



T.C.

**BATMAN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**



**ÇOCUKLARIN OYUNLARINA YÖNELİK
ALGILARI VE AÇIK ALANDA OYUNA
YÖNELİK TUTUMLARININ İNCELENMESİ**

Abdulcebbar ÖZDEMİR

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Rekreasyon Yönetimi Anabilim Dalı

**Ekim-2023
BATMAN**

Her Hakkı Saklıdır
TEZ KABUL VE ONAYI

Abdulcebbar ÖZDEMİR tarafından hazırlana tez çalışması 31/10/2023 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından oy birliği / oy çokluğu ile Batman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Rekreasyon Yönetimi Anabilim Dalı'nda YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

İmza

Başkan

Doç. Dr. Nuri Muhammet ÇELİK

.....

Danışman

Dr. Öğr. Üyesi Erdal ÇETİN

.....

Üye

Doç. Dr. Mehmet SOYAL

.....

Yukarıdaki sonucu onaylarım.

Prof. Dr. Osman PAKMA
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

TEZ BİLDİRİMİ

Bu tezdeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edildiğini ve tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynağına eksiksiz atıf yapıldığını bildiririm.

DECLARATION PAGE

I hereby declare that all information in this document has been obtained and presented in accordance with academic rules and ethical conduct. I also declare that, as required by these rules and conduct, I have fully cited and referenced all material and results that are not original to this work.

Abdulcebbar ÖZDEMİR

Tarih: 31.10.2023

ÖZET
YÜKSEK LİSANS TEZİ

**ÇOCUKLARIN OYUNLARINA YÖNELİK ALGILARI VE AÇIK ALANDA
OYUNA YÖNELİK TUTUMLARININ İNCELENMESİ**

Abdulcebbar ÖZDEMİR

**Batman Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Rekreasyon Yönetimi Anabilim Dalı**

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi ERDAL ÇETİN

2023, 67 Sayfa

Jüri
Danışman Dr. Öğr. Üyesi Erdal ÇETİN
Doç. Dr. Nuri Muhammet ÇELİK
Doç. Dr. Mehmet SOYAL

Bu tez çalışması çocukların oyun algılarını ve açık alanda oyuna yönelik tutumlarının çeşitli değişkenlerle ilişkisini incelemiştir. Araştırma nicel araştırma yöntemi ve nicel araştırma yönteminin deseni olan ilişkisel tarama modelini kullanmıştır. Çocukların Oyunlarına Yönelik Algıları ile Açık Alanda Oyuna Yönelik Tutumları ölçekleri belirlenmiş ve Siirt'in Kurtalan ilçesindeki 6 ilkokulda okuyan 4. sınıf öğrencilerine uygulanmıştır. Ankete 193'ü (%51,7) erkek, 180'i (%48,3) kız öğrenci katılmıştır. Anketlerde elde edilen veriler T-Testi ve Anova ile analiz edilmiştir. Analiz sonuçlarına göre çocukların oyunlarına yönelik algılarının Okul Dışı Zaman Etkinliği alt boyutunda cinsiyete göre anlamlı bir fark ($p=0,02$) olduğu ve erkek çocukların kız çocuklarına göre daha yüksek puan ortalamasına sahip olduğu tespit edilmiştir. Çocukların oyunlarına yönelik algıları alt boyut puanlarının yaşadığı yere göre farklılaşıp farklılaşmadığına bakıldığında ise Sosyallik alt boyutunda ilçede yaşayan çocukların ortalamalarının ($\bar{x}=11,36$), köyde yaşayan çocukların ortalamalarından ($\bar{x}=10,55$) yüksek olduğu tespit edilmiştir. Diğer bir ölçek olan çocukların açık alanda oyun tutumları alt boyutları cinsiyete göre değerlendirildiğinde Korkular alt boyutunda kız çocukların ortalamalarının ($\bar{x}=12,29$), erkek çocukların ortalamalarından ($\bar{x}=11,13$) yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu bağlamda kızların oyunlarına yönelik tutumları konusunda erkek çocuklara göre daha fazla korku tutumu geliştirdiği görülmektedir. Yine her iki ölçek puanı ile çocukların ebeveyn özellikleri ile konut yapıları incelenmiş ve anlamlı bir fark elde edilmemiştir. Son olarak oyunlarına yönelik algıları ve açık alanda oyun tutumu alt boyutları arasındaki ilişkiye bakılmış, Sosyallik algısı alt boyutu ($r=0,13$; $p<0,05$) ile Faydalar ve Yapılandırılmamış Oyun alt boyutları arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki saptanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Çocuk, Oyun, Oyun Algısı, Oyuna Yönelik Tutum.

ABSTRACT
MASTER THESIS

**AN INVESTIGATION OF CHILDREN'S PERCEPTIONS OF THEIR OWN
PLAY AND THEIR ATTITUDES TOWARDS OUTDOOR PLAY**

Abdulcebbar ÖZDEMİR

**BATMAN UNIVERSITY POST GRADUATE EDUCATION INSTITUTE
DEPARTMENT OF RECREATION MANAGEMENT**

Advisor: Asst. Prof. Dr. ERDAL ÇETİN

2023, 67 Pages

Jury

Advisor Asst. Prof. Dr. ERDAL ÇETİN

Assoc. Prof. Dr. Nuri Muhammet ÇELİK

Assoc. Prof. Dr. Mehmet SOYAL

This thesis examined children's perceptions of play and their attitudes towards outdoor play in relation to various variables. The research used quantitative research method and relational survey model, which is the design of quantitative research method. Children's Perceptions of Children's Play and Attitudes towards Outdoor Play scales were determined and applied to 4th grade students studying in 6 primary schools in Kurtalan district of Siirt. 193 (51,7%) male and 180 (48,3%) female students participated in the survey. The data obtained from the questionnaires analysed with T-Test and Anova. According to the results of the analyses, it was determined that there was a significant difference ($p=0,02$) in the Out-of-School Time Activity sub-dimension of children's perceptions towards their games according to gender and that boys had a higher average score than girls. When it was examined whether the sub-dimension scores of children's perceptions towards children's play differed according to the place of residence, it was determined that the average of the children living in the district ($\bar{x}=11,36$) was higher than the average of the children living in the village ($\bar{x}=10,55$) in the Sociability sub-dimension. When the sub-dimensions of children's outdoor play attitudes, which is another scale, were evaluated according to gender, it was found that the average of girls ($\bar{x}=12,29$) was higher than the average of boys ($\bar{x}=11,13$) in the Fears sub-dimension. In this context, girls developed more fear attitudes about their attitudes towards play than boys. Again, both scale scores and children's parental characteristics and housing structures were analysed and no significant difference was found. Finally, the relationship between their perceptions of their play and the sub-dimensions of outdoor play attitude was examined, and a significant positive relationship was found between the Sociability perception sub-dimension ($r=0.13$; $p<0.05$) and the Benefits and Unstructured Play sub-dimensions.

Keywords: Attitude Towards Play, Child, Play, Play Perception.

ÖNSÖZ

Oyun kavramına çocukların penceresinden bakmak, çocukların oyuna yönelik algılarını ve tutumlarını keşfetmek hem ebeveyn hem de öğretmen için oldukça önemlidir. Özellikle oyunun bir eğitim aracı olarak kullanıldığı çağımızda, oyunun çocuklar üzerindeki çok yönlü etkilerini görmezden gelmek, çocuklarda yaşamları boyunca ciddi etkiler bırakabilir.

Tez çalışmamda benden yardımlarını esirgemeyen, daima desteğini hissettiğim, bilgi, fikir ve deneyimleriyle bana yol gösteren saygıdeğer danışman hocam Dr. Öğr. Üyesi Erdal ÇETİN'e

Araştırma sürecinde çalışmalarından faydalandığım tüm bilim insanlarına sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Abdulcebbar ÖZDEMİR
BATMAN-2023

İÇİNDEKİLER

ÖZET	iv
ABSTRACT.....	v
ÖNSÖZ	vi
KISALTMALAR	ix
TABLolar LİSTESİ	x
1. GİRİŞ	1
1.1. Araştırmanın Amacı	3
1.2. Araştırmanın Sınırlılıkları	3
2. KAYNAK ARAŞTIRMASI	5
2.1. Oyunun Tanımı ve Sınıflandırılması.....	5
2.2. Oyunun Tarihsel Gelişimi	7
2.3. Oyunun Çocukların Hayatındaki Önemi ve Gelişimleri Üzerindeki Etkileri	8
2.3.2. Oyunun Sosyal Gelişime Etkileri	10
2.3.3. Oyunun Bilişsel Gelişime Etkileri	11
2.3.4. Oyunun Duygusal Gelişime Etkileri	11
2.3.5. Oyunun Psiko-Motor Gelişime Etkileri	12
2.3.6. Oyunun Dil Gelişimine Etkileri	12
2.4. Oyunda Dijitalleşme.....	13
2.5. Çocukların Oyuna Yönelik Algıları	15
2.6. Çocukların Açık Alanda Oyunlara Yönelik Tutumları	16
3. MATERYAL VE YÖNTEM.....	18
3.1. Araştırma Modeli	18
3.2. Evren ve Örneklem	18
3.3. Araştırma Soruları ve Hipotezler	19
3.3.1. Araştırma Soruları.....	19
3.3.2. Araştırmanın Hipotezleri	19
3.4. Veri Toplama Araçları	19
3.5. Verilerin Toplanması	20
3.6. Verilerin Analizi.....	21
4. ARAŞTIRMANIN BULGULARI VE TARTIŞMA	22
4.1. Bulgular.....	22

4.1.1.	Katılımcıların demografik bilgileri	22
4.1.2.	Çocukların oyunlarına yönelik algılarına ilişkin bulgular	24
4.1.3.	Çocukların açık alanda oyuna yönelik tutumlarına ilişkin bulgular	31
4.1.4.	Çocukların oyunlarına yönelik algıları ve açık alanda oyun tutumu arasındaki korelasyon analizi	37
4.2.	Tartışma.....	38
5.	SONUÇLAR VE ÖNERİLER	43
5.1.	Sonuçlar.....	43
5.2.	Öneriler	44
KAYNAKÇA.....		45
EKLER		50
EK-1.	Etik Kurul Onayı	50
EK-2	Kurum İzni.....	51
EK-3	Bilgilendirilmiş Onam Formu	52
		52
EK-4	Çocukların Oyunlarına Yönelik Algıları Ölçeği.....	53
EK-5	Çocukların Açık Alanda Oyuna Yönelik Tutumları Ölçeği.....	54
EK-6	Demografik Bilgi Formu	55
ÖZGEÇMİŞ		56

KISALTMALAR

ÇOYA: Çocukların Oyunlarına Yönelik Algıları

AAOT: Açık Alanda Oyuna Yönelik Tutumları



TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1. Katılımcıların Demografik Özellikleri.....	22
Tablo 2. Çocukların Oyunlarına Yönelik Algıları Alt Boyutlarının Cinsiyete Göre T-Testi Sonuçları	24
Tablo 3. Çocukların Oyunlarına Yönelik Algıları Alt Boyutlarının Okuduğu Okul Değişkenine Göre ANOVA Sonuçları.....	25
Tablo 4. Çocukların Oyunlarına Yönelik Algıları Alt Boyutlarının Toplam Kardeş Sayısı Değişkenine Göre ANOVA Sonuçları	26
Tablo 5. Çocukların Oyunlarına Yönelik Algıları Alt Boyutlarının Yaşadığı Yere Göre T-Testi Sonuçları	26
Tablo 6. Çocukların Oyunlarına Yönelik Algıları Alt Boyutlarının Evin Türüne Göre T-Testi Sonuçları	27
Tablo 7. Çocukların Oyunlarına Yönelik Algıları Alt Boyutlarının Evin Bahçesi Olup Olmadığına Göre T-Testi Sonuçları	27
Tablo 8. Çocukların Oyunlarına Yönelik Algıları Alt Boyutları Annenin Eğitim Seviyesi Değişkenine Göre ANOVA Sonuçları	28
Tablo 9. Çocukların Oyunlarına Yönelik Algıları Alt Boyutları Babanın Eğitim Seviyesi Değişkenine Göre ANOVA Sonuçları	29
Tablo 10. Çocukların Oyunlarına Yönelik Algıları Alt Boyutlarının Annenin Meslek Değişkenine Göre ANOVA Sonuçları.....	30
Tablo 11. Çocukların Oyunlarına Yönelik Algıları Alt Boyutlarının Babanın Meslek Değişkenine Göre ANOVA Sonuçları.....	30
Tablo 12. Çocukların Açık Alanda Oyun Tutumları Alt Boyutlarının Cinsiyete Göre T-Testi Sonuçları	31
Tablo 13. Çocukların Açık Alanda Oyun Tutumları Alt Boyutlarının Okuduğu Okul Değişkenine Göre ANOVA Sonuçları.....	32
Tablo 14. Çocukların Açık Alanda Oyun Tutumları Alt Boyutlarının Toplam Kardeş Sayısı Değişkenine Göre ANOVA Sonuçları	33
Tablo 15. Çocukların Açık Alanda Oyun Tutumları Alt Boyutlarının Yaşadığı Yere Göre T-Testi Sonuçları	33
Tablo 16. Çocukların Açık Alanda Oyun Tutum Alt Boyutlarının Evin Türüne Göre T-Testi Sonuçları	33
Tablo 17. Çocukların Açık Alanda Oyun Tutumu Alt Boyutlarının Evin Bahçesi Olup Olmadığına Göre T-Testi Sonuçları	34
Tablo 18. Çocukların Açık Alanda Oyun Tutumu Alt Boyutlarının Annenin Eğitim Seviyesi Değişkenine Göre ANOVA Sonuçları	34

Tablo 19. Çocukların Açık Alanda Oyun Tutumu Alt Boyutlarının Babanın Eğitim Seviyesi Değişkenine Göre ANOVA Sonuçları	35
Tablo 20. Çocukların Açık Alanda Oyun Tutumu Alt Boyutlarının Annenin Meslek Değişkenine Göre ANOVA Sonuçları.....	36
Tablo 21. Çocukların Açık Alanda Oyun Tutumu Alt Boyutlarının Babanın Meslek Değişkenine Göre ANOVA Sonuçları.....	36
Tablo 22. Oyunlarına Yönelik Algıları ve Açık Alanda Oyun Tutumu Alt Boyutlarının Korelasyon Analizi Sonuçları	37



1. GİRİŞ

Çocuklar neredeyse doğdukları andan itibaren kendilerini ve çevrelerini tanımaya ve anlamlandırmaya çalışmaktadırlar. Çocukların çevrelerine yönelik ilgileri ve çevreyi anlamlandırma süreçleri çok farklı bilişsel, sosyal, duygusal vb. yöntem, araç ve düşünme biçimi geliştirmelerine neden olmaktadır. Yine özellikle fiziksel bir aktivitenin ötesinde oyun oynayarak yaşadıkları bireysel ve sosyal deneyimler çocuklara has duygu ve düşünceler ile hem eğlenmeleri ve hoşça vakit geçirmelerini hem de çevrelerini tanımalarını ve adlandırmalarını sağlamaktadır (Egemen vd., 2004).

Oyun, insanların eğlenme, boş zamanlarını değerlendirme, sosyalleşme veya başarı elde etme arzusundan doğan, insanlık tarihi kadar eski bir aktivitedir. Neredeyse ilk insanlardan günümüze kadar bütün toplumların çeşitli oyunlar oynadığı, yapılan araştırmalar sonucu elde edilen bilgiler arasındadır. Tarihsel süreç içerisinde başta çocuklar olmak üzere gençler, yetişkinler, kadınlar ve yaşlıların çeşitli araç gereçler ve farklı duygular ile oyunlar oynadıkları görülmektedir (Onur, 1992).

Çocuk gelişimi açısından bakıldığında ise oyunlar, çocuğun kişisel kimliğinin oluşturulmasına, bu kimliğin süreç içinde pekiştirilmesine ve ilerleyen dönemlerde bu kimliğin altyapısının etkili bir şekilde gerçekleşmesine yardımcı olmaktadır. Bu anlamda oyun, çocuğun büyüme ve gelişme sürecinin ayrılmaz bir parçası olarak tanımlanmaktadır (Kildan, 2001). Çocukların eğlenmeleri, hayal dünyalarının gelişmesi, becerilerinin artması, girişkenliğin, cesaret kazanma özelliklerinin oluşması, rekabet ve iş birliği duygularını edinmeleri gibi işlevsel etkiler, oyunu dikkat çeken bir etkinlik haline getirmektedir. Çocukların oyun oynama isteklerini artıran bu durumlar oyunun çok farklı amaç ve hedefler için kullanılmasını sağlamıştır (Polat vd., 2023). Nitekim özellikle eğitim kurumu için oyun önemsenmekte ve erken çocukluk döneminden başlayarak çocukların hem zihinsel yönden gelişimini desteklemekte hem de eğitimde kullanılarak kalıcı öğrenmeler sağlamaktadır (Arzu vd., 2006). Yaşamın her döneminde var olan oyun oynama isteği, literatürde kişinin yetenekleriyle, çevresiyle uyum sağlamak ve duygusal olgunluk geliştirmek amacıyla gerçek hayattan farklı bir ortamda

yapılan, sonunda maddi bir fayda gözetmeksizin kendi içinde belirli kuralları olan, belli yer ve zamana dayanan ve gönüllü katılımcıların oluşturduğu gruplarla gerçekleştirilen eğlenceli bir etkinlik olarak belirtilmektedir (Gözel ve Gündoğdu, 2021, s.137).

