



VAN YÜZÜNCÜ YIL ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Temel Eğitim Ana Bilim Dalı

Okul Öncesi Eğitim Bilim Dalı

GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARININ OKUL ÖNCESİ
ÇOCUKLARIN SOSYAL DUYGUSAL İYİ OLUŞ VE PSİKOLOJİK
SAĞLAMLIĞI ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

Sümeyye GÜRTÜRK

Yüksek Lisans Tezi

VAN - 2010

GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARININ OKUL ÖNCESİ ÇOCUKLARIN SOSYAL
DUYGUSAL İYİ OLUŞ VE PSİKOLOJİK SAĞLAMLIĞI ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

Sümeyye GÜRTÜRK

2023

Van, 2023



VAN YÜZÜNCÜ YIL ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Temel Eğitim Ana Bilim Dalı
Okul Öncesi Eğitim Bilim Dalı

GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARININ OKUL ÖNCESİ ÇOCUKLARIN SOSYAL
DUYGUSAL İYİ OLUŞ VE PSİKOLOJİK SAĞLAMLIĞI ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

THE EFFECT OF TRADITIONAL CHILDREN'S GAMES ON THE SOCIAL
EMOTIONAL WELL-BEING AND PSYCHOLOGICAL HEALTH OF PRESCHOOL
CHILDREN

Sümeyye GÜRTÜRK

Doç. Dr. Necdet TAŞKIN

Yüksek Lisans Tezi

Van, 2023

ONAY SAYFASI

Sümeyye GÜRTÜRK tarafından, Doç. Dr. Necdet TAŞKIN danışmanlığında hazırlanan “Geleneksel Çocuk Oyunlarının Okul Öncesi Çocukların Sosyal Duygusal İyi Oluş ve Psikolojik Sağlamlığı Üzerindeki Etkisi” başlıklı bu çalışma, 14/09/2023 tarihinde Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulunun 04/09/2023 tarihli ve 2023/47-2 sayılı kararı ile Dr. Öğr. Üyesi M. Akif İNCİ Başkanlığında, Doç. Dr Sibel ATLI ve Doç. Dr. Necdet TAŞKIN Jüri Üyeliğinde oluşturulan Tez Savunma Jürisi huzurunda savunularak Jüri tarafından Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliğinin ilgili hükümleri kapsamında **Yüksek Lisans** tezi olarak kabul edilmiştir.

UYGUNDUR

...../...../2023

Prof. Dr. Fuat TANHAN

Enstitü Müdürü

Öz

Bu araştırmanın amacı, geleneksel çocuk oyunlarının okul öncesi çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlığı üzerindeki etkisini incelemektir. Araştırma nicel araştırma yöntemlerinden ön test, son test ve kalıcılık testi kontrol gruplu deneysel desen kullanılmıştır. Çalışma okul öncesi eğitimden faydalanan 21'i deney 21'i kontrol olmak üzere 42 okul öncesi çocuğuyla yürütülmüştür. Çalışma kapsamında veri toplama aracı olarak "Sosyal Duygusal İyi Oluş ve Psikolojik Sağlamlık Ölçeği" kullanılmıştır. Geleneksel çocuk oyunları programı uygulanmadan önce deney ve kontrol gruplarına ön test ve uygulama bitiminden sonra da her iki gruba son test uygulanmıştır. Son testlerin bitiminden bir ay sonra deney grubuna kalıcılık testi uygulanmıştır. Verilerin analizinde SPSS.21 paket programı kullanılmıştır. Araştırmaya katılan katılımcıların grup bazında 30'dan az olmasından dolayı parametrik olmayan yöntemlerden Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi, Mann-WhitneyU ve Tek Faktörlü Kovaryans Analizi(ANCOVA) testlerine bakılmıştır. Araştırma sonucunda geleneksel çocuk oyunları programının okul öncesi çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlığını deney grubu lehine olumlu etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Yapılan kalıcılık testi sonucunda deney grubunun son test puanlarının kalıcılık deney puanlarına göre anlamlı bir fark oluşturmadığı ve yapılan uygulamanın etkinliğinin devam ettiği sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar sözcükler: geleneksel oyun, iyi oluş, psikolojik sağlamlık, Okul öncesi

Abstract

The aim of this study is to examine the effect of traditional children's games on preschool children's social emotional well-being and psychological resilience. The research used experimental design with pre-test, post-test and retention test control group from quantitative research methods. The study was conducted with 42 preschool children, 21 of whom were experimental and 21 of whom were control. A pre-test was applied to the experimental and control groups before the implementation of the traditional children's games programme and a post-test was applied to both groups after the end of the implementation. One month after the end of the post-tests, a retention test was applied to the experimental group. SPSS.21 package programme was used for data analysis. Wilcoxon Signed Ranks test and Mann-Whitney U and A One-Faktör Analysis of Covariance (ANCOVA) tests were used as non-parametric methods since the number of participants in the study was less than 30 on a group basis. As a result of the research, it was concluded that the traditional children's games programme positively affected the social emotional well-being and psychological resilience of preschool children in favour of the experimental group. As a result of the retention test, it was concluded that the post-test scores of the experimental group did not make a significant difference compared to the retention test scores and the effectiveness of the application continued

Keywords: Traditional play, Well-being, Psychological resilience, Preschool.

