin dikkat problemi ve dikkat eksikliği ile ilişkisi olduğunu açıklamıştır.

Miller ve Kuhaneck (2008) çocukların oyun deneyimleri ve oyun tercihlerine yönelik algılarını incelemek için yapmış oldukları çalışmada, nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Bu araştırma, 7-11 yaş arasındaki 10 çocukla görüşme yapılarak gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın sonucunda ise açık oyun alanlarında özgür, hareketli ve eğlenceli oyun oynayabilecekleri ancak kapalı oyun alanında masa başı oyunları oynayabildikleri ve hava durumuna bağlı olarak iç mekandaki kapalı oyun alanını tercih ettiklerini açığa çıkarmıştır.

Çelen (2004) anne-babaların çocukların oyun haklarına ilişkin tutumlarının boyutlarını ortaya koymayı amaçladığı çalışmada, betimsel araştırma yöntemi kullanmıştır. Araştırmaya, sosyoekonomik durumu alt, orta ve üst seviyede olan üç farklı ilköğretim okuluna çocuğu giden 122 anne ve 88 baba çocuğu oyun haklarına ilişkin tutum ölçeğini yazılı olarak doldurarak katılmıştır. Araştırmanın sonucunda, çocukların oyun haklarına ilişkin anne-baba tutumlarının sosyoekonomik düzey ve mezuniyet durumuna göre değiştiği, anne-babaların eğitim düzeyi arttıkça bir önceki gruba oranla çocuğun oyun hakkına saygı duyduğunu açıklamıştır.

2.4.2. Oyuncakla İlgili Araştırmalar

Biçer (2020) okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 48-72 aylık çocukların oyuncak tercihleri ve gelişim düzeyleri arasındaki ilişkisini incelemeyi amaçladığı çalışmada, karma yöntem kullanmıştır. 2019-2020 eğitim-öğretim yılında Gaziantep ili Şehitkamil ilçe merkezinde bulunan Millî Eğitim Bakanlığı'na bağlı bağımsız bir anaokulunda eğitim gören 10 öğrenci ile görüşme yapmış ve rastgele olarak belirlenen 116 öğrenci ile gelişim izleme formunu uygulamıştır. Araştırmanın sonucunda, çocukların oyuncak tercihleri ve gelişim düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olduğu, çocukların oynadığı oyuncakların, gelişim düzeyinin artmasında etkili olduğunu ifade etmiştir.

Yaman Baydar (2019) eğitici oyuncaklarla verilen kavram eğitiminin 60-72 aylık çocukların temel kavram kazanımına etkisini incelemek amacıyla yaptığı çalışmada, karma desen kullanmıştır. 2017-2018 eğitim-öğretim yılında Ankara ili Pursaklar ilçesi Millî Eğitim Bakanlığı'na bağlı bağımsız anaokullarına devam eden, tipik gelişim gösteren 60- 72 aylık 65 çocuğa *48-72 Aylık Çocuklar İçin Temel Kavram Kazanımını Değerlendirme Ölçeği* uygulamıştır. Öğretmenlere, *Eğitici Oyuncaklarla Verilen Kavram Eğitimi Öğretmen Görüşme Formu* ve *Ebeveynlere Eğitici Oyuncaklarla Verilen Kavram Eğitimi Ebeveyn Görüşme Formu* uygulamıştır. Araştırmanın sonucunda, eğitici oyuncaklarla verilen kavram eğitiminin çocukların temel kavram kazanımına olumlu katkı sunduğu, çocukların temel kavram

kazanımlarının yanı sıra pek çok beceriyi kazandırdığı ve gelişimlerini olumlu yönde etkilediği, öğretmenlerin mesleki ve kişisel gelişimlerine katkı sağladığı, öğretmen ve ebeveynlerin eğitici oyuncaklarla verilen kavram eğitiminin çocukların temel kavram kazanımları üzerinde etkili olduğunu belirtmiştir.

Kellershohn, Walley, West ve Vriesekoop (2018) fast food restoranlarında yemek yiyen çocuklu ailelerin teknoloji kullanımı, oyuncaklar ve aile içi davranışlara yönelik restoran içindeki davranışların daha iyi anlamlandırılmasını amaçladıkları çalışmada, araştırma yöntemi olarak etnografik yöntem kullanılmıştır. Araştırmaya 2-12 yaş arasında en az bir çocuğu olan 300 aile ile 450 çocuk katılmıştır. Araştırmanın sonucunda, çocukların yemek yerken aileleriyle birlikte %40 oranında teknolojiyi kullandığı, çocukların restoran tarafından verilen oyuncakla 10 dakika oynarken evden getirdiği teknolojik oyuncak ile daha çok oyun oynayarak vakit geçirdiği, çocuklar kapalı oyun alanında ortalama 33 dakika zaman geçirirken yetişkinlerin %70'nin akıllı telefon kullandığı, fast food restoranlarının birçok aktivite içerisinde üçüncü yer olarak görüldüğü açıklanmıştır.

Aksoy ve Baran (2017) annelerin cinsiyet rollerine ilişkin özellikleri ile çocukların oyuncak tercihleri ve oynadıkları oyun türleri arasındaki ilişkiyi incelenmeyi amaçladıkları çalışmada, araştırmada karma yöntem kullanılmıştır. Tokat il merkezinde yer alan Millî Eğitim Bakanlığı'na bağlı ilkokullar bünyesindeki ana sınıflarında çocuğu okul öncesi eğitime devam eden sekiz farklı ana sınıfında yer alan 30 anneye *Bem Cinsiyet Rolü Envanteri* uygulanmış ve 30 çocuk ile görüşme yapılmıştır. Araştırmanın sonucunda, feminen annelerin çocuklarının evde ve sınıfta en çok tercih ettiği oyuncaklarla oynadıkları oyunların ağırlıklı olarak rol oyunları (bebek uyutma, anne-baba olma, yemek yapma, tamir etme, otopark oluşturma gibi) olduğu, maskülen annelerin çocuklarının ağırlıklı olarak hareketli oyunlar oynadıkları ve bunu evde yarışma oyunlarının, sınıfta da yapı-inşa oyunlarının takip ettiği, androjen annelerin çocuklarının oyuncak tercihlerinin tek bir oyun türü üzerinde yoğunluk göstermediği, evde rol oyunları ile hareketli oyunlarına ve sınıfta da yapı-inşa oyunlarına ağırlık verdiklerini açığa çıkarmıştır.

Yağın Güder ve Alabay (2016) çocukların oyuncak tercihlerini toplumsal cinsiyet bağlamında incelemeyi amaçladıkları çalışmada, nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Araştırmaya, İstanbul ili Pendik ilçesi Millî Eğitim Bakanlığı'na bağlı 2 özel anaokulunda eğitim gören 118 okul öncesi dönemde olan 3-6 yaş arasındaki çocuklarla yapılmıştır. Araştırmanın sonucunda, kız ve erkek çocukların oyuncak seçimlerinin farklılaştığı, çocukların oyuncakları cinsiyetlerine göre kategorize ettiği, çocukların oyuncak tercihlerinin oyuncağın rengi, aile, akran ve sosyal çevrenin bakış açısından etkilendiği, çocukların bir oyuncağı seçmemesinde o oyuncağın gerçeğini karşı cinsiyetten ebeveyninin kullanıyor olması ile ilişkili olduğunu belirtmiştir.

Olgun (2015) okul öncesi eğitim kurumlarında kullanılan oyuncakların, oyun materyallerinin ve oyun alanlarının ergonomik açıdan değerlendirilmesi amacıyla yaptığı çalışmada araştırma yöntemi olarak tarama modeli kullanmıştır. Ankara ili merkez ilçelerinde Millî Eğitim Bakanlığı'na bağlı 12 resmi bağımsız anaokulu ve ilköğretim bünyesindeki 12 ana sınıfı olmak üzere 24 okul ile yarı yapılandırılmış gözlem formu uygulamıştır. Araştırma sonucunda, anaokullarının % 25'inde, ana sınıflarının ise % 91,7'sinde oyun odası bulunmadığı oyun odası yerine sınıfların kullanıldığı, anaokullarının % 16,7'sinde ve ana sınıflarının % 50'sinde literatürde tanımlanmış biçimde açık hava oyun alanlarının bulunmadığı, okulların hiçbirinde revir ve sağlık görevlisi bulunmadığı, okulların birçoğunda yangın merdiveni, oksijen maskesi ve tütünün de bulunmadığı, ergonominin güvenlik, sağlık ve işlevsellik ilkeleri açısından uygun olmadığını belirtmiştir.

Kara (2015) okul öncesi çocuklarına yönelik akıllı oyuncak teknolojisini tasarlamak, geliştirmek ve uygulamayı amaçladığı çalışmada, tasarım ve geliştirme araştırma modelini kullanmıştır. Okul öncesi öğretmenlerinin, teknoloji ve teknoloji kullanımına yönelik düşüncelerini ortaya çıkarmak amacıyla yarı yapılandırılmış görüşmeler uygulamış ve çalışmanın tasarım safhasında, okul öncesi öğretmenlerinin katılımıyla akıllı oyuncakta yer alacak kazanımlar, hikâye ve senaryoyu belirlemek amacıyla odak grup toplantıları yapmıştır. Çalışmanın geliştirme safhasında, iki prototip geliştirilmiş ve prototiplere ilişkin okul öncesi çocukları, okul öncesi öğretmenleri ve

akademisyenler ile süreç deęerlendirmelerini yapmış ve alışmanın deęerlendirme safhasında ise geliştirilen akıllı oyuncağın tasarımı ve uygulaması hem okul öncesinde 36 aydan 72 aya kadar olan çocukların hem de okul öncesi öğretmenleri ile görüşmeler yaparak deęerlendirmiştir. Araştırmanın sonucunda, okul öncesi öğretmenlerinin, okul öncesi eğitime uygun teknoloji kullanımına yönelik olumlu düşüncelere sahip olduğu, öğretmenlere göre akıllı oyuncağın içerik, görsel tasarım ve etkileşim bileşenlerinin daha da geliştirilmesi gerektiğı, 36-48 aylık çocuklar akıllı oyuncaktaki bilişsel aktiviteleri tamamlamada 48-72 aylık çocuklara nazaran daha düşük bir performans sergilediğı, öğretmenlerin akıllı oyuncağın sınıfta oynanmasında işbirlikçi oyunu tercih ettiğini açıklamıştır.

Oncu ve Unluer (2012) okul öncesi dönemdeki çocukların oyun ve oyuncaklar hakkındaki görüşlerini incelemeyi amaçladıkları alışmada, nicel yöntem kullanılmıştır. Anaokulunda eğitim gören 48-71 ay arasında olan Kafkasyalı 29 kız ve 31 erkek çocuk ile anket uygulanmıştır. Araştırmanın sonucunda kız ve erkek çocuklarının cinsiyete uygun oynamaları gerektiğini düşündükleri, 4 yaşında olan çocukların ise rollerinin ve oyun tercihlerinin cinsiyete yönelik olmadığını belirtmiştir.

Adak Özdemir ve Ramazan (2012) çocukların, annelerin ve öğretmenlerin oyuncağına bakış açısını incelemeyi amaçladıkları alışmada, nitel araştırma deseni kullanılmıştır. Araştırmaya Samsun il merkezindeki devlete ait bağımsız bir anaokuluna devam eden 48-72 aylık 10 çocuk, 17 anne ve 11 okul öncesi öğretmeni ile yarı yapılandırılmış görüşme yapılmıştır. Araştırmanın sonucunda, okul öncesi dönem çocuklarının oyun ve oyuncak tercihinde etkili olan annelerin ve öğretmenlerin oyuncağın çocuğına olumlu yaşantılar sunduğı, çocuğun gelişim ve öğrenmesinde önemli bir yeri olduğu, çocuğı eğlendirdiğı konusunda hemfikir oldukları hem öğretmenlerin hem annelerin çocuklar gibi oyuncak denildiğinde çoğunlukla cinsiyete özgü olarak nitelenen oyuncaklara (araba ve bebek vb.) vurgu yaptıklarını ifade etmiştir.

Yurdu (2009) geçmişteki çocukluk oyunları ve oyuncakları üzerine nitel bir araştırma yapmış ve Malatya Sürgü kasabası örneğini ele aldığı alışmasında, nitel

araştırma yöntemi kullanmıştır. Malatya ilinin Doğanşehir ilçesine bağlı Sürgü kasabasında yaşayan 60 yaş ve üzeri yaşta 10 kadın ve 10 erkek olmak üzere toplam 20 kişi ile görüşme yapmıştır. Araştırmanın sonucunda geçmiş zamanlarda oynanan kippi, ip atlama, göz yummaç, yedi tuğla, yağ satarım bal satarım, el taşı, uzun oluk, mellomert, kutu kutu pense, lades, bilmece, bezirgânbaşı, deleme, istop, hümmeg gibi oyunların günümüzde az da olsa oynandığı, geçmişte kullanılan oyuncakların sağlığa zarar vermeyen artık materyallerden ya da doğadaki materyallerle yapıldığı, 2009 yılında var olan oyuncakların çocukların sağlığını olumsuz yönde etkilediği, oyuncakların geçmişte çocuklar tarafından üretildiği ve bu nedenle oyuncakların çocukların gelişimlerini desteklediği, 2009 yılındaki araştırmada ise çocukların hazır oyuncaklar kullandığı, zamanını televizyon ve bilgisayar başında geçirdiği bu durumda çocukları sosyalleşmeden uzak tutarak bireyselleştirdiğini belirtmiştir.

2.4.3. Oyun Alanlarıyla İlgili Araştırmalar

Kuru, Demir Öztürk ve Atmaca (2020) okul öncesi eğitim kurumlarındaki dış mekân oyun alanlarını incelemeyi amaçladıkları çalışmada, nitel araştırma yöntemi kullanmışlardır. Muş il merkezinde Millî Eğitim Bakanlığına bağlı anaokullarında 24 okul öncesi öğretmeni ve 6 okul yöneticisi olmak üzere toplamda 30 katılımcı ile görüşme yapılmıştır. Araştırmanın sonucunda öğretmen ve okul yöneticilerinin oyun alanının çocukların gelişimlerini desteklediği yönünde hemfikir oldukları, öğretmenlerin genellikle okul bahçelerinin çocuklar için yetersiz kaldığı ve bu durumun nedeninin; oyun alanın geniş olmaması, oyun alanının olmaması, güvenli olmamasıdır. Öğretmenlerin daha çok çeşitli oyun türlerine ait alanlar istedikleri ve doğal yaşama uygun koşullardan oluşan bir okul bahçesi istedikleri belirtilmiş, yöneticilerin ise okul dışı oyun alanlarının çocuklar için yeterli olduğunu sonucuna ulaşmıştır.

Irmak, Külekçi ve Bilge'nin (2019) 2010 yılı sonrasında ABD (Chicago, San Francisco), Çek Cumhuriyeti (Prag), İngiltere (Dartmouth, Teignmouth, Torquay, Paignton, Brixham, London), Norveç (Oslo, Bergen) ve İsveç (Stocholm, Gottenborg) gibi ülkelerin çeşitli şehirlerini ziyaret ederek bu ülkelere ait çocuk oyun alanlarının

tasarımlarını yerinde incelemek amacıyla yaptıkları çalışmada, çocuk oyun alanlarının peyzaj tasarımları, kullanılan oyun elemanları, zemin malzemeleri, bitkiler ve çevreleme unsurları incelenerek ülkemizdeki mevcut durumla ilgili karşılaştırma yapmışlardır. Araştırmanın sonucunda yurt dışındaki çocuk oyun alanları tasarımlarında güvenliğin ön planda tutulduğu, sınırlama, giriş çıkış kontrolü, yumuşak zemin seçimi ve oyun elemanından düşme kaynaklı yaralanmaların önüne geçmek amacıyla malzeme seçiminde dikkatli davranıldığı, oyun elemanı seçiminde ise tasarım ve modern çizgiler taşıyan ürünler kullanıldığı ifade edilmiştir.

Başaran Uysal (2015) çocuk oyun alanlarının geliştirilmesinde bir yerel katılım deneyimini inceleyen çalışmasında, orta ölçekli bir kentte çocuk oyun alanlarının iyileştirilmesi amacıyla bir araya gelen gönüllü bir kadın grubunun yaşadığı deneyimlerden söz etmiştir. Araştırmanın yönteminde, Çanakkale ilindeki oyun alanlarının mevcut durumunun analizi yapılmış çocuklar ve ebeveynlerle görüşmeler yaparak bir farkındalık yaratma süreci oluşturmuştur. Oyun alanlarının geliştirilmesi amacıyla bir eylem planı hazırlamış ve araştırmanın sonucunda, yerel katılım kentteki yaşam kalitesinin yükselmesine katkı sağlayarak karar verenlerin daha fazla çocuk odaklı düşünceleri gerektiği konusunda farkındalıklarının arttığını açıklamıştır.

Czalczyńska Podolska (2014) oyun alanının mekânsal özelliklerinin çocuk oyununa etkisini araştırdığı ve çağdaş oyun alanlarını değerlendirme üzerine yaptığı çalışmada, nitel araştırma yöntemini kullanmıştır. 2-12 yaş arası 1028'i erkek ve 1184'ü kız çocuklarını toplamda 2212 çocukla gözlem yapmıştır. Araştırmanın sonucunda, çocukların en çok koşma, zıplama, tırmanma ve kayma gibi işlevsel oyunları tercih ettiği ve açık alanlarda oynanan oyunlarda sosyalleşmenin daha çok olduğunu belirtmiştir.

Ulutaş ve Şimşek (2014) ebeveynlerin çocuk oyun alanlarına ilişkin görüşlerinin belirlenmesi amacıyla yaptıkları çalışmada, araştırma yöntemi olarak tarama modeli kullanılmıştır. Ankara ili merkez ilçelerinde yaşayan ve 0-6 yaş çocuğu olan ebeveynler ile birebir görüşülerek *Dışarı Oyun Alanı Değerlendirme Formu* uygulanmıştır.

Araştırmaya 105 anne ve 105 baba olmak üzere toplam 210 ebeveyn katılmıştır. Araştırmanın sonucunda ise ebeveynlerin büyük çoğunluğunun çocuklarının hareket gelişimlerini desteklemek amacıyla oyun alanına götürdükleri, genelde annelerin çocukları ile birlikte oyun alanına gittikleri ve çocukların büyük bir oranının oyun alanından memnun olduklarını açığa çıkarmıştır.

Koçan (2012) çocuk oyun alanlarının yeterliliği üzerine Uşak Kenti Kemalöz Mahallesi örneğini incelemeyi amaçladığı çalışmasında, araştırma yöntemi olarak kavramsal çerçeve belirlenip çocuk oyun alanlarının konumsal dağılımları ve nitelikleri coğrafi bilgi sistemi ortamında *Geomedia Professional 4.0* yazılımından yararlanıp sayısallaştırılarak oyun alanlarının yaş gruplarına uygunluğu uzman bir kişi tarafından değerlendirilmeye alınmıştır. Araştırma, 0-14 yaş arasındaki çocuk oyun alanları üzerinde gerçekleşmiş olup tüm nüfus ile oranlanarak kişi başına düşen çocuk oyun alanı miktarını hesaplamıştır. Araştırmanın sonucunda Uşak Kenti Kemalöz Mahallesinde çocuk oyun alanlarının araç yoluna yakın olduğu, büyük bir çoğunluğunun etrafında koruma çemberi olmadığı tespit edilmiş, alanda yeterli sayıda oyun alanının bulunmaması nedeniyle çocukların genel olarak oyun için cadde ve sokakları kullandıklarını ifade etmiştir.

Aksoy (2011) çocuk oyun alanları üzerine bir araştırma yapmış ve Türkiye’de 8 ilde (Isparta, Eskişehir, Erzurum, Kayseri, Ankara, İstanbul, Trabzon ve Zonguldak) oyun alanlarını incelediği çalışmasında, analiz ve senteze dayalı peyzaj araştırma yöntemi kullanmıştır. Ayrıca Isparta, Eskişehir, Erzurum, Kayseri, Ankara, İstanbul illerindeki araştırmalarda, çocuklarla birebir anket ve gözlem yapmıştır. Araştırmanın sonucunda hem nicelik hem de nitelik olarak çocuğun bedensel, ruhsal, akılsak ve sosyal ihtiyaçlarını karşılamada yetersiz kaldığı, mevcut çocuk oyun alanlarının fiziksel özellikleri dikkate alındığında büyüklüklerinin yeterli olmadığı, güvenli ve çocukların özgürce oynayabilecekleri bir mekan özelliği taşımadığı, bitkisel tasarım açısından da yetersiz olduğu, çocuk oyun alanlarının donatı alanı, çocuk başına düşen metrekare alanı, alansal büyüklük, çocuk oyun alanı sayısı açısından yetersiz olduğu, çocukların

ihtiyalarına gre tasarlanmadığı, engelli ocukların kendilerine ait oluřturulmuř parkları olmadığını aıklamıřtır.

řıřman ve zyavuz (2010) ocuk oyun alanlarının dağılımı ve kullanım yeterliliğı aısından Tekirdağ ilini incelemeyi amaladıkları alıřmada, analiz ve senteze dayalı peyzaj arařtırma yntemi kullanılmıřtır. 0-14 yař arası ocukların oranları ele alınarak Tekirdağ ilindeki 14 mahalle incelemeye alınmıř ve kentin farklı mahallelerinde yer alan ocuk oyun alanlarında ebeveynlerle 100 kiřilik anket yapılmıřtır. Arařtırmanın sonucunda Tekirdağ kentinde yer alan ocuk oyun alanlarındaki ocuk bařına dūřen metrekare alanın ocuklar iin yetersiz olduėu, ocuk oyun alanında bulunan materyallerin yetersiz ve bakımsız olduėu, materyallerin ocukların fiziksel ve zihinsel geliřimlerini arttırıcı zellikte tasarlanmadığı ve ocukların geliřimini desteklemediğı, farklı yař gruplarına gre oyun alanlarının oluřturulmadığı, oyun alanlarında ciddi boyutta yaralanmaların olduėu, anket alıřmasında halkın byk bir blmnn oyun alanlarını sayı (%72), tasarım (%86) materyaller (%73) bakımından yetersiz ve ocukların aısından ise gvensiz buldukları (%64), ocuk oyun alanlarında bitkisel tasarıma dikkat edilmediğini belirtmiřtir.

Jansson (2008) ocukların yerel halka aık oyun alanlarına bakıř aılarını ve evredeki peyzajın oyun alanı kullanımı zerindeki etkisini incelemeyi amaladığı alıřmasında, nitel arařtırma yntemi kullanmıřtır. Arařtırma 6-11 yař arasındaki 141 ocuk ile grřme yapmıřtır. Arařtırmanın sonucunda oyun alanları aık hava oyunları iin yetersiz olduėu, ocuklar iin toplum tarafından tasarlandığı ve bu nedenle ocukların ilgi ve ihtiyalarını karřılayamadığı, ocuėun hareket alanının kısıtlandığı, oyun elemanlarının yetersiz olduėu, ocukları hareketlerini sınırlandırdığı ve buna baėlı olarak fke davranıřı ortaya ıkmıřtır.

Veitch, Bagley, Top ve Somon (2006) Avustralya'daki ocukların nerede oynadıklarını ve ebeveynlerin ocukların oyun seimine iliřkin dūřncelerini ifade etmelerine ynelik bir alıřma yapılmıř ve bu alıřmada nitel arařtırma yntemi kullanılmıřtır. Arařtırma beř ilkėretim okulundan sosyoekonomik dzeyi yksek, orta

ve düşük olan 78 ebeveyn ile görüşme yapılarak gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın sonucunda çocukların genellikle okuldaki boş zamanlarında ya da okul sonrası zamanlarında oyun oynadıkları, oyun alanı olarak halka açık alanlarda çocuk parkı, oyun alanı ya da sokakta oyun oynamayı tercih ettikleri, çocukların oyun içerisinde aktif bir rol alarak ve özgürce oynadıkları, ebeveynlerin kaygılarının çocukların oyun seçimini ve oyun oynama alanlarının sınırlandırıldığını, ebeveynlerin ise genellikle evde bir arkadaşı ile oyun oynamasını tercih ettiğini açığa çıkarmıştır.



BÖLÜM III

3 YÖNTEM

Bu bölümde araştırma modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları, verilerin toplanması ve analizi, geçerlik ve güvenirlik, araştırmacının rolü yer almaktadır.

3.1 ARAŞTIRMANIN MODELİ

Bu araştırma, Türkiye’de 3 kuşakta çocuk oyunlarına, oyuncaklarına ve oyun alanlarına ilişkin değişimlerin açığa çıkarılması için yapılmıştır. Araştırmada nitel araştırma desenlerinden biri olan olgubilim (fenomenoloji) deseni kullanılmıştır. Olgubilim deseni doğal süreç içerisinde gerçekçi, bütüncül ve derinlemesine bir bakış açısı sunmaktadır. Olgubilim deseni farkında olunan ancak derinlemesine odaklanmayan olgulara değinmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Bu olgu kavram olarak tanımlanabilmekte, bireyin bakış açısına ve yaşadığı deneyimlerine odaklanmaktadır (Çalışkan, 2019; Onat Kocabıyık, 2015) Olgubilimsel araştırmalar, gündelik yaşamda sıklıkla karşılaşılan ancak derinlemesine bilgi sahibi olunamayan olguların araştırılması için kullanılmakta olup bireylerin deneyimlerini ortak bir noktada ilişkilendirmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2013; Onat Kocabıyık, 2015; Yıldız Çelik, 2019). Bu nedenle araştırmacı, Türkiye’de çocuk oyunlarının, oyuncaklarının ve oyun alanlarının 3 kuşakta tarihsel olarak geçirdiği değişimlere ilişkin görüşleri açığa çıkarmak için olgubilim desenini tercih etmiştir.