Çocukların oyun ile zaman geçirmeleri ve eğlenmelerini etkileyen pek çok faktör vardır. Çocukların oynadıkları oyunların niteliği kadar, kaç yaşında oldukları, kimlerle oynadıkları ve nasıl bir fiziksel ortam içinde zaman geçirdikleri önemlidir. Özellikle çocukların yaşadığı yerleşim yerleri (köy, kent, bina, müstakil yapı vb.) oyun ile kurdukları bağı etkilemektedir (Çetken ve Sevimli-Çelik, 2018). Günümüzde kent yerleşim yerleri daha çok kentin diğer özelliklerine göre tasarlanıp kurgulandığı için bazen çocukların ihtiyaçları bu nesnelliğin içinde geri planda kalmaktadır (Ördem ve Yıldız, 2018). Bu gerçekçiliğin içinde çocuk, doğası gereği içinde bulunan enerjiyi boşaltabileceği ve serbestçe oynayabileceği alanlara ihtiyaç duyar. Kent ortamının çocuklar için iyi kurgulanmaması oyunların niteliğini de değiştirmektedir. Yine günümüzde teknolojik gelişmeler, çocukların oyunlarını çevrim içi alanların içine yerleştirmektedir. Tüm bu durumlar ise insanların doğasında yer alan oyun oynama isteklerinin farklı biçimde gelişmesine neden olabilmektedir (Erdem, 2020).

Teknolojik gelişmeler, toplumsal dönüşümler, değişen çocukluk ve ebeveynlik halleri, çocukların oyuna bakış açılarını etkilemektedir. Özellikle çocukların oyunlarına yönelik algıları hem nasıl bir oyun süreci içinde bulunduklarına hem de ilerleyen dönemlerde nasıl oyunlar ile vakit geçirebileceklerine dair işaretler içermektedir (Sevim ve Bapoğlu, 2020). Çocuklara göre bir etkinliğin oyun sayılabilmesi için süreç içerisinde oyuna kendilerinin karar veriyor olmaları ve süreci kendilerinin yönlendirmeleri gerekmektedir. Buradan yola çıkarak çocukların yetişkinleri oyunlarında bir engel olarak gördüklerini söylemek mümkündür (Koçyiğit ve Baydilek, 2015).

Ayrıca günümüzde özellikle çocukların oyunlarını kapalı alanlar içinde oynadıkları dikkate alındığında bu durum, açık alandaki oyunlarına yönelik tutumlarının nasıl olduğu konusunu önemli bir hale getirmektedir. Çocuklar açık alanda oyun

oynadıkları zaman, doğaları gereği hiperaktif olduklarından, özgürce oynayabilmekte ve bundan haz almaktadırlar. Hareket biçimi ve hareket alanı kısıtlanmadan, diledikleri gibi oyun oynayan çocuklar kendilerini daha iyi hissetmekte ve bu durum onların oyuna karşı memnuniyet duygularını artırmaktadır (Kaplan, 2020). Bununla birlikte çocuklar, her ne kadar oyunlarına müdahale edilmesini bir engel olarak görseler de açık alanda oynarken oyunda tertip ve düzeni sağlayacak ve yardımcı olacak birine ihtiyaç duyarlar. Bu kişi okul çevresinde oynanan oyunlarda genellikle öğretmen olur (Çetken ve Çelik, 2018).

Çocukların oyuna yönelik algıları ve açık alanda oyuna yönelik tutumları, yaşadıkları çevreye ve fiziki şartlara göre değişkenlik göstermektedir. Köyde veya bahçeli evde yaşayan çocukların oyun oynayabilecekleri alanlar daha geniş ve çeşitli oyunlar için daha elverişliyken kentte veya apartmanda yaşayan çocuklar daha çok evde oynanabilecek oyunlarla sınırlanmaktadır (Oktay, 1989; akt. Basun ve Erden, 2020).

1.1. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı; çocukların dünyasında yer edinen oyunu, çocukların bakış açısıyla ele almak, çocukların gözünden oyunu keşfedip onların oyuna yönelik algılarını ve açık alanda oyuna yönelik tutumlarını farklı değişkenler ile ele alıp incelemektir. Bu çalışmanın sonucunda; çocukların oyunlarına yönelik algılarının ve açık alanda oyuna yönelik tutumlarının, köy ve kent okullarındaki farklılıkları ve bunun demografik özelliklerle ilişkisinin ne olduğunun ortaya çıkarılması hedeflenmektedir.

Bu anlamda çalışma fiziksel aktivitelere katılımın giderek azaldığı bu dönemde çocuklar için rekreatif bir etkinlik olan, onların gelişimlerini ve yaşamlarının değişik alanlarını etkileyen oyuna yönelik algıları ve açık alanda oyuna yönelik tutumlarını inceleyerek aileler, öğretmenler ve çocuklarla ilgili çalışma yapan herkes için bir kaynak oluşturması bakımından önemlidir.

1.2. Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırma Siirt Kurtalan Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı Yenidoğan İlkokulu (Merkez), Fatih İlkokulu (Merkez), Cumhuriyet İlkokulu (Merkez), Atatürk İlkokulu

(Merkez), Bölüktepe İlkokulu (Köy) ve Ahmet Cevat Sevgili İlkokulu (Köy) olmak üzere 6 okulda okuyan 4. Sınıf öğrencileri ile sınırlıdır.



2. KAYNAK ARAŞTIRMASI

2.1. Oyunun Tanımı ve Sınıflandırılması

Oyun; çocukların enerjilerini atabildikleri, kendi istekleri doğrultusunda hareket edebildikleri ve haz alarak katıldıkları bir aktivitedir. Bununla birlikte oyun, öğrenme için bir araç olarak görülebilir (Aksoy vd., 2018). Oyun aracılığıyla çocuklar boş zamanlarını değerlendirerek eğlenirler. Aynı zamanda oyun, kendi aralarında rekabet ve yarışı da barındırırken çok yönlü faydalar sağlamak ve onların rekabet duygularını da geliştirmektedir (Uzunoğlu, 2021).

Caillois (2001, s.9-10), oyunu şöyle tanımlamaktadır: “Oyun serbestçe kabul edilmiş fakat bağlayıcı olan kurallara göre belli bir alan ve zaman süreci içinde sürdürülen, gerilim ve eğlence duygularını içeren, gerçek hayattan farklı olduğu bilinci ile yapılan gönüllü hareket ya da faaliyettir.” Oyun kavramı geniş kapsamlıdır. Bu nedenle oyunun tanımına dair birçok fikir öne sürülmüştür. Oyunun bazen hayali bir etkinlik olarak tanımlanırken bazen de oyun oynayan kişinin hissederek yaşadığı bir etkinlik olarak algılandığı görülmektedir (Huizinga, 1995, s.31). Çocukların eğlenerek katıldığı ve onları ruhsal doyuma ulaştıran oyun, hem fiziksel hem de mental olarak daha iyi hissetmelerini sağlamak ve iyi davranışlar kazanmalarına yardımcı olmaktadır. Çocuklar, oyunla birçok duyguyu aynı anda yaşama fırsatı elde ederler. Bu durum onların daha canlı, güzel dünya görüşüne sahip ve sosyal bireyler olarak yetişmelerine yardımcı olur (Özer vd., 2006).

Genel olarak oyunlarda belli bir amaç vardır ve oyuncular önceden belirlenmiş olan hedefe ulaşmak isterler. Oyun için önceden belirlenmiş olan süre bittiğinde kazanan veya kaybeden belli olur. Ancak bu durum bütün oyunlar için geçerli değildir. Bazı oyunlarda oyunun süresini hedefe ulaşıp ulaşılmaması belirler (Karaca, 2016, s.243). Açıklama ve tanımlardan görüldüğü üzere oyun, farklı amaçlarla, farklı şekillerde oynanabilmektedir ve her oyunun kendi içerisinde belirli kuralları vardır. Bununla birlikte günümüzde oyunun sınıflandırılması henüz kabul edilebilir ortak bir zemine oturtulamamıştır (Cengiz, 1998). Fakat oyunları; kullanılan malzeme, oynanış

şekli veya amacı bakımından çeşitli sınıflara ayırmak mümkündür. Uzunoğlu (2021) oyunları:

- Motor ve Fiziksel Oyunlar
- Sosyal Oyunlar
- Yapısal ve Kurallı Oyunlar

olarak sınıflandırmış ve görüldüğü gibi oyunun daha çok fiziki etkileri üzerinde durarak genel bir sınıflandırma yapmıştır. Oyunun oynandığı alan ve oyunda kullanılan malzeme de oyunun niteliğini önemli ölçüde etkilemektedir. Tokuz (2011) ise oyunları oyunun oynandığı alan ve oyunda kullanılan malzeme bakımından şu şekilde sınıflandırmıştır:

- Taş ile Oynanan Oyunlar
- Değnek ile Oynanan Oyunlar
- Mendil vb. Araçlarla Oynanan Oyunlar
- Top ile Oynanan Oyunlar
- Ceviz, Bilye vb. ile Oynanan Oyunlar
- Aşık ile Oynanan Oyunlar
- Kâğıt Kalem ile Oynanan Oyunlar
- İp ile Oynanan Oyunlar
- Terlik ve Ayakkabı ile Oynanan Oyunlar
- Çivi, Tıg Gibi Nesnelerle Oynanan Oyunlar
- Oyuncak Bebek ile Oynanan Oyunlar
- Sapan ile Oynanan Oyunlar
- Oyun Mekânında Bulunan Nesneler ile Oynanan Oyunlar
- Diğer Oyun Araçlarıyla Oynanan Oyunlar
- Araç Kullanmadan Oynanan Oyunlar

Yukarıda da değinildiği üzere bu sınıflandırılmalar kimi çalışmalarda mutlak geçerli sayılmamakla birlikte, yapılan bazı çalışmalar sonucu ortaya çıkan görüşlerdir (Aytaş ve Uysal, 2017).

2.2. Oyunun Tarihsel Gelişimi

İlk çağlarda oyun, tanrılarla bağlantı kurmak için çeşitli danslar ve rastgele seçilmiş düzenli ve tekrarlı hareketler dizisi olarak tanımlanmaktadır (Akgül & Öztürk, 2014, s.55). Kuşaktan kuşağa aktararak gelen oyunlar, bu süre zarfında pek çok değişikliğe uğramıştır (Uzunoğlu, 2021).

Oyunun tarihine genel olarak bakıldığı zaman, kökeninin insanlık tarihinden daha eskiye dayandığını söylemek mümkündür (Vatandaş, 2020, s.915). Çünkü arkeolojik araştırmalarla elde edilen bulgular, oyun ve bir oyun aracı olan oyuncak geçmişinin çok eskilere dayandığını ortaya çıkarmaktadır. Örneğin MÖ 5500-2750 yılları arasında bugünkü Romanya bölgesinde egemenliğini sürdürmüş olan Cucuteni-Trypillian kültürüne ait olduğu bilinen ve aynı bölgede yapılan arkeolojik kazılar sonucu bulunan tekerlekli boğa şeklindeki oyuncak hem o dönemde oyuncığa verilen önem hem de oyuncığın zaman içerisinde uğradığı değişiklik bakımından bize önemli bilgiler sağlamıştır (Vatandaş, 2020, s. 915). Bununla birlikte Mısır’da yürütülen arkeolojik araştırmalar sonucu elde edilen bulgular, Mısır toplumunun oyun ve oyuncak kültürü bakımından zengin olduğunu göstermektedir. Özellikle firavun mezar odalarında bulunan oyuncaklar, o dönemde kraliyet ailesinin de çocuklarının oyun kültürüne verdiği önemi ortaya koymaktadır (Canlı ve Demirarslan, 2020).

Yine Siirt’in Kurtalan ilçesine bağlı Başur Höyük Erken Tunç Çağı mezarlarında yürütülen arkeolojik kazılar sonucu bulunan oyun taşlarıyla, söz konusu oyunların MÖ 3100-2900 yıllarına ait olduğu ortaya çıkmıştır (Sağlamtimur, 2020). Mısır’da keşfedilen bir mezarda ise duvarda MÖ 2600’lü yıllara ait “el oyunu” oynayan bir kızın resmi bulunmaktadır (Vatandaş, 2020, s.915). Yapılan araştırmalar ve elde edilen bulgular, geçmişte birçok medeniyette oyunun toplum içinde önemli bir yer edindiğini göstermektedir. Antik Yunan şehirlerinde oyunun eğitimde kullanıldığı ve çeşitli aktiviteler düzenlenerek eğitici oyunlar oynandığı da (Akgül ve Öztürk, 2014) bu bulgular arasındadır. Yunan toplumunda ise çeşitli oyunların yanı sıra çoğunlukla top ile oynanan oyunlar tercih edilmiştir. El veya ayak ile oynanan top oyunları hem kızlar hem de erkekler arasında oldukça rağbet görmekteydi. Yunan toplumu sportif

faaliyetlere önem veren bir toplum olduğundan, bu toplumda daha çok vücudun aktif olduğu sportif faaliyetlerin yapıldığı ve bu tür oyunların oynandığı bilinmektedir (Onur, 1992).

Çocuklar, büyükleri daima rol-model aldıklarından Orta Çağ'da da büyüklerini örnek aldıkları ve toplumun savaşçı yapısından etkilenecek oyun ve oyuncak ilişkilerini daha çok savaş ve şiddet üzerine kurguladıkları görülmektedir. Çocuklar oyunlarında at, kılıç gibi materyalleri benimsemiş ve bu durum toplum tarafından normal karşılanmıştır (Canlı ve Demirarslan, 2020). Fakat kilisenin baskıları sosyal aktivitelerin yapılmasına engel olmuş, insanlar tiyatro, oyun gibi sosyal aktivitelerden uzaklaşmak zorunda kalmışlardır. Yeni Çağ ve Yakın Çağ'da ise toplumlar yapısal olarak büyük değişimlere uğramış, savaşçı müsabakalar bir kenara bırakılmış ve insanlar tiyatro, oyun gibi aktivitelerle yönelerek kendilerine daha fazla zaman ayırmaya başlamışlardır (Şentuna, 2010).

Geçmişte olduğu gibi oyunun günümüzde ve gelecek yıllarda da çocukların ve toplumların hayatında önemli bir yere sahip olacağı düşünülmektedir. Geçmişten günümüze çocukların hayatında var olan oyun kavramı daima bir değişim içerisinde olmuştur. Her dönemin kendine özgü yapısıyla iç içe girerek farklı hallere bürünmüş ve farklı formlarla günümüze kadar ulaşmıştır. Gelişen teknoloji ve kentleşme ile birlikte oyun kavramında ve oyun alanlarında da değişimler olmuş ve çocuklar doğada oynamak yerine artık dijital ekranlarda vakit geçirmeye başlamışlardır (Canlı ve Demirarslan, 2020). Özellikle günümüzde oyunun eğitimde kullanılması, eğitim ve öğretim faaliyetlerinin oyunlaştırılması bir kez daha oyunun modern toplumlardaki önemini ortaya koymaktadır (İnan, 2018).

2.3. Oyunun Çocukların Hayatındaki Önemi ve Gelişimleri Üzerindeki Etkileri

Oyunun tarihsel gelişimi dikkate alındığında insan doğasının vazgeçilmez bir unsuru olduğu görülecektir. Yine içinde doğdukları toplum ve kültürün bir parçası olduğu gibi o kültürün kodları üzerinde de etkili olabilmektedir (Vatandaş, 2020). Özellikle çocuklar için oyun hem bir eğlence ve serbest zaman aktivitesi hem de bir

eğitim aracıdır. Karaca (2016), oyunun faydalarını dikkate alarak oyun için “Boş vakitleri öldürmek için kullanılan bir araç değildir. İnsana yaratıldığı gün verilmiş ilahi bir lütuftur.” demektedir.

Tuğrul (2014); oyunun çocukların hayatına etkilerini ve hayatı açısından önemini şöyle vurgulamıştır:

Oyun, çocuğun uzmanlık alanıdır.

Oyun, problem çözmek için fırsattır.

Oyun, bir çocukluk ve insanlık hakkıdır.

Oyun, sağlıktır; bedeni, zihni ve ruhu besler.

Oyun, özgürlüklerin yaşandığı barış ortamıdır.

Oyun, evrensel, bireysel ve bağlamsal bir süreçtir.

Oyun, çocukların birbirinden ve çevrelerinden yararlanma şansıdır.

Oyun, çocuğun kendini keşfetme, geliştirme süreci ve eylemidir.

Oyun, yaratıcılığın kaynağı, çocuğun seçimlerinin ve kararlarının somut ifadesidir.

Oyun, gelişimin kendisi aynı zamanda da gelişimin destekleyicisidir. Sarmal bir güçtür.

Oyun, yaşamı güvenli, anlamlı ve keyifli kılmak için doğal ve yapılandırılmış ortamlarda ortaya çıkan ciddi bir iş ve eylemdir (akt. Bardak, 2018).

Gönüllü olarak katıldığımız rekreatif faaliyetlerin insan sağlığı üzerindeki olumlu etkileri bilinen bir gerçektir. Her insan kendi yaşam tarzına ve yönelimlerine uygun fiziksel aktiviteyi seçebilir. Bu fiziksel faaliyetlerin insan yaşamı üzerinde istenilen düzeyde fayda sağlayabilmesi, bu faaliyetlerin düzenli olmasıyla ilişkilidir (Korkutata ve Sönmez, 2016, s.2835). Oyunların rekreatif bir faaliyet olarak hem bireyin sosyalleşmesini sağladığını hem de vücuttaki çeşitli kasları harekete geçirip daha sağlıklı bir yaşam olanağı sunduğunu söylemek mümkündür.

Oyunlar, çocukların birçok yönden gelişimine yardımcı olur. Bu bazen bilinçli bazen de bilinçsiz şekilde gerçekleşir. Örneğin oyun esnasında yapılan hareketler

çocuğun bedensel gelişimine yardımcı olur. Çocuk, oyun oynarken birçok duyguyu yaşar ve hisseder. Bu da çocuğun duygularını tanımasına olanak sağlar. Bununla birlikte çocuklar oyun oynarken eleştirel düşünmeyi, sorunları keşfetmeyi, bu sorunlarla başa çıkmayı ve oyunun gerektirdiği birçok düşünme becerisini uygulamak suretiyle öğrenme imkânı elde eder. Bu durum çocuğun zihinsel gelişimine yardımcı olur (Akınbay, 2014).

2.3.1. Oyunun Fiziksel Gelişime Etkileri

Fiziksel gelişim, vücudun bütün bölümlerinin gelişmesi, uzaması ve büyümesi olarak açıklanabilir (Bekmezci ve Özkan, 2015). Oynanış şekline göre sınıflandırıldığında bazı oyunlar harekete dayalıdır. Çeşitli hareketlerle oynanan oyunlarda çocuğun birçok kas, eklem ve uzvu çalıştığından fiziksel olarak çocuğun gelişimini desteklediği ve vücudun bölümlerinin daha sağlıklı işlemesine yardımcı olduğu düşünülmektedir. Çocuklar doğada oyun oynarken vücudun ihtiyacı olan D vitaminini alır. Ayrıca doğada oyun oynamak, kapalı mekânların aksine kirli bir hava olmadığı için daha sağlıklı solunum yapmalarına olanak verir (Arzu, Gürkan ve Ramazanoğlu, 2006). Oyun oynarken çocuğun sürekli hareket halinde olması, hareketlerin belirli tekrarlara dayanması ve kimi zaman nefes kontrolü gerektirmesi çocuğun fiziksel gelişimini desteklemekte ve vücudun bölümlerinin sağlıklı çalışmasına yardımcı olmaktadır (Bekmezci ve Özkan, 2015).

2.3.2. Oyunun Sosyal Gelişime Etkileri

Birey çevresiyle doğrudan veya dolaylı olarak sürekli iletişim halindedir (Bekmezci ve Özkan, 2015). Çocuklar hem kurallara saygı duymayı hem de arkadaşlarına karşı anlayışlı olmayı, sosyalleşmeyi ve empati kurmayı oyun oynarken öğrenir. Yine kaybetmenin de kazanmak kadar doğal olduğunu oyun sayesinde öğrenir (Karaca, 2016, s.244).

Sezer ve Gültekin (2020) ise oyunun sosyalleşme yönünü şöyle vurgulamışlardır: “Oyunlar çocukların 'kendi kurguladıkları bir sosyal hayat' olması bakımından önemlidir. Çünkü toplumsallaşma için dramatize etme, deneyimleme ve

işelleştirme gerekir. Oyun toplumsal davranışların ortaya çıkarılması için bir araçtır ve çocuğun toplumsal yönden gelişmesinde oyunun büyük bir rolü vardır. İşte bu noktada oyunlar, ileriye dönük toplumsallaştırma işlevi görmektedirler.” (Sezer ve Gültekin, 2020, s.67). Çocuklar yaşamları boyunca edinecekleri deneyimleri büyüklerinden gördükten sonra oyun sırasında uygularlar. Böylece bu deneyimleri öğrenme ve kişilik haline getirme imkânı elde ederler (Koçyiğit, Tuğluk ve Mehmet, 2007).

2.3.3. Oyunun Bilişsel Gelişime Etkileri

Oyun, diğer gelişim alanlarını etkilediği gibi bilişsel gelişimi de önemli ölçüde etkilemektedir. Çünkü çocuk oyun oynarken öğrenme, keşfetme, arzulama ve tanıma gibi birçok zihinsel aktiviteye katılır ve bu durum zihinsel gelişimini destekler (Çelik ve Şahin, 2013). Çocuklar oyun oynarken birbirlerinden etkilenirler. Karşılıklı olarak birbirlerinin davranışlarına verdikleri tepkiler, o davranışın benimsenip benimsenmemesinde çok etkilidir. Böylece çocuklar yeni bakış açılarıyla tanışmış olur ve bu da daha geniş bir dünya görüşü ve eleştirel bakış açısı kazanmalarını sağlar (Özdoğan, 1997). Çocuk, oyun sayesinde birçok zihinsel aktiviteyi birebir yaşayarak deneyimler (Bekmezci ve Özkan, 2015). Bu bakımdan oyun, çocuğun bilişsel gelişimi açısından önemli bir yere sahiptir.

2.3.4. Oyunun Duygusal Gelişime Etkileri

Oyun konusunda ağırlıklı olarak çocuklar üzerindeki fiziksel etkilerine vurgu yapılsa da aslında oyun, çocukların kendilerini sadece fiziksel anlamda değil hem mental hem de ruhsal anlamda da daha iyi hissetmelerine yardımcı olur (Karaca, 2016, s.244). Oyun, çocuklar üzerinde; fiziksel, zihinsel ve duygusal gelişimin yanında sosyal gelişim açısından da oldukça önemlidir. Çocuklar gerçek hayatta olmak istedikleri karakterlere oyunlarla ulaşma imkânı elde ederler. Bu onlar için bir provadır. Hayallerindeki kişiliklere bürünerek bunu yadırganmadan yaşama imkânı elde ederler. Bu nedenle oyun, onların hayal dünyasını geliştirir daha geniş ve özgür bir dünya görüşüne sahip olurlar (Karaca, 2016, s.243). Oyun, sadece eğitsel anlamda değil

mental açıdan da çocuğa büyük fayda sağlamaktadır. İleriki yaşlarda kuracağı ilişkiler için bir zemin hazırlaması bakımından önemli bir yere sahiptir (Çelik ve Şahin, 2013).

2.3.5. Oyunun Psiko-Motor Gelişime Etkileri

Oyun oynarken çocuğun sürekli hareket halinde olması, bedensel gelişimini desteklemektedir. Bununla birlikte oyun sırasında çeşitli hareketler yapması hem fiziksel hem de biyolojik olarak çocuğun gelişimine katkı sağlamakta ve daha hızlı gelişmesine yardımcı olmaktadır. Yine oyun içerisindeki yürüme, koşma, salınım, dönme, yuvarlanma, zıplama ve denge gibi hareketler çocuğun kaba motor becerilerinin gelişimine destek olmaktadır. Ayrıca oyun içerisinde kavrama, bağlama, çözme ve boyama gibi hareketler de çocuğun ince motor becerilerinin gelişimine yardımcı olur. Her bir oyun içerisinde farklı hareketler bulundurması sebebiyle çocukların çeşitli beceriler kazanmasına ve gelişimine katkı sağlamaktadır (Anılan vd., 2004). Bu açıklamalara göre oyunun çocuğun psiko-motor becerilerinin gelişmesi açısından önemli bir yere sahip olduğu söylenebilir.

2.3.6. Oyunun Dil Gelişimine Etkileri

Çocuk, doğduğu andan itibaren yaşamı boyunca sürekli dil öğrenir. Bu dil eğitimi bazen bilinçli bazen de gizil olarak gerçekleşir. Çocuğun oyun oynarken tekerleme, sayışma, mani ve türkü söylemesi dil gelişimine katkı sağlar. Bu durum dil gelişiminin hızlanmasına da yardımcı olur (Bekmezci ve Özkan, 2015). Oyun içerisinde söylenen tekerleme, sayışma, mani ve türkülerin mutlaka çocukların seviyesine uygun olması ve kolaydan zora doğru sıralanmış olması (Aytekin, 2001) gerekmektedir. Böylece öğrenmeyi kolaylaştıracağı gibi dil gelişimi üzerinde de daha etkili olacağı düşünülmektedir.

Yukarıdaki açıklamalardan anlaşılabacağı üzere oyun, çocuğun gelişimini birçok yönden etkilemektedir. Buradan yola çıkarak oyunun aslında bir eğitim aracı olduğunu söylemek mümkündür (Aytekin, 2001). Oyunun, çocuğun gelişiminde bu kadar etkili olması, ileriki yaşlarında da yaşamı üzerinde etkisi olacağını göstermektedir. Çünkü

çocuğun hayatı boyunca kendisini ve çevresini daha iyi tanıyıp anlamlandırabilmesi küçük yaşta oynadığı oyunlarla ilişkilidir (Polat ve Mustafa, 2023).

2.4. Oyunda Dijitalleşme

Geçmişten günümüze toplumlar sürekli değişim ve gelişim halindedir. Bu durum toplumların yapısını ve alışkanlıklarını birçok yönden etkilemiştir (Akbaş ve Dursun, 2020). Dünyanın teknoloji çağına girmesiyle ülkemizde de bu alanda ilerlemeler kaydedilmiş ve teknolojinin gerektirdiği değişimler ve gelişimler Türkiye’de de kabul görmüştür (Açıkgöz ve Yalman, 2018). Aynı zamanda sosyal medyanın hayatımıza girmesi çocukların yaşamını da önemli derecede etkilemiş, bununla birlikte öğrenmenin oyunlaştırılmasına ve oyunların sanal ortama taşınmasına sebep olmuştur (Bardak, 2018). Böylece günümüz teknoloji çağında oyun birçok yönden değişime uğramıştır (Ördem ve Yıldız, 2018). Geliştirilen sanal oyunlar, her yaş grubundaki çocuğun zaman geçirdiği bir etkinlik olarak karşımıza çıkmaktadır (Coşkun ve Filiz, 2019).

Yukarıda da değinildiği üzere, ilerleyen yüzyılın ve gelişen toplumun getirdiği farklılıklar ve yenilikler elbette çocukların hayatını ve yaşam şekillerini de derinden etkilemektedir. Bu nedenle günümüz çocukları, gelişen teknoloji ve değişen toplum arasında sıkışıp kalmış ve eski çocukluk yaşam tarzını unutmaya yüz tutmuşlardır (Biricik, 2022). Bu sanal ortamlarda kendilerine kimlik kurgulamaya çalışırlar. Sanal oyunlar ise bu kimliğin kurgulanmasındaki araçların yeni biçimleridir.

Günümüzde çocuklar eski alışkanlıklarını terk ederek teknolojiye ayak uydurmuş sanal ortamda geçirdikleri zaman ve yaşadıkları deneyimler onların arkadaşlık ilişkilerini de etkisi altına almıştır (Ördem ve Yıldız, 2018). Teknolojik ilerlemenin kişinin hayatına girmesiyle onun toplumdaki etkinliğinin de değiştiği görülmektedir (Akbaş ve Dursun, 2020). Yukarıda birçok farklı açıdan bakılan ve birçok tanımı yapılan oyun, teknolojik gelişmeler ile birlikte yeni bir boyuta ulaşmış ve günümüz teknoloji çağında değişime uğramıştır (Durmuşoğlu, 2022).

Günümüzde sanal oyunların popülerleşmesiyle birlikte, bu alandaki ilgi artmış ve yeni reklam modelleri ortaya çıkmıştır. Bu durum, daha çok kişinin bu alana ilgi

duymasına sebep olmuştur (Açıkgöz ve Yalman, 2018). Bütün bu gelişmeler çocuğun dünyasını da değiştirmiş ve oyunu sokaktan sanal ortama taşımıştır. Böylelikle artık çocuğun zamanını ikiye bölmeye, bir kısmını arkadaşlarıyla okul gibi zorunlu mekânlarda geçirirken bir kısmını da dijital mekânlarda geçirmesine sebep olmuştur (Ördem ve Yıldız, 2018). Tabii ki dijital oyunların bireyin hayatına bu derece nüfuz etmesinin arkasında yatan farklı sebepler de vardır. Son yıllarda kentlerin yoğun ilgi görmesiyle kısıtlanan oyun alanları, komşuluk kültürünün değişime uğraması sonucu ortaya çıkan yabancılık, çocukların kendi kabuklarına çekilmesi ve sanal ortamda vakit geçirmek istemelerine sebep olmuştur (Uzunoğlu, 2021).

Genel anlamda oyunun, çocuğun bedensel, ruhsal, sosyal ilişkiler gibi gelişimini birçok yönden olumlu şekilde etkilediği görülmektedir (Bardak, 2018). Oyun çağındaki çocukların oyuna yaklaşımları, onların ilerleyen yıllarda yaşam tarzını da birçok yönden değiştirmektedir (Uğurlu, 2014). Sanal oyunlarda gerçek dünyada olduğu gibi kurallar yoktur. Kendi içinde kendi evrenine özgü kuralları vardır. Sanal oyunlar dokunulamayan, hissedilemeyen birtakım kodlamalardan ibarettir (Uzunoğlu, 2021). Bu nedenle çocuğun dokunmadan, hissetmeden oynadığı oyunlarda gerçek dünyada olduğu gibi kurallara uymamak daha cazip hale gelmektedir. Buna göre dijital ortamda dokunmadan, hissetmeden oynanan oyunlarda çocuk bilgisayar, tablet ve telefon gibi materyaller aracılığıyla bu hazzı ulaşmaya çalışmaktadır (Uğurlu, 2014).

Dijital oyunlar sadece çocukların değil her yaştan bireyin dikkatini çekmeyi başarmıştır. Oyunların hayal gücüne dayanması, zaman ve mekân sınırlaması olmaması ve çeşitli alternatiflerin olması dijital oyunları cazip kılmaktadır (Uzunoğlu, 2021). Fakat sosyalleşme yönünden bakıldığında ise bireyin oyunu materyaller aracılığıyla tek başına oynaması da dijital oyunun getirdiği dezavantajlardan biridir (Coşkun ve Filiz, 2019).

Teknolojik ilerlemeler neticesinde gelişen ve değişen toplumların etkisi çocukluk yaşamında da kendini göstermiştir (Biricik, 2022). Oyunların dijitalleşmesinden önce çocuklar, sokakta arkadaşlarıyla gerçek dünyayı hissederek ve

yaşayarak oyun oynarlardı. Fakat günümüzde doğan çocuklar kendilerini teknolojik oyunların içinde bulmaktadır (Biricik, 2022). Bu durum çocuğun hem geleneksel oyunu hem de dijital oyunu bir arada yaşamasına ve oyun dünyası ile ilgili yeni oluşum ve kavramların ortaya çıkmasına sebep olmuştur (Ördem ve Yıldız, 2018).

Yapılan açıklamalara bakıldığında geçmişten günümüze oyunun toplumsal yapının bir parçası olduğunu, bunun etkisi olarak da gelişen ve değişen dünyada oyunun da sürekli değişime ayak uydurduğunu söylememiz mümkündür (Gülsoy, 2019).

2.5. Çocukların Oyuna Yönelik Algıları

Günümüzde kentleşmenin yaygınlaşması ve kentleşme ile birlikte yaşam alanlarının kısıtlanması bireyi sınırlandırmış, bu sınırlanmışlık çocukların oyun dünyasında da etkili olmuştur. Çocukların oyun dünyasında özgürlükten kısıtlanmışlığa doğru giden bu serüven, oyunu algılayış şekillerinde de değişime yol açmıştır (Ördem ve Yıldız, 2018). Bu durumdan çocukların oyuna bakış açısı da etkilenmiş ve oyuna yönelik algılarında farklılaşmalar meydana gelmiştir.

Oyunun, çocukluktan yetişkinliğe kadar hayatın her aşamasında kendine yer edindiği ve bireyin her yaşta oyuna karşı bakış açısının değiştiği (Çakaroğlu ve Ömür, 2020) bilinmektedir. Bununla birlikte oyun tanımında çocukların oynayacakları oyunun seçimini etkileyen farklı etmenlerin varlığından söz edilmektedir (Pilten ve Pilten, 2013). Çocukların oyun seçimlerini etkileyen en önemli faktörlerden biri, oyuna yönelik algılarıdır.

Eğitimde oyunun kullanımı konusunda yapılan araştırmaların yanı sıra çocukların seviyelerine göre oyun seçimleri üzerine yeterli araştırma olmadığı görülmektedir. Eğitimi oyunlaştırmada yaşanan problemlerden biri de eğitimcilerin çocukların seviyelerine göre oyun tercihlerini, ilgi ve isteklerini göz ardı etmeleridir (Ünlü, 2017). Oysa çocukları oyun oynarken özgür bırakmalı ve oyuna yönelik algılarının sağlıklı bir biçimde gelişebilmesi için rahatça oynayabilmelerine imkân verilmelidir (Çakaroğlu ve Ömür, 2020).

Oyunlaştırılmış eğitimin daha etkili olabilmesi için gerekli olan şey, çocukların gözünden oyuna bakabilmektir. Oyuna çocukların gözünden bakıldığında yapılan planlama ve düzenleme daha isabetli olur ve bu durum oyunun eğitimde bir araç olarak daha etkili hale gelmesine olanak verir (Ünlü, 2017). Bu açıklamalardan yola çıkarak oyunun öğrenme üzerinde etkili olduğu ve çocukların oyunlaştırılmış bilgiyi öğrenmede daha istekli oldukları anlaşılmaktadır. Tabii ki sadece çocukların değil süreci yöneten yetişkinlerin de oyuna karşı algı ve tutumları (Çakaroglu ve Ömür, 2020) önemlidir. Sonuç olarak çocukların oyun algılarını araştırma neticesinde elde edilecek verilerin hem öğretmenler hem de veliler için çocukların eğitime katkı sağlayacağını söylemek mümkündür.