3.1.1 Olgubilim

Olgubilim deseninde yaygın uygulamaları ortaya çıkarmak ve katılımcılar tarafından oluşturulan anlamları tanımlayarak açıklamak amaçlanmaktadır. Bu nedenle genelde şu iki soruya yanıt aranır: Bu olguya ilişkin algı/deneyimler nelerdir? Bu olguya ilişkin deneyimlerin meydana geldiği ortam ve koşullar nelerdir? (Ersoy, 2014).

Ayrıca olgubilim olarak da adlandırılan fenomenoloji “Gerçek nedir?” sorusuna cevap arayan bir yöntem olarak da ifade edilmektedir. Fenomenoloji yaklaşımın temelini bireysel tecrübeler oluşturmaktadır. Bu yaklaşımda araştırmacı katılımcının kişisel tecrübeleri ile ilgilenecek bireyin algılamaları ve olaylara yükledikleri anlamlar incelenmektedir. Bu bağlamda olguları tanımlamak önemlilik kazanmakta ve genelleme yapılmamaktadır (Göçer, 2013). Bir araştırma bir veya birkaç kişinin deneyimlerine ilişkin hikayeleri rapor ederken, fenomenolojik çalışma birkaç kişinin bir fenomen veya kavramlarla ilgili yaşanmış deneyimlerinin ortak anlamını açığa çıkarmaktadır (Özet, 2014). Olgubilim çalışmalarının temel amacı ise bir olguyla ilgili kişisel deneyimleri daha genel bir düzeyde sunmaktır (Karademir, Sarıkahya ve Altunsoy, 2017).

3.1.2 Çalışma Grubu

Nitel araştırmalarda çalışma grubu seçilirken araştırılacak olan konunun doğası, tasarımı, kapsamı, toplanacak verilerin kalitesi gibi kriterler ele alınmaktadır. Çalışma grubu için belirlenen kişi sayısı, çalışmanın amacına hizmet edecek şekilde seçilmiştir (Onat Kocabıyık, 2015).

Bu araştırma, Türkiye’de 3 kuşakta çocuk oyunlarına, oyuncaklarına ve oyun alanlarına ilişkin değişimleri açığa çıkarmayı amaçlamaktadır. Covid-19 pandemi dolayısıyla araştırmacıya yakın, maliyet ve ulaşılabilirlik açısından uygun olan amaçlı örnekleme yöntemlerinden kolay ulaşılabilir örneklem tercih edilmiştir. Mevcut araştırmada, araştırmacının ilk elden veri toplamaya olanak sağlamaya çalışması ve Covid-19 pandemi süreci içerisinde araştırmayı yapıyor olması, araştırmacının kolay ulaşılabilir örneklem seçmesine neden olmuştur. Nitel araştırmada istatistiksel olarak temsil önemli değildir. Asıl önemli olan örneklemin çalışılan nüfusu temsil etmesi ve katılımcıların araştırılan konu hakkında gerekli tecrübeye sahip olmasıdır. Nitel araştırmada örneklemin küçüklüğü sağlıklı çıkarımların yapılmasına olanak sağlamaktadır (Baltacı, 2019). Araştırma kuşaklar arası gerçekleştirilmiştir. Adıgüzel, Batur ve Ekşili (2014) yapmış oldukları çalışmada ortalama her yirmi yılda yeni bir kuşağın doğduğunu vurgulamışlardır. Uğurluoğlu (2020) yapmış olduğu çalışmada ise

kronolojik olarak bakıldığında her bin yıllık döneme 20-25 yıl aralıklarla yeni kuşakların yerleştirildiğini belirtmiştir. Bu araştırma, Türkiye’de bulunan 20-39 yaş arası 12 kişi, 40-59 yaş arası 12 kişi ve 60-79 yaş arası 12 kişi toplamda 36 kişi ile görüşme gerçekleştirilmiştir. Araştırmada veri doygunluğuna ulaşılması amaçlanmıştır. Katılımcılara ait sosyo-demografik bilgiler Tablo 1’de yer almaktadır.

Tablo 1

Katılımcılara ait sosyo-demografik bilgiler

Yaş Grubu	Kod	Yaş ve Cinsiyet	Medeni Hali	Çocuk Sayısı	Torun Sayısı	Öğrenim Durumu	Çocukluğunun Geçtiği Ortam	Algılanan Gelir Düzeyi
20-40	D-22	Kadın-22	Bekar	-	-	Lisans	Şehir Merkezi	Asgari ücret üstü
	G-23	Kadın-23	Bekar	-	-	Yüksek Lisans Öğrencisi	Şehir Merkezi	Asgari ücret üstü
	S-23	Kadın-23	Bekar	-	-	Lisans	Şehir Merkezi	Asgari ücret üstü
	M-23	Erkek-23	Bekar	-	-	Lisans Öğrencisi	Şehir Merkezi	Asgari ücret üstü
	S-24	Kadın-24	Bekar	-	-	Lisans	Köy- İlçe	Asgari ücret
	Ç-24	Kadın-24	Bekar	-	-	Üniversite Öğrencisi	Şehir Merkezi	Asgari ücret
	M-24	Kadın-24	Bekar	-	-	Lisans	Şehir Merkezi	Asgari ücret
	A-27	Kadın-27	Evli	-	-	Yüksek Lisans	Şehir Merkezi	Asgari ücret
	B-27	Kadın-27	Bekar	-	-	Lisans	Şehir Merkezi	Asgari ücret üstü
	M-28	Kadın-28	Bekar	-	-	Doktora Öğrencisi	Şehir Merkezi	Asgari ücret üstü
	İ-29	Kadın-29	Evli	1	-	Yüksek Lisans Öğrencisi	Şehir Merkezi	Asgari ücret
40-60	S-31	Erkek-31	Evli	-	-	Lisans	Şehir Merkezi	Asgari ücret
	L-40	Kadın-40	Evli	2	-	Lisans	Şehir Merkezi	Asgari ücret üstü
	N-41	Kadın-41	Evli	1	-	Doktora Öğrencisi	Şehir Merkezi	Asgari ücret üstü
	A-43	Kadın-43	Evli	2	-	İlkokul	Köy	Asgari ücretten düşük
	A-44	Kadın-44	Evli	1	-	Yüksek	Şehir Merkezi	Asgari

					Lisans		ücret üstü
S-44	Kadın-44	Evli	0	-	Doktora Öğrencisi	Şehir Merkezi	Asgari ücret üstü
T-45	Kadın-45	Evli	2	-	Lisans	Şehir Merkezi	Asgari ücret üstü
H-45	Kadın-45	Evli	2	-	Yüksek Lisans Öğrencisi	Şehir Merkezi	Asgari ücret üstü
Ö-46	Kadın-46	Evli	2	-	Yüksek Lisans	Şehir Merkezi	Asgari ücret üstü
H-48	Kadın-48	Bekar	3	-	İlkokul	Köy	Asgari ücretten düşük
K-48	Erkek-48	Evli	1	-	Yüksek Lisans	Şehir Merkezi	Asgari ücret üstü
E-49	Kadın-49	Evli	0	-	Lisans	Şehir Merkezi	Asgari ücret üstü
A-50	Kadın-50	Bekar	1	1	Lise	Şehir Merkezi	Asgari ücret üstü
H-60	Kadın-60	Evli	3	2	İlkokul	Köy	Asgari ücret üstü
K-60	Erkek-60	Bekar	3	-	Lise	Köy	Asgari ücretten düşük
K-61	Erkek-61	Evli	3	2	Lise	Şehir Merkezi	Asgari ücret
Z-61	Kadın-61	Evli	1	1	Okur yazar	Köy	Asgari ücret
C-62	Kadın-62	Bekar	1	2	Okur yazar	Köy	Asgari ücretten düşük
K-63	Kadın-63	Evli	2	1	Lisans	Köy	Asgari ücret
60-80 A-65	Erkek-65	Evli	1	1	İlkokul	Köy	Asgari ücret
G-66	Kadın-66	Evli	2	1	Önlisans / Öğretmen Okulu	Şehir Merkezi	Asgari ücret üstü
Y-67	Erkek-67	Evli	2	1	Lisans	Köy	Asgari ücret üstü
Z-69	Kadın-69	Bekar	7	1	Okumaz Yazmaz	Köy	Asgari ücretten düşük
Z-70	Kadın-70	Evli	2	1	Önlisans / Öğretmen Okulu	Şehir Merkezi	Asgari ücret üstü
A-70	Erkek-70	Evli	2	1	Önlisans / Öğretmen Okulu	Köy	Asgari ücretten düşük

Katılımcıların sosyo-demografik bilgilere bakıldığında 20-39 yaş arasında 12 kişi ile görüşme yapılmıştır. Katılımcıların yaş grubu incelendiğinde 22 yaşında 1 katılımcı, 23 yaşında 3 katılımcı, 24 yaşında 3 katılımcı, 27 yaşında 2 katılımcı, 28 yaşında 1 katılımcı, 29 yaşında 1 katılımcı ve 31 yaşında 1 katılımcı ile görüşme gerçekleştirilmiştir. Katılımcıların cinsiyeti incelendiğinde 10'u kadın ve 2'si erkektir. Medeni duruma bakıldığında 9'u bekar, 3'ü evli ve çocuğu olan katılımcı sayısı 1'dir. Katılımcıların öğrenim durumuna bakıldığında 2 katılımcı lisans öğrencisi, 6 katılımcı lisans mezunu, 2 katılımcı yüksek lisans öğrencisi, 1 katılımcı yüksek lisans mezunu ve 1 katılımcı doktora öğrencisidir. Katılımcıların çocukluğunun geçtiği ortama bakıldığında 11 katılımcının şehir merkezinde büyüdüğü ve 1 katılımcının hem köy hem şehir merkezinde büyüdüğü bilgisi elde edilmiştir. Algılanan gelir düzeyi incelendiğinde ise 6 katılımcının asgari ücret gelir düzeyinde ve 6 katılımcının da asgari ücret üstü gelir düzeyinde olduğu belirtilmiştir.

40-59 yaş arasında da 12 kişi ile görüşme yapılmıştır. Katılımcıların yaş grubu incelendiğinde 40 yaşında 1 katılımcı, 41 yaşında 1 katılımcı, 43 yaşında 1 katılımcı, 44 yaşında 2 katılımcı, 45 yaşında 2 katılımcı, 46 yaşında 1 katılımcı, 48 yaşında 2 katılımcı, 49 yaşında 1 katılımcı ve 50 yaşında 1 katılımcı ile görüşme gerçekleştirilmiştir. Katılımcıların cinsiyeti incelendiğinde 11'i kadın ve 1'i erkektir. Medeni duruma bakıldığında 2'si bekar ve 10'u evlidir. Çocuğu olan katılımcı sayısı 10 ve torunu olan katılımcı sayısı 1'dir. Katılımcıların öğrenim durumuna bakıldığında 2 katılımcının ilkokul mezunu olduğu, 1 katılımcının lise mezunu olduğu, 3 katılımcının lisans mezunu olduğu, 1 katılımcının yüksek lisans öğrencisi olduğu, 3 katılımcının yüksek lisans mezunu olduğu ve 2 katılımcının doktora öğrencisi olduğu bilgisi elde edilmiştir. Katılımcıların çocukluğunun geçtiği ortama bakıldığında 10 katılımcı şehir merkezinde ve 2 katılımcı köyde büyümüştür. Algılanan gelir düzeyi incelendiğinde ise 10 katılımcının asgari ücret üstü gelir düzeyinde olduğu ve 2 katılımcının da asgari ücretten düşük gelir düzeyinde olduğu bilgisi elde edilmiştir.

60-79 yaş arasında 12 kişi ile görüşme yapılmıştır. Katılımcıların yaş grubu incelendiğinde 60 yaşında 2 katılımcı, 61 yaşında 2 katılımcı, 62 yaşında 1 katılımcı, 63

yaşında 1 katılımcı, 65 yaşında 1 katılımcı, 66 yaşında 1 katılımcı, 67 yaşında 1 katılımcı, 69 yaşında 1 katılımcı ve 70 yaşında 2 katılımcı ile görüşme gerçekleştirilmiştir. Katılımcıların cinsiyeti incelendiğinde 7'si kadın ve 5'i erkektir. Medeni duruma bakıldığında 3'ü bekar ve 9'u evlidir. Çocuğu olan katılımcı sayısı 12 ve torunu olan katılımcı sayısı 11'dir. Katılımcıların öğrenim durumuna bakıldığında 1 katılımcının okumaz-yazmaz olduđu, 2 katılımcının okur-yazar olduđu, 2 katılımcının ilkokul mezunu olduđu, 2 katılımcının lise mezunu olduđu, 3 katılımcının önlisans/öğretmen okulu mezunu olduđu ve 2 katılımcının lisans mezunu olduđu bilgisine ulaşılmıştır. Katılımcıların çocukluğunun geçtiğı ortama bakıldığında 3 katılımcı şehir merkezinde ve 9 katılımcı köyde büyümüştür. Algılanan gelir düzeyi incelendiğinde ise 4 katılımcının asgari ücret üstü gelir düzeyinde olduđu, 4 katılımcının asgari ücret gelir düzeyinde olduđu ve 4 katılımcının da asgari ücretten düşük gelir düzeyinde olduđu belirtilmiştir.

3.1.3 Veri Toplama Araçları

Nitel araştırmalarda yaygın olarak kullanılan üç tür veri toplama tekniğı vardır: Gözlem, görüşme ve doküman analizidir. Bu çalışmanın temel veri toplama aracı, yarı yapılandırılmış görüşme formudur. Araştırmacı ile katılımcı yüz yüze görüştükleri için bir etkileşim halindedir. Bu bağlamda araştırmacı ve katılımcı birbirlerini daha iyi anlamakta, araştırma için daha sağlıklı bilgiler alınmaktadır. Araştırmacı katılımcılarla bir aradayken araştırmacının kişilere güven veren ve empatiye dayalı bir ortam yaratması önem arz etmektedir. Katılımcılar, kendilerinin bile daha önce farkında olmadıkları ya da üzerinde düşünmedikleri yaşantıları açığa çıkarabilmektedir (Çalışkan, 2019; Onat Kocabıyık, 2016; Yıldırım ve Şimşek, 2016).

Görüşmelerde karşılıklı etkileşimin olması, esneklik sağlanması ve olgunun derinlemesine incelenebilmesi için yarı yapılandırılmış görüşme formu tercih edilmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşme formu, alanyazın taraması yapıldıktan sonra taslak sorular haline getirilmiştir. Hazırlanan taslak görüşme soruları, araştırmacı ve danışman ile araştırmanın amacı ve alt amaçları göz önünde bulundurularak oluşturulmuştur. Yarı

yapılandırılmış görüşme formu, üç uzmanın görüşüne sunulduktan sonra gerekli düzenlemeler yapılmış ve pilot uygulama gerçekleştirilmiştir. Pilot uygulamalar sonrasında yarı yapılandırılmış görüşme formu son halini almıştır (Ek-1). Yarı yapılandırılmış görüşme formu, iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde, sosyo-demografik bilgiler yer almaktadır. İkinci bölümde ise araştırmanın amacı ve alt amaçlarına odaklanan yedi açık uçlu sorulara yer verilmiştir.

3.1.4 Verilerin Analizi

Araştırmanın etik ilkelere uygun olarak yürütülmesi amacıyla verilerin toplanması için Okan Üniversitesi Etik Kurulu tarafından onay alınmıştır. Görüşme öncesinde katılımcılara, gönüllü katılım formu (Ek-2) onaylatılmış ve araştırmaya katılımlarının gönüllülük esasına dayandığı bilgisi verilmiştir. Görüşmeler yarı yapılandırılmış bir görüşme formu ile gerçekleştirilmiştir. Katılımcılarla yarı yapılandırılmış görüşme gerçekleştirilmeden önce çalışmanın amacı ve uygulanması hakkında bilgi verilmiştir. Yapılan görüşmeler, Covid-19 pandemi nedeniyle çevrimiçi (online) ve yüz yüze yapılarak kayıt cihazı ile kayıt altına almıştır. Yüz yüze yapılan görüşmelerde maske, hijyen ve mesafe kurallarına dikkat edilmiştir. Elde edilen ses kayıtları yazıya dökülmüştür.

İçerik analizi; sözel, yazılı ve diğer materyallerin içerdiği mesajı anlamlandırma, dil bilgisi açısından nesnel ve sistematik olarak sınıflandırıp sayılara dönüştürerek bir çıkarımda bulunmayı sağlamaktadır. Bu amaçla yapılan içerik analizinde, verilerin kavramsallaştırılması ve olgunun tanımlamasını sağlayacak temaların sunulması gerekmektedir. Oluşturulan temalar ve örüntüler doğrultusunda bulgular açıklanıp yorumlanmaktadır (Tavşancıl ve Arslan, 2001; Yıldırım ve Şimşek, 2016). Araştırmacı, yapılan görüşmelerden elde ettiği verileri kavramsallaştırarak çeşitli kodlar oluşturmuştur. Kodlar belirlenirken birbiri ile ilişkili ve anlamlı parçaları birleştirmiştir. Bu parçalardan temalar oluşturmuştur. Temalar oluşturulurken Özbakır'ın (2009) geleneksel Türk çocuk oyunlarında doğal oyuncaklar ve oyuncak olmuş hayvanlarla ilgili çalışması, Hughes (2002) A Playworker's Taxonomy of Play Types kitabı ve

Scott-McKie and Casey (2018) Play Types Toolkit kitapçığından yararlanılmıştır. Tema ve kodlar çerçevesinde bulgular tanımlanmıştır (Sözbilir, 2009; Mutluel, 2018).

3.1.5 Geçerlik ve Güvenirlik

Araştırmacıların elde ettikleri veriler ve bu verilerin sonuçlarının inandırıcılığı nitel çalışmanın kalitesini arttırmaktadır. Nitel araştırma sonuçlarının kaliteli, özgün ve inandırıcı olması araştırmanın geçerlik ve güvenirliliğine bağlıdır (Yıldırım, 2010; Yıldırım ve Şimşek, 2016). Nitel araştırmanın içerisinde yer alan bu çalışmada, iç geçerlik yerine inandırıcılık, dış geçerlik yerine aktarılabilirlik, güvenirlilik yerine tutarlık ve nesnellik yerine teyit edilebilirlik ölçütleri ile gerçekleştirilmiştir.

İnandırıcılık (İç Geçerlik): Yıldırım ve Şimşek (2016) inandırıcılığın gerçekleşmesi için uzun süreli etkileşim, derin odaklı veri toplama, çeşitleme, uzman incelemesi ve katılım teyidi yöntemlerinin uygulanması gerektiğini ifade etmişlerdir (Mutluel, 2018). Bu nedenle araştırmanın inandırıcılığın sağlanması için, görüşme soruları uzman görüşüne sunulmuş, üç uzman görüşü sonrasında yarı yapılandırılmış görüşme formu düzenlenmiş ve sonrasında pilot uygulamalar gerçekleştirilmiştir. Ayrıca araştırma konusu üzerinde uzun süreli etkileşim sağlanarak katılımcı teyidi ile araştırmanın inandırıcılık boyutu güçlendirilmiştir.

Aktarılabilirlik (Dış Geçerlik): Nitel araştırmada, genelleme yapılamamaktadır. Ancak bu tür ortamlarda uygulanabilirliğine ilişkin geçici yargılar ve denenceler oluşturulmaktadır. Benzer ortamlarda araştırma yapan araştırmacılara, süreç hakkında bir anlayış kazanmasına olanak sağlamaktadır. Böylelikle araştırmacı kendi araştırmasını, deneyimli ve bilinçli bir şekilde uygulama fırsatı bulmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2016; Mutluel, 2018). Bu bağlamda araştırmacı, aktarılabilirliğin sağlanabilmesi için elde ettiği verilerden doğrudan alıntı yapmaktadır. Araştırmacı, okuyucuya elde ettiği sonuçları sade ve anlaşılır bir dil ile doğrudan ya da daha yakın bir ifade ile aktarmaktadır.

Tutarlık (Güvenirlik): Tematik kodlama yapılırken belirlenen temaların dayandığı veri seti anlamlı bir ilişki kurabilmeli ve belirlenen temalar, birbirinden ayrı olmakla birlikte kendi içinde anlamlı bir bütün oluşturması gerekmektedir (Baltacı, 2019). Bu araştırmada tutarlık; alanyazın taramasının yapılması, araştırma sürecinin ayrıntılı tanımlanması, farklı araştırmacıların süreç ve sonuçlarının incelenmesi gibi yollarla elde edilmiştir. Veri analizi sürecinde tüm görüşmelerin hem araştırmacı hem de danışmanı tarafından bağımsız analiz edilip kodlanması ve oluşturulan temaların karşılaştırılması ile tutarlık gerçekleştirilmiştir.

Teyit Edilebilirlik (Nesnellik): Araştırmacının elde ettiği bulguların gerçek ile ilişkili olması ve araştırmacının araştırma yaparken ön yargıdan uzak olması gerekliliği vurgulanmaktadır. Araştırmacı ulaştığı sonuçları verilerle sürekli olarak teyit etmesi ve bu çerçevede okuyucuya mantıklı bir açıklama sunması gerekmektedir (Yalçın, 2020). Araştırmacı veri toplama aşamasında elde ettiği verileri, ses kayıtları ve görüşme kayıtlarını saklı tutarak sürekli okumakta ve ulaştığı verileri literatürle destekleyerek mantıklı bir açıklama sunmaktadır.

3.1.6 Araştırmacının Rolü

Nitel çalışmalarda; araştırmacıdan istenen elde ettiği verileri özenle tanımlaması, yorumlaması, uygulaması ve diğer çalışmalara ışık tutması beklenmektedir. Buna bağlı olarak araştırmacının iyi bir dinleyici, soru soran, konuya hâkim, tutarlı olması büyük önem arz etmektedir (Naiboğlu, 2020). Nitel araştırmada, araştırmacı anahtar role sahiptir. Bu nedenle araştırmacının rolü büyük önem arz etmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Bu araştırmada araştırmacı, yarı yapılandırılmış görüşme formunda belirlenen soruları yöneltme görevini üstlenmiş ve katılımcılarla doğrudan görüşmeleri gerçekleştirmiştir. Araştırmacı araştırmanın başlangıcından itibaren önyargıdan uzak durmuş, görüşme yaparken tarafsız olmaya özen göstermiştir. Görüşme öncesinde araştırmanın amacını katılımcılara aktarmış ve katılımcıların kendilerini rahat bir ortam hissetmesi için onları teşvik etmiştir. Görüşmelerde katılımcıların yararı ön planda olup

herhangi bir olumsuzlukla karşılaşmaları durumunda görüşmenin sonlandırılacağı bilgisi katılımcılara aktarılmıştır (Mutluel, 2018)



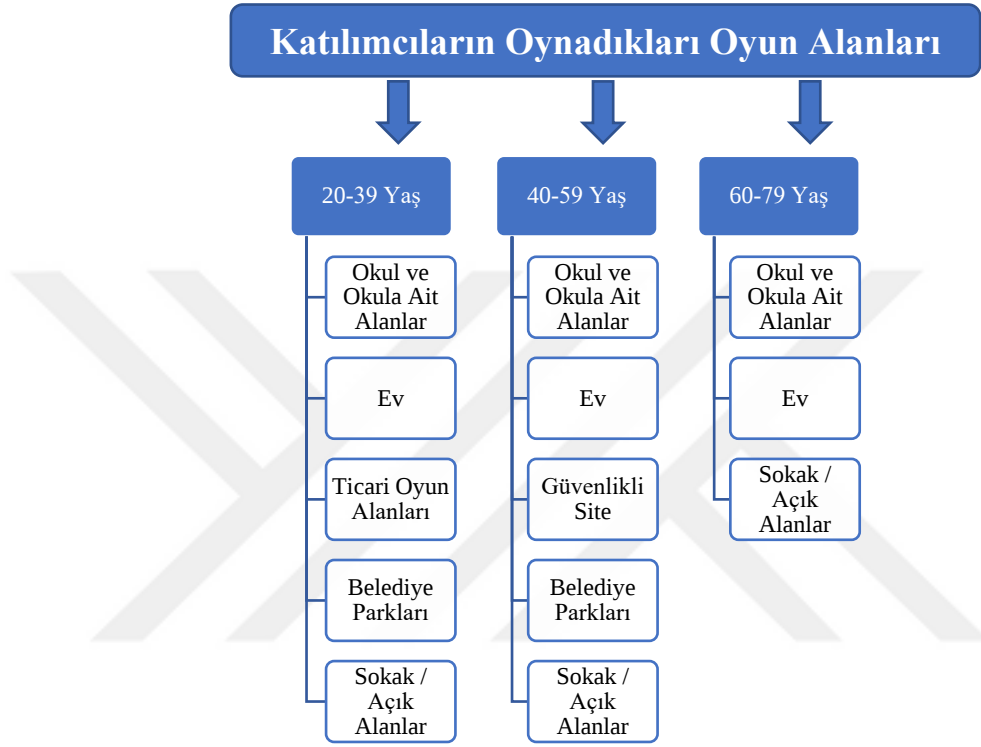
BÖLÜM IV

4 BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde, Türkiye’de 3 kuşakta çocuk oyunlarına, oyuncaklarına ve oyun alanlarına ilişkin görüşler ele alınmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşmeler sonucunda araştırma verileri metin haline getirildikten sonra içerik analizi uygulanarak incelenmiş ve altı tema başlığında belirlenmiştir. Bu temalar, katılımcıların oyun oynadıkları alanları, katılımcıların oynadıkları oyun türleri, katılımcıların oyunlarında oynadıkları oyuncaklar, katılımcıların günümüz çocuk oyun alanlarına ilişkin görüşleri, katılımcıların günümüz çocuk oyun türlerine ilişkin görüşleri ve katılımcıların günümüz çocuk oyun türlerine ilişkin görüşleri olarak açığa çıkmıştır.

TEMA 1: Katılımcıların Oynadıkları Oyun Alanları

Yapılan görüşmelerin analizi sonucunda katılımcıların görüşlerinin oyun oynadıkları alanlar teması altında toplandığı görülmüştür. Üç kuşakta katılımcıların oyun alanları karşılaştırılmalı olarak şekil 4.1’de verilmiştir.



Şekil 4.1 Oyun oynadıkları alanlar.

Şekil 1’de görüldüğü üzere üç kuşağın oyun oynadıkları alanlar verilmiştir. 20-39 yaş grubu olan kuşağın oyun oynadıkları alanlar; okul ve okula ait alanlar, ev, ticari oyun alanları, belediye parkları, sokak/açık alanlarda iken 40-59 yaş grubu olan kuşağın oyun oynadıkları alanlar; okul ve okula ait alanlar, ev, güvenlikli site, belediye parkları, sokak/açık alanlar ve 60-79 yaş grubu olan kuşağın ise okul ve okula ait alanlar, ev ve sokak/açık alanlarda oynadığı açığa çıkmıştır.

Tablo 4.1

Katılımcıların oynadıkları oyun alanlarına dair bilgiler

Yaş Grubu	Katılımcıların Oynadıkları Oyun Alanları	Kişi Sayısı
20-39	Okul ve Okula Ait Alanlar	2
	Ev	9
	Ticari Oyun Alanları	4
	Belediye Parkları	7
	Sokak / Açık Alanlar	12
40-59	Okul ve Okula Ait Alanlar	5
	Ev	6
	Güvenlikli Site	3
	Belediye Parkları	1
	Sokak / Açık Alanlar	12
60-79	Okul ve Okula Ait Alanlar	5
	Ev	3
	Sokak / Açık Alanlar	12

Tablo 4.1’de 20-39 yaş grubundaki katılımcıların çocukluklarında oynadıkları oyun alanları incelendiğinde 12 katılımcının sokak/açık alanlarda oynadığı, 9 katılımcının ev içinde oynadığı, 7 katılımcının belediye parklarında oynadığı, 4 katılımcının ticari oyun alanlarında oynadığı, 2 katılımcının ise okul ve okula ait alanlarda oynadığı, 40-59 yaş grubundaki katılımcıların çocukluklarında oynadıkları oyun alanları incelendiğinde 12 katılımcının sokak/açık alanlarda oynadığı, 6 katılımcının ev içinde oynadığı, 5 katılımcının okul ve okula ait alanlarda oynadığı, 3 katılımcının güvenlikli sitede oynadığı, 1 katılımcının ise belediye parklarında oynadığı, 60-79 yaş grubundaki katılımcıların çocukluklarında oynadıkları oyun alanları incelendiğinde 12 katılımcının sokak/açık alanlarda oynadığı, 5 katılımcının okul ve okula ait alanlarda oynadığı, 3 katılımcının ev içinde oynadığı bilgisi elde edilmiştir.

20-39 yaş grubu olan kuşağın çocukluklarında oyun oynadıkları alanlara bakıldığında diğer kuşaklara ek olarak belediye parklarında ve ticari oyun alanlarında da oynadıkları görülmektedir. 20-39 yaş grubunun belediye ve ticari oyun alanlarının fazla olduğu şehir merkezlerinde yaşaması, sonuçlarla uyum göstermektedir. 20-39 yaş grubu oyun oynadıkları alanlara ilişkin şu şekilde bahsetmiştir:

“...Okul bahçesinde daha çok oynardım. Arkadaşlarla oynanan oyunları (basketbol, futbol) genelde okul bahçesinde oynardık...” (Okul ve okula ait alanlar, M_23 ile görüşme, Aralık 2020).

“...Anaokulunda öğrendiğimiz oyunları eve gelen diğer çocuklara da öğrettirdik...” (Ev, S_30 ile görüşme, 3 Aralık 2020).

“...Ben de AVM’deki oyunlarla on yaşındayken tanıştım. Dayım şehir merkezinde oturuyordu. Kuzenlerim ile 9-10 yaşlarında AVM’lerdeki top havuzuna girerdik. Fakat bu tür oyun alanlarının çocukların gelişimine uygun olduğunu düşünmüyorum. Ücretli ve süreli olmasından dolayı da uzun süreli oynamaya müsait alanlar değildir. Fakat sokak ve açık alanlarda oynanan oyunlar uzun süreli oynamaya daha müsait alanlardır...” (Ticari oyun alanları, A_27 ile görüşme, 6 Aralık, 2020).

“...Annemle babam çocukluğumda genelde park ve açık alanlara götürürdü...” (Belediye parkları, B_27 ile görüşme, 5 Aralık 2020).

“... Benim bulunduğum ortamda çok güzel bir mahalle kültürü vardı. Böyle bir ortamda büyüdüğüm için de kendimi çok şanslı hissediyorum ve hala aynı mahallede oturuyorum. Sekiz-dokuz bina yan yana ve on-on ikiye yakın kız arkadaşım ile beraber bütün yazı sokakta geçirdiğim bir çocukluğum oldu...” (Sokak / açık alanlar, M_24 ile görüşme, 6 Aralık 2020).

40-59 yaş grubu olan kuşağın çocukluklarında oyun oynadıkları alanlara bakıldığında diğer kuşaklara ek olarak belediye parklarında ve güvenli sitelerde oynadıkları görülmektedir. Bunun nedeninin ise 40-59 yaş grubunun çocukluk dönemlerinin ilçe ve şehir merkezlerinde geçmiş olması ile ilgili olduğu düşünülmektedir. 40-59 yaş grubu oyun oynadıkları alanlara ilişkin şu şekilde bahsetmiştir:

“...Küçükken ilkokulda bahçede oyunlar oynardık...” (Okul ve okula ait alanlar, E_49 ile görüşme, 24 Ocak 2021).

“...Ablamla evin içinde kendimize göre bir oyun uydururduk...” (Ev, S_44 ile görüşme, 6 Aralık 2020).

“...Bizim sitedeki arkadaşlarla oynardık...” (Güvenlikli site, N_41 ile görüşme, 3 Aralık 2020).

“...Evimizin yanında devlet su işlerinin yedinci bölge müdürlüğünün oyun alanı vardı. Oradaki parkta oyunlar (basketbol, futbol, voleybol) oynardık...” (Belediye parkları, K_48 ile görüşme, 16 Aralık 2020).

“...Çocukluğum adada geçtiği için yazları bütün günüm sokakta geçerdi. Sokak oyunları oynardık...” (Sokak / açık alanlar, L_40 ile görüşme, 24 Ocak 2021).

60-79 yaş grubu olan kuşağın çocukluklarında oyun oynadıkları alanlara bakıldığında okul ve okula ait alanlar, ev, sokak/açık alanlarda oyun oynadıkları görülmektedir. Çocukluklarının çoğunlukla köyde geçmesi nedeniyle diğer kuşaklara göre daha az türde oyun alanı bulabildikleri düşünülmektedir. 60-79 yaş grubu oyun oynadıkları alanlara ilişkin şu şekilde bahsetmiştir:

“...Okula gittiğimiz zamanda sokakta oynadığımız oyunlara benzer oyunlar oynardık...” (Okul ve okula ait alanlar, A_70 ile görüşme, 5 Aralık 2020).

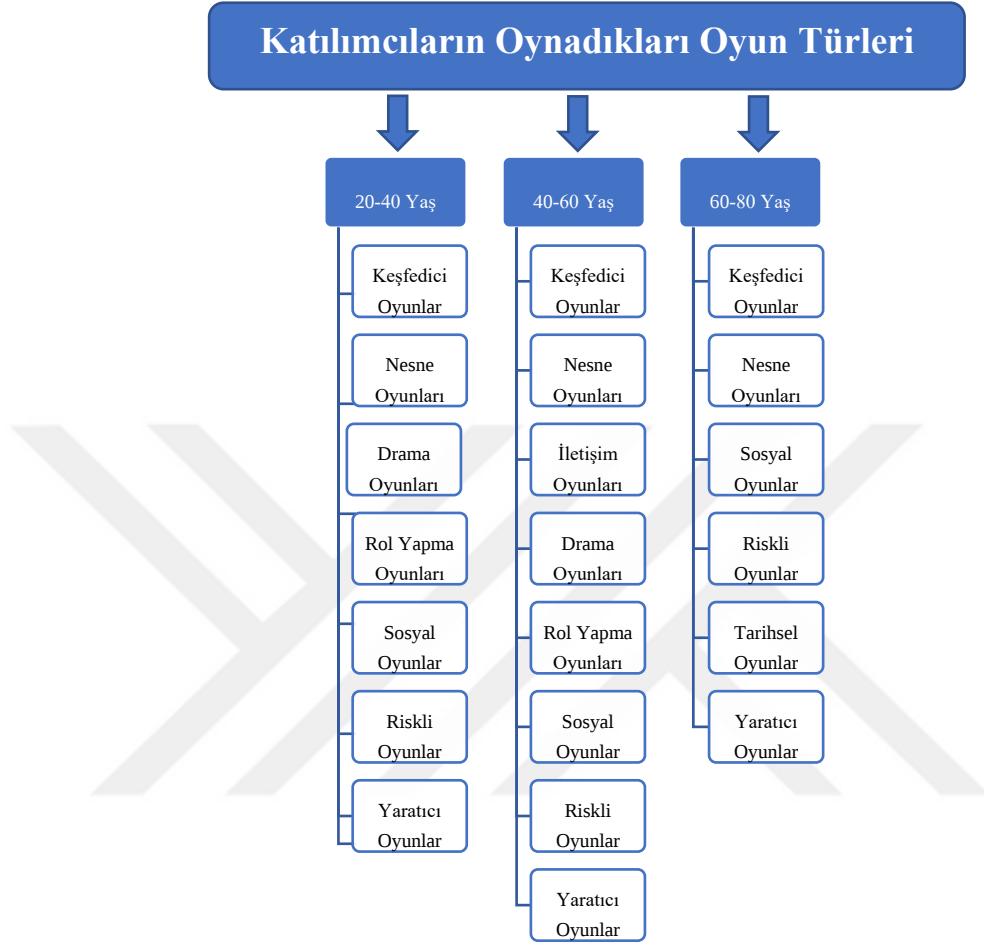
“...Bir oyun vardı. Gözümüzü kapatırdık ve kimde yattın, evde kaç kişi var diye sorardık. Öyle oynuyorduk. Oyun oynamak için evden başka gidecek yerimiz yoktu...” (Ev, Z_61 ile görüşme, 5 Aralık 2020).

“...Çocukluğumuzun geçtiği alan müsaitti. Ev bahçesinde, sokakta oynuyorduk. ...” (Sokak / açık alanlar, G_66 ile görüşme, 6 Aralık 2020).

Katılımcıların oyun oynadıkları alanlara ilişkin görüşleri değerlendirildiğinde üç kuşakta da okul ve okula ait alanların, ev ve sokak/açık alanların ortak olduğu görülmüştür. Bununla birlikte 20-39 yaş grubu olan kuşağın ticari oyun alanları ve belediye parklarını da oyun alanı olarak kullandıkları, 40-59 yaş grubu olan kuşağın ise belediye parklarını ve güvenli sitelerin açık alanlarını oyun alanı olarak kullandıkları belirlenmiştir. Kuşağa bağlı olarak yaş grubu küçüldükçe oyun oynanan alanların çeşitlendiği bunun sebebinin ise çocukluk döneminin daha çok şehir merkezlerinde geçmesinden kaynaklandığı düşünülmektedir.

TEMA 2: Katılımcıların Oynadıkları Oyun Türleri

Yapılan görüşmelerin analizi sonucunda katılımcıların oynadıkları oyun türleri teması altında toplandığı görülmüştür. Üç kuşakta katılımcıların oynadıkları oyun türleri karşılaştırılmalı olarak şekil 4.2’ de verilmiştir.



Şekil 4.2 Oynadıkları oyunlar.

Şekil 4.2’de görüldüğü üzere üç kuşağın oynadıkları oyun türleri verilmiştir. 20-39 yaş grubu olan kuşağın oynadıkları oyunlar; keşfedici oyunlar, nesne oyunları, drama oyunları, rol yapma oyunları, sosyal oyunlar, riskli oyunlar, yaratıcı oyunlar iken 40-59 yaş grubu olan kuşağın oynadıkları oyunlar; keşfedici oyunlar, nesne oyunları, iletişim oyunları, drama oyunları, rol yapma oyunları, sosyal oyunlar, riskli oyunlar, yaratıcı oyunlar olduğu ve 60-79 yaş grubu olan kuşağın ise keşfedici oyunlar, nesne oyunları, sosyal oyunlar, riskli oyunlar, tarihsel oyunlar, yaratıcı oyunlar oynadığı açığa çıkmıştır.

Tablo 4.2

Katılımcıların oynadıkları oyunlara dair bilgiler

Yaş Grubu	Katılımcıların Oynadıkları Oyunlar	Kişi Sayısı
20-39	Keşfedici Oyunlar	2
	Nesne Oyunları	12
	Drama Oyunları	4
	Rol Yapma Oyunları	7
	Sosyal Oyunlar	11
	Riskli Oyunlar	3
	Yaratıcı Oyunlar	2
40-59	Keşfedici Oyunlar	2
	Nesne Oyunları	11
	İletişim Oyunları	3
	Drama Oyunları	2
	Rol Yapma Oyunları	6
	Sosyal Oyunlar	11
	Riskli Oyunlar	4
60-79	Yaratıcı Oyunlar	1
	Keşfedici Oyunlar	7
	Nesne Oyunları	12
	Sosyal Oyunlar	9
	Riskli Oyunlar	2
	Tarihsel Oyunlar	1
	Yaratıcı Oyunlar	3

Tablo 4.2’de 20-39 yaş grubundaki katılımcıların çocukluklarında oynadıkları oyunlar incelendiğinde 12 katılımcı nesne oyunları, 11 katılımcı sosyal oyunlar, 7 katılımcı rol yapma oyunları, 4 katılımcı drama oyunları, 3 katılımcı riskli oyunlar, 2 katılımcı hem keşfedici oyunlar hem de yaratıcı oyunlar oynadıkları belirtilmiştir. 40-59 yaş grubundaki katılımcıların çocukluklarında oynadıkları oyunlar incelendiğinde 11 katılımcının hem nesne oyunları hem de sosyal oyunlar, 6 katılımcının rol yapma oyunları, 4 katılımcının riskli oyunlar, 3 katılımcının iletişim oyunları, 2 katılımcının hem keşfedici oyunlar hem de drama oyunları, 1 katılımcının ise yaratıcı oyunlar oynadığı görülmektedir. 60-79 yaş grubundaki katılımcıların çocukluklarında oynadıkları oyunlar incelendiğinde 12 katılımcının nesne oyunları, 9 katılımcının sosyal

oyunlar, 7 katılımcının keşfedici oyunlar, 3 katılımcının yaratıcı oyunlar, 2 katılımcının riski oyunlar, 1 katılımcının ise tarihsel oyunlar oynadığı bilgisi elde edilmiştir.

20-39 yaş grubu olan kuşağın oynadıkları oyunlar incelendiğinde, 40-59 yaş grubunun oynadığı oyun türü olan iletişim oyunları ve 60-79 yaş grubu olan kuşağın ifade ettiği tarihsel oyunlar hariç paralel olduğu görülmektedir. Bunun nedeni ise 20-39 yaş grubunun günümüze en yakın yaş grubu olması ve buna bağlı olarak diğer kuşaklara göre oyun tercih ederken ilgi ve isteklerinin farklılaştığı varsayılmaktadır. 20-39 yaş grubu oynadıkları oyunlardan şu şekilde bahsetmiştir:

“...Dağlara çıkardık, bahçelerde oynardık, ineklerin hayvanların peşinden koşardık...” (Keşfedici oyunlar, S_24 ile görüşme, 4 Aralık 2020).

“...Arkadaşlarımla resim çizerdik. Yerden birkaç taş toplayıp taşlar eşliğinde oynardık. İpin arasından değmeden geçmeye çalıştığımız bir oyun vardı. Hulohop çevirmeyi çok severdik. Ben çok iyi çevirirdim. Hoşuma giderdi. Paten kaymayı çok severdim. Mahallede çok güzel paten kayardım...” (Nesne oyunları, İ_29 ile görüşme, 10 Aralık 2020).

“...Çocukluğumda hiç kız arkadaşım yoktu. O yüzden hep erkeklerle kukla oynardık ...” (Drama oyunu, D_22 ile görüşme, 4 Aralık 2020).

“...Arkadaşım babasının çok büyük bir kasalı arabası vardı. O kasanın içinde evcilik oyunları oynardık...” (Rol yapma oyunları, M_24 ile görüşme, 6 Aralık 2020).

“...Topla ve arkadaşlarla oynanan oyunlar. Genelde basketbol, futbol ve okul bahçesinde oynardık...” (Sosyal oyunlar, M_23 ile görüşme, Aralık 2020).

“...Sürekli bisiklete binerdik...” (Riskli oyunlar, B_27 ile görüşme, 5 Aralık 2020).

“...Kendi evimizin kapısının önünde kendi uydurduğumuz oyunları oynardık...” (Yaratıcı oyunlar, G_23 ile görüşme, 4 Aralık 2020).

40-59 yaş grubunun oynadıkları oyunlara bakıldığında diğer kuşaklardan farklı olarak iletişim oyunlarının tercih edilmesinin nedeni çocukluk dönemindeki mahalle kültürü olgusunun daha yaygın olduğu düşünülmektedir. 40-59 yaş grubu oynadıkları oyunlardan şu şekilde bahsetmiştir:

“...Bahçelerde gazeller dökülürdü. O yaprakların dökülmüş hali gazel diyoruz onları süpürüp yığıp onun üstüne atlamaktan çok büyük bir keyif alırdık. Bu bizim için en önemli oyunlardan bir tanesiydi...” (Keşfedici oyunlar, H_45 ile görüşme, 6 Aralık 2020).

“...Çocukluğumda misket oynamayı, yakar top oynamayı severdim...” (Nesne oyunları, E_49 ile görüşme, 24 Ocak 2021).

“...Tilki tilki saatin kaç? Yağ satarım bal satarım, aç kapıyı bezirgân başı ya şu bizim yuvarlak oluşturup oynayıp da sen çık sen çık dediğimiz...” (İletişim oyunları, Ö_46 ile görüşme, 5 Aralık 2020).

“... ‘Tehlike Çemberi’ diye televizyonda bir dizi vardı, haftada bir oynardı. O dizideki izlediğimi okulda arkadaşlarıma denerdim. Genelde hep karate yapıyorlardı ama çok seviyordum. Biz de arkadaşlarımızla o oyunu oynuyorduk...” (Drama oyunları, H_48 ile görüşme, 5 Aralık 2020).

“...Onun dışında bez bebeklerimiz vardı. Onlarla onları sohbet ettirirdik kendimize göre...” (Rol yapma oyunları, S_44 ile görüşme, 6 Aralık 2020).

“...Mahalleler arasında mahalle müsabakaları, mahalle maçları yapardık...” (Sosyal oyunlar, K_48 ile görüşme, 16 Aralık 2020).

“...Paten kayardım, bisiklete binmeyi çok severdim...” (Riskli oyunlar, A_44 ile görüşme, 4 Aralık 2020).

“...Gazete kağıdının ortasından böyle keserdik. Kafamıza geçirirdik kreasyonlar yapardık işte kendimize böyle elbiseler yapardık. Ne bileyim öyle böyle oynardık...” (Yaratıcı oyunlar, A_50 ile görüşme, 5 Aralık 2020).

60-79 yaş grubunun oynadıkları oyunlar incelendiğinde diğer kuşaklardan farklı olarak tarihsel oyunlar oynadıkları bilgisi elde edilmektedir. Bunun nedeni ise 60-79 yaş grubunun çocukluk yıllarında yaşanan önemli tarihsel olayların çocuk oyunlarını etkilediği varsayılmaktadır. 60-79 yaş grubu oynadıkları oyunlardan şu şekilde bahsetmiştir:

“...Çocuklar daha çok köylerde ve dağlarda oynarlardı. Dağlardan bazı çiçekleri toplamaya ve koyunları otlatmaya giderdi...” (Keşfedici oyunlar, A_65 ile görüşme, 5 Aralık 2020).

“...Biz çocukluğumuzda genellikle top oynardık, misket oynardık. Ondan sonra bizim belirli bir oyunlarımız vardı. Beştaş, bakla oyunu, çelik çomak, körebe bir de potuk dediğimiz oyunları oynardık...” (Nesne oyunları, K_60 ile görüşme, 4 Aralık 2020).

“...Bir arkadaşımızı kendimize eş seçerdik. Dağılırdık sonra tekrar herkes işini bulsun dediğimizde o arkadaşımızı bulurduk. Bu şekilde oyunlar oynardık...” (Sosyal oyunlar, G_66 ile görüşme, 6 Aralık 2020).

“...Uzun eşek ve güvercin taklası denen oyunlar oynardık...” (Riskli oyunlar, A_70 ile görüşme, 5 Aralık 2020).

“...Ceplerimiz hep kurşunla dolu olurdu, biz bunları dikedik. Belirli bir mesafeden yakın taşları yıkardık. Ne kadar yıkıyorsak o kadar

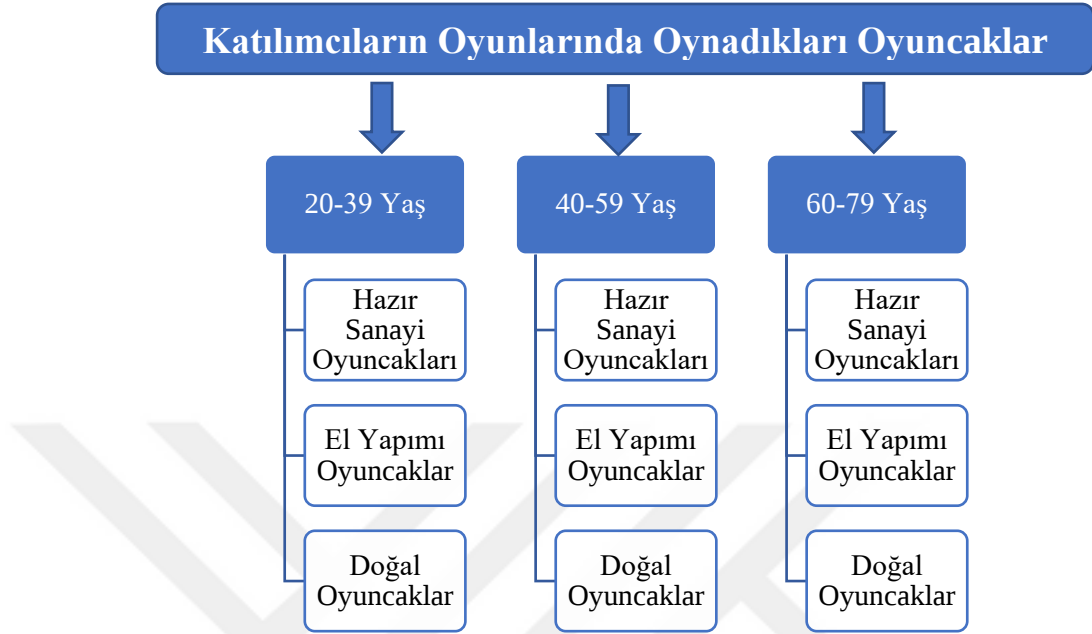
alıyorsun biterse tekrar almaya geliyorsun. Özel oyunlardan birisi buydu...” (Tarihsel oyunlar, Y_67 ile görüşme, 5 Aralık 2020).

“...Oyun aramazdık biz oyun yarattık. Her şeyi hemen her şeyi biz oyun haline getirirdik...” (Yaratıcı oyunlar, K_63 ile görüşme, 6 Aralık 2020).

Katılımcıların vermiş olduğu yanıtlar incelendiğinde 3 kuşağın da keşfedici oyunlar, nesne oyunları, sosyal oyunlar, riskli oyunlar ve yaratıcı oyunlar oynadığı bilgisi elde edilmiştir. Buna ek olarak 20-39 yaş grubu ve 40-59 yaş grubunun drama oyunları, rol yapma oyunları oynadıklarını ifade etmişlerdir. İletişim oyunlarını sadece 40-59 yaş grubu tercih ederken tarihsel oyunları ise sadece 60-79 yaş grubu oynamıştır. 3 kuşağın oynadığı oyunlar incelendiğinde ilgi ve isteklerinin farklılaşması, mahalle kültürü olgusunun etkisi, çocukluk yıllarında yaşanan önemli tarihsel olayların etkisi, çocuk oyunlarını şekillendirdiği düşünülmektedir.

TEMA 3: Katılımcıların Oyunlarında Oynadıkları Oyuncaklar

Yapılan görüşmelerin analizi sonucunda katılımcıların oyunlarında oynadıkları oyuncaklar teması altında toplandığı görülmüştür. Üç kuşakta katılımcıların oyunlarında oynadıkları oyuncaklar karşılaştırılmalı olarak şekil 4.3’te verilmiştir.



Şekil 4.3 Oynadıkları oyuncaklar.

Şekil 4.3'te görüldüğü üzere üç kuşağın oyunlarında oynadıkları oyuncaklar verilmiştir. 20-39 yaş grubu olan kuşağın, 40-59 yaş grubu olan kuşağın ve 60-79 yaş grubu olan kuşağın oynadıkları oyuncakların hazır sanayi oyuncakları, el yapımı oyuncaklar ve doğal oyuncaklar olduğu açığa çıkmıştır.