Çocuklar açık alanda oyun oynarken iletişim kurma, düşünme ve empati kurma gibi birçok kazanım elde ederler. Fakat günümüz modern toplumlarında kentleşmenin ve betonlaşmanın artmasıyla birlikte çocukların oyun alanlarının da daraldığı görülmektedir (Yılmaz ve Bulut, 2003). Bu durumun farkında olan ülkelerde çocukların oyun alanına verilen önemin ve bunun için ayrılan mekânların yer yer değiştiği gözlenmektedir (Yılmaz ve Bulut, 2003). “Amerika’da oyun alanları; çocuk bahçesi-ilkokul birlikteliği ve çocuk bahçesi-park birlikteliği şeklinde ele alınmıştır. Almanya’da oyun ve çocuk bahçeleri için 0.5-2.4 m²/kişi’lik bir değer öngörülmektedir. Avusturalya’da 5000 kişinin yaşadığı bir mahallede oyun alanı olarak 14.000 m² önerilmiştir. Fransa’da kent içi oyun alanlarında çocuk başına 5 m²’lik alan, serbest oyun alanlarında ise çocuk başına 10 m²’lik alan önerilmiştir. Diğer taraftan İngiltere’de ise çocuk başına düşen önerilen oyun alanı 24.1 m²’dir.” (Anon, akt. Yılmaz ve Bulut, 2003).

2.6. Çocukların Açık Alanda Oyunlara Yönelik Tutumları

Araştırmalara göre çocukların yaşadığı çevre, onların oyuna bakış açılarını önemli derecede etkilemektedir. Kentlerde yaşayan çocuklar kısıtlı oyun alanlarına sahipken kırsal kesimde yaşayan çocukların oynayabileceği daha geniş alanların olduğu görülmektedir (Ördem ve Yıldız, 2018). Buna bağlı olarak; kentlerde ve kırsal kesimde

yaşayan çocukların oyuna bakış açılarının ve oyuna yönelik tutumlarının farklılaştığı düşünülmektedir. Yine araştırmalara göre erkek çocukların kız çocuklarına göre açık alanda oyun oynamaya daha istekli oldukları görülmektedir. Bu farklılaşma cinsiyet değişkenine dayalı olarak belli bir yaştan itibaren belirgin hale gelse de açık alanda oyun oynama isteğinin çocuklarda genel olarak kapalı alanlardan daha fazla tercih edildiği bilinmektedir (Pilten ve Pilten, 2013).

Günümüz yaklaşımlarına göre çocuğun gelişimi göz önünde bulundurulduğunda bu gelişimsel süreçlerin oyunun çocuk üzerindeki etkilerini de çeşitlendirdiği düşünülmektedir (Güzel ve Gündoğdu, 2021). Çeşitli kültürlerde yetişen çocukların oyuna yönelik algıları ve tutumlarına dair yapılan araştırmalar, oyunun eğitimde bir araç olarak kullanılmasına ışık tutmaktadır (Pilten ve Pilten, 2013). Araştırmalara göre oyunun eğitimde kullanılmasında çocukların ilgisinin arttığı ve öğrenmeye daha istekli oldukları ortaya çıkmıştır (Koçyiğit ve Baydilek, 2015). Özellikle açık alanda oynanan oyunların, çocuğun hareket alanı kısıtlanmadan özgürce oynamasına imkân tanınması, çocuğun açık alanda oyuna karşı olumlu tutum geliştirmesine olanak tanımakta ve bu tür açık hava oyunlarının eğitimde kullanılmasını cazip hale getirmektedir (Alat vd., 2012).

Açık alan oyunları, çocukların sosyalleşme yönünü geliştirir. Çocuk açık alanda oynarken çevresini keşfeder, arkadaşlarıyla yakından bağ kurar, oyun alanını kendisi düzenler ve kendini özgür hisseder. Bu durum çocuğun iletişim ve empati kurma gibi birçok yönden gelişimine olanak sağlar (Kaplan, 2020). Bazı araştırmalar ise artan betonlaşma ile birlikte kentlerde yaşayan çocukların daha az açık hava oyun alanına sahip olduklarını, gelişen teknoloji ve dijital oyunların çocukların sokak oyunlarına karşı ilgilerini azalttığını ortaya koymaktadır (Biricik, 2022). Oyun toplumların değişimine daima ayak uydurmuş, toplumun yapısı ve çağın gereklerine sıkıca bağlı olmuştur. Bu durum günümüzde oyunun dijitalleşmesini ve dönüşümünü açıklar niteliktedir. Bu değişim ve dönüşüm çocuğun oyuna yönelik tutumlarını da etkilemiştir (Gülsoy, 2019).

3. MATERYAL VE YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, araştırmanın evreni ve örnekleme, veri toplama süreci, veri toplama araçları ve verilerin analizine ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

3.1. Araştırma Modeli

Araştırmada nicel araştırma yöntemi ve bu yöntemin bir deseni olan ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. İlişkisel tarama modeli, birden çok değişkenin birbirleriyle ilişkisini belirleyen nicel araştırma yöntemlerinden biridir. İlişkisel tarama modeli, değişkenler arasında bir ilişki olup olmadığını, eğer varsa bu ilişkinin aynı yönde olup olmadığını tespit etmeye yarayan bir araştırma modelidir (Bekman, 2022). İlişkisel tarama modeli ile çocukların oyunlarına yönelik algıları ve açık alanda oyuna yönelik tutumları arasında bir ilişki olup olmadığı, çocukların oyunlarına yönelik algılarının ve açık alanda oyuna yönelik tutumlarının demografik özellikler ile bir ilişkisi olup olmadığı incelenmiştir.

3.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini Siirt ilinde yaşayan ve Siirt İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı resmi okullarda okuyan ilköğretim 4. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise Siirt'in Kurtalan ilçesindeki 4 merkez okul ve 2 köy okulu olmak üzere 6 ilköğretim okulunda okuyan 4. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Kurtalan ilçesinde bulunan Yenidoğan İlkokulu (Merkez), Fatih İlkokulu (Merkez), Cumhuriyet İlkokulu (Merkez), Atatürk İlkokulu (Merkez), Bölüktepe İlkokulu (Köy) ve Ahmet Cevat Sevgili İlkokulu (Köy) anketlerin uygulandığı okullardır. Çalışmanın geçerlik ve güvenirliğini artırmak için okulların farklı özellikler, farklı sosyo-ekonomik koşullar ve farklı mahallelerde seçilmesine dikkat edilmiştir. Anket uygulamasından sonra Kurtalan merkezine bağlı okullardan 217 öğrenci, iki köy okulundan ise 156 öğrenci olmak üzere toplam 373 kişilik katılımcı grubu oluşturulmuştur. Örneklem grubunun 193'ünün (%51,7) erkek, 180'inin (%48,3) kız öğrencilerden oluştuğu görülmektedir (Tablo 1.).

3.3. Araştırma Soruları ve Hipotezler

3.3.1. Araştırma Soruları

Araştırmanın temel soruları şu şekilde belirlenmiştir:

- İlkokul 4. sınıfta okuyan çocukların oyuna yönelik algıları ile demografik değişkenler arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
- İlkokul 4. sınıfta okuyan çocukların açık alanda oyuna yönelik tutumları ile demografik değişkenler arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
- İlkokul 4. sınıfta okuyan çocukların oyuna yönelik algıları ve açık alanda oyuna yönelik tutumları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

3.3.2. Araştırmanın Hipotezleri

Araştırma kapsamında oluşturulan hipotezler şunlardır:

- Çocukların oyuna yönelik algıları ve açık alanda oyuna yönelik tutumları, onların cinsiyet özelliklerine göre farklılaşmaktadır.
- Çocukların oyuna yönelik algıları ve açık alanda oyuna yönelik tutumları ile ailedeki çocuk sayısı arasında anlamlı bir ilişki vardır.
- Kent okullarında okuyan çocuklar ile köy okullarında okuyan çocukların oyun algıları ve açık alanda oyuna yönelik tutumları arasında anlamlı bir ilişki vardır.
- Bahçeli (müstakil) evde yaşayan çocuklar ile binada yaşayan çocukların oyuna yönelik algıları ve açık alanda oyuna yönelik tutumları arasında anlamlı bir ilişki vardır.
- Çocukların oyuna yönelik algıları ve açık alanda oyuna yönelik tutumları arasında anlamlı bir ilişki vardır.

3.4. Veri Toplama Araçları

Araştırmada, çocukların oyuna yönelik algılarını belirlemek amacıyla "Çocukların Oyunlarına Yönelik Algı Ölçeği" ve açık alanda oyuna yönelik tutumlarını belirlemek amacıyla "Çocuklar İçin Açık Alanda Oyuna Yönelik Tutum Ölçeği" tercih edilmiştir. Ayrıca çocukların kişisel bilgilerinin olduğu "Demografik Bilgi Formu" kullanılmıştır.

Çocukların Oyunlarına Yönelik Algı Ölçeği (ÇOYA): Ölçek Barnett (2013) tarafından geliştirilmiş, Kaşkaya ve arkadaşları (2017) tarafından Türk Kültürü'ne uyarlanmıştır. 3. 4. ve 5. sınıfta okuyan öğrencilere uygun olarak hazırlanan "Çocukların Oyunlarına Yönelik Algı Ölçeği"nin uyarlanmış hâli, 11 maddeden oluşmaktadır. Meşgul olmak, aktif olmak, sosyallik ve okul dışı zaman etkinliği şeklinde 4 alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçek, çocukların gözünden oyuna bakabilmek ve çocukların oyuna bakış açılarını ortaya çıkarmak amacıyla geliştirilmiştir (Kaşkaya ve ark., 2017).

Çocuklar İçin Açık Alanda Oyuna Yönelik Tutum Ölçeği (AAOT): Ölçek Beyer ve arkadaşları (2015) tarafından geliştirilmiş, Erdem (2020) tarafından Türkçeye uyarlanmıştır. Ölçeğin uyarlanmış hâli, 12 maddeden oluşmaktadır. Faydalar, yapılandırılmamış oyun ve korkular olmak üzere 3 boyut belirlenmiştir. Ölçek, “Kesinlikle Katılmıyorum”, “Katılmıyorum”, “Katılıyorum” ve “Kesinlikle Katılıyorum” olmak üzere 4’lü Likert şeklindedir. Ölçeğin amacı, çocukların açık alanda oyuna yönelik tutumlarını belirlemek ve bu tutumların belirlenen alt boyutlara göre dağılımını ortaya çıkarmaktır (Erdem, 2020).

Demografik Bilgi Formu: Çocuğun oyuna yönelik algıları ve açık alanda oyuna yönelik tutumlarının alt boyutları ile demografik değişkenler arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla kişisel bilgilere ihtiyaç duyulduğundan “Demografik Bilgi Formu” uygulanmıştır. Demografik bilgi formunda çocuğun okuduğu okul, sınıfı, yaşı, cinsiyeti, ailedeki toplam çocuk sayısı, yaşadığı yer, yaşadığı evin türü, yaşadığı evin bahçeli olup olmadığı, ebeveyn mesleği ve ebeveyn eğitim durumu bilgileri yer almaktadır.

3.5. Verilerin Toplanması

Batman Üniversitesi Etik Kurulu onayı (Ek-1) alındıktan sonra veri toplama süreci için hazırlıklara başlanmıştır. Araştırmanın amacına uygun olarak önceden belirlenmiş ölçme araçlarının (ÇOYA, AAOT ve Demografik Bilgi Formu) okullarda (Yenidoğan İlkokulu, Fatih İlkokulu, Atatürk İlkokulu, Cumhuriyet İlkokulu, Bölüktepe İlkokulu ve Ahmet Cevat Sevgili İlkokulu) öğrencilere uygulanabilmesi için Kurtalan

İlçe Milli Eğitim Müdürlüğünden yazılı izin alınmıştır (Ek-2). Çalışmaya dâhil edilecek çocukların velilerine “Bilgilendirilmiş Onam Formu” (Ek-3) gönderilmiş ve velilerin izin vermesiyle birlikte uygulamaya başlanmıştır.

Anketler, araştırmacı tarafından yüz yüze uygulanmış, öncesinde araştırmanın konusu, amacı ve uygulanacak ölçekler hakkında okul idaresi, öğretmenler ve öğrenciler detaylı bir şekilde bilgilendirilmiştir. Daha sonra ÇOYA (Ek-4), AAOT (Ek-5) ölçekleri ve Demografik Bilgi Formu (Ek-6) sınıf öğretmenleri ile birlikte öğrencilere uygulanmıştır. Çocukların soruları doğru anlaması ve kendilerini rahat hissetmeleri için gerekli zaman verilmiş ve anlamadıklarını ifade ettikleri sorular veya açıklama istedikleri durumlar karşısında gerekli bilgilendirmeler yapılmıştır.

3.6. Verilerin Analizi

Veri analizinde SPSS (22) programından yararlanılmıştır. Betimsel istatistikler, değişkenler arası karşılıklı ilişkiler ve güvenirlik analizleri SPSS (22) programı ile şekillenmiştir. Veri analiz edilmeden önce, veri setinde kayıp veri olup olmadığı kontrol edilmiş ve kayıp veriye rastlanmamıştır. Öncelikle verinin normal dağılım varsayımını karşılayıp karşılamadığı kontrol edilmiştir. Araştırmada verilerin analizinde dağılımın normal olduğunu tespit etmek için skewness (çarpıklık) ve kurtosis (basıklık) değerlerinin -1,5 ve +1,5 arasında olduğu, frekans dağılım grafiği (histogram) verilerinin normal dağılım gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Bu bağlamda, bulgular bağımsız örneklemeler için t-Testi ve Tek Yönlü Varyans (ANOVA) analizi ile incelenmiştir.

4. ARAŞTIRMANIN BULGULARI VE TARTIŞMA

4.1. Bulgular

4.1.1. Katılımcıların demografik bilgileri

Çalışmada anketlerin uygulandığı çocukların okulları, demografik özellikleri ve ikamet ettikleri evlerin nitelikleri Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1. Katılımcıların Demografik Özellikleri

Değişken	Grup	n	%
Okuduğunuz Okul	Yenidoğan İlkokulu (Merkez)	42	11,3
	Fatih İlkokulu (Merkez)	58	15,5
	Cumhuriyet İlkokulu (Merkez)	65	17,4
	Atatürk İlkokulu (Merkez)	52	13,9
	Bölüktepe İlkokulu (Köy)	55	14,7
	Ahmet Cevat Sevgili İlkokulu (Köy)	101	27,1
Cinsiyet	Kız	193	51,7
	Erkek	180	48,3
Toplam Kardeş Sayısı	1-3 kardeş	138	37,0
	4-6 kardeş	181	48,5
	7-9 kardeş	46	12,3
	Daha fazla	8	2,1
Yaşadığınız Yer	İlçe	217	58,2
	Köy	156	41,8
Evin Türü	Apartman	186	49,9
	Müstakil ev	187	50,1
Bahçeniz var mı?	Evet	286	76,7
	Hayır	87	23,3
Annenizin Eğitim Durumu	İlköğretim	265	71,0
	Lise	63	16,9
	Ön lisans	9	2,4
	Lisans	25	6,7
	Yüksek Lisans	5	1,3
	Doktora	6	1,6
Babanızın Eğitim Durumu	İlköğretim	138	37,0
	Lise	138	37,0
	Ön lisans	20	5,4
	Lisans	50	13,4
	Yüksek Lisans	22	5,9
	Doktora	5	1,3
Annenizin Mesleği	Özel Sektör	20	5,4
	Kamu Sektörü	18	4,8
	Çiftçilik-Hayvancılık	34	9,1
	Çalışmıyor	301	80,7
Babanızın Mesleği	Özel Sektör	202	54,2
	Kamu Sektörü	106	28,4
	Çiftçilik-Hayvancılık	29	7,8
	Çalışmıyor	36	9,7
Toplam		373	100

Tablo 1’e göre katılımcıların demografik özellikleri şu şekilde özetlenebilir: Araştırmaya katılan ilköğretim 4. sınıf öğrencilerinin okudukları okullara bakıldığında

Yenidoğan İlkokulu öğrencileri 42 kişi (%11,3), Fatih İlkokulu öğrencileri 58 kişi (%15,5), Cumhuriyet İlkokulu öğrencileri 65 kişi (%17,4), Atatürk İlkokulu öğrencileri 52 kişi (%13,9), Bölüktepe İlkokulu öğrencileri 55 kişi (%14,7) ve Ahmet Cevat Sevgili İlkokulu öğrencileri 101 kişi (%27,1)'dir. Katılımcıların yaş değişkenine bakıldığında 60'ı (%16,1) 9 yaşında, 263'ü (%70,5) 10 yaşında ve 50'si (%13,4) 11 yaşındadır. Cinsiyet değişkenine bakıldığında 193'ü (%51,7) kız iken 180'i (%48,3) erkektir. Toplam kardeş sayısı dağılımına bakıldığında 1-3 arasında olan 138 kişi (%37,0), 4-6 arasında olan 181 kişi (%48,5), 7-9 arasında olan 46 kişi (%12,3) ve daha fazla kardeşi olanların sayısı 8 kişi (%2,1) olarak görülmektedir. Yaşadığı yer değişkenine bakıldığında katılımcıların 217'si (%58,2) ilçede yaşarken 156'sı (%41,8) köyde yaşamaktadır. Oturdıkları evin türüne bakıldığında 186'sı (%49,9) çok katlı apartman dairelerinde 187'si (%50,1) ise müstakil evde yaşamaktadır. Yaşadıkları yerde bahçe olup olmadığı durumuna bakıldığında 286 kişi (%76,7) bahçesi olan apartman veya müstakil evde oturmakta iken 87'si (%23,3) bahçesi olmayan apartman veya müstakil evde oturmaktadır. Katılımcıların annelerinin eğitim durumu değişkenine bakıldığında ilköğretim mezunu anne sayısı 265 (%71,0), lise mezunu anne sayısı 63 (%16,9), ön lisans mezunu anne sayısı 9 (%2,4), lisans mezunu anne sayısı 25 (%6,7), yüksek lisans mezunu anne sayısı 5 (%1,3) ve doktora mezunu anne sayısı 6 (%1,6) olarak görülmektedir. Katılımcıların babalarının eğitim durumu değişkenine bakıldığında ilköğretim mezunu baba sayısı 138 (%37,0), lise mezunu baba sayısı 138 (%37,0), ön lisans mezunu baba sayısı 20 (%5,4), lisans mezunu baba sayısı 50 (%13,4), yüksek lisans mezunu baba sayısı 22 (%5,9) ve doktora mezunu baba sayısı 5 (%1,3) olarak görülmektedir. Katılımcıların annelerinin yaptığı meslek değişkenine bakıldığında özel sektörde çalışan anne sayısı 20 (%5,4), kamu sektöründe çalışan anne sayısı 18 (%4,8), çiftçilik-hayvancılık sektöründe çalışan anne sayısı 34 (%9,1) ve çalışmayan anne sayısı 301 (%80,7)'dir. Katılımcıların babalarının yaptığı meslek değişkenine bakıldığında özel sektörde çalışan baba sayısı 202 (%54,2), kamu sektöründe çalışan baba sayısı 106

(%28,4), çiftçilik-hayvancılık sektöründe çalışan baba sayısı 29 (%7,8) ve çalışmayan baba sayısı 36 (%9,7)'dir.