Tablo 4.3

Katılımcıların oynadıkları oyuncaklara dair bilgiler

Yaş Grubu	Katılımcıların Oynadıkları Oyuncaklar	Kişi Sayısı
20-39	Hazır Sanayi Oyuncakları	12
	El Yapımı Oyuncaklar	3
	Doğal Oyuncaklar	9
40-59	Hazır Sanayi Oyuncakları	12
	El Yapımı Oyuncaklar	10
	Doğal Oyuncaklar	4
60-79	Hazır Sanayi Oyuncakları	7
	El Yapımı Oyuncaklar	10
	Doğal Oyuncaklar	11

Tablo 4.3'te 20-39 yaş grubundaki katılımcıların oynadıkları oyuncaklar incelendiğinde 12 katılımcının hazır sanayi oyuncakları ile oynadığı, 9 katılımcının doğal oyuncaklar ile oynadığı, 3 katılımcının el yapımı oyuncaklar ile oynadığı, 40-59 yaş grubundaki katılımcıların oynadıkları oyuncaklar incelendiğinde 12 katılımcının hazır sanayi oyuncakları ile oynadığı, 10 katılımcının el yapımı oyuncaklar ile oynadığı, 4 katılımcının doğa oyuncaklar ile oynadığı ve 60-79 yaş grubundaki katılımcıların oynadıkları oyuncaklar incelendiğinde ise 11 katılımcının doğal oyuncaklar ile oynadığı, 10 katılımcının el yapımı oyuncaklar ile oynadığı ve 7 katılımcının hazır sanayi oyuncakları ile oynadığı bilgisi elde edilmiştir.

20-39 yaş grubu olan kuşağın diğer kuşaklarda da olduğu gibi tüm oyuncaklara erişim sağlayarak oynadığı görülmektedir. 20-39 yaş grubu oynadıkları oyuncaklardan şu şekilde bahsetmiştir:

“...Şimdi evdeki oyunlarda daha çok Barbie bebekler, Legolar, koltuk minderleri, koltuk minderleri ile kendimize bir çadır yapardık. Evimiz olurdu. İçine de Barbie bebeklerimizle, Legolarla oyun alanları yapardık küçük küçük. Barbie bebeklerimizin oyun alanları, evleri olurdu...” (Hazır sanayi oyuncaklar, B_27 ile görüşme, 5 Aralık 2020).

“...O tarz Barbielerime kıyafeti annem dikerdi. Onları giydirmeyi severdim...” (El yapımı oyuncaklar, Ç_24 ile görüşme, 24 Ocak 2021).

“...Her şey bir oyuncak olabiliyordu bizim için. Küçük doğal materyaller, doğal malzemeler, yaprak, taş, çamur bunları severdik ...” (Doğal oyuncaklar, M_28 ile görüşme, 6 Aralık 2020).

40-59 yaş grubu olan kuşağın diğer kuşaklarda da olduğu gibi tüm oyuncaklara erişim sağlayarak oynadığı görülmektedir. 40-59 yaş grubu oynadıkları oyuncaklardan şu şekilde bahsetmiştir:

“...Top ve Barbieler. O zaman ev yoktu. Barbie evi. Sandalyeyi ters çevirip onu katlı ev yapıp altına kül tabaklarını ters çevirip koltuk yapıyorduk. Bir de yatak yapıyorduk. Böyle manuel ev, Barbie evi ve joystickle oynuyorduk...” (Hazır sanayi oyuncaklar, N_41 ile görüşme, 3 Aralık 2020).

“...Biz daha atık malzemelerden oluşan kendi araçlarımızı yapardık. Bez bebek kendimiz dikerdik. Pantolon yapıp ya da bebeklerimize saçlar yapardık...” (El yapımı oyuncaklar, Ö_46 ile görüşme, 5 Aralık 2020).

“...Çamurdan pasta yapardık. Bu çamurdan pasta sonra şeyler vardı, mor çiçekler. Bir de onların sarıları var. Özellikle ben o mor çiçeklerle o pastanın etrafını süslemekten çok keyif alırdım, onu dilimlerdik. En çok bu vardı yani çocuk oyunlarında. Şimdiki gibi çok şeye ihtiyaç duymazdık...” (Doğal oyuncaklar, H_45 ile görüşme, 6 Aralık 2020).

60-79 yaş grubu olan kuşağın diğer kuşaklarda da olduğu gibi tüm oyuncaklara erişim sağlayarak oynadığı görülmektedir. 60-79 yaş grubu oynadıkları oyuncaklardan şu şekilde bahsetmiştir:

“...İp atlardık. Oyunağımız çok azdı. Naylon bebeklerimiz vardı. Naylon bebeklerle oyun oynardık...” (Hazır sanayi oyuncaklar, Z_61 ile görüşme, 5 Aralık 2020).

“...Bizden biraz büyükler araba yaparlardı, telden araba diyelim. İki tekerden ona diyelim çember oyunu. Onu böyle yolda elimizde çevirir, bir de küçük arabalar yapmaya çalışırdık. Oyuncak dediğimiz bunlar. Kendimiz yapmaya çalışırdık ya da büyüklerimiz. Kendi icat ettiğimiz, uydurduğumuz oyunlar vardı onlarla uğraşırdık...” (El yapımı oyuncaklar, A_70 ile görüşme, 5 Aralık 2020).

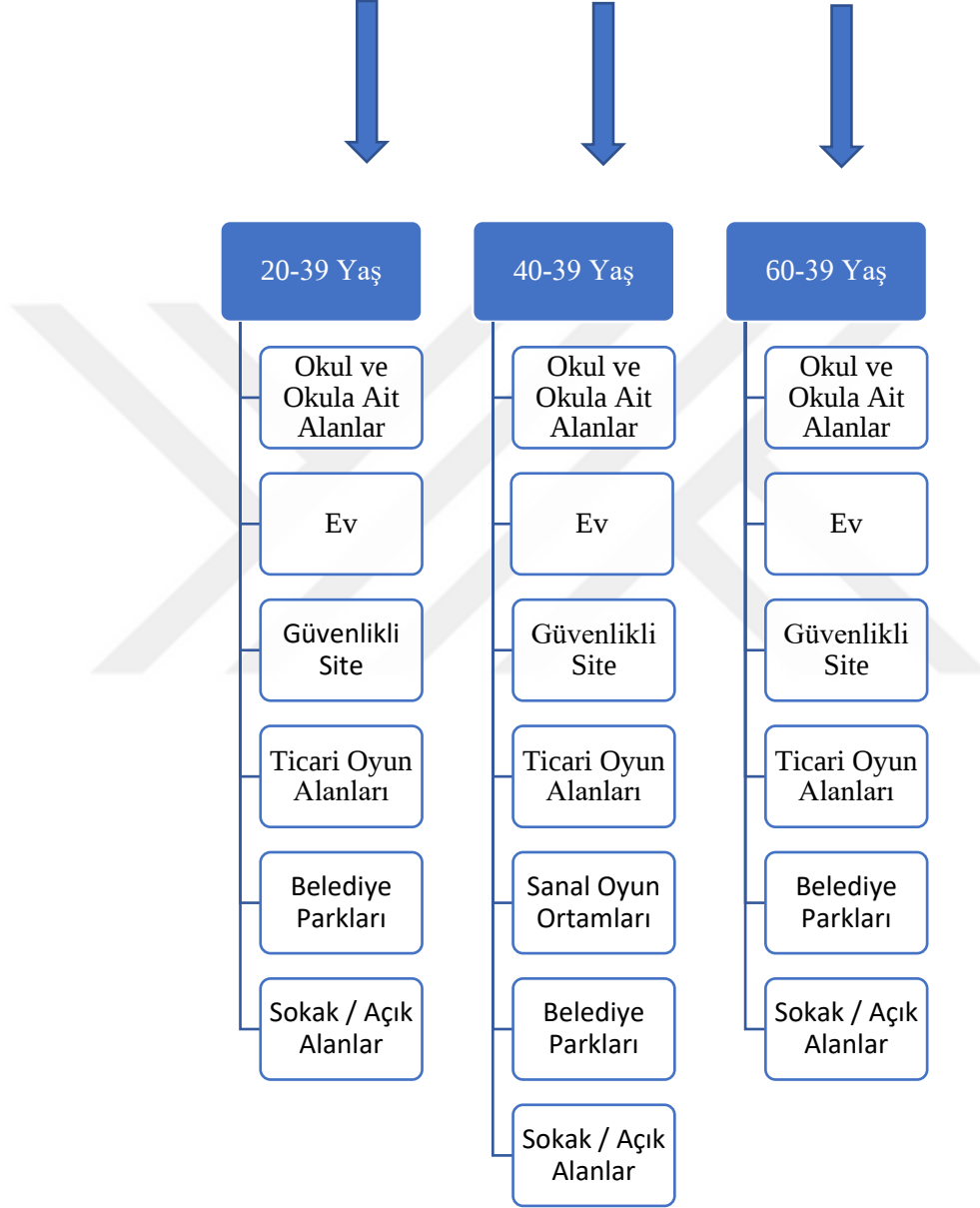
“...Çamurla da oynadık, taşla da oynadık. O zaman hamurlar yoktu. Çamurdan yapıyorduk onları. Hamurlarla evin içinde oynardık. Bahçede, derede kovalarla kumlarla şekil yaparak kuleler yaparak oynardık. Çamurdan ev, tabak, çanak yapardık ...” (Doğal oyuncaklar, G_66 ile görüşme, 6 Aralık 2020).

Katılımcıların vermiş olduğu yanıtlara bakıldığında 3 kuşağın da aynı oyuncak türlerine ulaşabildikleri gözlemlenmiştir. Sosyo-demografik bilgilerde de yer alan öğrenim durumu, algılanan gelir düzeyi, yaş grubu, çocukluklarının geçtiği yer gibi faktörlerin oyuncak türlerine ulaşmada bir etkisinin olmadığı düşünülmektedir.

TEMA 4: Katılımcıların Günümüz Çocuk Oyun Alanlarına İlişkin Görüşleri

Yapılan görüşmelerin analizi sonucunda katılımcıların günümüz çocuk oyun alanlarına ilişkin görüşleri teması altında toplandığı görülmüştür. Üç kuşakta katılımcıların günümüz çocuk oyun alanlarına ilişkin görüşleri karşılaştırılmalı olarak şekil 4.4’te verilmiştir.

Katılımcıların Günümüz Çocuk Oyun Alanlarına İlişkin Görüşleri



Şekil 4.4 Günümüzdeki çocukların oynadıkları oyun alanları.

Şekil 4.4'te görüldüğü üzere üç kuşağın günümüz çocuk oyun alanlarına ilişkin görüşleri verilmiştir. 20-39 yaş grubu olan kuşağın günümüzdeki çocukların oynadıkları oyun alanlarına ilişkin görüşleri ele alındığında okul ve okula ait alanlar, ev, güvenli

site, ticari oyun alanları, belediye parkları, sokak/ açık alanlar iken 40-59 yaş grubu olan kuşağın günümüzdeki çocukların oynadıkları oyun alanlarına ilişkin görüşleri ele alındığında okul ve okula ait alanlar, ev, güvenli site, ticari oyun alanları, sanal oyun ortamları, belediye parkları, sokak/ açık alanlar olduđu ve 60-79 yaş grubu olan kuşağın günümüzdeki çocukların oynadıkları oyun alanlarına ilişkin görüşleri ele alındığında; okul ve okula ait alanlar, ev, güvenli site, ticari oyun alanları, belediye parkları, sokak/ açık alanlar olduđu açığa çıkmıştır.

Tablo 4.4

Günümüz çocuk oyun alanlarına dair görüşler

Yaş Grubu	Günümüz Çocukların Oynadıkları Alanları	Kişi Sayısı
20-39	Okul ve Okula Ait Alanlar	5
	Ev	7
	Güvenlikli Site	6
	Ticari Oyun Alanları	9
	Belediye Parkları	7
	Sokak / Açık Alanlar	4
40-59	Okul ve Okula Ait Alanlar	2
	Ev	3
	Güvenlikli Site	4
	Ticari Oyun Alanları	3
	Sanal Oyun Ortamları	5
	Belediye Parkları	2
60-79	Sokak / Açık Alanlar	4
	Okul ve Okula Ait Alanlar	3
	Ev	7
	Güvenlikli Site	2
	Ticari Oyun Alanları	2
	Belediye Parkları	8
	Sokak / Açık Alanlar	6

Tablo 4.4’te 20-39 yaş grubundaki katılımcıların günümüzdeki çocukların oynadıkları oyun alanlarına dair görüşleri incelendiğinde 9 katılımcı ticari oyun alanında, 7 katılımcı hem belediye parkında hem de ev içinde, 6 katılımcı güvenli sitede, 5 katılımcı okul ve okula ait alanlarda, 4 katılımcı sokak/açık alanlarda çocukları

oyarken gözlemlemekteyken 40-59 yaş grubundaki katılımcıların günümüzdeki çocukların oynadıkları oyun alanlarına dair görüşleri incelendiğinde 5 katılımcı sanal oyun ortamlarında, 4 katılımcı hem güvenli site hem de sokak / açık alanlarda, 3 katılımcı hem ticari oyun alanları hem de ev içinde, 2 katılımcı hem okul ve okula ait alanlarda hem de belediye parklarında çocukları oynarken gözlemlemiştir. 60-79 yaş grubundaki katılımcıların günümüzdeki çocukların oynadıkları oyun alanlarına dair görüşleri incelendiğinde 8 katılımcı belediye parklarında, 7 katılımcı ev içinde, 6 katılımcı sokak/açık alanlarda, 3 katılımcı okul ve okula ait alanlarda, 2 katılımcı ise hem güvenli site hem de ticari oyun alanlarında çocukları oynarken gözlemlediği bilgisi elde edilmiştir.

20-39 yaş grubu olan kuşağın günümüzdeki çocukların oynadıkları oyun alanlarına ilişkin görüşleri incelendiğinde 40-59 yaş grubunun sanal oyun alanları cevabı dışında aynı şekilde yanıtlamışlardır. Bunun nedeni ise 20-39 yaş grubundaki katılımcılardan yalnızca 1 kişinin çocuğunun olması yani çocukları yakından gözleme fırsatlarının az olması ihtimaline yorulmaktadır. 20-39 yaş grubu günümüzdeki çocukların oynadıkları oyun alanlarından şu şekilde bahsetmiştir:

“...Çocuklar arkadaşları ile okulda oynuyorlar diye düşünüyorum...” (Okul ve okula ait alanlar, Ç_24 ile görüşme, 24 Ocak 2021).

“...Şu anki çocuklar genelde evde oyun oynuyorlar...” (Ev, S_24 ile görüşme, 6 Aralık 2020).

“...Sitelere dekiler apartmandakilere göre biraz daha şanslı olduğunu düşünüyorum...” (Güvenlikli site, İ_29 ile görüşme, 10 Aralık 2020).

“...Avmlerde daha çok alan var. Hani diyebileceğim şey o bence. Daha fazla olanak var diye düşünüyorum şu an oyun alanı anlamında...”
(Ticari oyun alanları, S_30 ile görüşme, 3 Aralık 2020).

“...Mahalleye yakın olan parklarda oynayabiliyorlar...”
(Belediye parkları, M_24 ile görüşme, 6 Aralık 2020).

“...Şöyle sokak arasında sokakları birleştirip arabalara kapatıp orayı bir oyun alanına çeviriyorlar...” (Sokak / açık alanlar, S_24 ile görüşme, 6 Aralık 2020).

40-59 yaş grubu olan kuşağın günümüzdeki çocukların oynadıkları oyun alanlarına ilişkin görüşlerine bakıldığında diğer kuşaktaki katılımcılara ek olarak sanal oyun ortamlarında da bahsettiği görülmektedir. Bunun nedeni ise bu kuşaktaki katılımcıların birçoğunun çocuğunun olması ve çocukları ile aynı evde yaşıyor olmasıdır. Dolayısıyla günümüz çocuklarını daha yakından gözlemledikleri için sanal ortamlarda oynadıklarını fark ettikleri düşünülmektedir. 40-59 yaş grubu günümüzdeki çocukların oynadıkları oyun alanlarından şu şekilde bahsetmiştir:

“...Okulun bahçesine götürüyor. Oyun oynadıkları süre boyunca kapıda oynamasını bekliyoruz...” (Okul ve okula ait alanlar, A_43 ile görüşme, 24 Ocak 2021).

“...Şimdiki çocuklar odalarında, evlerinde oynuyorlar...” (Ev, A_50 ile görüşme, 5 Aralık 2020).

“...Bulunduğum yer site ve sitenin etrafı güvenli yaklaşık 190 daire var ve ben burada çocukları gözlemliyorum. Çok güzel oyun oynuyorlar...” (Güvenlikli site, H_45 ile görüşme, 6 Aralık 2020).

“...Alışveriş merkezleri çok arttı ve alışveriş merkezlerinin içerisindeki oyun alanları çok arttı. Dolayısıyla kapalı mekân oyunları var. Kış için ama alışveriş merkezlerindeki oyun alanları daha fazla...”
(Ticari oyun alanları, L_40 ile görüşme, 24 Ocak 2021).

“...Dijital oyunlarda oynamayı seviyorlar. TRT 1 reklamsız kendi uygulaması var. Oradan oyunlar oynuyor, çizgi filmdeki oyunu figürlerle oyunlaştırmışlar. Bu resim çizme oyunları var, boyama yapma oyunları onları seviyor. Dijital olarak yumurtayı büyütme ve besleme tarzında oyunlar var...” (Sanal oyun ortamları, N_41 ile görüşme, 3 Aralık 2020).

“...Dışarıda oyun alanları daha fazlaydı, daha yeşillikti. Bu kadar betonlaşma yoktu. Alanlarımız kocamandı. Bugünkü çocuklar maalesef çok üzüldüğümü onlara. Ufacık parklarda, oyun alanlarında gelişmeye çalışıyorlar...” (Belediye parkları, E_49 ile görüşme, 24 Ocak 2021).

“...Şimdi ben İzmir’de ama merkezden biraz uzak Foça ‘da yaşıyorum. Foça ilçesinde. Dolayısıyla biz doğayla daha iç içeyiz. Bu konuda şanslıyız. Benim çocukluğuma benziyor. Dışarda daha çok vakit geçiriyoruz. Sakin bir yer. Daha güvenli...” (Sokak / açık alanlar, T_45 ile görüşme, 6 Aralık 2020).

60-79 yaş grubu olan kuşağın günümüzdeki çocukların oynadıkları oyun alanlarına ilişkin görüşlerine bakıldığında 40-59 yaş grubunun sanal oyun alanları cevabı dışında aynı şekilde yanıtlamışlardır. Sanal oyun ortamlarının günümüze yakın bir süreçte açığa çıkması ve bu kuşaktaki katılımcıların çocuklarının yetişkinlik çağında oldukları, torunları ile de genel olarak aynı evi paylaşmadıkları sebep olarak düşünülmektedir. 60-79 yaş grubu günümüzdeki çocukların oynadıkları oyun alanlarından şu şekilde bahsetmiştir:

“...Şimdiki çocuklar çocukluklarını yaşayamıyorlar. Okullarda bunları arkadaşlarıyla, öğretmenleriyle telafi etmeye çalışıyorlar...” (Okul ve okula ait alanlar, G_66 ile görüşme, 6 Aralık 2020).

“...Çocuklar genelde evde olurlar. Aileler bir yere bırakamıyorlar. Bakıcı bakarsa bakıcının evinde olurlar...” (Ev, Z_69 ile görüşme, 6 Aralık 2020).

“...Şimdiki çocukların oyun alanları ekseriyetle sitelerin içerisinde ve bu alanlarda çeşitli sportif aktiviteleri yapacakları oyun alanları var. Şimdiki çocuklar buralarda oynayabilecekleri farklı alanlar olduğu için çok şanslılar...” (Güvenlikli site, K_61 ile görüşme, 5 Aralık 2020).

“...AVM’lerde ya da çok oyun araçları var oyun oynamak için. İnsanlar aynı çatı altında, aynı sahada belki 15-20 tane insan var ama birbirinden kopuklar. Bakıyorsun önündeki aletle ilgilendikleri bir durum var...” (Ticari oyun alanları, A_65 ile görüşme, 5 Aralık 2020).

“...Şimdi parklar var...” (Belediye parkları, H_60 ile görüşme, 5 Aralık 2020).

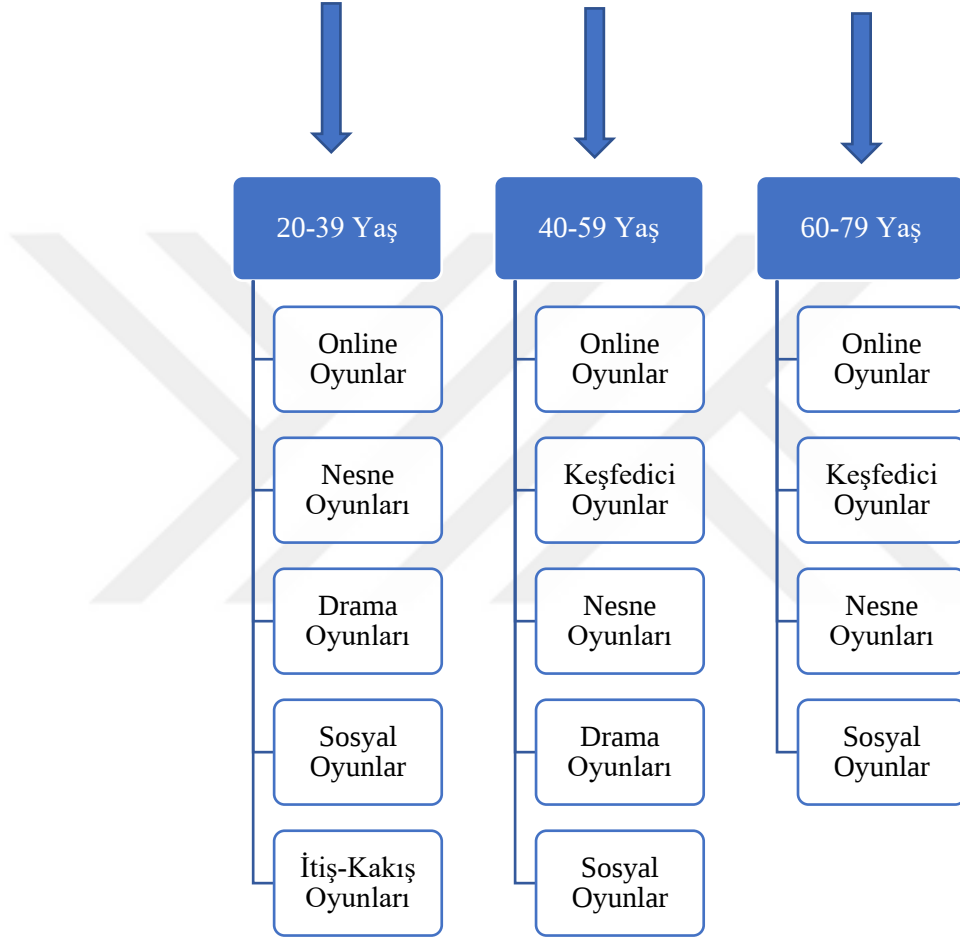
“...Sokakta oyun oynuyorlar. Şimdikiler daha çok oyuyorlar...” (Sokak / açık alanlar, Z_61 ile görüşme, 5 Aralık 2020).

Katılımcıların vermiş olduğu yanıtlar incelendiğinde 3 kuşağın da günümüz çocuklarının oynadığı oyun alanlarına ilişkin görüşleri okul ve okula ait alanlar, ev, güvenlikli site, ticari oyun alanları, belediye parkları ve sokak/açık alanlar olmak üzere ortaktır. Ayrıca 40-59 yaş grubu günümüz çocuklarının sanal oyun ortamlarında da oynadıklarını vurgulamıştır. Bunun nedeni ise genellikle çocukları ile aynı evde yaşamaları ve çocuklarının oyun çağının devam ediyor olduğu düşünülmektedir.

TEMA 5: Katılımcıların Günümüz Çocuk Oyun Türlerine İlişkin Görüşleri

Yapılan görüşmelerin analizi sonucunda katılımcıların günümüz çocuk oyun türlerine ilişkin görüşleri teması altında toplandığı görülmüştür. Üç kuşakta katılımcıların günümüz çocuk oyun türlerine ilişkin görüşleri karşılaştırılmalı olarak şekil 4.5’te verilmiştir

Katılımcıların Günümüz Çocuk Oyun Türlerine İlişkin Görüşleri



Şekil 4.5 Günümüzdeki çocukların oynadıkları oyunlar.

Şekil 4.5'te görüldüğü üzere üç kuşağın günümüz çocuk oyun türlerine ilişkin görüşleri verilmiştir. 20-39 yaş grubu olan kuşağın günümüzdeki çocukların oynadıkları oyunlara ilişkin görüşleri ele alındığında online oyunlar, nesne oyunları, drama oyunları, sosyal oyunlar, itiş-kakış oyunları oynadığı görülürken 40-59 yaş grubu olan kuşağın günümüzdeki çocukların oynadıkları oyunlara ilişkin görüşleri ele alındığında online oyunlar, keşfedici oyunlar, nesne oyunları, drama oyunları, sosyal oyunlar olduğu ve 60-79 yaş grubu olan kuşağın günümüzdeki çocukların oynadıkları oyunlara

ilişkin görüşleri ele alındığında online oyunlar, keşfedici oyunlar, nesne oyunları, sosyal oyunlar olduğu açığa çıkmıştır.

Tablo 4.5

Günümüz çocuk oyunlarına dair görüşler

Yaş Grubu	Günümüz Çocukların Oynadıkları Oyunlar	Kişi Sayısı
20-39	Online Oyunlar	9
	Nesne Oyunları	8
	Drama Oyunları	2
	Sosyal Oyunlar	4
	İtiş-Kakış Oyunları	4
	Online Oyunlar	9
40-59	Online Oyunlar	6
	Keşfedici Oyunlar	1
	Nesne Oyunları	8
	Drama Oyunları	2
	Sosyal Oyunlar	9
60-79	Online Oyunlar	5
	Keşfedici Oyunlar	3
	Nesne Oyunları	7
	Sosyal Oyunlar	8

Tablo 4.5'te 20-39 yaş grubundaki katılımcıların günümüz çocuk oyunlarına ilişkin görüşleri incelendiğinde 9 katılımcı online oyunlar, 8 katılımcı nesne oyunları, 4 katılımcı hem sosyal oyunlar hem de itiş-kakış oyunları, 2 katılımcı drama oyunları oynadığını, 40-59 yaş grubundaki katılımcıların günümüz çocuk oyunlarına ilişkin görüşleri incelendiğinde 9 katılımcı sosyal oyunlar, 8 katılımcı nesne oyunları, 6 katılımcı online oyunlar, 2 katılımcı drama oyunları ve 1 katılımcı ise keşfedici oyunların oynandığını gözlemlemiştir. 60-79 yaş grubundaki katılımcıların günümüz çocuk oyunlarına ilişkin görüşleri incelendiğinde 8 katılımcı sosyal oyunlar, 7 katılımcı nesne oyunları, 5 katılımcı online oyunlar ve 3 katılımcı keşfedici oyunların oynandığını belirtilmiştir.

20-39 yaş grubu olan kuşağın günümüzdeki çocukların oynadıkları oyunlara ilişkin görüşleri incelendiğinde diğer kuşaklara ek olarak itiş-kakış oyunlarını ifade ettiği, keşfedici oyunlardan ise bahsetmediği görülmektedir. Bu kuşaktaki katılımcıların çocuk sayısının 1 olması nedeniyle çocukların oyunlarını yakından uzun süreli gözlemleyemedikleri için keşfedici oyunu saptayamadıkları düşünülmektedir. Ayrıca çocukları dışarıdan izledikleri düşünüldüğünde, çocukların hareket ihtiyaçlarını gidermek için oynadıkları oyunları itiş-kakış oyunları olarak adlandırdıkları varsayılmaktadır. 20-39 yaş grubu günümüzdeki çocukların oynadıkları oyunlardan şu şekilde bahsetmiştir:

“...Çevremde de gördüğüm kadarıyla bilgisayar oyunları ile yine arkadaşlarıyla oynuyorlar. Evden bilgisayar ekranından ya da telefonda ona benzer araçlarla oynuyorlar...” (Online oyunlar, M_23 ile görüşme, 6 Aralık 2020).

“...Geçmişte oynanan oyunlar şu an hala oynanan ve gerçekten sevilen oyunlar. Mendil kapmacası gibi oyunlar hala çocuklar tarafından oynanan bir oyun...” (Nesne oyunları, D_22 ile görüşme, 4 Aralık 2020).

“...Mesela büyük yaş grubunda beş-altı yaş grubunda bir ölüm teması vardı. Aralarında ölümü konuşuyorlardı. Birisi televizyonda görmüş izlemiş diğerlerini anlatırken zamanla bu konular büyüdü ve bununla ilgili oyunlar üretmeye başladı çocuklar. Birisi birdenbire yere düşüyordu, diğeri gelip soruyordu ne oldu? Öldü mü? Neden öldü? Ne oldu? diye. Evinde hayvanları olan çocuklar bir tanesinin kedisi vardı. Böyle kediyi taklit ederek doğum yapıyordu...” (Drama oyunları, M_28 ile görüşme, 5 Aralık 2020).

“...Aslında hemen hemen aynı oyunları oynuyoruz. Bizim oynadığımız saklambaçlar, köşe kapmacalar şu anda da oynanmakta...” (Sosyal oyunlar, D_22 ile görüşme, 4 Aralık 2020).

“...Ben bunu gözlemliyorum çocuklarda. İşte maalesef ki daha çok şiddet içerikli birbirleriyle de bu şekilde oyunlar oynuyorlar...” (İtiş-kakış oyunları, İ_29 ile görüşme, 10 Aralık 2020).

40-59 yaş grubu olan kuşağın günümüzdeki çocukların oynadıkları oyunlara ilişkin görüşlerine bakıldığında 20-39 yaş grubu ve 60-79 yaş grubu ile bir takım ortak cevaplar verdiği görülmüştür. Bunun nedeni ise bu kuşağın iki yaş grubunda olan kuşaklara yakın zaman diliminde yaşıyor olmasıdır. Örneğin 20-39 yaş grubunun günümüz çocukların oynadığı drama oyunlarından bahsederken aynı zamanda da 60-79 yaş grubunun günümüz çocukların oynadığı keşfedici oyunları gözlemlediğinden de bahsetmiştir. 40-59 yaş grubu günümüzdeki çocukların oynadıkları oyunlardan şu şekilde bahsetmiştir:

“...Mesela ben oğlumdan biliyorum çok fazla ilgilenmiyorum ama Robloks diye bir oyun uygulaması var. Onun içinde bir sürü oyunlar var. Minecraft biliyorum. Onun dışında hiç ilgilenmediğim için onun bir sürü. Her oyunun farklı arkadaş grupları var mesela. Ahmet bunu oynar, Mehmet bunu oynar, Ayşe bunu oynar diye hangi oyun oynayacaksa farklı arkadaşlarıyla oynuyor. Her çocuk her oyununu oynamıyor. Hangisi ile uyum sağlıyorsa o arkadaşlarını tercih ediyor sadece ama oyun için onun dışında kurdukları bir bağ yok maalesef. Arkadaşlık demeyelim bence buna sadece oyun partnerliği diyebiliriz...” (Online oyunlar, A_44 ile görüşme, 4 Aralık 2020).

“...Yani bazen bizim oyunumuz denize gidip taş atmaca da olabiliyor, oradan taş toplayıp eve getirip boyamaca da olabiliyor, işte hayvanları sokakta besliyoruz falan...” (Keşfedici oyunlar, T_45 ile görüşme, 6 Aralık 2020).

“...Artan kutu oyunları, zihinsel ve bilişsel becerileri arttıracak etkinlikler ve oyuncaklar, Legoların müthiş artmış olması önemli çocuklar için. Çeşit arttı müthiş bir çeşit var, yani eskiden oyuncak

mağazası diye pek bir şey yoktu. Kırtasiyeden oyuncaklar alınırdı ya da küçük küçük yerler vardı. Yani çok hani gelir seviyesi yüksek yerlerde büyük alanlar vardı ama şimdi her şey çok ulaşılabilir ve çok seçenekli, seçenek çok arttı. Bence en büyük fark bu...” (Nesne oyunları, L_40 ile görüşme, 24 Ocak 2021).

“...Hadi hadi hadi diye bir çizgi film var, onun işte kahramanlarını bugün buz pisti yaptı. Ayna istedi benden. Oradan sonra karda bir şeyler yaptı. Çizgi film oyuncaklarıyla oynamayı çok seviyor özellikle My Liddle Pony çok seviyor. Onlarda çizgi filmde başladı. Hatta seyrettikten sonra kapatır kapatmaz hemen yoğun bir oyunun içine giriyor böyle etkisinde kalıyor hala...” (Drama oyunları, N_41 ile görüşme, 3 Aralık 2020).

“...Okul zamanlarında birlikte oyun oynuyorlardı. Biz zümre çocukları dört zümreyi çocukların kaynaşmalarına çok önem veriyoruz çünkü biz dördümüz birbirimizi çok seviyoruz ve bunun içinde toplu oyunlar falan da oynadık. Hatta sonra böyle kenarda köşede katılan bekleyen veliler bile bize katılmışlardı. Oyun oynamak için tercihleri yok. Davet var o davete icap eden herkes birbirleriyle oynayabilir. ...” (Sosyal oyunlar, H_45 ile görüşme, 6 Aralık 2020).

60-79 yaş grubu günümüzdeki çocukların oynadıkları oyunlara ilişkin görüşleri ele alındığında diğer kuşaklara göre daha az oyun türü gözlemlediği görülmektedir. Bunun nedeni ise oyun çağındaki çocuklarla daha az temasta bulundukları düşünülmektedir. 60-79 yaş grubu günümüzdeki çocukların oynadıkları oyunlardan şu şekilde bahsetmiştir:

“...Biraz içeri kapanık, eve kapanık şimdiki çocuklar. Biraz da çok fazla dijital yani sürekli telefonda veya bilgisayarda ya da orada oynadıkça sanal dünyada kalıyor...” (Online oyunlar, Y_67 ile görüşme, 5 Aralık 2020).

“...Yüzme olacak, voleybol olacak, basketbol olacak veya işte çocuğun ilgisini yönlendirecek şekilde ilgisine göre yönlendireceksiniz veya bir el becerilerine gidecek resim alanında, müzik alanında böyle bir yerlere gidecek şimdiki zaman böyle...” (Sosyal oyunlar, Z_70 ile görüşme, 4 Aralık 2020).

“...Şimdiki lunaparklarda envai çeşit oyun çeşitleri var. Çok avantajlı olduklarını düşünüyorum...” (Nesne oyunları, K_61 ile görüşme, 6 Aralık 2020).

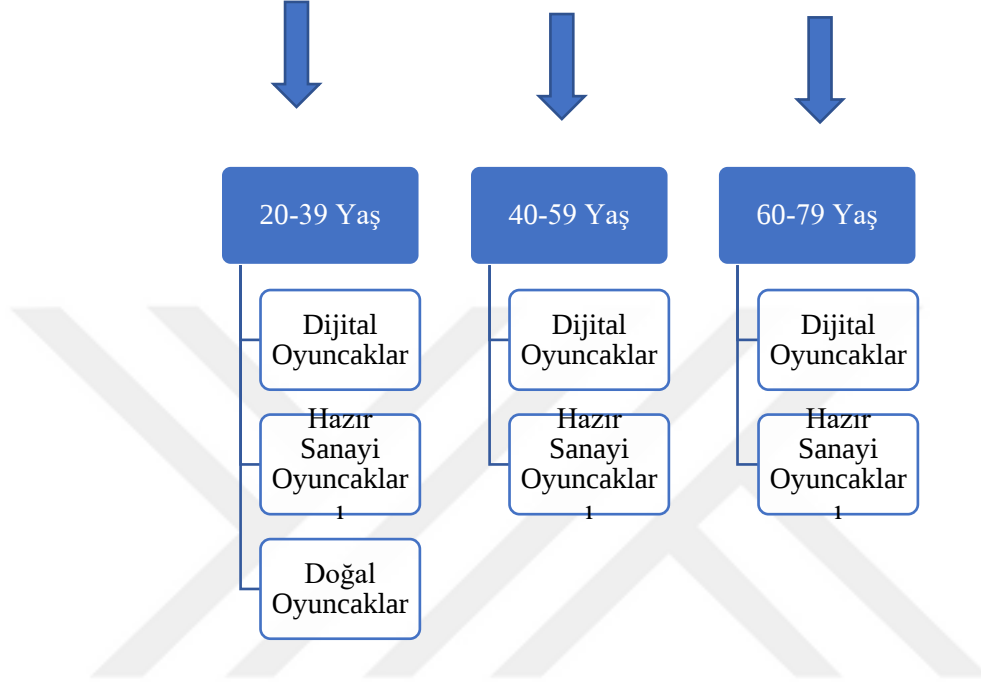
“...Şimdiki çocuklar koştuktan başka bir oyun bilmiyorlar...” (Sosyal oyunlar, G_66 ile görüşme, 6 Aralık 2020).

Katılımcıların vermiş olduğu yanıtlar incelendiğinde 3 kuşağın da günümüz çocuklarının oynadığı oyunlara ilişkin ortak görüşleri online oyunlar, nesne oyunları ve sosyal oyunlar oynandığıdır. 20-39 yaş grubu ve 40-59 yaş grubu ortak olarak drama oyunlarının oynandığını, 40-59 yaş grubu ve 60-79 yaş grubu da ortak olarak keşfedici oyunların oynadığından söz etmiştir. Buna ek olarak 20-39 yaş grubu günümüz çocuklarının itiş-kakış oyunlarını da oynadığını ifade etmiştir. Bunun nedeni ise 3 kuşağın da günümüz çocukları ile geçirdikleri zamana göre oyun türlerini adlandırdıkları düşünülmektedir.

TEMA 6: Katılımcıların Günümüz Çocuk Oyuncaklarına İlişkin Görüşleri

Yapılan görüşmelerin analizi sonucunda katılımcıların günümüz çocuk oyuncaklarına ilişkin görüşleri teması altında toplandığı görülmüştür. Üç kuşakta katılımcıların günümüz çocuk oyuncaklarına ilişkin görüşleri karşılaştırılmalı olarak şekil 4.6’da verilmiştir.

Katılımcıların Günümüz Çocuk Oyuncaklarına İlişkin Görüşleri



Şekil 4.6 Günümüzdeki çocukların oynadıkları oyuncaklar.

Şekil 4.6'da görüldüğü üzere üç kuşağın günümüz çocuk oyuncaklarına ilişkin görüşleri verilmiştir. 20-39 yaş grubu olan kuşağın günümüzdeki çocukların oynadıkları oyuncaklara ilişkin görüşleri ele alındığında dijital oyuncaklar, hazır sanayi oyuncaklar, doğal oyuncaklarla oynadığı görülürken 40-59 yaş grubu olan kuşağın günümüzdeki çocukların oynadıkları oyuncaklara ilişkin görüşleri ele alındığında dijital oyuncaklar, hazır sanayi oyuncaklar olduğu ve 60-80 yaş grubu olan kuşağın da günümüzdeki çocukların oynadıkları oyuncaklara ilişkin görüşleri ele alındığında dijital oyuncaklar ve hazır sanayi oyuncaklar olduğu açığa çıkmıştır.

Tablo 4.6

Günümüz çocuk oyuncaklarına dair görüşler

Yaş Grubu	Günümüz Çocuklarının Oynadıkları Oyuncaklar	Kişi Sayısı
20-39	Hazır Sanayi Oyuncakları	12
	Dijital Oyuncaklar	8
	Doğal Oyuncaklar	3
40-59	Dijital Oyuncaklar	11
	Hazır Sanayi Oyuncakları	12
60-79	Dijital Oyuncaklar	9
	Hazır Sanayi Oyuncakları	11

Tablo 4.6’da 20-39 yaş grubundaki katılımcıların günümüz çocuk oyuncaklarına ilişkin görüşleri incelendiğinde 12 katılımcının hazır sanayi oyuncakları ile günümüz çocukların oynadığı, 8 katılımcının dijital oyuncaklar ile günümüz çocukların oynadığı, 3 katılımcının doğal oyuncaklar ile günümüz çocukların oynadığı, 40-59 yaş grubundaki katılımcıların günümüz çocuk oyuncaklarına ilişkin görüşleri incelendiğinde; 12 katılımcının hazır sanayi oyuncakları ile günümüz çocukların oynadığı, 11 katılımcının dijital oyuncaklar ile günümüz çocukların oynadığı ve 60-79 yaş grubundaki katılımcıların günümüz çocuk oyuncaklarına ilişkin görüşleri incelendiğinde ise 11 katılımcının hazır sanayi oyuncakları ile günümüz çocuklarının oynadığı, 9 katılımcının dijital oyuncaklar ile günümüz çocuklarının oynadığı bilgisi elde edilmiştir.

20-39 yaş grubu olan kuşağın günümüzdeki çocuklarının oynadıkları oyuncaklara ilişkin görüşleri ele alındığında diğer kuşaklara ek olarak doğal oyuncaklarla da oynadıklarını gözlemlemiştir. Bunun nedeni ise çocukları açık alanlarda oynarken gözlemlemeleri ve bu nedenle doğal oyuncaklarla temas ettiklerini gördükleri varsayılmaktadır. 20-39 yaş grubu günümüzdeki çocukların oynadıkları oyuncaklardan şu şekilde bahsetmiştir:

“...Biz hiç dijital bilmezken onlar daha mekanik bir dünyada mekanik oyuncaklarla. Onların artık dijital oyuncakları da var...” (Dijital oyuncaklar, S_30 ile görüşme, 3 Aralık 2020).

“...Biz her şeyi oyuna çevirebilirken onlar sadece ellerine hazır verilmiş oyuncakları kullanıyorlar...” (Hazır sanayi oyuncaklar, M_24 ile görüşme, 6 Aralık 2020).

“...Yani çocuk oyun alanlarında genelde kumlarla oynadıklarını görüyorum...” (Doğal oyuncaklar, S_24 ile görüşme, 4 Aralık 2020).

40-59 yaş grubu olan kuşağın 60-79 yaş grubu olan kuşak ile aynı yanıtı verdiği görülmüştür. Bunun nedeni ise çocukları oyun oynarken daha çok ev ortamında gözlemledikleri varsayılmaktadır. 40-59 yaş grubu günümüzdeki çocuklarının oynadıkları oyuncaklardan şu şekilde bahsetmiştir:

“...İşte gözlediğim tamamen dedim ya teknolojiye bağlı elektronik şeylere bağlı. Kendini o kadar teknolojiye, bilgisayara, tablete, internete ayarlamışlar ki beyinleri orada olduğu için seni hiç duymuyorlar ve artık otura otura nesil tembelleşti, tembellik var...” (Dijital oyuncaklar, H_48 ile görüşme, 5 Aralık 2020).

“...En çok Legolarla bir şey yapmaya çalışıyorlar, hazır Legolarla bir şeyler oluşturmaya çalışıyorlar. Büyükler düşünüyor oyuncak olursa şu alanını geliştirir diye. Şimdiki oyuncaklar hazır çocuklar onlardan bir şeyler yapmaya çalışıyorlar...” (Hazır sanayi oyuncaklar, A_50 ile görüşme, 5 Aralık 2020).

60-79 yaş grubu olan kuşağın 40-59 yaş grubu olan kuşak ile aynı yanıtı verdiği görülmüştür. Bunun nedeni ise çocukların oyun oynarken daha çok ev ortamında gözlemledikleri ve oyun oynayan çocuklarla daha az temas ettikleri düşünülmektedir. 60-79 yaş grubu günümüzdeki çocukların oynadıkları oyuncaklardan şu şekilde bahsetmiştir:

“...Şimdiki teknolojiye ayak uydurabilme adına söyleyecek olursam; şimdiki ister istemez teknolojinin verdiği nimetlerden çok faydalanırlar. Ekseriyetle %80 elektronikte yaşıyor şimdiki çocuklar ama akülü, ama pilli, ama adaptörlü dolan cinslerden. Bizim zamanımızda yoktu...” (Dijital oyuncaklar, K_61 ile görüşme, 5 Aralık 2020).

“...Şimdiki çocukların farklı. Hazır oyuncaklarla oynuyorlar. Böyle yapboz oluyor, araba oluyor, bebek oluyor. Bizim günümüzde öyle naylon bebek diye bir şey yoktu ki...” (Hazır sanayi oyuncaklar, Z_69 ile görüşme, 5 Aralık 2020).

Katılımcıların vermiş olduğu yanıtlara bakıldığında 3 kuşakta ortak olarak günümüz çocuklarının dijital oyuncaklar ve hazır sanayi oyuncakları ile oynadıklarını belirtilirken 20-39 yaş grubu bu oyuncaklara ek olarak günümüzdeki çocukların doğal oyuncaklarla da oynadıklarını vurgulamıştır. Bunun nedeni ise yaş grubuna bağlı olarak çocukları oyun oynarken gözlemledikleri alanların farklılaşması olduğu düşünülmektedir.

BÖLÜM V

5 TARTIŞMA

Bu bölümde araştırmanın amacı doğrultusunda elde edilen bulgular alanyazın ışığında tartışılmıştır.

Bu araştırmada, Türkiye’de 3 kuşakta çocuk oyunlarına, oyuncaklarına ve oyun alanlarına ilişkin görüşler incelenmiştir. Türkiye’de yaşayan 20-39 yaş grubu, 40-59 yaş grubu ve 60-79 yaş grubunun oynadığı oyunlar, oyun alanları ve oyuncaklar incelenerek günümüzdeki çocukların oynadıkları oyunlar, oyun alanları ve oyuncaklara ilişkin görüşleri ele alınıp tartışılması amaçlanmıştır.

5.1. KATILIMCILARIN OYNADIKLARI OYUN ALANLARINA YÖNELİK ELDE EDİLEN SONUÇLAR

20-39 yaş grubu olan kuşağın oyun oynadıkları alanlar okul ve okula ait alanlar, ev, ticari oyun alanları, belediye parkları, sokak/açık alanlarda iken 40-59 yaş grubu olan kuşağın oyun oynadıkları alanlar; okul ve okula ait alanlar, ev, güvenli site, belediye parkları, sokak/açık alanlar ve 60-79 yaş grubu olan kuşağın ise okul ve okula ait alanlar, ev ve sokak/açık alanlarda oynadığı açığa çıkmıştır.

20-39 yaş grubu olan kuşağın çocukluklarında oyun oynadıkları alanlara bakıldığında diğer kuşaklara ek olarak belediye parklarında ve ticari oyun alanlarında da oynadıkları görülmektedir. Bunun nedeni 20-39 yaş grubunun hem şehir merkezinde yaşamının verdiği olanaklar hem de algılanan gelir düzeyinin yüksek olmasından dolayı olduğu düşünülmektedir. Alanyazın incelendiğinde Ünal’ın (2009) yapmış olduğu çocuk oyun alanları çeşitleri ve çocuk oyun alanlarının öneminden bahsettiği çalışmasında, günümüzdeki oyun alanlarının daha çok birbirinin aynısı olduğu ve ticari kaygılar içinde düşünülmeden tasarlandığı açığa çıkmıştır. Memiş ve Gülcan (2020)

kentsel alanda çocuk ve çocuk oyun alanlarını Giresun merkez ilçe örneğinde incelemek amacıyla yapmış oldukları araştırmada ise kentleşmesini sürdüren yeni olarak nitelendirilecek mahallelerde oyun alanı miktarının arttığı, çocuk başına düşen alanın değişkenlik gösterdiği fakat oyun alanının bulunmadığı mahallerin varlığı tespit etmişlerdir. Oyun alanlarının fonksiyonelliği, bakımı ve güvenliği açısından orta düzeyde bir durumda olduğu, oyun elemanları açısından kaydırak ve salıncağın öne çıktığı, çocuklar arasında etkileşime aracı olabilecek geleneksel oyunların yer almadığı sonucuna ulaşmışlardır. Zhou, Luo, Gao ve Bao (2021) kentsel mahalle ortamından başlayarak çocukların fiziksel aktivitesi için ne tür bir mekansal çevreye ihtiyaç olduğunu ve bunun çocukların fiziksel aktivitesi üzerindeki etkisini incelemeyi amaçladıkları çalışmada, çocuklar da dahil olmak üzere kent sakinlerinin fiziksel ve zihinsel sağlıkları üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğu, insanların günlük yaşamlarındaki bu tür mahalle mekan ortamı, sağlık ve güvenlik gibi temel refah, çocukların öğrenme yeteneği ve gelişim düzeyini etkilediği, açık hava etkinlik alanlarında çocuklar için görsel estetik ve etkileşimli fırsatlar sağladığı, aktivitelerinin süresi ile fiziksel aktivitelerin yoğunluğu arasında anlamlı bir ilişki olduğu, doğal çevre ile temasa geçilerek ve çocuklara deney yapma fırsatı sunulduğu sonucuna ulaşmıştır.

40-59 yaş grubu olan kuşağın çocukluklarında oyun oynadıkları alanlara bakıldığında diğer kuşaklara ek olarak belediye parklarında ve güvenli sitelerde oynadıkları görülmektedir. Bunun nedeninin ise 40-59 yaş grubunun çocukluklarının şehir merkezinde geçmiş olması ile ilgili olduğu düşünülmektedir. Alanyazın incelendiğinde Tandoğan'ın (2018) site ve mahalle yerleşimlerinde açık alan oyunlarının karşılaştırılmasının amaçlandığı çalışmada, geleneksel mahalle ve sokak dokusuna sahip yerleşim alanında yaşayan çocukların oyun oynamak için en çok sokağı tercih ettiği, güvenli sitelerde yaşayan çocukların oyun oynamak için evin bahçesini, sitenin içinde yer alan çocuk oyun alanını ve sitenin içinde yer alan yeşil alanları tercih ettiği sonucuna ulaşmıştır. Metin (2003) geleneksel tip oyun ekipmanlarının çocukların gelişim gereksinimlerindeki özelliklerini belirlemeyi amaçlayan çalışmasında, günümüz oyun alanlarının oyun açısından çok az değere sahip olduğu, sabit oyun alanı

ekipmanının sınırlamaları, çocukların gelişimsel ihtiyaçlarını doğrudan etkilediği, geleneksel tip oyun yapılarının çocuğun fiziksel ve sosyal gelişimini bir ölçüde desteklediği ancak bu tür donanımların çocukların bilişsel ve duygusal gelişimini desteklemediği sonucuna ulaşmıştır. Parent, Guhn, Brussoni, Almas ve Oberle (2020) erken çocukluk döneminde mahallede açık hava oyunlarının sosyal belirleyicilerini inceledikleri çalışmada, ebeveynleri komşularına güçlü bir güven duyan çocuklar, komşularına düşük güven duyan ebeveynler ile karşılaştırıldığında çocuklarının her gün mahallede açık havada oynama olasılıkları iki kat daha fazla arttığı ve kırsal alanlarda yaşayan ebeveynlerin gelir durumu yükseldikçe açık havada her gün oynama olasılıkları daha yüksek olduğu açığa çıkmıştır. Avrupalı aile geçmişine sahip çocukların, Avrupa kökenli olmayanlara kıyasla her gün açık havada oynama olasılıklarının da daha fazla olduğu sonucuna ulaşmıştır.

60-79 yaş grubu olan kuşağın çocukluklarında oyun oynadıkları alanlara bakıldığında okul ve okula ait alanlar, ev, sokak/açık alanlarda oyun oynadıkları görülmektedir. Diğer kuşaklara göre oyun alanı çeşitliliğinin daha az olması çocukluklarının köyde geçmesine bağlanabilir. Alanyazın incelendiğinde Sezer ve Gültekin (2020) yaşlı bireylerin çocukluk dönemlerindeki oyun pratikleri ile günümüz çocuklarının oyun pratiklerinin karşılaştırılmasını amaçladıkları çalışmada, oyun oynanan yerin farklılık gösterdiği, bu farklılaşmanın temelinde ise yaşanan dönemin toplumsal normları olduğu, kentleşmenin ortaya çıkmasıyla birlikte göç alımına ve göçle birlikte de toplumsal ilişkilerin, yerleşik köy kültürünün değiştiğini açığa çıkarmışlardır. Geçmişte yoğun olarak tütün tarımı ve hayvancılıkla uğraşan köylülerin bu işlerle uğraşırken çocuklarını da yanlarına alıp yazları yaylalara göç ettiği ve bu süreçte çocukların oyun alanlarının tümüyle doğa olduğu ancak kentleşme ile bu durumun tamamen ortadan kalktığı sonucuna ulaşmıştır. Karsten (2006) iki kuşakta yaşayan kentli çocukların gündelik mekan kullanımını ve değişimini incelemeyi amaçladığı çalışmada, caddelerin eskiden çocuk alanı olarak kullanıldığı ancak şimdi üç sokaktan ikisinin yetişkinler için bir alana dönüştürüldüğü, çocukların geleneksel mekandan iç mekan çocukları haline geldiği, dışarıda oynanan oyunun azaldığı ve

yetişkin gözetiminin arttığı, çocukların hem iç hem de dış mekanda oynadıkları ancak eşit imkanlara sahip olamadıkları, çocukların eylemlerinin azaldığı sonucuna ulaşmıştır.