4.1.2. Çocukların oyunlarına yönelik algılarına ilişkin bulgular

Tablo 2'de çocukların oyunlarına yönelik algıları puanlarının cinsiyete göre farklılaşıp farklılaşmadığı verilmiştir.

Tablo 2. Çocukların Oyunlarına Yönelik Algıları Alt Boyutlarının Cinsiyete Göre T-Testi Sonuçları

Alt Boyutlar	Cinsiyet	n	x	ss	t	p
Meşgul Olmak	Kız	193	3,82	1,57	0,32	,75
	Erkek	180	3,76	1,87		
Aktif Olmak	Kız	193	3,93	1,67	-1,92	,06
	Erkek	180	4,30	2,01		
Sosyallik	Kız	193	11,09	3,22	0,37	,70
	Erkek	180	10,96	3,50		
Okul Dışı Zaman Etkinliği	Kız	193	5,01	2,47	-2,28	,02*
	Erkek	180	5,66	3,01		

p<0,05*

Analiz sonuçlarına göre; Meşgul Olmak [t=0,32, p>0,05], Aktif Olmak [t=-1,92, p>0,05] ve Sosyallik [t=0,37, p>0,05] alt boyutlarında anlamlı bir farklılık bulunmazken Okul Dışı Zaman Etkinliği [t=-2,28, p<0,05] alt boyutlarında anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Okul Dışı Zaman Etkinliği alt boyutunda ise erkek çocukların ortalamalarının ($\bar{x}$ =5,66), kız çocukların ortalamalarından ($\bar{x}$ =5,01) yüksek olduğu tespit edilmiştir. Erkek çocukların, kız çocuklarına göre Okul Dışı Zaman Etkinliği faaliyetlerinin daha yüksek olduğu söylenebilir.

Tablo 3. Çocukların Oyunlarına Yönelik Algıları Alt Boyutlarının Okuduğu Okul Değişkenine Göre ANOVA Sonuçları

Alt Boyutlar	Okuduğu Okul	n	x	ss	F	p
Meşgul Olmak	Yenidoğan İlkokulu	42	3,78	1,82	1,96	,08
	Fatih İlkokulu	58	3,75	1,91		
	Cumhuriyet İlkokulu	65	3,83	1,66		
	Atatürk İlkokulu	52	4,32	1,95		
	Bölüktepe İlkokulu	55	3,29	1,39		
	Ahmet Cevat Sevgili İlkokulu	101	3,80	1,59		
Aktif Olmak	Yenidoğan İlkokulu	42	4,47	1,87	1,19	,31
	Fatih İlkokulu	58	4,48	2,21		
	Cumhuriyet İlkokulu	65	4,07	1,62		
	Atatürk İlkokulu	52	3,88	1,63		
	Bölüktepe İlkokulu	55	4,09	1,77		
	Ahmet Cevat Sevgili İlkokulu	101	3,91	1,89		
Sosyallik	Yenidoğan İlkokulu	42	10,95	3,46	2,12	,06
	Fatih İlkokulu	58	11,27	3,34		
	Cumhuriyet İlkokulu	65	11,12	3,31		
	Atatürk İlkokulu	52	12,21	3,09		
	Bölüktepe İlkokulu	55	10,38	3,23		
	Ahmet Cevat Sevgili İlkokulu	101	10,60	3,45		
Okul Dışı Zaman Etkinliği	Yenidoğan İlkokulu	42	4,45	2,31	1,42	,21
	Fatih İlkokulu	58	5,72	2,77		
	Cumhuriyet İlkokulu	65	5,61	2,87		
	Atatürk İlkokulu	52	5,21	2,80		
	Bölüktepe İlkokulu	55	5,61	2,30		
	Ahmet Cevat Sevgili İlkokulu	101	5,17	3,02		

Tablo 3 incelendiğinde, çocukların oyunlarına yönelik algıları puanlarının okudukları okul değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan analiz sonuçlarına göre; Meşgul Olmak [$F=1,96$, $p>0,05$], Aktif Olmak [$F=1,19$, $p>0,05$], Sosyallik [$F=2,12$, $p>0,05$] ve Okul Dışı Zaman Etkinliği [$F=1,42$, $p>0,05$] alt boyutlarında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır.

Tablo 4. Çocukların Oyunlarına Yönelik Algıları Alt Boyutlarının Toplam Kardeş Sayısı Değişkenine Göre ANOVA Sonuçları

Alt Boyutlar	Kardeş Sayısı	n	x	ss	F	p
Meşgul Olmak	1-3 Kardeş	138	3,89	1,62	1,08	,35
	4-6 Kardeş	181	3,81	1,83		
	7-9 Kardeş	46	3,39	1,61		
	Daha Fazla	8	4,12	1,24		
Aktif Olmak	1-3 Kardeş	138	4,18	1,73	0,53	,66
	4-6 Kardeş	181	4,03	1,92		
	7-9 Kardeş	46	4,30	1,90		
	Daha Fazla	8	3,62	2,13		
Sosyallik	1-3 Kardeş	138	11,21	3,39	1,16	,32
	4-6 Kardeş	181	11,12	3,21		
	7-9 Kardeş	46	10,32	3,68		
	Daha Fazla	8	9,87	4,05		
Okul Dışı Zaman Etkinliği	1-3 Kardeş	138	5,24	2,78	0,65	,57
	4-6 Kardeş	181	5,44	2,83		
	7-9 Kardeş	46	5,30	2,55		
	Daha Fazla	8	4,12	1,72		

Tablo 4 incelendiğinde, çocukların oyunlarına yönelik algıları alt boyutları puanlarının toplam kardeş sayısına göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan analiz sonuçlarına göre; Meşgul Olmak [$F=1,08$, $p>0,05$], Aktif Olmak [$F=0,53$, $p>0,05$], Sosyallik [$F=1,16$, $p>0,05$] ve Okul Dışı Zaman Etkinliği [$F=0,65$, $p>0,05$] alt boyutlarında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır.

Tablo 5. Çocukların Oyunlarına Yönelik Algıları Alt Boyutlarının Yaşadığı Yere Göre T-Testi Sonuçları

Alt Boyutlar	Yaşadığı Yer	n	x	ss	t	p
Meşgul Olmak	İlçe	217	3,93	1,83	1,83	,06
	Köy	156	3,60	1,54		
Aktif Olmak	İlçe	217	4,18	1,87	0,84	,39
	Köy	156	4,01	1,83		
Sosyallik	İlçe	217	11,36	3,34	2,31	,02*
	Köy	156	10,55	3,33		
Okul Dışı Zaman Etkinliği	İlçe	217	5,32	2,75	0,00	,99
	Köy	156	5,32	2,79		

$p<0,05^*$

Tablo 5'te ise çocukların oyunlarına yönelik algıları alt boyut puanlarının yaşadığı yere göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmiştir. Buna göre Meşgul Olmak [$t=1,83$, $p>0,05$], Aktif Olmak [$t=0,84$, $p>0,05$] ve Okul Dışı Zaman Etkinliği [$t=0,00$, $p>0,05$] alt boyutlarında anlamlı bir farklılık bulunmazken Sosyallik [$t=2,31$, $p<0,05$] alt boyutunda anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Sosyallik alt boyutunda ilçede

yaşayan çocukların ortalamalarının ($\bar{x}=11,36$), köyde yaşayan çocukların ortalamalarından ($\bar{x}=10,55$) yüksek olduğu tespit edilmiştir. İlçede yaşayan çocukların, köyde yaşayan çocuklara göre oyunlara yönelik algılarının daha yüksek olduğu söylenebilir.

Tablo 6. Çocukların Oyunlarına Yönelik Algıları Alt Boyutlarının Evin Türüne Göre T-Testi Sonuçları

Alt Boyutlar	Yaşadığı Ev	n	x	ss	t	p
Meşgul Olmak	Çok Katlı Apartman	186	3,94	1,76	1,67	,09
	Müstakil Ev	187	3,64	1,67		
Aktif Olmak	Çok Katlı Apartman	186	4,17	1,81	0,58	,55
	Müstakil Ev	187	4,05	1,89		
Sosyallik	Çok Katlı Apartman	186	11,27	3,38	0,85	,15
	Müstakil Ev	187	10,78	3,32		
Okul Dışı Zaman Etkinliği	Çok Katlı Apartman	186	5,38	2,85	0,11	,70
	Müstakil Ev	187	5,27	2,67		

Tablo 6’da çocukların oyunlarına yönelik algıları alt boyutu puanlarının evin türüne göre farklılaşıp farklılaşmadığı analiz edilmiş ve analiz sonuçlarına göre; Meşgul Olmak [$t=1,67$, $p>0,05$], Aktif Olmak [$t=0,58$, $p>0,05$], Sosyallik [$t=0,85$, $p>0,05$] ve Okul Dışı Zaman Etkinliği [$t=0,11$, $p>0,05$] alt boyutlarında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır.

Tablo 7. Çocukların Oyunlarına Yönelik Algıları Alt Boyutlarının Evin Bahçesi Olup Olmadığına Göre T-Testi Sonuçları

Alt Boyutlar	Bahçeniz Var Mı?	n	x	ss	t	p
Meşgul Olmak	Evet	286	3,76	1,67	-0,69	,49
	Hayır	87	3,90	1,89		
Aktif Olmak	Evet	286	4,07	1,85	-0,79	,43
	Hayır	87	4,25	1,86		
Sosyallik	Evet	286	10,95	3,32	-0,81	,41
	Hayır	87	11,28	3,49		
Okul Dışı Zaman Etkinliği	Evet	286	5,30	2,74	-0,24	,80
	Hayır	87	5,39	2,85		

Tablo 7 incelendiğinde, çocukların oyunlarına yönelik algıları alt boyutları puanlarının evin bahçeli olup olmadığına göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan analiz sonuçlarına göre; Meşgul Olmak [$t=-0,69$, $p>0,05$], Aktif Olmak [$t=-0,79$, $p>0,05$], Sosyallik [$t=-0,81$, $p>0,05$] ve Okul Dışı Zaman Etkinliği [$t=-0,24$, $p>0,05$] alt boyutlarında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır.

Tablo 8. Çocukların Oyunlarına Yönelik Algıları Alt Boyutları Annenin Eğitim Seviyesi Değişkenine Göre ANOVA Sonuçları

Alt Boyutlar	Annenin Eğitim Seviyesi	n	x	ss	F	p
Meşgul Olmak	İlköğretim	265	3,75	1,72	0,42	,82
	Lise	63	4,03	1,82		
	Ön Lisans	9	3,44	2,29		
	Lisans	25	3,92	1,49		
	Yüksek Lisans	5	3,40	0,54		
	Doktora	6	3,66	1,75		
Aktif Olmak	İlköğretim	265	4,11	1,92	0,44	,81
	Lise	63	4,20	1,60		
	Ön Lisans	9	3,66	1,65		
	Lisans	25	4,00	1,82		
	Yüksek Lisans	5	5,00	2,12		
	Doktora	6	3,66	1,50		
Sosyallik	İlköğretim	265	10,91	3,42	0,75	,58
	Lise	63	11,60	3,09		
	Ön Lisans	9	10,77	1,78		
	Lisans	25	10,64	3,63		
	Yüksek Lisans	5	10,60	3,04		
	Doktora	6	12,50	4,23		
Okul Dışı Zaman Etkinliği	İlköğretim	265	5,31	2,74	0,70	,62
	Lise	63	5,23	2,79		
	Ön Lisans	9	4,11	1,90		
	Lisans	25	5,84	3,10		
	Yüksek Lisans	5	5,60	2,40		
	Doktora	6	6,33	3,26		

Tablo 8 incelendiğinde, çocukların oyunlarına yönelik algıları alt boyutları puanlarının annenin eğitim seviyesine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan analiz sonuçlarına göre; Meşgul Olmak [$F=0,42$, $p>0,05$], Aktif Olmak [$F=0,44$, $p>0,05$], Sosyallik [$F=0,75$, $p>0,05$] ve Okul Dışı Zaman Etkinliği [$F=0,70$, $p>0,05$] alt boyutlarında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır.

Tablo 9. Çocukların Oyunlarına Yönelik Algıları Alt Boyutları Babanın Eğitim Seviyesi Değişkenine Göre ANOVA Sonuçları

Alt Boyutlar	Babanın Eğitim Seviyesi	n	x	ss	F	p
Meşgul Olmak	İlköğretim	138	3,65	1,70	0,88	,49
	Lise	138	3,89	1,78		
	Ön Lisans	20	3,35	1,69		
	Lisans	50	4,04	1,59		
	Yüksek Lisans	22	4,04	1,91		
	Doktora	5	3,40	1,14		
Aktif Olmak	İlköğretim	138	4,12	1,93	0,89	,48
	Lise	138	4,23	1,83		
	Ön Lisans	20	4,30	2,02		
	Lisans	50	3,74	1,57		
	Yüksek Lisans	22	3,81	1,91		
	Doktora	5	5,00	1,87		
Sosyallik	İlköğretim	138	10,93	3,24	1,22	,29
	Lise	138	11,08	3,40		
	Ön Lisans	20	9,80	3,99		
	Lisans	50	11,70	3,12		
	Yüksek Lisans	22	10,54	3,77		
	Doktora	5	12,40	2,50		
Okul Dışı Zaman Etkinliği	İlköğretim	138	5,26	2,57	0,45	,81
	Lise	138	5,26	2,71		
	Ön Lisans	20	4,90	2,90		
	Lisans	50	5,60	3,17		
	Yüksek Lisans	22	5,54	3,36		
	Doktora	5	6,60	2,30		

Tablo 9’da çocukların oyunlarına yönelik algıları alt boyutları puanlarının babanın eğitim seviyesine göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmiştir. Analiz sonuçlarına göre; Meşgul Olmak [F=0,88, $p>0,05$], Aktif Olmak [F=0,89, $p>0,05$], Sosyallik [F=1,22, $p>0,05$] ve Okul Dışı Zaman Etkinliği [F=0,45, $p>0,05$] alt boyutlarında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır.

Tablo 10. Çocukların Oyunlarına Yönelik Algıları Alt Boyutlarının Annenin Meslek Değişkenine Göre ANOVA Sonuçları

Alt Boyutlar	Annenin Mesleği	n	x	ss	F	p
Meşgul Olmak	Özel Sektör	20	3,85	1,95	0,08	,97
	Kamu Sektörü	18	3,94	1,51		
	Çiftçilik-Hayvancılık	34	3,70	1,40		
	Çalışmıyor	301	3,79	1,75		
Aktif Olmak	Özel Sektör	20	3,75	1,77	0,70	,55
	Kamu Sektörü	18	4,11	1,67		
	Çiftçilik-Hayvancılık	34	3,79	1,77		
	Çalışmıyor	301	4,17	1,88		
Sosyallik	Özel Sektör	20	10,25	3,79	2,24	,08
	Kamu Sektörü	18	11,77	3,11		
	Çiftçilik-Hayvancılık	34	9,85	2,87		
	Çalışmıyor	301	11,16	3,37		
Okul Dışı Zaman Etkinliği	Özel Sektör	20	5,20	3,31	0,18	,90
	Kamu Sektörü	18	4,88	2,49		
	Çiftçilik-Hayvancılık	34	5,29	3,26		
	Çalışmıyor	301	5,36	2,69		

Tablo 10 incelendiğinde, çocukların oyunlarına yönelik algıları alt boyutları puanlarının annenin mesleğine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan analiz sonuçlarına göre; Meşgul Olmak [F=0,08, p>0,05], Aktif Olmak [F=0,70, p>0,05], Sosyallik [F=2,24, p>0,05] ve Okul Dışı Zaman Etkinliği [F=0,18, p>0,05] alt boyutlarında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır.