5.2. KATILIMCILARIN OYNADIKLARI OYUN TÜRLERİNE YÖNELİK ELDE EDİLEN SONUÇLAR

20-39 yaş grubu olan kuşağın oynadıkları oyunlar; keşfedici oyunlar, nesne oyunları, drama oyunları, rol yapma oyunları, sosyal oyunlar, riskli oyunlar, yaratıcı oyunlar iken 40-59 yaş grubu olan kuşağın oynadıkları oyunlar; keşfedici oyunlar, nesne oyunları, iletişim oyunları, drama oyunları, rol yapma oyunları, sosyal oyunlar, riskli oyunlar, yaratıcı oyunlar olduğu ve 60-79 yaş grubu olan kuşağın ise keşfedici oyunlar, nesne oyunları, sosyal oyunlar, riskli oyunlar, tarihsel oyunlar, yaratıcı oyunlar oynadığı açığa çıkmıştır.

20-39 yaş grubu olan kuşağın oynadıkları oyunlar incelendiğinde 40-59 yaş grubunun oynadığı oyun türü olan iletişim oyunları ve 60-79 yaş grubu olan kuşağın ifade ettiği tarihsel oyunlar hariç paralel olduğu görülmektedir. Bunun nedeni ise 20-39 yaş grubunun günümüze en yakın yaş grubu olması ve buna bağlı olarak diğer kuşaklara göre oyun tercih ederken ilgi ve isteklerinin farklılaştığı varsayılmaktadır. Alanyazın incelendiğinde Kaya (2019) X, Y ve Z kuşağının çocukluk oyunlarını incelemeyi amaçladığı çalışmada, Z kuşağının oyunlarında evcilik, bilgisayar oyunları ve televizyon izlemek gibi teknolojik oyunlar ve aktiviteler yoğun olarak yer aldığı ve bütün kuşakların oyunlarında saklambaç, mendil kapmaca, çelik çomak, körebe, ip atlama gibi geleneksel oyunların farklı sıklıkta oynandığı sonucuna ulaşmıştır. Güler ve Demir (2016) okul öncesi öğretmenlerinin riskli oyunlara yönelik görüş ve algılarını incelemek amacıyla yaptıkları araştırmada, çalışma grubunda bulunan öğretmenlerin riskli oyunlara karşı temkinli yaklaştıkları, çocukların fiziksel sağlıklarına verilen önem onların risk almalarının önünde bir engel olarak gördükleri, velilerin ve idarecilerin öğretmenler ve oyunlara yönelik tutumlarının, ayrıca fiziksel altyapı sorunlarının da riskli oyunları engelleyen diğer etkenler arasında olduğu sonucuna ulaşmıştır. Sandberg ve Ingrid Pramling (2003) okul öncesi öğretmenlerinin kendi çocuk oyunları ile

bugünkü çocukların oyunlarına dair görüşlerini incelemeyi amaçladıkları çalışmada, okul öncesi öğretmenlerinin kendi çocukluklarında cinsiyete dayalı oyun oynadıkları, erkeklerin futbol oynarken kızların ise evcilik oynadığı, açık havada tek başlarına oynayabildikleri ve oyun oynamak için bol zamanları olduğunu ifade etmiştir. Günümüzdeki çocukların ise daha az oyun oynayabildiği, medya tarafından olumsuz etkilendiği, televizyon ve bilgisayarın oyunlarını etkilediği, açık havada çok oynayamadıkları ve daha az sosyalleşebildikleri sonucuna ulaşmıştır.

40-59 yaş grubunun oynadıkları oyunlara bakıldığında diğer kuşaklardan farklı olarak iletişim oyunlarının tercih edilmesinin nedeni çocukluk dönemindeki mahalle kültürü olgusunun daha yaygın olduğu düşünülmektedir. Alanyazın incelendiğinde Özyürek (2019) 50 yaş ve üstü bireylerin çocukluklarında oynadıkları oyun ve oyuncakların belirlemeyi amaçladığı çalışmada, çocukların oyunlarını doğal ortamda, açık alanda ve en az iki kişi ile oynanan oyunlar olduğu, oyun materyallerinin çevrelerinde bulunan ağaç, çamur ve sopalar gibi doğal materyallerden oluştuğu sonucuna ulaşmıştır. Sicim Sevim ve Bapoğlu Dümenci (2019) çocukların riskli oyunla ilgili algıları ile ebeveyn tutumları arasındaki ilişkiyi incelemeyi amaçladıkları çalışmada, ailelerin genel olarak demokratik tutum sergilemelerine karşın çocukların aileleri ve öğretmenleri tarafından açık alanlarda olabilecek tehlikeler tarafından uyarıldıkları, riskli gördükleri yerlerin açık alanlar olduğu ve düşme ya da yaralanmalardan korktukları ortaya çıkmıştır. Çocukların ifadelerinde de yer alan riskli oyun içerikleri olan yüksekte kayma, itiş-kakış oyunu gibi riskli oyunların doğal bileşeni aileler tarafından kısıtlı hale getirildiği tespit edilmiştir.

60-79 yaş grubunun oynadıkları oyunlar incelendiğinde diğer kuşaklardan farklı olarak tarihsel oyunlar oynadıkları bilgisi elde edilmektedir. Bunun nedeni ise 60-79 yaş grubunun çocukluk yıllarında yaşanan önemli tarihsel olayların çocuk oyunlarını etkilediği varsayılmaktadır. Alanyazın incelendiğinde tarihsel oyun ile ilgili çalışma bulunamamıştır. Demir Öztürk (2017) büyükbabaların kendi çocukluklarında oynanan oyunlar ile günümüzdeki çocuk oyunları hakkındaki görüşlerini incelediği çalışmasında, büyükbabaların kendi çocukluklarında oynanan oyunlar ile günümüz çocuklarının

oynadıkları oyunların farklılaştığı görülmüş, büyükbabaların çocukluklarında birlikteliğin öne çıktığı, doğal malzemelerle kendi oyun araçlarını yaparak oynadıkları oyunlar ön planda olduğu bulunmuş, günümüz çocuklarının oynadıkları oyunların ise bireysel ve pasif olduğu, iletişim kurmadıkları ve teknoloji ağırlıklı oyunları tercih ettikleri büyükbabalar tarafından gözlemlendiği sonucuna ulaşmıştır.

5.3. KATILIMCILARIN OYUNLARINDA OYNADIKLARI OYUNCAKLARA YÖNELİK ELDE EDİLEN SONUÇLAR

Katılımcıların vermiş olduğu yanıtlara bakıldığında 3 kuşağın da aynı oyuncak türlerine ulaşabildikleri gözlemlenmiştir. Sosyo-demografik bilgilerde de yer alan öğrenim durumu, algılanan gelir düzeyi, yaş grubu, çocukluklarının geçtiği yer gibi faktörlerin oyuncak türlerine ulaşmada bir etkisinin olmadığını düşünülmektedir. Alanyazın incelendiğinde Linberg (2012) çocuk oyunlarında iki kuşakta görülen değişimi açığa çıkarmayı amaçladığı çalışmada, oyun araçlarının doğal nesnelerden satın alınan nesnelere doğru değiştiği, sahip olunan oyuncakların sayıca arttığı, el yapımı oyuncaklardan çok satın alınan oyuncakların sayısının arttığı sonucuna ulaşmıştır. Skubii (2021) Ukrayna'daki oyuncakları ve oyuncakların tüketim alanlarını incelemeyi amaçladığı çalışmada, çocukların maddi oyuncakları toplu tüketim mekanlarından satın aldığı ancak satın alma gücünün düşük olduğu bölgelerde sanayinin de gelişmemiş olmasıyla birlikte çocukların gündelik oyunlarında el yapımı oyuncakları da kullandıkları açığa çıkmıştır.

5.4. KATILIMCILARIN GÜNÜMÜZ ÇOCUK OYUN ALANLARINA İLİŞKİN GÖRÜŞLERİNE YÖNELİK ELDE EDİLEN SONUÇLAR

20-39 yaş grubu olan kuşağın günümüzdeki çocukların oynadıkları oyun alanlarına ilişkin görüşleri ele alındığında okul ve okula ait alanlar, ev, güvenli site, ticari oyun alanları, belediye parkları, sokak/ açık alanlar iken 40-59 yaş grubu olan

kuşağın günümüzdeki çocukların oynadıkları oyun alanlarına ilişkin görüşleri ele alındığında okul ve okula ait alanlar, ev, güvenli site, ticari oyun alanları, sanal oyun ortamları, belediye parkları, sokak/ açık alanlar olduğu ve 60-79 yaş grubu olan kuşağın günümüzdeki çocukların oynadıkları oyun alanlarına ilişkin görüşleri ele alındığında okul ve okula ait alanlar, ev, güvenli site, ticari oyun alanları, belediye parkları, sokak/ açık alanlar olduğu açığa çıkmıştır.

20-39 yaş grubu olan kuşağın günümüzdeki çocukların oynadıkları oyun alanlarına ilişkin görüşleri incelendiğinde 40-59 yaş grubunun sanal oyun alanları cevabı dışında aynı şekilde yanıtlamışlardır. Bunun nedeni ise 20-39 yaş grubundaki katılımcılardan yalnızca 1 kişinin çocuğunun olması yani çocukları yakından gözlemleme fırsatlarının az olma ihtimali olduğu varsayılmaktadır. Alanyazın incelendiğinde Cevher Kalburan (2014) okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden çocukların dış mekânda oyun oynama fırsatlarının ve ebeveynlerin bu konudaki görüşlerinin incelenmesini amaçladığı çalışmada, çocukların çoğunlukla günde bir defa dış mekânda oyun oynadıkları, oyun alanı olarak çocuk parkı ve evin/apartmanın bahçesinde oynadığı sonucuna ulaşmıştır. Park ve Kim (2021) çocuk katılımlı oyun alanı tasarlama deneyimini amaçladıkları çalışmada, çocukların katılım sağlarken oyun alanını sahiplendikleri, çocukların katılımının ve ortaya çıkan görüşlerinin oyun alanı tasarımının tamamlanmasında önemli bir rol oynadığı, yetişkinler tarafından da bu durumun gerekli olduğu ve tasarım planlamasından model olarak da kullanabilecekleri ifade etmiştir. Özyeşer (2006) farklı sosyoekonomik düzeydeki 3-6 yaş çocuklarının anne-babalarının oyuncak ve oyun materyalleri hakkındaki görüşlerini ve çocukların sahip oldukları oyun ve oyuncak materyallerini incelemek için yapılan bir araştırmada, alt sosyoekonomik düzeydeki çocukların bahçede ve sokakta oynadıkları, üst sosyoekonomik düzeydeki çocukların kendi odalarında oyun oynadıkları, alt sosyoekonomik düzeydeki erkek çocukların dışarıda oynarken üst sosyoekonomik düzeydeki erkek çocukların bilgisayarla oynadıkları, alt sosyoekonomik düzeye sahip ebeveynlerin oyuncak alırken oyuncağın ekonomik olması ön plandayken, üst sosyoekonomik düzeye sahip ebeveynlerin ise tercihi çocuklarının gelişim düzeylerine,

ilgi ve isteklerine dikkat ederek oyuncak aldıkları açığa çıkmıştır. Celements (2004) ABD'deki çocukların önceki nesle kıyasla aktif, açık hava oyunlarına ne ölçüde katıldığını incelediği çalışmada, annenin oyun deneyimleri çocuğunki ile karşılaştırıldığında, bugün çocukların annelerinin çocukken yaptıklarından çok daha az açık havada oyun oynadığı sonucuna ulaşmıştır.

40-59 yaş grubu olan kuşağın günümüzdeki çocukların oynadıkları oyun alanlarına ilişkin görüşlerine bakıldığında diğer kuşaktaki katılımcılara ek olarak sanal oyun ortamlarından da bahsettiği görülmektedir. Bunun nedeni ise bu kuşaktaki katılımcıların birçoğunun çocuğunun olması ve çocukları ile aynı evde yaşıyor olmasıdır. Dolayısıyla günümüz çocuklarını daha yakından gözlemledikleri için sanal ortamlarda oynadıklarını fark ettikleri düşünülmektedir. Alanyazın incelendiğinde Uncu ve Çalışır (2018) 80'li yıllarda Gümüşhane'de çocukluğu geçmiş kişilerin çocukluk dönemine ışık tutmak ve o dönemdeki sosyoekonomik yapıyı anımsayarak günümüzle olan farklılıkları karşılaştırmayı amaçladığı çalışmasında, şimdiki çocuklarının tüketim çılgınlığında önemli hedeflerden biri olduğu, şimdiki çocukların zevk odaklı, hırçın ve doyumsuz çocuklara dönüştüğü, çocuğun fiziksel ve zihinsel gelişimine, sosyalleşme süreçlerine ve iletişim becerilerine zarar verildiğini açığa çıkarmıştır. Şimdiki çocukların artık sokağa çıkmak istemediği, oyunu ve arkadaşlığı sanal ortamlarda gerçekleştirdiği görülmektedir. Mavikurt (2019) oyun alanı olarak sokağı incelediği çalışmasında, sokakların çocukların sağlıklı gelişimleri için gerekli aktiviteleri yerine getirebileceği uygun bir ortam sağlayamamakta ve sokaklar bugün tehlikeli olarak görülerek oyun oynamak için pek de uygun olmayan alanlar haline gelmiştir. Çocukların hareket örüntüsünde, oyun tercihlerinde değişimler meydana gelmekte ve çocukların kamusal alanlardaki varlığının azalmasına, oyun alışkanlıklarının açık mekanlardan kapalı mekanlara kaymasına neden olduğu sonucuna ulaşmıştır.

60-79 yaş grubu olan kuşağın günümüzdeki çocukların oynadıkları oyun alanlarına ilişkin görüşlerine bakıldığında 40-59 yaş grubunun sanal oyun alanları cevabı dışında aynı şekilde yanıtlamışlardır. Sanal oyun ortamlarının günümüze yakın bir süreçte açığa çıkması ve bu kuşaktaki katılımcıların çocuklarının yetişkinlik çağında

oldukları, torunları ile de genel olarak aynı evi paylaşmadıkları sebep olarak düşünülmektedir. Alanyazın incelendiğinde Memik (2004) çocuk oyun alanları ile ilgili değişen yaklaşımların değerlendirilmesini amaçladığı çalışmada, ebeveynlerin kentsel mekandaki güvenlik kaygısı nedeniyle çocukların oyun alanı olan sokağın kullanımını kısıtladığı ve buna bağlı olarak günümüz çocuklarının oyun alanlarının sokaktan iç mekâna doğru daha bağımlı hale gelmeye başladığı sonucuna ulaşmıştır. Arslan (2017) geçmişte oynanan çocuk oyunlarının tespit edilerek günümüzdeki çocuk oyunları ile karşılaştırılması, benzer ve farklı yönlerinin belirlenmesinin amaçlandığı çalışmada ise günümüz çocuklarının oyun alanı olarak evde, bahçede, parkta, sokakta, okulda, misafirlikte, doğada, markette ve yolun ortasını kullandığı sonucuna ulaşmıştır. Brunelle, Herrington, Coghlan ve Brussoni (2016) iki kuşağın oynadığı oyun alanlarını incelemeyi amaçladıkları çalışmada, günümüz çocuklarının doğal materyallerle oynadıkları serbest oyunların zamanla azaldığı, kendi çocukluk yıllarında açık havada ve doğal oyun alanlarında oynadıkları ancak günümüz çocuklarının ise özel olarak tasarlanmış/yapılandırılmış oyun alanlarında oynamayı tercih ettikleri sonucuna ulaşmıştır.

5.5. KATILIMCILARIN GÜNÜMÜZ ÇOCUK OYUN TÜRLERİNE YÖNELİK ELDE EDİLEN SONUÇLAR

20-39 yaş grubu olan kuşağın günümüzdeki çocukların oynadıkları oyunlara ilişkin görüşleri ele alındığında online oyunlar, nesne oyunları, drama oyunları, sosyal oyunlar, itiş-kakış oyunları oynadığı görülürken 40-59 yaş grubu olan kuşağın günümüzdeki çocukların oynadıkları oyunlara ilişkin görüşleri ele alındığında online oyunlar, keşfedici oyunlar, nesne oyunları, drama oyunları, sosyal oyunlar olduğu ve 60-79 yaş grubu olan kuşağın günümüzdeki çocukların oynadıkları oyunlara ilişkin görüşleri ele alındığında online oyunlar, keşfedici oyunlar, nesne oyunları, sosyal oyunlar olduğu açığa çıkmıştır.

20-39 yaş grubu olan kuşağın günümüzdeki çocukların oynadıkları oyunlara ilişkin görüşleri incelendiğinde diğer kuşaklara ek olarak itiş-kakış oyunlarını ifade ettiği, keşfedici oyunlardan ise bahsetmediği görülmektedir. Bu kuşaktaki katılımcıların

çocuk sayısının 1 olması nedeniyle çocukların oyunlarını yakından uzun süreli gözlemleyemedikleri için keşfedici oyunu saptayamadıkları düşünülmektedir. Ayrıca çocukları dışarıdan izledikleri düşünüldüğünde çocukların hareket ihtiyaçlarını gidermek için oynadıkları oyunları itiş-kakış oyunları olarak adlandırdıkları varsayılmaktadır. Alanyazın incelendiğinde Duman ve Temel (2011) Türkiye ve Amerika Birleşik Devletleri'nde ana sınıfına devam eden çocukların oyun davranışlarının incelemeyi amaçladığı çalışmasında, itiş-kakış oyunlarının her iki ana sınıfında da oldukça düşük bir düzeyde oynandığı sonucuna ulaşmışlardır. ABD'de yer alan ana sınıfı grubu çocuklarının itiş-kakış oyun oynama oranı Türkiye'de ana sınıfında bulunan çocuklarının itiş-kakış oyun oynama oranına göre daha düşük olduğunu, bunun nedeninin ise Türkiye'de oyun amaçlı fiziksel temasın rahatsızlık verici bir durum olarak görülmemesi iken Amerikan toplumunda ise fiziksel temas, bireyin özeline, bireyin yaşam alanına müdahale olarak görüldüğü sonucunu elde etmiştir. Çetken (2018) dış mekân oyun alanı tasarımlarının ve okul öncesi dönem çocuklarının oyun tercihlerini incelemeyi amaçladığı çalışmasında, oyun alanlarının çocukların oyunlarını etkilediği, doğal tasarım elemanlarından yoksun geleneksel oyun alanları çocukların fonksiyonel ve tek başına oyun oynamaya yönlendirdiği açığa çıkmıştır. Belirli bir temaya sahip oyun ekipmanları ve materyalleri çocuklara dramatik oyun oynama şansı tanırken oyunlarının sınırlı kalmasını neden olduğu, yapılandırılmamış doğal materyallerin bulunduğu açık oyun alanlarının çocuğun aktif oynamasına fırsat tanıdığı sonucuna ulaşmıştır.

40-59 yaş grubu olan kuşağın günümüzdeki çocukların oynadıkları oyunlara ilişkin görüşlerine bakıldığında 20-39 yaş grubu ve 60-79 yaş grubu ile bir takım ortak cevaplar verdiği görülmüştür. Bunun nedeni ise bu kuşağın iki yaş grubunda olan kuşaklara yakın zaman diliminde yaşıyor olmasıdır. Örneğin 20-39 yaş grubunun günümüz çocuklarının oynadığı drama oyunlarından bahsederken aynı zamanda da 60-79 yaş grubunun günümüz çocuklarının oynadığı keşfedici oyunları gözlemlediğinden de bahsetmiştir. Alanyazın incelendiğinde Özyürek, Tezel Şahin ve Gündüz (2018) nesilden nesile kültürel aktarımda oyun ve oyuncakların rolünü incelemeyi amaçladığı

alışmasında, yakın gemiř ile kıyaslandığında iinde bulunduğumuz zaman dilimindeki ocukların daha ok bilgisayar oyunları ve hazır materyalleri kullanarak yapılandırılmış oyunlara yoneldikleri grlmřtr. Ancak kovalamaca, yakalamaca, kořmaca tr oyunların benzerlik gsterdiği sonucunu da aığa ıkarmıştır. Lindqvist (2010) oyunun kltrel boyutunu ele aldığı ve kk ocukların yetiřkinlerle diyalog halinde oyunlarında nasıl anlam oluřturduklarını incelediği alışmasında, kltrel boyutun ocukların anlamlı eylem arayışı zerinde olumlu bir etkisi olduėu, ocuğun hayal gcnn bir nesne olmaksızın kendiliğinden var olduėu ve bununla birlikte nesneye ya da eylemlere anlam verenin yetiřkinler olduėu, ocuğun ise yetiřkinin roln taklit ederek oyun oynadığı aığa ıkmıştır.

60-79 yař grubu gnmzdeki ocukların oynadıkları oyunlara iliřkin grřleri ele alındığında diğerk kuřaklara gre daha az oyun tr gzlemlediği grlmektedir. Bunun nedeni ise oyun ağındaki ocuklarla daha az temasta bulundukları dřnlmektedir. Alanyazın incelendiğinde Tuğrul, Ertrk, zen Altınkaynak ve Gneř (2014) oyunun  kuřaktaki deėiřimini aığa ıkarmayı amaladıkları alışmada, katılımcıların oyunu bir ğrenme kaynağı olmasından ok eğlenme aracı olarak grdkleri, arkadařlarla oynanan, fiziksel aktiviteye dayalı dıř mekn oyunlarından, teknolojik rnlerle i mekanlarda oynanan oyunlara doėru deėiřtiğini tespit etmiştir. Gleř, nvar, Demir ve Etlioėlu (2021) Trkiye'de son 15 yıldır ocuk oyunları zerine yrtlen projelerde geleneksel ocuk oyunlarını belirlemek ve bu projelerin ieriklerini incelemeyi amaladıkları alışmada, ocuklar en ok tercih ettiėi geleneksel oyunlar; mendil kapmaca, yakan top, sek sek, yaė satarım bal satarım iken ocukların bu oyunları oynarken mutlu olmalarının nedeni ise ocukların sokakta, bahede kolay ulařılabilen malzemelerle bu oyunları oynayabilmeleri olduėu sonucuna ulařmıştır.

5.6. KATILIMCILARIN GÜNÜMÜZ ÇOCUK OYUNCAKLARINA YÖNELİK ELDE EDİLEN SONUÇLAR

20-39 yaş grubu olan kuşağın günümüzdeki çocukların oynadıkları oyuncaklara ilişkin görüşleri ele alındığında dijital oyuncaklar, hazır sanayi oyuncaklar, doğal oyuncaklarla oynadığı görülürken 40-59 yaş grubu olan kuşağın günümüzdeki çocukların oynadıkları oyuncaklara ilişkin görüşleri ele alındığında dijital oyuncaklar, hazır sanayi oyuncaklar olduğu ve 60-79 yaş grubu olan kuşağın da günümüzdeki çocukların oynadıkları oyuncaklara ilişkin görüşleri ele alındığında dijital oyuncaklar ve hazır sanayi oyuncaklar olduğu açığa çıkmıştır.

20-39 yaş grubu olan kuşağın günümüzdeki çocukların oynadıkları oyuncaklara ilişkin görüşleri ele alındığında diğer kuşaklara ek olarak doğal oyuncaklarla da oynadıklarını açığa çıkmıştır. Bunun nedeni ise çocukları açık alanlarda oynarken gözlemlmeleri ve bu nedenle doğal oyuncaklarla temas ettiklerini gördükleri varsayılmaktadır. Alanyazın incelendiğinde Özyürek (2019) yakın geçmişte çocukların oynadıkları oyun ve oyuncakları incelemeyi amaçladığı çalışmasında, geçmişte çocukların çoğunlukla açık hava oyunları oynadıkları, oyun materyallerinin ağaç, çamur ve sopalar gibi doğal materyallerden oluştuğu, kız çocuklarının bebek ve mutfak malzemeleri, erkek çocuklarının ise top ve misket gibi materyallerle daha fazla oynadıkları sonucunu elde etmiştir. Yurdu (2009) geçmişteki çocukluk oyunları ve oyuncaklarını incelemeyi ve Malatya Sürgü kasabası örneğini ele aldığı çalışmada, çocukların hazır oyuncaklar kullandığı, zamanını televizyon ve bilgisayar başında geçirdiği bu durumda çocukları sosyalleşmeden uzak tutarak bireyselleştirdiği sonucuna ulaşmıştır.