Tablo 11. Çocukların Oyunlarına Yönelik Algıları Alt Boyutlarının Babanın Meslek Değişkenine Göre ANOVA Sonuçları

Alt Boyutlar	Babanın Mesleği	n	x	ss	F	p
Meşgul Olmak	Özel Sektör	202	3,91	1,76	2,48	,06
	Kamu Sektörü	106	3,85	1,66		
	Çiftçilik-Hayvancılık	29	3,65	1,67		
	Çalışmıyor	36	3,08	1,59		
Aktif Olmak	Özel Sektör	202	4,20	1,82	2,27	,07
	Kamu Sektörü	106	3,74	1,75		
	Çiftçilik-Hayvancılık	29	4,48	1,78		
	Çalışmıyor	36	4,41	2,20		
Sosyallik	Özel Sektör	202	11,04	3,32	1,42	,23
	Kamu Sektörü	106	11,42	3,37		
	Çiftçilik-Hayvancılık	29	10,24	3,49		
	Çalışmıyor	36	10,41	3,37		
Okul Dışı Zaman Etkinliği	Özel Sektör	202	5,35	2,81	1,38	,24
	Kamu Sektörü	106	5,59	2,85		
	Çiftçilik-Hayvancılık	29	4,44	2,68		
	Çalışmıyor	36	5,11	2,20		

Tablo 11’de çocukların oyunlarına yönelik algıları alt boyutları puanlarının babanın mesleğine göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmiştir. Yapılan analiz

sonuçlarına göre; Meşgul Olmak [$F=2,48$, $p>0,05$], Aktif Olmak [$F=2,27$, $p>0,05$], Sosyallik [$F=1,42$, $p>0,05$] ve Okul Dışı Zaman Etkinliği [$F=1,38$, $p>0,05$] alt boyutlarında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır.

4.1.3. Çocukların açık alanda oyuna yönelik tutumlarına ilişkin bulgular

Tablo 12’de çocukların açık alanda oyun tutumu alt boyut puanlarının cinsiyete göre farklılaşıp farklılaşmadığı verilmiştir.

Tablo 12. Çocukların Açık Alanda Oyun Tutumları Alt Boyutlarının Cinsiyete Göre T-Testi Sonuçları

Alt Boyutlar	Cinsiyet	n	x	ss	t	p
Faydalar	Kız	193	12,24	2,57	-1,90	,06
	Erkek	180	12,75	2,60		
Yapılandırılmamış Oyun	Kız	193	9,17	2,01	0,04	,96
	Erkek	180	9,16	2,09		
Korkular	Kız	193	12,29	3,62	3,14	,00*
	Erkek	180	11,13	3,46		

$p<0,05^*$

Analiz sonuçlarına göre; Faydalar [$t=-1,90$, $p>0,05$] ve Yapılandırılmamış Oyun [$t=0,04$, $p>0,05$] alt boyutlarında anlamlı bir farklılık bulunmazken Korkular [$t=3,14$, $p<0,05$] alt boyutunda anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Korkular alt boyutunda kız çocukların ortalamalarının ($\bar{x}=12,29$), erkek çocukların ortalamalarından ($\bar{x}=11,13$) yüksek olduğu tespit edilmiştir. Kız çocukların, erkek çocuklara göre açık alanda oyun oynama korkularının daha yüksek olduğu söylenebilir.

Tablo 13. Çocukların Açık Alanda Oyun Tutumları Alt Boyutlarının Okuduğu Okul Değişkenine Göre ANOVA Sonuçları

Alt Boyutlar	Okuduğu Okul	n	x	ss	F	p	Fark
Faydalar	Yenidoğan İlkokulu	42	13,16	2,01	2,47	,03*	1>2
	Fatih İlkokulu	58	11,67	3,14			
	Cumhuriyet İlkokulu	65	12,58	2,48			
	Atatürk İlkokulu	52	13,07	2,41			
	Bölüktepe İlkokulu	55	12,58	2,25			
	Ahmet Cevat Sevgili İlkokulu	101	12,26	2,71			
Yapılandırılmamış Oyun	Yenidoğan İlkokulu	42	9,26	2,09	0,78	,55	
	Fatih İlkokulu	58	8,98	2,17			
	Cumhuriyet İlkokulu	65	9,24	1,98			
	Atatürk İlkokulu	52	9,59	1,95			
	Bölüktepe İlkokulu	55	9,16	1,98			
	Ahmet Cevat Sevgili İlkokulu	101	8,96	2,10			
Korkular	Yenidoğan İlkokulu	42	12,95	3,57	2,87	,01*	1>6
	Fatih İlkokulu	58	11,94	4,13			
	Cumhuriyet İlkokulu	65	11,53	3,62			
	Atatürk İlkokulu	52	11,21	3,04			
	Bölüktepe İlkokulu	55	12,63	3,47			
	Ahmet Cevat Sevgili İlkokulu	101	11,00	3,39			

p<0,05*

Tablo 13'te çocukların açık alanda oyun tutumları alt boyutları puanlarının okudukları okul değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için analiz yapılmıştır. Buna göre Yapılandırılmamış Oyun [F=0,78, p>0,05] alt boyutunda anlamlı bir farklılık bulunmazken Faydalar [F=2,47, p<0,05] ve Korkular [F=2,87, p<0,05] alt boyutlarında anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Faydalar alt boyutunda Yenidoğan İlkokulu ortalamalarının ($\bar{x}$ =13,16), Fatih İlkokulu ortalamalarından ($\bar{x}$ =11,67) yüksek olduğu ve Yenidoğan İlkokulu lehine olduğu söylenebilir. Korkular alt boyutunda Yenidoğan İlkokulu ortalamalarının ($\bar{x}$ =12,95), Ahmet Cevat Sevgili İlkokulu ortalamalarından ($\bar{x}$ =11,00) yüksek olduğu ve Yenidoğan İlkokulu lehine olduğu söylenebilir.

Tablo 14. Çocukların Açık Alanda Oyun Tutumları Alt Boyutlarının Toplam Kardeş Sayısı Değişkenine Göre ANOVA Sonuçları

Alt Boyutlar	Kardeş Sayısı	n	x	ss	F	p
Faydalar	1-3 Kardeş	138	12,56	2,65	0,36	,78
	4-6 Kardeş	181	12,38	2,52		
	7-9 Kardeş	46	12,76	2,73		
	Daha Fazla	8	12,12	2,90		
Yapılandırılmamış Oyun	1-3 Kardeş	138	9,32	2,11	0,73	,53
	4-6 Kardeş	181	9,01	2,08		
	7-9 Kardeş	46	9,32	1,75		
	Daha Fazla	8	9,00	1,69		
Korkular	1-3 Kardeş	138	11,34	3,19	2,27	,07
	4-6 Kardeş	181	11,89	3,78		
	7-9 Kardeş	46	11,78	3,96		
	Daha Fazla	8	14,50	2,13		

Tablo 14'te çocukların açık alanda oyun tutumları alt boyutları puanlarının toplam kardeş sayısına göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmiştir. Tabloya göre Faydalar [$F=0,36$, $p>0,05$], Yapılandırılmamış Oyun [$F=0,73$, $p>0,05$] ve Korkular [$F=2,27$, $p>0,05$] alt boyutlarında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır.

Tablo 15. Çocukların Açık Alanda Oyun Tutumları Alt Boyutlarının Yaşadığı Yere Göre T-Testi Sonuçları

Alt Boyutlar	Yaşadığı Yer	n	x	ss	t	p
Faydalar	İlçe	217	12,57	2,64	0,70	,48
	Köy	156	12,37	2,54		
Yapılandırılmamış Oyun	İlçe	217	9,25	2,05	0,96	,33
	Köy	156	9,04	2,05		
Korkular	İlçe	217	11,86	3,64	0,82	,41
	Köy	156	11,55	3,52		

Tablo 15'te çocukların açık alanda oyun tutumu alt boyutları puanlarının yaşadığı yere göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmiş ve Faydalar [$t=0,70$, $p>0,05$], Yapılandırılmamış Oyun [$t=0,96$, $p>0,05$] ve Korkular [$t=0,82$, $p>0,05$] alt boyutlarında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır.

Tablo 16. Çocukların Açık Alanda Oyun Tutum Alt Boyutlarının Evin Türüne Göre T-Testi Sonuçları

Alt Boyutlar	Yaşadığı Ev	n	x	ss	t	p
Faydalar	Çok Katlı Apartman	186	12,40	2,69	-0,60	,54
	Müstakil Ev	187	12,57	2,51		
Yapılandırılmamış Oyun	Çok Katlı Apartman	186	9,24	2,05	0,76	,44
	Müstakil Ev	187	9,08	2,05		
Korkular	Çok Katlı Apartman	186	11,49	3,63	-1,27	,20
	Müstakil Ev	187	11,96	3,54		

Tablo 16 incelendiğinde, çocukların açık alanda oyun tutumu alt boyutları puanlarının evin türüne göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan analiz sonuçlarına göre; Faydalar [$t=-0,60$, $p>0,05$], Yapılandırılmamış Oyun [$t=0,76$, $p>0,05$] ve Korkular [$t=-1,27$, $p>0,05$] alt boyutlarında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır.

Tablo 17. Çocukların Açık Alanda Oyun Tutumu Alt Boyutlarının Evin Bahçesi Olup Olmadığına Göre T-Testi Sonuçları

Alt Boyutlar	Bahçeniz Var Mı?	n	x	ss	t	p
Faydalar	Evet	286	12,45	2,61	-0,53	,59
	Hayır	87	12,62	2,56		
Yapılandırılmamış Oyun	Evet	286	9,08	2,05	-1,46	,14
	Hayır	87	9,44	2,02		
Korkular	Evet	286	11,90	3,62	1,66	,09
	Hayır	87	11,17	3,44		

Tablo 17’de çocukların açık alanda oyun tutumu alt boyutları puanlarının evin bahçeli olması ile bir ilişkisinin olup olmadığı incelenmiştir. Analiz sonuçlarına göre; Faydalar [$t=-0,53$, $p>0,05$], Yapılandırılmamış Oyun [$t=-1,46$, $p>0,05$] ve Korkular [$t=1,66$, $p>0,05$] alt boyutlarında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır.

Tablo 18. Çocukların Açık Alanda Oyun Tutumu Alt Boyutlarının Annenin Eğitim Seviyesi Değişkenine Göre ANOVA Sonuçları

Alt Boyutlar	Annenin Eğitim Seviyesi	n	x	ss	F	p
Faydalar	İlköğretim	265	12,52	2,63	0,09	,99
	Lise	63	12,47	2,50		
	Ön Lisans	9	12,55	2,55		
	Lisans	25	12,20	2,81		
	Yüksek Lisans	5	12,60	2,70		
	Doktora	6	12,16	1,94		
Yapılandırılmamış Oyun	İlköğretim	265	9,11	2,04	2,15	,06
	Lise	63	9,69	1,65		
	Ön Lisans	9	9,22	2,22		
	Lisans	25	8,92	2,44		
	Yüksek Lisans	5	8,80	2,38		
	Doktora	6	7,16	2,92		
Korkular	İlköğretim	265	11,83	3,60	1,19	,31
	Lise	63	11,80	3,25		
	Ön Lisans	9	10,33	4,38		
	Lisans	25	11,68	3,71		
	Yüksek Lisans	5	8,40	2,07		
	Doktora	6	11,50	5,12		

Tablo 18’de çocukların açık alanda oyun tutumu alt boyutları puanlarının annenin eğitim seviyesine göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmiştir. Analiz

sonuçlarına göre; Faydalar [$F=0,09$, $p>0,05$], Yapılandırılmamış Oyun [$F=2,15$, $p>0,05$] ve Korkular [$F=1,19$, $p>0,05$] alt boyutlarında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır.

Tablo 19. Çocukların Açık Alanda Oyun Tutumu Alt Boyutlarının Babanın Eğitim Seviyesi Değişkenine Göre ANOVA Sonuçları

Alt Boyutlar	Babanın Eğitim Seviyesi	n	x	ss	F	p
Faydalar	İlköğretim	138	12,54	2,66	0,55	,73
	Lise	138	12,26	2,65		
	Ön Lisans	20	12,85	2,08		
	Lisans	50	12,88	2,32		
	Yüksek Lisans	22	12,27	2,89		
	Doktora	5	12,80	2,58		
Yapılandırılmamış Oyun	İlköğretim	138	9,01	2,08	0,61	,68
	Lise	138	9,23	1,98		
	Ön Lisans	20	8,95	2,03		
	Lisans	50	9,54	1,90		
	Yüksek Lisans	22	8,95	2,39		
	Doktora	5	9,40	3,13		
Korkular	İlköğretim	138	11,98	3,71	1,26	,27
	Lise	138	11,84	3,45		
	Ön Lisans	20	12,15	4,04		
	Lisans	50	11,36	3,40		
	Yüksek Lisans	22	10,13	3,44		
	Doktora	5	10,80	4,02		

Tablo 19 incelendiğinde, çocukların açık alanda oyun tutumu alt boyutları puanlarının babanın eğitim seviyesine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan analiz sonuçlarına göre; Faydalar [$F=0,55$, $p>0,05$], Yapılandırılmamış Oyun [$F=0,61$, $p>0,05$] ve Korkular [$F=1,26$, $p>0,05$] alt boyutlarında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır.

Tablo 20. Çocukların Açık Alanda Oyun Tutumu Alt Boyutlarının Annenin Meslek Değişkenine Göre ANOVA Sonuçları

Alt Boyutlar	Annenin Mesleği	n	x	ss	F	p
Faydalar	Özel Sektör	20	12,90	2,59	2,22	,08
	Kamu Sektörü	18	11,27	2,78		
	Çiftçilik-Hayvancılık	34	13,14	2,00		
	Çalışmıyor	301	12,46	2,63		
Yapılandırılmamış Oyun	Özel Sektör	20	9,90	2,31	1,88	,13
	Kamu Sektörü	18	8,33	2,22		
	Çiftçilik-Hayvancılık	34	9,26	1,81		
	Çalışmıyor	301	9,15	2,04		
Korkular	Özel Sektör	20	12,40	4,01	1,81	,14
	Kamu Sektörü	18	11,11	3,67		
	Çiftçilik-Hayvancılık	34	10,52	2,96		
	Çalışmıyor	301	11,86	3,60		

Tablo 20’de çocukların açık alanda oyun tutumu alt boyutları puanlarının annenin meslek değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığı analiz edilmiş ve yapılan analiz sonuçlarına göre; Faydalar [$F=2,22$, $p>0,05$], Yapılandırılmamış Oyun [$F=1,88$, $p>0,05$] ve Korkular [$F=1,81$, $p>0,05$] alt boyutlarında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır.

Tablo 21. Çocukların Açık Alanda Oyun Tutumu Alt Boyutlarının Babanın Meslek Değişkenine Göre ANOVA Sonuçları

Alt Boyutlar	Babanın Mesleği	n	x	ss	F	p
Faydalar	Özel Sektör	202	12,78	2,31	2,23	,08
	Kamu Sektörü	106	12,29	2,71		
	Çiftçilik-Hayvancılık	29	12,06	3,03		
	Çalışmıyor	36	11,77	3,20		
Yapılandırılmamış Oyun	Özel Sektör	202	9,27	2,02	0,71	,54
	Kamu Sektörü	106	9,16	2,13		
	Çiftçilik-Hayvancılık	29	8,89	1,83		
	Çalışmıyor	36	8,80	2,12		
Korkular	Özel Sektör	202	11,80	3,51	0,71	,54
	Kamu Sektörü	106	11,42	3,69		
	Çiftçilik-Hayvancılık	29	12,48	3,84		
	Çalışmıyor	36	11,63	3,55		

Tablo 21 incelendiğinde, çocukların açık alanda oyun tutumu alt boyutları puanlarının babanın meslek değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan analiz sonuçlarına göre; Faydalar [$F=2,23$, $p>0,05$], Yapılandırılmamış Oyun [$F=0,71$, $p>0,05$] ve Korkular [$F=0,71$, $p>0,05$] alt boyutlarında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır.

4.1.4. Çocukların oyunlarına yönelik algıları ve açık alanda oyun tutumu arasındaki korelasyon analizi

Tablo 22. Oyunlarına Yönelik Algıları ve Açık Alanda Oyun Tutumu Alt Boyutlarının Korelasyon Analizi Sonuçları

		Faydalar	Yapılandırılmamış Oyun	Korkular
Meşgul Olmak	R	0,04	0,01	-0,01
	p	0,40	0,79	0,76
	n	373	373	373
Aktif Olmak	R	-0,56	-0,03	-0,00
	p	0,28	0,48	0,91
	n	373	373	373
Sosyallik	R	0,13**	0,13**	-0,02
	p	0,00	0,00	0,57
	n	373	373	373
Okul Dışı Zaman Etkinliği	R	-0,12	0,00	-0,64
	p	0,81	0,98	0,21
	n	373	373	373

Tablo 22’de araştırmaya katılan çocukların oyunlara yönelik algıları ile açık alanda oyun oynama tutumu düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemek için yapılan Pearson korelasyon sonucuna göre; Sosyallik alt boyutu ($r=0,13$, $p<0,05$) ile Faydalar ve Yapılandırılmamış Oyun alt boyutları arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki saptanmıştır. Buna göre sosyallik arttıkça Faydalar ve Yapılandırılmamış Oyun boyutu artmaktadır.