40-59 yaş grubu olan kuşak ve 60-79 yaş grubu olan kuşağın aynı yanıtı verdiği görülmüştür. Bunun nedeni ise çocukları oyun oynarken daha çok ev ortamında gözlemledikleri varsayılmakta ve 60-79 yaş grubunun oyun oynayan çocuklarla daha az

temas ettikleri düşünülmektedir. Alanyazın incelendiğinde Artar, Onur ve Çelen'in (2002) çocuk oyunlarında üç kuşakta görülen değişimleri açığa çıkarmayı amaçladıkları araştırmada, oyun araçlarının doğal materyallerden yapılandırılmış fabrikasyon materyallere doğru değiştiğini açığa çıkarmıştır. Klemenović (2013) günümüz çocuklarının hangi oyuncaklarla nasıl oynadığını incelemeyi amaçladığı çalışmada, çocukların bazen oyuncaklarla tek başına oynadığı, özellikle babaların oyuncak satın alma konusunda çoğunlukla çocuklarıyla birlikte karar verdiği, ebeveynlerin çocukların oyuncak seçiminde reklamlardan etkilenmemeleri için farklı içerikler izlettikleri ve kendilerinin de pazarlama hilelerinden kaçındıkları, oyuncak reklamlarının artış gösterdiği ve çocukları etkilediği, çocukların izledikleri çizgi film karakterlerinin oyuncaklarının üretildiği ve bunun geniş bir pazarlama sektörü olduğu açığa çıkmıştır. Mandić ve Puljak (2018) çeşitli bilgi kaynaklarının X ve Y kuşağı annelerinin oyuncak satın almaya ilişkin görüşlerini incelemeyi amaçladıkları çalışmada, X kuşağı anneleri çocuklarına oyuncak seçerken ihtiyaç duydukları bilgiyi televizyon, katalog ve çocuklarının istedikleri mağazaları ziyaret ederek elde etmektedir. Ancak Y kuşağı anneleri çocuklarına oyuncak seçerken ihtiyaç duydukları bilgiyi internet ve arkadaş çevresinden elde etmektedir. Her iki kuşak için de ortak sonuca bakıldığında oyuncak seçiminde çocukların etkin rol oynadığı görülmüştür.

BÖLÜM VI

6 SONUÇ VE ÖNERİLER

6.1. SONUÇ

Bu bölümde araştırmada elde edilen bulgular ışığında ulaşılan sonuçlara yer verilmiştir.

Araştırmada Türkiye’de 3 kuşakta çocuk oyunlarına, oyuncaklarına ve oyun alanlarına ilişkin görüşler ele alınarak incelenmiştir. Araştırmanın birinci bölümünde katılımcıların oynadıkları oyun alanları, araştırmanın ikinci bölümünde katılımcıların oynadıkları oyun türleri ve araştırmanın üçüncü bölümünde katılımcıların oyunlarında oynadıkları oyuncaklar belirlenmiştir. Araştırmanın dördüncü bölümünde katılımcıların günümüz çocuk oyun alanlarına ilişkin görüşleri, araştırmanın beşinci bölümünde katılımcıların günümüz çocuk oyunlarına ilişkin görüşleri ve araştırmanın altıncı bölümünde ise katılımcıların günümüz çocuk oyuncaklarına ilişkin görüşleri incelenmiştir.

Katılımcıların oyun oynadıkları alanlara ilişkin görüşlerinden elde edilen bulgular incelendiğinde üç kuşağın da okul ve okula ait alanlarda, ev ve sokak/açık alanlarda oynadığı, bununla birlikte 20-39 yaş grubu olan kuşağın ticari oyun alanları ve belediye parklarını da oyun alanı olarak kullandıkları, 40-59 yaş grubu olan kuşağın ise belediye parklarını ve güvenli sitelerin açık alanlarını oyun alanı olarak kullandıkları belirlenmiştir. Kuşağa bağlı olarak yaş grubu küçüldükçe oyun oynanan alanların çeşitlendiği bunun sebebinin ise çocukluk döneminin daha çok şehir merkezlerinde geçmesinden kaynaklandığı sonucuna ulaşılmaktadır.

Katılımcıların oynadıkları oyunlara ilişkin görüşlerinden elde edilen bulgular incelendiğinde 3 kuşağın da keşfedici oyunlar, nesne oyunları, sosyal oyunlar, riskli

oyunlar ve yaratıcı oyunlar oynadığı sonucuna ulaşılmıştır. Buna ek olarak 20-39 yaş grubu kuşağın ve 40-59 yaş grubu kuşağın drama oyunları ve rol yapma oyunları oynadıklarını ifade etmişlerdir. İletişim oyunlarını sadece 40-59 yaş grubu olan kuşak tercih ederken tarihsel oyunları ise sadece 60-79 yaş grubu olan kuşak oynamıştır. 3 kuşağın oynadığı oyunlar incelendiğinde ilgi ve isteklerinin farklılaşması, mahalle kültürü olgusunun etkisi, çocukluk yıllarında yaşanan önemli tarihsel olayların etkisi, çocuk oyunlarını şekillendirdiği ifade edilmiştir.

Katılımcıların oynadıkları oyuncaklara ilişkin görüşlerinden elde edilen bulgular incelendiğinde 3 kuşağın da aynı oyuncak türlerine ulaşabildikleri sonucuna ulaşılmıştır. Sosyo-demografik bilgilerde de yer alan öğrenim durumu, algılanan gelir düzeyi, yaş grubu, çocukluklarının geçtiği yer gibi faktörlerin oyuncak türlerine ulaşmada bir etkisinin olmadığı tespit edilmiştir.

Katılımcıların günümüz çocuklarının oynadığı oyun alanlarına ilişkin görüşlerinden elde edilen bulgular incelendiğinde okul ve okula ait alanlar, ev, güvenli site, ticari oyun alanları, belediye parkları ve sokak/açık alanlar olmak üzere ortaktır. Ayrıca 40-59 yaş grubu, günümüz çocuklarının sanal oyun ortamlarında da oynadıklarını vurgulamıştır. Bunun nedeni ise genellikle çocukları ile aynı evde yaşamaları ve çocuklarının oyun çağının devam ediyor olduğu belirtilmiştir.

Katılımcıların günümüz çocuklarının oynadığı oyunlara ilişkin görüşlerinden elde edilen bulgular incelendiğinde online oyunlar, nesne oyunları ve sosyal oyunlar olduğu açığa çıkmaktadır. 20-39 yaş grubu ve 40-59 yaş grubu ortak olarak drama oyunlarının oynandığından 40-59 yaş grubu ve 60-59 yaş grubu da ortak olarak keşfedici oyunların oynandığından söz edilmiştir. Buna ek olarak 20-39 yaş grubu günümüz çocuklarının itiş-kakış oyunlarının oynadığını da ifade etmiştir. Bunun nedeni olarak ise 3 kuşağın da günümüz çocukları ile geçirdikleri zamana göre oyun türlerini adlandırdıkları düşünülmektedir.

Katılımcıların günümüz çocuklarının oynadığı oyuncaklara ilişkin görüşlerinden elde edilen bulgular incelendiğinde dijital oyuncaklar ve hazır sanayi oyuncaklar ile

oynadıklarını belirtilmiş, 20-39 yaş grubu bu oyuncaklara ek olarak günümüzdeki çocukların doğal oyuncaklarla da oynadıklarını da vurgulamıştır. Bunun nedeni ise yaş grubuna bağlı olarak çocukları oyun oynarken gözlemledikleri alanların farklılaşması olduğu söylenebilir.

Araştırmanın sonuçlarına bakıldığında 3 kuşağın oynadıkları oyun alanlarının, oyunlarının ve oyuncaklarının zaman içerisinde değişime uğradığı açığa çıkmıştır. Bu değişimler incelendiğinde oyun alanlarının açık oyun alanlarından kapalı oyun alanlarına doğru bir geçiş yaptığı, oyunların grup oyunlarından bireysel ve sanal oyunlara doğru ilerlediği, oyuncakların ise doğal oyuncaklardan hazır sanayi oyuncaklara doğru evirildiği sonucuna ulaşılmıştır.

6.2. ÖNERİLER

Bu bölümde Türkiye’de 3 kuşağın oyunlarına, oyuncaklarına ve oyun alanlarına dair öneriler geliştirilmiştir. Genel olarak konu ile ilgili araştırma yapacak olan araştırmacılara, peyzaj mimarlarına, çocuk oyun alanı ve oyuncak tasarımcılarına, yerel yönetimlere ve ailelere yönelik öneriler üç ayrı başlıkta sunulmuştur.

Oyunlara Dair Öneriler

1. Sokak oyunlarının/ geleneksel oyunların devamlılığının sağlanması için sokaklara belediyeler tarafından oyunlar oluşturulabilir.
2. Gezici oyun ekibi oluşturulabilir ve belirli saatlerde çocuklarla oyun oynayabilir.
3. Ailelerin çocuklarıyla birlikte oynayabilecekleri oyunlar için belediyeler ve mahalle muhtarları oyun el kitapçığı sunabilir, elektronik kaynakları (video, film, fotoğraf) mail yolu ile ulaştırılabilir.
4. Oyunlara ait sahalar (futbol, voleybol, basketbol, tenis...) planlanabilir.
5. Oyun günü/günleri planlanarak oyun festivalleri düzenlenebilir.

6. Oyunların kuşaklar arası aktarımı sağlanabilir. Dede-torun oyun günü, anne-çocuk oyun günü, baba-çocuk oyun günü, nine-çocuk oyun günleri düzenlenebilir.
7. Sanal ortamdaki oyunlar hakkında aileler bilgilendirilebilir ve bu süreç Anne Çocuk Sağlığı Merkezleri tarafından yürütülebilir.
8. Oyun tercihinde cinsiyet faktörü ön plana alınarak kuşaklar arası çalışmalar yapılabilir.

Oyuncaklara Dair Öneriler

1. Plastik ve plastik türü oyuncakların üretimi yerine sağlıklı materyallerden üretilen oyuncaklar yapılabilir.
2. Çocukların kendi üretebilecekleri oyuncaklar tasarlanabilir.
3. Cinsiyetsiz oyuncaklar üretilebilir.
4. Kuralları olmayan ve belirli bir kalıpta yer almayan oyuncaklar üretilebilir.
5. Oyuncakların tasarlanmasında çocuk gelişimi uzmanı, psikolojik danışmanlar, okul öncesi öğretmenleri yer alabilir.
6. Hazır sanayi oyuncakları yerine el yapımı, doğal malzemelerden üretilen oyuncakların üretilmesine ağırlık verilebilir.
7. Oyuncakların sosyolojik olarak vermiş olduğu mesajlar dikkate alınarak üretilmesi önerilebilir.
8. Oyuncak tercihinde cinsiyet faktörü ön plana alınarak kuşaklar arası çalışmalar yapılabilir.

Oyun Alanlarına Dair Öneriler

1. Doğanın içinde çocuğun gelişim alanlarına hitap eden, ilgi ve ihtiyaçlarını karşılayan nitelikli oyun alanları tasarlanabilir.
2. Ailelerin çocukları ile birlikte oynayabilecekleri oyun alanları tasarlanabilir.
3. Çocuk oyun alanlarının nitelikli olarak çoğaltılarak her bir mahalleye çocuğun kolay ulaşabileceği bir oyun alanı tasarlanabilir.

4. Oyun alanları çocuk gelişimi uzmanı/ okul öncesi öğretmeni ile birlikte hava koşulları da göz önüne alınarak tasarlanabilir.
5. Oyun alanlarında acil yardım butonu ya da geri bildirim sunulabilecek bir platform kurulabilir.
6. Oyun alanları ücretsiz olarak çocuklara sunulabilir.
7. Oyun alanları trafiğin olmadığı, güvenliğin ve hijyenin sağlandığı bir çevrede konumlandırılabilir.
8. Oyun alanlarını tercih etmede cinsiyet faktörü ön plana alınarak kuşaklar arası çalışmalar yapılabilir.

KAYNAKLAR

- Acar, H. (2003). Çocuk Oyun Alanlarında Kullanıcıların Bitki Tercihlerinin Belirlenmesi Üzerine Bir Araştırma: Trabzon Kenti Örneği. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Trabzon: Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Adak Özdemir, A. ve Ramazan, O. (2012). Oyunağa Çocuk, Anne ve Öğretmen Bakış Açısı. *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 2 (1), 1-16.
- Adıgüzel, O., Batur, H. Ve Ekşili, N. (2014). Kuşakların Değişen Yüzü ve Y Kuşağı İle Ortaya Çıkan Yeni Çalışma Tarzı: Mobil Yakalılar. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(19), 165-182.
- Akbulut, D. (2009). Günümüzde Geleneksel Oyuncaklar. *Milli Folklor*, 21(84), 182-191.
- Aksoy, Y. (2011). Çocuk Oyun Alanları Üzerine Bir Araştırma İstanbul, Isparta, Eskişehir, Erzurum, Kayseri, Ankara, Zonguldak ve Trabzon İlleri Örneği. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi* 3(11), 82-106.
- Aksoy, P. ve Baran, G. (2017). Annelerin Cinsiyet Rollerine İlişkin Özellikleri ile Çocukların Oyuncak Tercihleri ve Oynadıkları Oyun Türleri Arasındaki İlişki Üzerine Bir Çalışma. *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi*, 5 (1), 102-136.
- Aksoy, A. B. ve Dere Çiftçi, H. (2018). Oyun Alanı Materyal ve Oyuncaklar. Ayşegül Belgin Aksoy (Ed.), *Çocuk ve Oyun içinde* (s. 58-83). Ankara: Hedef.
- Aksu, Ö. V. ve Ulu, F. (2005). Çocuk Oyun Alanları ve Trabzon Kenti Ölçeğinde Bir İnceleme, *Doğu Karadeniz Ormancılık Araştırma Enstitüsü Araştırma Dergisi*, 25, 102-110.
- Al-Khalaileh, E. (2004) Understanding Children's Environments: The Effect Of Outdoor Physical Environments On Children's Activities And Quality Of Life Within Al-Wihdat Palestinian Refugee Camp And Environs In Amman, Jordan. *Doctoral Thesis*. United States: North Carolina State University.
- Altınçekiç, H ve Sarı, Y. (2005). Bartın Kenti Çocuk Oyun Alanlarının İrdelenmesi. *İstanbul Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi*, 55(1),32-45.
- Aly Amer, M. M. (2019). Designing Playgrounds For All Children: All-Inclusive Adventure Playground For The City Of Arlington, Texas. *Master's Thesis*. The University of Texas at Arlington Landscape Architecture.
- Anchor, R. (1978). Historyand Play: Johan Huizinga and His Critics. *History and Theory*, 17(1), 63-93.

- Arslan, A. (2017). Geçmişten Günümüze Uzanan Süreçte Oyun ve Oyuncaklardaki Farklılaşmanın İncelenmesi (Sivas İli Örnekleme). *International e-Journal of Educational Studies*, 1 (2), 69-87.
- Arslan, A. ve Dilci, T. (2018). Çocuk Oyunlarının Çocukların Gelişim Alanlarına Yönelik Etkilerinin Geçmiş ve Günümüz Bağlamında İncelenmesi (Sivas İli Örnekleme). *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 28(1), 47-59.
- Arslan, Y. ve Bulgu, N. (2010). Oyun Yoluyla Sosyalleşme. *Pamukkale Spor Bilimleri Dergisi*, 1(1), 8-22.
- Ashiabi, G. (2007). Play In The Preschool Classrom: Its Ocioemotional Significance And The Teacher's Role İn Play. *Early Childhood Education Journal*, 35(2), 199-207.
- Artar, M., Onur, B. ve Çelen, N. (2002). Çocuk Oyunlarında Üç Kuşakta Görülen Değişimler. *Çocuk Forumu*, 5(1), 35- 39.
- Avcı, N. (1 Ocak 2002). *Çocuk ve Oyuncak*. Erişim Tarihi:14.02.2021, https://www.researchgate.net/publication/253238266_Cocuk_ve_Oyuncak.
- Ayan, S. ve Memiş, U. A. (2012). Erken Çocukluk Döneminde Oyun. *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi*, 14(2), 143-149.
- Aytaş, G. ve Uysal, B. (2017). Oyun Kavramı ve Sınıflandırılmasına Yönelik Bir Değerlendirme. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 15(1), 675-690.
- Bağlı, M. T. (1997). *Çocuk Bahçelerindeki Oyun Araçlarında Sosyal Etkileşim*. I. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri. Ankara: *Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları*, 1, 518-544.
- Baltacı, A. (2019). Nitel Araştırma Süreci: Nitel Bir Araştırma Nasıl Yapılır?. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(2), 368-388.
- Barnett, E. H. (2018). Three Evidence-Based Strategies That Support Social Skills And Play Among Young Children With Autism Spectrum Disorders. *Early Childhood Education Journal*, 46, 665–672.
- Baş, A. (2016). Kentsel Tasarım Perspektifinden Çocuk Dostu Sokak. *Lisans Bitirme Tezi*. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi.
- Başal, H. A (2007). Geçmiş Yıllarda Türkiye'de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(2), 243-266.
- Başaran Uysal, A. (2015). Çocuk Oyun Alanlarının Geliştirilmesinde Bir Yerel Katılım Deneyimi. *Yıldız Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi E-Dergisi-Megaron*, 10(3), 423-439.
- Bekmezci, H. ve Özkan, H. (2015). Oyun ve Oyuncanın Çocuk Sağlığına Etkisi. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastanesi Dergisi*, 5(2), 81-87.

Biçer, N. F. (2020). Okul Öncesi Öğrencilerinin Oyuncak Tercihleri ve Gelişim Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*. Kırşehir: Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Blasi, M., Hurwitz, S. C. and Hurwitz, S. C. (2012). To Be Successful-Let Them Play! (For Parents Particularly). *Childhood Education* 79 (2), 101-102.

Budak, S. K. (2020). Okul Öncesi Dönem Çocukları İçin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeğinin ve Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeğinin Geliştirilmesi, Problem Davranışlarla İlişkinin İncelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*. Denizli: Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Burgaz Uskan, S. ve Bozkuş, T. (2019). Eğitimde Oyunun Yeri. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 5 (2), 123-131.

Burriss, G. K. & Tsao, L. (2002). How Much Do We Know About The Importance of Play In Child Development? *Childhood Education*, 78(4), 230-233.

Broadhead, P. (2007). Developing An Understanding Of Young Children's Learning Through Play: The Place Of Observation, Interaction And Reflection. *British Educational Research Journal*, 32(2), 191-207.

Brunelle, S., Herrington, S., Coghlan, R. and Brussoni, M. (2016). Play Worth Remembering: Are Playgrounds Too Safe?. *Children, Youth and Environments*, 26(1), 17-36.

Cagiltay, K., Kara, N. and Aydın, C. (2014). Smart Toy Based Learning. In J. Michael Spector, M. David Merrill, Jan Elen and M. J. Bishop (Eds.), *Handbook of Research on Educational Communication and Technology* (pp. 703–711). New York: Springer.

Canlı, G. A. (2014). Gelişen Dünyada Çağdaş Çocuk Oyun Alanları. *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Cevher Kalburan, N. (2014). Okul Öncesi Dönem Çocukların Dış Mekanda Oyun Fırsatları ve Ebeveyn Görüşleri. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 32, 113-135.

Chalid, İ., Kamil, A. I. And Meliza, R. (2021). Ethnographic Study on the Existence of Traditional Game In Lhokseumawe City. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 495, 252-256.

Chamberlin, A. O. (1998). Toplu Konut Alanları ile Kent Parkları İçerisinde Çocuk Oyun Alanlarının Karşılaştırılması. *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Cihan M. (2006). John Locke ve Eğitim. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(1), 173-178.

Clements, R. (2004). An Investigation Of The Status Of Outdoor Play. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 5(1), 68-80.

Czalczyńska-Podolska, M. (2014). The Impact Of Playground Spatial Features On Children's Play And Activity Forms: An Evaluation Of Contemporary Playgrounds' Play And Social Value, *Journal of Environmental Psychology*, 38, 132-142.

Çakır, A. ve Öztürk, G. (2015). Eski Uygarlıklarda Çocuk Oyunları ve Oyuncaklar. *Uluslararası Oyun ve Oyuncak Kongresi*, Erzurum.

Çakırer Özservet, Y. (2015). Çocuk Dostu Belediyecilik. *İller ve Belediyeler Dergisi*, 1(802), 38-43.

Çalışkan, S. (2019). Hizmet Öncesi İngilizce Öğretmen Eğitiminde Çok Kültürlü Eğitime Yönelik Bir Olgu Bilim Çalışması. *Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Çelen, N. (2004). Ana-Babaların Çocuğun 'Oyun Hakkı'na İlişkin Tutumları. Bekir Onur ve Neslihan Güney (Ed.), *Türkiye'de Çocuk Oyunları: Araştırmalar* içinde. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, 12, 84-94.

Çetken, H. C. (2018). An Investigation Of Preschooler's Play Preferences Regarding The Design Of Outdoor Play Areas. *Master's Thesis*. Ankara: Middle East Technical University.

Çetin, G. (2003). Üsküdar İlçesi'ndeki Çocuk Oyun Alanlarının Yeterlik ve Kalite Açısından İncelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Çok, F. Artar, M. ve Şener Demir, T. (2004). Ankara'da Açık Alanlarda Çocuk Oyunları. Bekir Onur ve Neslihan Güney (Ed.), *Türkiye'de Çocuk Oyunları: Araştırmalar* içinde. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, 12, 61-67.

Çukur, D. (2011). Okulöncesi Çocukluk Döneminde Sağlıklı Gelişimi Destekleyici Dış Mekân Tasarımı. *Türkiye Ormancılık Dergisi*, 12(1), 70-76.

Çukur, Y. ve Güller Delice, A. (2011). Erken Çocukluk Döneminde Görsel Algı Gelişimine Uygun 25 Mekân Tasarımı. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 24 (24), 25-36.

De Mause, L. (1976) *The History Of Childhood*. New York: Souvenir Press.

Demir, E. (2016). Oyun Alanları. Ayşegül Ulutaş (Ed.), *Okul Öncesi Eğitimde Oyun* içinde (s. 31-41). Ankara: Eğiten Kitap.

Demir Öztürk, E. (2017). Büyükbabaların Kendi Oyunları ile Günümüzdeki Çocuk Oyunlarına İlişkin Görüşleri. *International Journal of Innovative Research in Education*, 3(4), 167-173.

Dikmen, Ç. B. ve Gültekin A. B. (2009). Çocuk Oyun Alanları ve Oyun Araçlarının Tasarım Ölçütlerinin İrdelenmesi. *Uluslararası Mimarlık ve Çocuk Kongresi*, Ankara.

- Dostál, J. (2015). Traditional Toy And Its Significance To A Child. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 122-124.
- Duman, G. ve Temel, Z. (2011). Türkiye ve Amerika Birleşik Devletleri'nde Anasınıfına Devam Eden Çocukların Oyun Davranışlarının İncelenmesi. *Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(1), 279-298.
- 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, İ. (2004). Oyun, Oyuncak ve Çocuk. *ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi*, 5(2), 39-42.
- Erdem Kaya, M. ve Erdem, N. (2016). Bir Peyzaj Keşfi Olarak Çocuk Oyun Alanı. *PLANT Peyzaj ve Süs Bitkiciliği Dergisi*, 6(21), 266-280.
- Erkut, Z., Balcı, S. ve Yıldız, S. (2017). Tarihsel Süreç İçinde Çocuk. *Çocuk ve Medeniyet Dergisi*, 2(3), 17-28.
- Eroğlu, E. ve Ertosun, M. (2015). Gelenekselden Günümüze Mekân Anlayışında Çocuk Oyun Alanlarının Kültürel Değişimi Üzerine Bir Değerlendirme. Yasemin Çakırer Özservet ve Ezgi Küçük (Ed.), *Çocukların Şehri Üzerine* içinde (s.96-106). İstanbul: Marmara Belediyeler Birliği Kültür Yayınları.
- Ersoy, A. (2014). İnternet Kaynaklarından İntihal Yaptığının Farkında Değildim: Bir Olgubilim Araştırması. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35(1), 47-60.
- Ertürk, Ö. K. ve Uğurlu, Ö. (2009). Çocuk Dünyasına Özgü Bir İletişim Aracı Olarak Oyunağın Kültür Kazanımındaki Rolü. *V. Kültür Araştırmaları Sempozyumu*, Zonguldak.
- Fanuscu, E. M. (1994). Çocuk Oyun Alanları. *İstanbul Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi*, 44(1-2), 145-154.
- Fırat, H. (2013). Çocuk Oyunları-Eğitim İlişkisi: Bezirgân Başı Örneği. *Electronic Turkish Studies*, 8(13), 885- 896.
- Fjürtoft, I. Ve Sageie, J. (2000). The Natural Environment As A Playground For Children Landscape Description And Analyses Of A Natural Playscape. *Landscape and Urban Planning*, 48, 83-97.
- Genç, Ö. (2016). Çocukların Orta Çağ Avrupa'sındaki Yeri. *Vakanüvis Uluslararası Tarih Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 241-261.
- Gentile, D. A. (2009). Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18: A National Study. *Psychological Science*, 20, 594-602.
- Goldstein, J. (2012). *Play in Children's Development, Health And Well-Being*. Brussels: Toy Industries of Europe.