4.2. Tartışma

Çalışma kapsamında elde edilen ilk veriler, çocukların oyunlarına yönelik algılarının çeşitli değişkenler ile ilişkisini ortaya çıkarmaya dönük olmuştur. Çocukların cinsiyeti, gittikleri okullar, kardeş sayıları, ilçe veya köyde ikamet etmeleri, müstakil ev veya apartman dairelerinde oturmaları, bahçeli bir eve sahip olup olmamaları ve anne/babalarına ilişkin bilgileri ile oyunlarına yönelik algıları arasında anlamlı bir fark olup olmadığı değerlendirilmiştir.

İlk olarak çocukların oyunlarına yönelik algıları puanlarının cinsiyete göre farklılaşıp farklılaşmadığı belirlenmeye çalışılmıştır. Cinsiyete göre Meşgul Olmak ($p=0,75$), Aktif Olmak ($p=0,06$) ve Sosyallik ($p=0,70$) alt boyutlarında anlamlı bir farklılık bulunmazken Okul Dışı Zaman Etkinliği alt boyutunda anlamlı farklılıklar ($p=0,02$) tespit edilmiştir. Okul Dışı Zaman Etkinliği alt boyutunda erkek çocukların ortalamalarının, kız çocukların ortalamalarından yüksek olduğu belirlenmiştir. Daha önce Ünlü ve Kaşkaya'nın (2018) yaptıkları çalışmada diğer alt boyutlarda farklı sonuçlar olmakla birlikte serbest zaman ile ilgili bulgularda benzer sonuçlar yer almaktadır. Yine bu konuda literatürdeki çalışmalar (Larson vd., 2011; Flannigan ve Dietze, 2017; Fein, 1981; McLoyd, 1980) çocukların oyun türlerinde, oyunun yapısı ve nitelikleri, oyun alanı seçimleri, oyun alanlarını paylaşma biçimleri, birlikte oyun oynama alışkanlıkları vb. birçok konuda cinsiyetin önemli bir değişken olduğunu göstermektedir. Bu durum, onların oyunlarına ilişkin algılarının da farklılaşabileceğine dair bir fikir oluşturabilmektedir. Çalışmanın bulgularında ise oyun algısı konusunda Okul Dışı Zaman Etkinliği başlığında farklılaştıkları, erkeklerin kızlara göre bu alt boyutu daha fazla işaretledikleri görülmektedir. Şüphesiz ki kız çocuklarının oyun yeri ve niteliği konusunda okul ile bağlantılı yerlerde ve yine okul ile bağlantılı oyunlar oynaması önemli bir etken olmuştur. Thorne çalışmasında erkeklerin oyun alanlarına daha fazla hükmettiklerini ve daha geniş alanlarda oyun oynadıklarını, kızların ise okula yakın küçük bölgelerde toplanarak sek sek, ip atlama gibi oyunlar oynadıklarını belirlemiştir (akt. Pitten ve Pilten, 2013). Yine kızların okuma, yazma, birbirlerini

ziyaret etme ve dil kullanımı gibi okulu çağrıştıran oyunları tercih etmelerinin (Ormanlıoğlu, 1999) etkili olabildiğini söylemek mümkündür.

Çocukların oyunlarına yönelik algıları puanlarının okudukları okul değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığına bakıldığında anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür. İlçe merkezinde yer alan Yenidoğan İlkokulu, Fatih İlkokulu, Cumhuriyet İlkokulu ve Atatürk İlkokulu'ndaki Sosyallik alt boyutu algısı puanları, köy okulları olan Bölüktepe İlkokulu ve Ahmet Cevat Sevgili İlkokulu'ndakilerden yüksek bir ortalamaya sahip olsa da anlamlı bir ilişki oluşturmak için yeterli değildir. Ancak çocukların oyunlarına yönelik algıları ile köy ya da ilçe merkezinde yaşamaları arasında ilişki olup olmadığına bakıldığında Sosyallik alt boyutunda anlamlı bir fark olduğu görülmekte ve kentte yaşayan çocukların köyde yaşayan çocuklara göre Sosyallik algısı konusunda daha fazla puan ortalamasına sahip olduğu belirlenmektedir. Normal şartlarda köy ve kent ortamlarında oynanan oyun ve oyuna yönelik bakış açısının farklı olması beklenir. Çakırlı Yıldırım (2023), köy ve kent çocuklarının dijital oyun ve geleneksel oyunlar için oluşturdukları metaforlarda anlamlı bir farklılık olduğunu göstermiştir. Ancak yine de son dönemde teknolojinin gelişimi, oyuncaklar, oynanan oyunun nitelikleri, oyun oynanan kişilerde benzerlik oluştuğu köy ve kent ortamında yaşayan çocukların algıları da birbirine benzemekte ve farklılaşma ortadan kalkabilmektedir. Tuğrul vd. (2014) farklı kuşaklarla ilgili yaptıkları çalışmada büyükanne ve büyükbabaların (1. Kuşak) oyun tercihlerini genelde dış ortamlardan yana kullandıklarını ve oyunlarını arkadaşları ile fiziksel etkinliklere dayalı şekilde gerçekleştirdiklerini ancak bu eğilimin çocuklarında (anne ve babalar - 2. Kuşak) ve torunlarında (3. Kuşak) giderek düştüğünü belirlemiştir. Bu durum oyunun algısını da etkileyebildiğini ve yukarıda ifade edilen teknolojik gelişmelerin kuşakları da içine alacak şekilde tüm mekânsal yapıları dönüştürebildiğini gösterebilmektedir. Aynı şekilde Bağçeli (2008), yapmış olduğu yüksek lisans çalışmasında köy ve kent çevresinde yaşayan çocukların oynanan oyun ve kişiler gibi bazı değişkenlerde birbirlerine benzediklerini ve aralarında anlamlı ilişki olmadığını ortaya çıkarmıştır.

Çocukların oyunlarına yönelik algılarının incelendiği diğer değişkenler de aile yapıları (kardeş sayısı, anne/baba meslekleri ve eğitim durumları) ve evlerinin nitelikleri (apartman dairesi/müstakil ev ve evin bahçeli olması) olmuştur. Çalışmada çocukların aile yapıları (kardeş sayısı, anne/baba meslekleri ve eğitim durumları) ve evlerinin nitelikleri (apartman dairesi/müstakil ev ve evin bahçeli olması) ile oyunlarına yönelik algıları arasında anlamlı bir ilişki tespit edilmemiştir.

Araştırma kapsamında elde edilen diğer bir veri ise çocukların demografik özellikleri ve açık alanda oyuna yönelik tutumları arasında anlamlı bir fark olup olmadığıdır. Açık alanda oyun tutumu alt boyut puanlarının cinsiyete göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan analiz sonuçlarına göre Faydalar ve Yapılandırılmamış Oyun alt boyutlarında anlamlı bir farklılık bulunmazken Korkular alt boyutunda anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Korkular alt boyutunda kız çocukların ortalamalarının, erkek çocukların ortalamalarından yüksek olduğu tespit edilmiştir. Kız çocukların, erkek çocuklara göre açık alanda oyun oynama korkularının daha yüksek olduğu görülmüştür. Bu veriler Kadijević ve Gutvanj (2021)'in Sırbistan'da yaptığı çalışma ile benzer sonuçlar vermiştir. Çalışmalarında kız çocuklarının açık alandaki oyunların faydalarına dönük ifadelerle daha fazla katılmalarının yanında daha fazla korku tutumu gösterdiği belirlenmiştir.

Kara ve Sığırtmaç (2020), retrospektif yöntem ve yetişkinler ile yaptıkları çalışmada erkek katılımcıların, kadın katılımcılara nazaran çocukluklarında oyun oynamaya daha fazla zaman ayırdıklarını belirlemiştir. Çalışmada erkek katılımcıların dış mekân oyunlarını, kadın katılımcıların ise iç mekân oyunlarını tercih ettikleri ortaya çıkmıştır. Bu durum kızların erkeklere göre oyuna yönelik korkularında toplumsal cinsiyet ile ilişkili değişkenlerin rol oynadığını gösterebilmektedir. Larson vd., (2011)'nin bu konuda yaptığı bir çalışmada erkek çocukların kızlara göre daha fazla dışarıda zaman geçirme eğiliminde oldukları, erkeklerin açık arazide oynama, spor yapma gibi oyunlarına rağmen kızların boş zamanlarını okuma, ders çalışma şeklinde

değerlendikleri belirlenmiştir. Aslında bu durum hem bir sonuç hem de bir neden olarak kızların açık alanda erkeklere oranla daha fazla kısıtlanma durumunu beslemektedir. Yine cinsiyet farklılıklarını doğrudan ilgilendiren bir durum ise mekân kullanımıdır. Kız çocuklarının cinsiyet rollerine uygun şekilde evin içine sıkıştırılması, bunun karşısında erkeklere mekânsal olarak daha fazla özgürlük alanının verilmesi, yine kızların ev işlerinde daha fazla görevlendirilip istismar gibi olaylardan koruma kaygısı ile birleştiğinde (Valentine ve McKendrick, 1997; Peters, 1994) kızların açık alanlara daha fazla kaygı ve korku ile yaklaşmasına neden olabilmektedir.

Çocukların açık alanda oyun tutumları alt boyutlarının okudukları okul değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığına bakıldığında Faydalar alt boyutunda ilçe merkezinde yer alan Yenidoğan İlkokulu ve Atatürk İlkokullarında ortalamanın daha yüksek olduğu; Korkular alt boyutlarında ise yine Yenidoğan İlkokulu ve bir köy okulu olan Bölüktepe İlkokulu ortalamalarının yüksek olduğu ve bu iki alt boyutta anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir.

Çocukların oyunlarına yönelik algılarında olduğu gibi aile yapıları (kardeş sayısı, anne/baba meslekleri ve eğitim durumları) ve evlerinin nitelikleri (apartman dairesi/müstakil ev ve evin bahçeli olması) ile açık alanda oyuna yönelik tutumları arasında anlamlı bir ilişki tespit edilmemiştir.

Son olarak elde edilen diğer bir veri de çocukların oyunlarına yönelik algıları ile açık alanda oyuna yönelik tutumu arasındaki ilişkiyi gösteren tablo olmuştur. Verilerde Sosyallik alt boyutu ile Faydalar ve Yapılandırılmamış Oyun alt boyutları arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki saptanmıştır. Buna göre Sosyallik algısı arttıkça oyuna yönelik tutumda Faydalar ve Yapılandırılmamış Oyun boyutlarının da arttığı belirlenmiştir. Şüphesiz ki bu durum diğer çocuklarla iletişim içinde olmanın oyunun faydalı ve özgürce yapıldığı yapılandırılmamış haline ilişkin bir tutum geliştirmesinden kaynaklanmaktadır. Nitekim özellikle çocukların açık hava ortamlarında yapılandırılmamış oyun, sosyal ilişkiler ve duygusal refah gibi faydalara yol

açabilmektedir (Burdette ve Whitaker, 2005; Ginsburg, 2007). Sosyallik algısı aynı zamanda oyunun çocukların rahat hareket edebilecekleri bir ortamda gerçekleşmesi gerektiği fikri ile birlikte (Yalçınkaya, 1996) Faydalar ve Yapılandırılmamış Oyun tutumunu beslemektedir.



5. SONUÇLAR VE ÖNERİLER

5.1. Sonuçlar

Hem toplumsal yapıdaki değişimler hem de teknolojik ilerlemeler, ailelerde ve ailelerin çocuk yetiştirmelerinde, eğitmelerinde birçok değişim yaratmıştır. Bu değişimlerden biri de çocuklar için eğitsel, sosyal ve psikolojik yönü olan oyun olgusudur. Günümüzde özellikle teknolojik ilerlemeler ile sıklıkla vurgulanan husus, çocukların bir önceki kuşağa göre daha farklı oyunlar oynadıkları ve fiziksel aktivitelere daha az katıldıklarıdır. Bu noktada çocukların oyun ile ilişkisini ortaya çıkarmak, oyunlarına yönelik algıları ve tutumları arasındaki ilişkiyi tespit etmek yaşanan değişimleri anlamak açısından oldukça önemlidir. Öncelikle algı ve tutum arasında bir ilişkinin varlığı daha önce çalışmalarla belirginleşmiş ve aynı durum oyun özelinde çalışmanın bulgularında da görülmüştür. Yine araştırmadan elde edilen veriler hem kent ortamında hem de köy ortamındaki çocukların oyun konusunda giderek birbirlerine benzediklerini, oyunlarına yönelik algı ve tutumları arasındaki farklılıkların kaybolduğunu göstermektedir. Özellikle çocukların değişen oyunlarına dönük yapılan en önemli eleştirilerden biri olan bahçeli evlerin ya da yeterli bir oyun alanının olmadığına yönelik ifadeleri araştırma bulgularında yeterince kanıtlanmamıştır. Yani çocukların oyun algısı ve oyunlarına yönelik tutumlarında köy ya da kentte yaşama veya bahçeli bir eve sahip olup olmama halen önemli bir değişken olmakla beraber telefon ve tablet gibi çocukları kapalı alanlara koyan teknolojik ilerlemelerin kullanım biçiminin daha fazla belirleyici olabileceği söylenebilir.

Diğer önemli bir nokta da kız ve erkek çocuklarda daha önce oluşan farklılıkların halen devam ettiğidir. Cinsiyet ile ilişkili olarak kız çocukların oyun algıları ve oyunlarına yönelik tutumları konusunda farklılıklar çalışmanın önemli bir bulgusu olmuştur. Özellikle kız çocuklarının açık alan oyunları konusunda kendilerini daha az güvende hissettikleri ve daha fazla korku tutumu geliştirdiği görülmektedir. Bu konuda benzer çalışmalarda olduğu gibi toplumsal cinsiyet ile ilişkili olarak kız ve

erkek çocukların oyunlarında, oyun mekânlarında vb. birçok noktada farklılıklar oyun algısı ve oyuna yönelik tutumlarında belirleyici olabilmektedir.

5.2. Öneriler

- Çocukların okul dışında arkadaşları ile zaman geçirebilecekleri oyun alanları ve parklar inşa edilmesinin yanında çocukların teknoloji kullanımı konusunda ailelerin bilgilendirilmesi sosyalleşmelerine katkı sağlayabilecektir.
- Okul dışı zaman etkinliklerinin, çocuğun sosyalleşmesi ve gelişimi üzerinde büyük katkıları olmasından dolayı kız çocuklarının okul dışı zaman etkinliklerine daha fazla katılımı sağlanmalı ve bu konuda desteklenmelidirler.
- Toplumun çocuğa erken yaşlarda yüklediği kısıtlayıcı cinsiyet rollerinin olumsuz etkilerinden biri de kız çocuklarının açık alanda oyun oynama korkularıdır. Bu korkuyu ortadan kaldırmak amacıyla, kız çocuklarının açık alanda oyun oynamalarına destek olunmalı ve fiziki koşulların elverişli olmadığı yerlerde mümkünse güvenli alanlar oluşturularak açık alanda güvenle oynayabilmelerine imkân sağlanmalıdır.
- Okul çevreleri çocuğun rahatça oynayabileceği şekilde düzenlenmelidir. Böylece çocuğun oyuna karşı olumlu tutum geliştirmesi desteklenebilir.
- Ebeveyn ve öğretmenler, çocuğun sosyalleşmesini desteklemeli ve çocuğun oyunlarında belirli komutlar olmadan, kısıtlamadan ve serbest bir şekilde hareket edebilmelerine olanak sağlamalıdır. Bu durumun, çocuğun oyuna karşı olumlu tutum geliştirmesine yardımcı olacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Açıkgöz, F. Y., & Yalman, A., 2018, Dijital oyunların çocukların kişilik ve davranışları üzerinde etkisi: Gta 5 oyunu örneği, *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (29. Özel Sayısı), 163-180.
- Akbaş, Ö. Z., & Dursun, C., 2020, Teknolojinin aileye etkisi: Değişen ailenin dijital ebeveyn ve çocukları, *Turkish Studies Social*, 15(4), 2245-2265.
- Akınbay, H., 2014, Okul öncesi dönemde oyunun önemi ve çocukların motor gelişimi üzerine etkileri, Yüksek Lisans Tezi, *Selçuk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü*, Konya.
- Aksoy, A.B. & Çiftçi. H.D., 2018, *Erken çocukluk döneminde oyun*, Ankara: Pegem Akademi.
- Anılan, H., Girmen, P., Öztürk, A. & Koçkar, M. T., 2004, Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri, *OMEP Dünya Konsey Toplantısı ve Konferansı*, İstanbul: Kelebek Matbaası.
- Özer, A., Gürkan, A. C., & Ramazanoğlu, O., 2006, Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkileri. *Fırat Üniversitesi Doğu Araştırmaları Dergisi*, 4(3), 54-57.
- Aytaş, G., & Uysal, B., 2017, Oyun kavramı ve sınıflandırılmasına yönelik bir değerlendirme, *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 15(1), 675-690.
- Aytekin, H., 2001, Okulöncesi eğitim programları içinde oyunun çocuğun gelişimine olan etkileri, Yüksek Lisans Tezi, *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Kütahya.
- Bağçeli, P., 2008, Köyde ve kentte yaşayan 7-8 yaş arası çocukların cinsiyet kalıp yargıları ve cinsiyetlerine bağlı oynadıkları oyun ve oyuncaklar, Yüksek Lisans Tezi, *Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Bursa.
- Bardak, M., 2018, Oyun temelli öğrenme. *Erken çocukluk döneminde öğrenme yaklaşımları* (Ed: A. Gürol) içinde, s. 207-230, İstanbul: Efe Akademi Yayınları.
- Basun, B., & Erden, Ş., 2020, Kent merkezi ve kırsalda yaşayan okul öncesi çocuklarının sosyal problem çözme becerilerinin incelenmesi, *Milli Eğitim Dergisi*, 49 (227), 271-288.