- Göçer, A. (2013). Türkçe Öğretmeni Adaylarının Dil Kültür İlişkisi Üzerine Görüşleri: Fenomonolojik Bir Araştırma. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(2), 25- 38.
- Göksoy, G. N. (2021). Beden Eğitimi ve Spor Dersinde Taktiksel Oyun Yaklaşım Modelinin Bilişsel Esneklik ve Akademik (Öğrenci) Benlik Üzerine Etkisi. *Yüksek Lisans Tezi*. Erzincan: Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Gökşen, C. (2014). Oyunların Çocukların Gelişimine Katkıları ve Gaziantep Çocuk Oyunları. *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, 52, 229-259.
- Gülay Taşçı, B. (2010). Sokağın Günümüz Koşullarında Çocuk Oyun Alanı Olarak Ele Alınması ve Değerlendirilmesi. *Yüksek Lisans Tezi*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Güler, B. İ. ve Demir, E. (2016). Okul Öncesi Öğretmenlerinin Riskli Oyunlara Yönelik Görüş ve Algıları. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Özel Eğitim Dergisi*, 17(2), 97-116.
- Güleş, F., Ünüvar, A., Demir, E. and Etlioğlu, M., (2021). A Survey On Children's Games Projects İn Turkey Between The Years. *Global Journal Of Arts Education*, 11(1), 38-47.
- Gülsoy, S. (2019). Oyun, Kültür ve Zaman/Game, Culture And Time. *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 62, 317-337.
- Göncü, Artin. (2018). *Eğitimin Parçası Oyun*. 19 Mart 2018. Erişim Tarihi: 15 Ocak 2020, <http://www.psychologies.com.tr/egitimin-parcasi-oyun/>
- Gürsoy Yılmaz, G. (2020). 60-72 Aylık Çocukların Oyuncak Tercihleri-Oyun Becerileri ve Saldırganlık Yönelimlerinin İncelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*. Mersin: Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Hughes, B. (2002). *A Playworker's Taxonomy of Play Types*. London: 2nd Edition.
- International Play Association (2019). *Çocuk Oyun Hakkı*. Erişim Tarihi:10.11.2019, <http://www.ipaturkiye.org/cocuk-oyun-hakki/>
- Irmak, M. A., Külekçi, E. A. ve Bilge, C. (2018). Çocuk Oyun Alanları Tasarımında Farklı Ülkelerden Örnekler ile Yeni Yaklaşımların Belirlenmesi. *Uluslararası Kentleşme ve Çevre Sorunları Sempozyumu: Değişim/Dönüşüm/Özgünlük*, Eskişehir.
- Işıkoğlu Erdoğan, N. (2019). Dijital Oyun Popüler Mi? Ebeveynlerin Çocukları İçin Oyun Tercihlerinin İncelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 46(46), 1-17.
- İnci Kuzu, Ç. (2015). Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Cinsiyet Önyargıları ile Oyuncak Seçimi ve Ebeveynlerin Buna Etkisi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(39), 651-654.

İyikul Kotan, D. (2019). Kentteki Oyun Alanları Üzerine Eleştirel Bir Okuma: Beyoğlu Örneği. *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Jansson, M. (2008). Children's Perspectives On Public Playgrounds In Two Swedish Communities. *Children, Youth and Environments*, 18(2), 88-109.

Kara, N. (2015). Design, Development And Use Of A Smart Toy For Preschool Children: A Design And Development Research. *Doctoral Thesis*. Ankara: Middle East Technical University Department of Computer Education and Instructional Technology.

Karademir, E., Sarıkahya, E. ve Altunsoy, K. (2017). Fen Bilimleri Öğretmenlerinin Beceri Kavramına Yönelik Algıları: Bir Olgubilim Çalışması. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 18(1), 53-71.

Karaman, G. ve Nas, E. (2012). Çorum İskilip'te Geçmişten Günümüze Aktarılan Bir Miras: Ahşap Oyuncaklar. *Karadeniz Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(14), 103-116.

Karsten, L. (2006). It All Used To Be Better? Different Generations On Continuity And Change In Urban Children's Daily Use Of Space. *Children's Geographies*, 3(3), 275-290.

Kaya, İ. (2019). X, Y, Z Kuşaklarının Çocukluk Oyunlarının İncelenmesi. *FSM İlmî Araştırmalar İnsan ve Toplum Bilimleri Dergisi* (14), 313-326.

Kaytez, N. Ve Durualp, E. (2014). Türkiye’de Okul Öncesinde Oyun İle İlgili Yapılan Lisansüstü Tezlerin İncelenmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2014(2), 110-122.

Kellershohn, J., Walley, K., West, B. and Vriesekoop, F. (2018). Young Consumers In Fast Food Restaurants: Technology, Toys And Family Time. *Young Consumers*, 19, 105-118.

Klemenović, J. (2013). How Do Today's Children Play. *Croatian Journal of Education*, 16(1), 181-200.

Koçan, N. (2012). Çocuk Oyun Alanlarının Yeterliliği Üzerine Bir Araştırma: Uşak Kenti Kemalöz Mahallesi Örneği. *Erciyes Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 28(4), 315-321.

Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. ve Kök, M. (2007). Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 324-342.

Kolcu, Ş. (2014). Farklı Bilişsel Tempodaki Çocukların Oyun Davranışlarının ve Akran İlişkilerinin İncelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*. Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Kırboğa, Z. (2016). Modernleşmenin Kurguladığı Kent Tasarımı. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Meslek Yüksek Okulu Dergisi*, 19(1), 239-257.

- Kuru, G., Demir Öztürk, E.ve Atmaca, F. (2020). A Field Of Learning And Living: Suitability of School Gardens for Children. *Elementary Education Online* 19(3),1450-1464.
- Lester, S. and Russell, W. (2010). *Children's Right To Play*. The Netherlands: Bernard Van Leer Foundation.
- Lindberg, E. N. A. (2012). Çocuk Oyunlarında İki Kuşakta Görülen Değişim. *International Online Journal of Educational Sciences*, 4(2), 395-410.
- Lindqvist, G. (2010). When Small Children Play: How Adults Dramatise And Children Create Meaning. *Early Years*, 21(1), 7-14.
- Little, H. and Eager, D. (2010). Risk, Challenge And Safety: Implications For Play Quality And Playground Design. *European Early Childhood Education Research Journal*, 18(4), 497-514.
- Mandić, M. and Puljak, U. (2018). The Impact Of Various Information Sources On Mothers Of Generations X And Y When Purchasing Toys. *International Journal Of Multidisciplinary In Business And Science*, 4(5), 99-108.
- Mavikurt, A. C. (2019). Street As Playground. *Master's Thesis*. Ankara: Middle East Technical University.
- Memik, N. H. (2004). An Evaluation Of The Changing Approaches To Children's Play Spaces. *Master's Thesis*. Ankara: The Middle East Technical University The Department Of City And Regional Planning.
- Memiş, L. ve Gülcan, S. (2020). Kentsel Alanda Çocuk ve Çocuk Oyun Alanları: Giresun Merkez İlçe Örneğinde Bir Araştırma. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 16(27), 633-671.
- Mercan, C. (2018). Ahşap Oyuncakların Çocuk Gelişiminde Yeri ve Ahşap Oyuncaklar İçin Tasarım Önerileri. *Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Mert, Y. and Samur, Y. (2018). Students' Opinions Toward Game Elements Used In Gamification Application. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 9(2), 70-101.
- Metin, P. (2003). Geleneksel Oyun Alanı Ekipman Tasarımının Çocukların Gelişim Gereksinimlerine Etkileri. *Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Orta Doğu Teknik Üniversitesi.
- Miller, E. and Kuhaneck, H. (2008). Children's Perceptions Of Play Experiences And The Development Of Play Preferences: A Qualitative Study. *American Journal of Occupational Therapy*, 62, 407- 415.
- Moore, R. C. (2000). Childhood's Domain: Play And Place In Child Development. *Michigan Quarterly Review*, 39(3), 477-481.

- Mott, A., K. Rolfe, R. James, R. Evans, A. Kemp, F. Dunstan, K. Kempand J. Sibert, (1997). Safety Of Surface And Equipment For Children İn Playgrounds. *The Lancet*, 349(9069). 1874-1876.
- Muminkhodjaeva, Z. and Eshonqulova, N. (2020). Toys Is Not Just Plaything. *Challenges In Science Of Nowadays*, 3(36), 319-322.
- Mutluel, Ö. (2018). Öğretmenlik Mesleğinin Sosyal Statüsü: Bir Olgubilim Çalışması. *Yüksek Lisans Tezi*. Bursa: Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Naiboğlu, G. (2020). Kız Anadolu İmam Hatip Liselerindeki Öğrencilerin Meslek Seçimi ve Kariyer Yönelimleri Üzerine Bir Olgubilim Çalışması. *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Nalbant, M. (2016). Türkiye’de Kentsel Mekanlarda Kamusal Alanın Konumu: Tarihsel Perspektiften Bir Değerlendirme. *Bitlis Eren Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Akademik İzdüşüm Dergisi*, 1(1), 12-27.
- Niemann, H. ve Onur, B. (1992). Oyuncağın Gelişim Tarihi. *Ankara University Journal of Faculty Of Educational Sciences (JFES)*, 24(1), 55-61.
- Olgun, Z. (2015). Okul Öncesi Eğitim Kurumlarında Kullanılan Oyuncakların ve Oyun Alanlarının Ergonomik Açidan İncelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Onat Kocabıyık, O. (2015). Olgubilim ve Gömülü Kuram: Bazı Özellikler Açısından Karşılaştırma. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6 (1), 55-66.
- Oncu, E. C. and Unluer, E. (2012). Parents’ Attitude Towards Their Children Before And After Parental Education. *Procedia-Socialand Behavioral Sciences*, 46, 5933–5936.
- Onur, B. (1992). Tarih Boyunca Oyunlar ve Oyuncaklar. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 25(2), 365-386.
- Onur, B. ve Demir, T. (2004). Türkiye’de Çocukların Oyuncak Sandığı: Ulusal ve Küresel Etkenler. Bekir Onur ve Neslihan Güney (Ed.), *Türkiye’de Çocuk Oyunları: Araştırmalar içinde*. Ankara: *Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları*, 12, 107-123.
- Ökcün-Akçamuş, M. (2019). *Oyun Öğretimi 1- Oyunun Tarihçesi*. Erişim Tarihi: 20.04.2019, <https://docplayer.biz.tr/106097181-Oyun-ogretimi-1-oyunun-tarihcesi-dr-meral-cilem-okcun-akcamus.html>.
- Önder, B. A. (2021). Reklam Kampanyalarında Etkileşimli İletişimin Silahı: Oyunlaştırma. *İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(1), 1-40.
- Özbakır, İ. (2009). Geleneksel Türk Çocuk Oyunlarında Doğal Oyuncaklar ve Oyuncak Olmuş Hayvanlar. *Journal of World of Turks*, 1(1), 147-163.

- Özcan, Ö. (2017). Orta Çağ'dan Erken Modern Döneme Çocukluğun Tarihsel Gelişimi. *Çocuk ve Medeniyet Dergisi*, 2(4), 91-126.
- Özet, İ. (2014). Kent Araştırmaları ve Nitel Yöntem. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Özmutlu, İ. ve Eroğlu, B. (2019). Çocuk ve Oyun. Umut Canlı, Cüneyt Taşkın ve Çalık Veli Koçak (Ed.), *Çocuklar İçin Spor Eğitimi* içinde (s. 189-220). Ankara: Gazi.
- Özyeşer N. C. (2006). Farklı Sosyo-Ekonomik Düzeydeki 3-6 Yaş Grubu Çocuğu Olan Anne Babaların Oyuncak ve Oyun Materyalleri Hakkındaki Görüşlerinin ve Bu Yaş Grubu Çocukların Sahip Oldukları Oyuncak ve Oyun Materyallerinin İncelenmesi. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Gazi Üniversitesi
- Özyürek, A., Tezel Şahin, F. ve Gündüz, Z. B. (2018). Nesilden Nesile Kültürel Aktarımda Oyun ve Oyuncakların Rolü. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 27(1), 1-12.
- Özyürek, A. (2019). Yakın Geçmişte Çocukların Oynadıkları Oyun ve Oyuncaklar. *Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (37), 105-119.
- Uğurluoğlu, B (2020). Kişisel Özelliklere Göre Jenerasyon Belirlenmesi ve İş Beklentilerinin Karşılaştırılması. *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Ulutaş, A. (2011). Okul Öncesi Dönemde Drama ve Oyunun Önemi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (6), 232-242.
- Ulutaş, İ. ve Şimşek, I. (2014). Ebeveynlerin Çocuk Oyun Alanlarına İlişkin Görüşlerinin Belirlenmesi. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 183(183), 413-424.
- Uncu, G. ve Çalışır, G. (2018). Çocukluk, Oyun ve Kent: 80'li Yılların Gümüşhane'sinde Çocuk Olmak. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 6(2), 1447-1474.
- UNICEF, (2004). *Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına Dair Sözleşme*. Erişim Tarihi: 24.11.2019, https://www.unicefturk.org/public/uploads/files/UNICEF_CocukHaklarınaDairSözleşme.pdf.
- Ünal, M. (2009). The Place And Importance of Playgrounds In Child Development. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10(2), 95-109.
- Ünder, N. (2014). *Çocuk ve Oyun Mekanları*. Erişim Tarihi: 15.03.2020, https://www.tavsiyeediyorum.com/makale_13878.htm.
- Parent, N., Guhn, M., Brussoni, M., Almas, A. and Oberle, E. (2020). Social Determinants Of Playing Outdoors In The Neighbourhood: Family Characteristics, Trust In Neighbours And Daily Outdoor Play In Early Childhood. *Canadian Journal of Public Health*, 112, 120–127.

- Park, H.S. and Kim, S. (2021). A Study On The Experience Of Children's Participatory Playground Design: Based On The Experiences Of Architects Who Participated In The Protect The Playground Project By Save The Children. *Journal of Human-centric Science and Technology Innovation*, 1(1), 9-16.
- Pilten, P. ve Pilten, G. (2013). Okul Çağı Çocuklarının Oyun Kavramına İlişkin Algılarının ve Oyun Tercihlerinin Değerlendirilmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9 (2), 15-31.
- Pyle, A. and Danniels, E. (2015). Using A Picture Book To Gain Assent In Research With Young Children. *Early Child Development and Care*, 1–15.
- Sağlam, M. ve Aral, N. (2016). Tarihsel Süreç İçerisinde Çocuk ve Çocukluk Kavramları. *Çocuk ve Medeniyet Dergisi*, 1(2), 43-56.
- Salcuni, S., Mazzeschi, C. and Capella, C. (2017). Editorial: The Role Of Play In Child Assessment And Intervention. *Frontiers in Psychology*, 8, 1098.
- Samur, A. Ö. ve Kızıltepe, G. İ. (2018). Aydın İlindeki Çocuk Oyun Alanlarının İncelenmesi. *Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi*, 7(1), 36.
- Sandberg, A. and Samuelsson, I. P. (2003). Preschool Teachers' Play Experiences Then And Now. *Early Childhood research & Practice*, 5(1), 1-18.
- Scott-McKie, L. and Casey, T. (2018) Play Types Toolkit. Bringing More Play Into The School Day, Edinburgh: Scottish Government and Play Scotland.
- Sezer, S. ve Gültekin, T. (2020). Yaşlı Bireylerin Çocukluk Dönemindeki Oyun Pratikleri İle Günümüz Çocuklarının Oyun Pratiklerinin Karşılaştırılması. *Yaşlı Sorunları Araştırma Dergisi*, 13(2), 65-71.
- Sezgin, S. (2016). İnsan ve Oyun: Oyunların Dünyası, Bugünü, Yarını. *VII. Uluslararası Eğitim Araştırmaları Kongresi*, Çanakkale.
- Sicim Sevim, B. ve Bapoğlu, S. (2020). Çocukların Riskli İlgili Algıları ile Oyun İnce Tutumları Arasındaki İlişkinin Korunması. *Uluslararası Erken Çocukluk Eğitimi Çalışmaları Dergisi*, 5(1), 1-15.
- Sivri Gökmen, H. (2013). Çocuk Dostu Kent Üzerine Stratejiler. *TMMOB 2. İzmir Kent Sempozyumu*, İzmir.
- Skubii, I. (2021). Goods For The Smallest Citizens: Consumption, Spaces, And The Material World Of Toys In Early Soviet Ukraine. *Childhood In The Past*, 14(1), 55-68.
- Sözbilir, M. (2009). *Nitel Veri Analizi*. Erişim Tarihi: 21.09.2020, <https://fenitay.files.wordpress.com/2009/02/1112-nitel-arac59ftc4b1rmada-veri-analizi.pdf>
- Staempfli, M. B. (2009). Reintroducing Adventure In To Children's Outdoor Play Environments. *Environment and Behavior*, 41(2), 268-280.

Stanton-Chapman, T. L. ve Schmidt, L. E. (2019). Building Playgrounds for Children of All Abilities: Legal Requirements and Professional Recommendations. *Early Childhood Education Journal*, 47, 509-517.

Şanlıurfa Valiliği, (2021). *Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Bildirgesi*. Erişim Tarihi: 10.01.2021, <http://www.sanlıurfa.gov.tr/birlesmis-milletler-ocuk-haklari-bildirgesi>.

Şişman, E. E. ve Özyavuz, M. (2010). Oyun Alanlarının Dağıtımı ve Yeterlilik Kullanımı: Tekirdağ'da Bir Vaka Çalışması. *Tekirdağ Ziraat Fakültesi Dergisi*, 7(1), 13-22.

Tandoğan, O. (2018). Site ve Mahalle Yerleşimlerinde Açık Alan Oyunlarının Karşılaştırılması: Tekirdağ Örneği. *Planlama*, 28(3), 348-365.

Taştekin, N. C. (2020). The Effects Of Game-Based Learning Approach On Young Learners' Speaking Skills And Motivation For Learning English In Primary Education; Quasi-Experimental Research. *Master's Thesis*. Isparta: Suleyman Demirel University Graduate School Of Educational.

Tavşancıl, E. ve Arslan, A. E. (2001). Nitel İçerik Analizi. Erişim Tarihi: 01.20.2020, <https://acikders.ankara.edu.tr/mod/resource/view.php?id=43449>.

Tekkaya, E. (2001). Tasarlanmış Çocuk Hakları: Ankara Çocuk Oyun Alanları. *Millî Eğitim Dergisi*, 151, 25- 37.

Tezel Şahin, F. (1993). Üç-Altı Yaş Grubu Çocuklarının Anne Babalarının Çocuk Oyun ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.

Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T. ve Akbulut, A. (2016). Çocukların Dijital Oyun Kullanımına İlişkin Annelerin Görüşlerinin Değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2263-2278.

Tuğrul, B. ve Metin, Ö. (2006). Çocukların Oyun Oynama Hakkı.3. Uluslararası Çocuk ve İletişim Kongresi Kitabı, (s. 195-202) içinde. İstanbul.

Tuğrul, B., Ertürk, G., Özen, Ş. ve Güneş, G. (2014). Oyunun Üç Kuşaktaki Değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27, 1-16.

Tuğrul, B. (2018). Oyunun Gücü. Ayşe Belgin Aksoy (Ed.), *Çocuk ve Oyun* içinde (s. 12-31). Ankara: Hedef.

Tuncer Kır, T. (2019). Yaratıcı, Düşündürücü, Yenilikçi Oyun Alanları. *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Türkan, E. E. (2009). Balıkesir Kenti Çocuk Oyun Alanlarının İrdelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*. Konya: Selçuk Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Türkiye Kültür Portalı, (2021). *Ankara Üniversitesi Oyuncak Müzesi*. Erişim Tarihi: 15.02.2021, <https://www.kulturportali.gov.tr/turkiye/ankara/gezilecekyer/ankara-unverstes-oyuncak-muzes>.

Türkoğlu, B. (2016). Oyun Temelli Bilişsel Gelişim Programının 60-72 Aylık Çocukların Bilişsel Gelişimine Etkisi. *Doktora Tezi*. Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Vatandaş, S. (2020). Oyun ve Oyuncak: Teknolojik ve Toplumsal Dönüşüm Sürecinde Oyun ve Oyuncakın Anlamsal ve İşlevsel Değişimi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 11(28), 913-930.

Veitch J., Bagley, S., Ball, K. And Salmon J. (2006). Where Do Children Usually Play? A Qualitative Study Of Parents' Perceptions Of Influences On Children's Active Free-Play. *Health and Place*, 12(4), 383-393.

Vural, T. ve A. Yücel. (2006). Çağımızın Yeni Kamusal Mekanları Olan Alışveriş Merkezlerine Eleştirel Bir Bakış. *İTÜ Dergisi*, 5(2), 97-106.

Wake, S. J. (2007) Designed For Learning: Applying “Learning-Informed Design” For Children's Gardens. *Applied Environmental Education & Communication*, 6(1), 31-38.

Watchman, T. and Spencer, N. L. I. (2019). “What Are You Doing For Your Kids?” Exploring Messages And Canadian Parents’ Decisions And Perspectives In Children’s Sport And Freeplay. *Leisure Studies*, 39(3), 341-354.

Whitebread, D. (2012). *Developmental Psychology And Early Childhood Education*. London: Sage.

Yağan Güder, S. ve Alabay, E. (2016). 3-6 Yaş Arasındaki Çocukların Oyuncak Tercihlerinin Toplumsal Cinsiyet Bağlamında İncelenmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(2), 91-111.

Yalçın, S. (2020). *Nitel Araştırmalar*. Erişim Tarihi: 03.10.2020, https://acikders.ankara.edu.tr/pluginfile.php/180204/mod_resource/content/0/konu10.pdf

Yaman Baydar, I. (2019). Eğitici Oyuncaklarla Verilen Kavram Eğitiminin Çocukların Temel Kavram Kazanımına Etkisi. *Doktora Tezi*. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Yaraş, E., Yetkin Özbük M. ve Göncü Z. (2016). Tüketicilerin Alışveriş Merkezi Tercihlerini Etkileyen Faktörler. *Sosyal Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, 16(32), 274-285.

Yayla, M. (2016). Ebeveynlerin Çocuk Oyunları Hakkındaki Görüşleri ve Çocuklarının Oyunlarına Katılımları ile Ebeveyn Çocuk Yetiştirme Tutumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Denizli: Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2016). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri (10. Baskı)*. Ankara: Seçkin.
- Yıldırım, K. (2010). Nitel Araştırmalarda Niteliği Arttırma. *İlköğretim Online*, 9(1), 79-92.
- Yıldız Çelik, Ö. (2019). İlkokul Öğretmenlerinin Ana Dili Türkçe Olmayan Öğrencilere Türkçe Öğretimine İlişkin Deneyimleri: Bir Olgubilim Çalışması. Yüksek Lisans Tezi. Bayburt: Bayburt Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Yılmaz, M. ve Erduran, N. (2015). *Oyun Dünyam Dünyam Oyun: Çocuk Oyunları El Kitabı*. Ankara: Eğiten Kitap.
- Yılmaz, S. and Bulut, Z. (2007). Analysis of User's Characteristics Of Three Different Playgrounds In Districts With Different Socio-Economical Conditions. *Building and Environment*, 42, 3455-3460.
- Yılmaz, S. ve Bulut, Z. (2011). Kentsel Mekanlarda Çocuk Oyun Alanları Planlama ve Tasarım İlkeleri / Planning And Designing Principles of Children Playgrounds In Urban Areas. *Atatürk Üniversitesi Ziraat Fakültesi Dergisi*, 33(3), 345-351.
- Yurdu, H. (2009). Geçmişteki Çocukluk Oyunları ve Oyuncakları Üzerine Nitel Araştırma (Malatya-Sürgü Kasabası Örneği). *Düşünce-Yorum Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi*, 2(3), 287-315.
- Zhou, X., Luo, D., Gao, M. and Bao, Y. (2021). Effects of Children's Outdoor Physical Activity In The Urban Neighborhood Activity Space Environment. *Front. Public Health*, 9, 1-11.

8 EKLER

EK 1 GÖRÜŞME FORMU

Aşağıda görüşme soruları gerçekleştirilen kişilere ait demografik bilgiler bulunmaktadır.

Kişinin Yaşı ve Cinsiyeti:	
Medeni Hali:	
Kişinin Çocuk Sayısı:	
Öğrenim Durumu:	
Büyüdüğü Ortam:	İl ☐ İlçe ☐ Mahalle ☐ Köy ☐ Kasaba ☐
Büyüdüğü Ortamın Gelir Düzeyi:	Asgari ücretten düşük ☐ Asgari ücret ☐ Asgari ücretten yüksek ☐
E-posta adresi:	

1. Çocukluğunuzda hangi oyunları oynamayı severdiniz ve nerelerde oynardınız?
 - a. Bu oyunlarda hangi oyuncakları kullanırdınız?
 - b. Kimlerle oyun oynardınız?
 - c. Belir bir oyun oynama zamanınız var mıydı ve oyun oynamaya ayırdığınız süre ne kadardı?
2. Günümüzdeki çocuklar, çocuk oyun alanlarında hangi oyunları oynamakta ve bu oyunlarda hangi oyuncakları kullanmaktadır?
 - a. Günümüzdeki çocukların oyun arkadaşları kimler ve ne kadar süre oyun oynamakta?
3. Sizin çocukluğunuz ile günümüz çocuklarının oyun oynadığı alanları karşılaştırmanızı istesek neler söylersiniz?

4. Kendi çocukluğunuzla karşılaştırdığınızda günümüzdeki çocukların oynadığı oyunlar ve oyuncaklar hakkında neler gözlemliyorsunuz?
5. Sizce çocukların oyun oynadıkları yerler nasıl tasarlanmalı, nerelerde olmalı?
6. Çocuk oyun alanlarında ne olursa oyuna değer verildiğini düşünürsünüz?
7. Başka eklemek istediğiniz bir şey var mı?



EK 2 GÖNÜLLÜ KATILIM FORMU

Bu formun amacı katılmanız rica edilen araştırma ile ilgili olarak sizi bilgilendirmek ve katılmanız ile ilgili izin almaktır.

Değerli Katılımcı; Okan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Okul Öncesi Öğretmenliği Tezli Yüksek Lisans yapmaktayım. “Türkiye’de Çocuk Oyunlarının, Oyuncaklarının ve Oyun Alanlarındaki Değişimlerin İncelenmesi” başlıklı araştırma için sizlerin görüşlerine ihtiyacım var. Sizlerin gönüllü katılımları ile yürüteceğim araştırmam için sizlerden alacağım bilgilerin gizli tutulacağını, sadece araştırma amaçlı kullanılacağını ve cevaplarını ses kayıt cihazı ile kayıt altına alacağımı bildirmek isterim. Bu araştırma kapsamındaki elde ettiğim bilgiler ve kişisel bilgileriniz araştırma dışında kullanılmayacak ve 3. şahıslarla paylaşılmayacaktır.

Araştırmaya katılmak istiyorsanız ‘ Katılmak istiyorum’ kutucuğunu istemiyorsanız ‘Katılmak istemiyorum’ kutucuğunu işaretleyebilirsiniz.

Araştırmaya katılmak istiyorum, verileri sonradan görmek istiyorum.

☐

Araştırmaya katılmak istemiyorum.

☐

Teşekkürlerimi sunarım.

Okul Öncesi Öğretmeni

Derya ŞAHİN