- Bekman, M., 2022, Halkla ilişkiler uygulamalarında nicel araştırma yöntemi: ilişkisel tarama modeli, *Meriç Uluslararası Sosyal ve Stratejik Araştırmalar Dergisi*, 6 (16), 238-258.
- Bekmezci, H., & Özkan, H., 2015, Oyun ve oyuncağın çocuk sağlığına etkisi. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastalıkları Dergisi*, 5(2), 81-87.
- Biricik, Z., 2022, Yeni iletişim teknolojileri ile değişen çocuk kültürü: Dijital Çocukluk, *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi*, 12 (Dijitalleşme), 108-124.
- Burdette, H. L., & Whitaker, R. C., 2005, Resurrecting free play in young children: looking beyond fitness and fatness to attention, affiliation, and affect, *Archives of pediatrics & adolescent medicine*, 159 (1), 46-50.
- Canlı, S. K., & Demirarslan, D., 2020, Çocuk oyun alanlarının tarihi gelişimi, *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 3(6), 60-75.
- Cengiz, S., 1998, Çocuk oyunlarının sınıflandırılması, *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 38 (1-2) , 287-300.
- Coşkun, T. K., & Filiz, O., 2019, Okul öncesi öğretmen adaylarının dijital oyun bağımlılığına yönelik farkındalıkları, *The Turkish Journal On Addictions*, 6(2), 239-267.
- Çakaroğlu, D., & Ömür, E. H., 2020, Oyun kavramına ilişkin yargının metafor yoluyla belirlenmesi, *Sinop Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 4 (1), 155-164.
- Çakırlı Yıldırım, R., 2023, *Köy ve şehir okullarına devam eden çocukların resimlerinde metaforik olarak oyun kavramının resmedilmesindeki farklılıkların incelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Çelik, A., & Şahin, M., 2013, Spor ve çocuk gelişimi, *International Journal of Social Science*, 6(1), 467-478.
- Çetken, H. Ş., & Sevimli-Çelik, S., 2018, Okul öncesi öğretmenlerinin dış mekân oyunlarına karşı bakış açılarının incelenmesi, *Journal of Theoretical Educational Science*, 11(2), 318-341.
- Erdem, D., 2020, Çocuklar için açık alanda oyun tutum ölçeği: uyarlanması ve psikometrik özellikleri, *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (53), 59-82.

- Durmuşoğlu, M. B., 2022, TRT çocuk ve dijital oyun, *TRT Akademi*, 7(16), 1154-1161.
- Egemen, A., Yılmaz, Ö., & Akil, İ., 2004, Oyun, oyuncak ve çocuk, *ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi*, 5(2), 39 – 42.
- Fein, G. G., 1981, Pretend play in childhood an integrative review, *Child Development*, 52, 1095-1118.
- Flannigan, C., & Dietze, B., 2017, Children, outdoor play, and loose parts, *Journal of Childhood Studies*, 53-60.
- Ginsburg, K. R., 2007, The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds, *Pediatrics*, 119 (1), 182-191
- Gözel, Ü., & Gündoğdu, K., 2021, Çocukların oyun kavramına yönelik metaforik algıları, *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 11(1), 135-158.
- Gülsoy, S., 2019, Oyun, kültür ve zaman, *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, (62), 317-337.
- Huizinga, J., 1995, *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- İnan, G., 2018, Oyun ve tarihsel olarak oyunun eğitimdeki yeri, *Ulusal Eğitim Akademisi Dergisi*, 2(1), 66-78.
- Kadijević, G. M., & Gutvanj, N., 2021, The Attitudes of elementary school students towards staying outdoors, *TEME*, 4, 1291-1304.
- Kaplan, Z., 2020, Açık hava oyunlarının ilkökul çocuklarının akademik başarısına etkisi. Yüksek Lisans Tezi, *Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İstanbul.
- Kara, İ., & Sığırtmaç, A. D., 2020, Bugünün yetişkinleri dünün çocuklarıydı: Yetişkinlerin çocukluklarında oyunun anlamı, *EKEV Akademi Dergisi*, (81), 189-208.
- Karaca, M., 2016, Çocukların kültürel gelişiminde oyun faktörü Çankırı yöresinde oynanan çocuk oyunları, *Millî Folklor*, 28(109).
- Kaşkaya, A., Ünlü, İ., Akar, M.S. ve Özturan Sağırlı, M., 2017, Çocukların oyunlarına yönelik algıları ölçeği (ÇOYA) Türk kültürü uyarlama çalışması, *The Journal of Academic Social Science Studies*, (57), 107-125.

- Koçyiğit, S., & Baydilek, N. B., 2015, Okul öncesi dönem çocuklarının oyun algılarının incelenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12 (1), 1-26.
- Korkutata, A., & Sönmez, M., 2016, Rekreatif bir faaliyet olarak halk oyunları hareket/kas ilişkisi. *Itobiad: Journal of the Human & Social Science Researches*, 5 (8) 2817-2841.
- Kurt, Ş. H., 2015, Farklı kültürlerde ebeveyn ve çocukların oyun algısına yönelik bir araştırma, Yüksek Lisans Tezi, *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Adana.
- Larson, L. R., Cordell, H. K., Betz, C. J., & Green, G. T. (2011). Children's time outdoors: Results from a national survey. *Proceedings of the Northeastern Recreation Research Symposium*,
- McLoyd, V., 1980, Modes of transformation in the pretend play of black, low-income children, *Child development*, 51, 1133-1139.
- Okta, A. (1989). *Türk kültüründe kendini ifade biçimleri ve imkânları yönünden çocuk, Türkiye'de çocuğun durumu*. T.C. Devlet Plan. Teşk. ve UNICEF, 211-217
- Onur, B., 1992, Tarih boyunca oyunlar ve oyuncaklar, *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 25 (2), 365-386.
- Ormanlıoğlu, M., 1999, *Niçin oyun? Çocuğun gelişiminde ve çocuğu tanımada oyunun önemi*. İstanbul: Özne Yayınları.
- Ördem, Ö. & Yıldız, F., 2018, Çocukların oyun kavramına yönelik algıları ve düşünceleri. *Electronic Turkish Studies*, 13 (18), 1007-1019.
- Özer, A., Gürkan, A. C. & Ramazanoğlu, O., 2006, Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkileri, *Fırat Üniversitesi Doğu Araştırmaları Dergisi*, 4 (3), 54-57.
- Özdoğan, B., 1997, *Çocuk ve oyun*, Ankara: Anı Yayıncılık.
- Peters, J., 1994, Gender socialisation of adolescents in the home: Research and discussion, *Adolescence*, 29, 913- 934.
- Piltin, P., & Piltin, G., 2013, Okul çağı çocuklarının oyuna ilişkin algılarının değerlendirilmesi, *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9 (2), 15-31.

- Polat, B., & Kara, M., 2023, Oyuncak ve oyun oynamanın çocuk gelişimine etkisi, *Kastamonu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 2(1), 1-10.
- Sağlamtimur, H., 2020, Başur Höyük, <https://aktuelarkeoloji.com.tr/kategori/guncel-kazilar/basur-hoyuk>
- Sevim, B. S., & Bapoğlu, S., 2020, Çocukların riskli oyunla ilgili algıları ile ebeveyn tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi, *Uluslararası Erken Çocukluk Eğitimi Çalışmaları Dergisi*, 5 (1), 1-15.
- Sezer, S. & Gültekin, T., 2020, Yaşlı bireylerin çocukluk dönemlerindeki oyun pratikleri ile günümüz çocuklarının oyun pratiklerinin karşılaştırılması, *Yaşlı Sorunları Araştırma Dergisi*, 13 (2), 65-71.
- Şentuna, B., 2010, *Boş zamanlar sosyolojisi*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi yayınları.
- Tokuz, G., 2011, Gaziantep çocuk oyunları üzerine halkbilimsel bir inceleme. Yüksek Lisans Tezi, *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Gaziantep.
- Tuğrul, B., Ertürk, H. G., Özen Altınkaynak, Ş., & Güneş, G., 2014, Oyunun üç kuşaktaki değişimi, *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27 (1), 1-16.
- Uğurlu, Ö., 2014, Elektronik dünyanın çocuk dünyasına yansıması: Temassız oyun kavramı bağlamında eleştirel bir inceleme, *İletişim ve Diplomasi*, (2), 51-62.
- Uzunoglu, A., 2021, Dijital oyun ve bağımlılık. *Yeni Medya*, 11, 116-131.
- Ünlü, İ., & Kaşkaya, A., 2018, Primary school and secondary school student's perceptions on their games, *International Journal of Eurasia Social Sciences*, 9 (33), 1623-1641.
- Valentine, G., & McKendrick, J., 1997, Children's outdoor play: Exploring parental concerns about children's safety and the changing nature of childhood, *Geoforum*, 28 (2), 219-235.
- Vatandaş, S., 2020, Oyun ve oyuncak: Teknolojik ve toplumsal dönüşüm sürecinde oyun ve oyuncağın anlamsal ve işlevsel değişimi, *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 11(28), 913-930.
- Yalçınkaya, T., 1996, *Eğitici oyun ve oyuncak yapımı*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Yılmaz S, & Bulut Z., 2003, Kentsel mekanlarda çocuk oyun alanlarının yeri ve önemi: Erzurum örneği. *Milli Eğitim Dergisi*, 158, 1-9.

EK-2 Kurum İzni

T.C.
KURTALAN KAYMAKAMLIĞI
İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-40638868-806.01.03-71456028
Konu : Abdülcebbar ÖZDEMİR (TEZ)

03.03.2023

DAGITIM YERLERİNE

İlgi : 25.01.2023 tarih ve 806.01.03-69214509 sayılı Kaymakamlık oluru.

Batman Üniversitesi Rekreasyon Yönetimi Tezli Yüksek Lisans öğrencisi olan Abdülcebbar ÖZDEMİR'in hazırlamakta olduğu "Çocukların Oyunlarına Yönelik Algıları ve Açık Alanda Oyuna Yönelik Tutumlarının İncelenmesi" konulu tez çalışması için okulunuzda yapılması planlanan anket çalışması yapma talepleri Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir,
Gereğini bilgilerinize rica ederim.

Vedat Yalçın OK
Müdür a.
Şube Müdürü

Ek: Yazı ve Ekleri (2 Sayfa)

Dağıtım : İlkokul Müd.

Adres :

Telefon No :

E-Posta:

Kep Adresi : meb@hs01.kep.tr

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>

Bilgi için:

Unvan : Veri Hazırlama ve Kontrol İşletmeni
İnternet Adresi: Faks:



Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 0d9a-1540-34df-ad84-ebd7 kodu ile teyit edilebilir.

EK-3 Bilgilendirilmiş Onam Formu

Sayın Veli;

Bu formun amacı; çocuğunuzun katılacağı araştırma uygulaması ile ilgili olarak sizi bilgilendirmek ve izin almaktır.

Araştırmanın İsmi: Çocukların Oyunlarına Yönelik Algıları ve Açık Alanda Oyuna Yönelik Tutumlarının İncelenmesi.

Araştırmanın Hedefi: Çocukların oyunlarına yönelik algılarını ve açık alanda oyuna yönelik tutumlarını keşfetmek ve bunların demografik değişkenlerle aralarındaki ilişkiyi ortaya çıkarmaktır.

Uygulamanın içeriğinde; çocukların oyunlarına yönelik algıları ölçeği, çocukların açık alanda oyuna yönelik tutum ölçeği ve demografik bilgiler formu yer almaktadır.

Araştırma T.C. Milli Eğitim Bakanlığı'nın ve okul yönetiminin de izni ile gerçekleştirilmektedir. Araştırma uygulamasına katılım tamamen gönüllülük esasına dayalıdır. Çocuğunuz çalışmaya katılıp katılmamakta özgürdür. Araştırma çocuğunuz için herhangi bir istenmeyen etki ya da risk taşımamaktadır. Çocuğunuzun katılımı **tamamen sizin isteğinize bağlıdır**, reddedebilir ya da herhangi bir aşamasında ayrılabilirsiniz. Araştırmaya katılmama veya araştırmadan ayrılma durumunda öğrencilerin akademik başarıları, okul ve öğretmenleriyle olan ilişkileri etkilenmeyecektir. Çalışmada öğrencilerden kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmemektedir. Cevaplar tamamıyla gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilecektir.

Onay vermeden önce sormak istediğiniz herhangi bir konu varsa sormaktan çekinmeyiniz. Çalışma bittikten sonra bizlere telefon veya e-posta ile ulaşarak soru sorabilir, sonuçlar hakkında bilgi isteyebilirsiniz. Saygılarımızla,

Araştırmacı :
İletişim bilgileri :

*Velisi bulunduğum sınıfı numaralı öğrencisi
.....'in yukarıda açıklanan
araştırmaya katılmasına izin veriyorum. (Lütfen formu imzaladıktan sonra
çocuğunuzla okula geri gönderiniz*).*

...../...../.....

İsim-Soyisim İmza :
Veli Adı-Soyadı :
Telefon Numarası :

EK-4 Çocukların Oyunlarına Yönelik Algıları Ölçeği

Sevgili çocuklar; Oyunlarınız ve boş zaman etkinliklerinizle ilgili olarak düşüncelerinizi merak ediyoruz. Dolayısıyla bu anket sizlerin oyunlarınıza ile ilgili algınızı belirlemek amacıyla sizlere sunulmuştur. Aşağıdaki ifadelerden kendinize en uygun olanına karar vererek sağ taraftaki kutucuğa işaretleyiniz.	Tercih Düzeyiniz				
	Hiçbir fikrim yok	Hiçbir zaman	Bazen	Sıklıkla	Her zaman
	0	1	2	3	4
1. Okuldan sonra genellikle sıkılıyorum ve ne yapacağımı bilmem.	☐	☐	☐	☐	☐
2. Hafta sonları genellikle sıkılıyorum ve ne yapacağımı bilmem.	☐	☐	☐	☐	☐
3. Boş zamanım olursa televizyon izlemeyi tercih ederim.	☐	☐	☐	☐	☐
4. Boş zamanım olursa bilgisayar oyunları oynamayı tercih ederim.	☐	☐	☐	☐	☐
5. <u>Yapmak istediğim</u> şeyler için daha fazla zaman istiyorum.	☐	☐	☐	☐	☐
6. Arkadaşlarımla birlikte daha fazla zaman geçirmek istiyorum.	☐	☐	☐	☐	☐
7. Daha fazla boş vaktim olursa, bu vaktimi de arkadaşlarımla geçirmeyi tercih ederim.	☐	☐	☐	☐	☐
8. Okuldan sonra çok daha eğlenceli etkinliklere katılmak isterim.	☐	☐	☐	☐	☐
9. Okulun olmadığı zamanlardan keyif alırım.	☐	☐	☐	☐	☐
10. Okula gitmeyeceğim günü dört gözle beklerim.	☐	☐	☐	☐	☐
11. Okula gitmeyeceksem bütün gün oyun oynamak isterim.	☐	☐	☐	☐	☐

EK-5 Çocukların Açık Alanda Oyuna Yönelik Tutumları Ölçeği

Madde	Kesinlikle Katılıyorum	Katılıyorum	Katılmıyorum	Kesinlikle Katılmıyorum
1. Doğada dışarıda oynamak daha net düşünmemi sağlar.				
2. Doğada dışarıda oynamak beni daha sağlıklı yapar.				
3. Kızgın olduğum zaman, doğada dışarıda oynamak beni sakinleştirir.				
4. Doğada dışarıda oynarken yeni şeyler öğrenirim.				
5. Doğada dışarıda oynarken özgür olduğumu hissedirim.				
6. Doğanın içindeyken oyunlar uydurmaktan hoşlanırım.				
7. Doğada dışarıda yeni yerler keşfetmeyi severim.				
8. Doğada dışarıdayken kaybolmaktan korkarım.				
9. Doğada dışarıda oynamak hoşuma gitmiyor çünkü yabancılar oluyor.				
10. Doğada dışarıda vahşi hayvanlar veya böceklerden korkarım.				
11. Doğada dışarıda oynarken yaralanmaktan korkarım.				
12. Doğada dışarıda oynamayı sevmem çünkü uyuşturucu kullanan insanlar oluyor.				

EK-6 Demografik Bilgi Formu

1. **Okulunuz** (.....)
2. **Sınıfınız** (.....)
3. **Yaşınız** (.....)
4. **Cinsiyetiniz** Kız () Erkek ()
5. **Ailenizdeki toplam çocuk sayısı?**
1-3 () 4-6 () 7-9 () Daha fazla ()
6. **Yaşadığınız Yer?**
İlçe () Köy ()
7. **Yaşadığınız Evin Türü?**
Çok Katlı Bina () Müstakil Ev ()
8. **Yaşadığınız Evin Bahçesi Var Mı?**
Evet () Hayır ()
9. **Annenizin Eğitim Durumu?**
İlköğretim () Lise () Önlisans () Lisans () Yüksek Lisans () Doktora ()
10. **Babanızın Eğitim Durumu?**
İlköğretim () Lise () Önlisans () Lisans () Yüksek Lisans () Doktora ()
11. **Annenizin Mesleği?**
Özel sektör () Kamu sektörü () Çiftçilik-Hayvancılık () Çalışmıyor ()
12. **Babanızın Mesleği?**
Özel sektör () Kamu sektörü () Çiftçilik-Hayvancılık () Çalışmıyor ()