Teşekkür

Tez çalışmamın her aşamasında, benden bilgi ve tecrübesini esirgemeyen, çalışmalarında bana yol gösteren çok değerli danışmanım Sayın Doc.Dr. Necdet TAŞKIN' na teşekkürlerimi sunarım.

Yüksek lisans öğrenimim sırasında ders aldığım bütün hocalarıma ve tez çalışmamın daha nitelikli olması noktasında katkılarını esirgemeyen değerli jüri üyeleri Doç. Dr. Sibel ATLI ve Dr. Öğr. Üyesi M. Akif İNCİ' ye teşekkürü bir borç bilirim.

Bu çalışmaya katılım gösterip uygulama sürecinde desteklerini esirgemeyen çocukların gelişimi için ellerinden gelen tüm çabayı sarf eden meslektaşlarım Serpil KIRICI ve Tuba ERSÖZ' e teşekkür ederim. Ayrıca çalışmalarım boyunca desteklerini hep hissettiğim sevgili aileme ve tez sürecimde güvenini ve desteklerini hep hissettiğim değerli dostlum Süheyla YILDIRIMOĞLU'na teşekkür ederim.

İçindekiler

Öz.....	i
Abstract	ii
Teşekkür.....	iii
İçindekiler	iv
Tablolar Dizini.....	vii
Şekiller Dizini.....	viii
Simgeler ve Kısaltmalar Dizini	ix
Bölüm 1 Giriş.....	1
Problem Durumu	1
Araştırmanın Önemi	3
Araştırmanın Amacı	5
Sayıltılar	6
Sınırlılıklar	6
Tanımlar	7
Bölüm 2 Araştırmanın Kuramsal Temeli ve İlgili Araştırmalar.....	8
Oyun	8
Oyunun Tarihçesi.....	9
Oyun Kuramları Klasik Kuramlar	10
Çağdaş Oyun Kuramları.....	11
Bilişsel Kuramlar	12
Çocuğun Gelişimine Bağlı Oyun Aşamaları	14
Bilişsel Oyun Aşamaları	15
Sosyal Oyun Aşamaları.....	17
Erken Çocuklukta Oyunun Önemi.....	18
Gelişen Teknolojinin Oyunlara Etkisi.....	22

Geleneksel Oyun.....	23
Çocuğun Sosyal- Duygusal Gelişiminde Oyunun Katkısı.....	24
Sosyal ve Duygusal İyi Oluş.....	25
Psikolojik Sağlamlık	26
Psikolojik Sağlamlıkla ilişkili Temel Psikososyal Faktörler	30
Alanyazında Yapılmış Olan Çalışmalar.....	32
Bölüm 3 Yöntem.....	42
Araştırmanın Modeli	42
Veri Toplama Araçları	44
Geleneksel Çocuk Oyunları Programı.....	44
Geleneksel Çocuk Oyunlarına Yönelik Uygulama Eğitimi.....	61
Pilot Uygulama.....	62
Veri Toplama Süreci.....	62
Ön Testlerin Uygulanması.....	63
Geleneksel Çocuk Oyunları Programı Etkinliklerinin Uygulanması	63
Son Testlerin Uygulanması	64
Kalıcılık Testlerinin Uygulanması	64
Verilerin Analizi	65
Bölüm 4 Bulgular ve Yorum.....	67
Bölüm 5 Sonuç, Tartışma ve Öneriler	70
Sonuç.....	70
Tartışma.....	70
Öneriler	76
Kaynaklar	78
EK-A: Etik Komisyonu Onay Bildirimi	94
EK-B: Etik Beyanı.....	95
EK-C: Tez Orijinallik Raporu.....	96

EK-D: 1. ve 9. Oturum Uygulamaları Etkinlik Planları.....	97
EK-E: Uygulama Fotoğrafları.....	100
EK-F: Veli Onam Formu	102
EK-G: Katılım Formu	103



Tablolar Dizini

Tablo 1	<i>Deneyisel Desenin Simgesel Sunumu</i>	42
Tablo 2	<i>Araştırmanın katılımcılarına ait betimleyici bilgiler</i>	43
Tablo 3	<i>Oturum Sayısı ve Uygulanan Etkinlikler</i>	58
Tablo 4	<i>Deney ve kontrol Grubu okul öncesi çocukların Sosyal Duygusal İyi Oluş ve psikolojik sağlamlık Ölçeği Ön-test, Son-test ve kalıcılık testi Betimsel İstatistik Değerleri.....</i>	65
Tablo 5	<i>Deney ve Kontrol Grubu Sosyal Duygusal İyi Oluş ve psikolojik sağlamlık Ölçeği Ön Test Puanlarına Göre U-Testi Sonucu.....</i>	67
Tablo 6	<i>Deney ve Kontrol Grubu Sosyal Duygusal İyi Oluş ve Psikolojik Sağlamlık Ölçeği Son Test Puanlarına Göre ANCOVA Sonuçları</i>	67
Tablo 7	<i>Deney ve Kontrol Grubundaki Sosyal Duygusal İyi Oluş ve Psikolojik Sağlamlık Ölçeğinin Ön Test- Son Test Puanlarının Karşılaştırılması.....</i>	68
Tablo 8	<i>Deney Grubundaki Okul Öncesi Çocukların Sosyal Duygusal İyi Oluş ve Psikolojik Sağlamlık Ölçeği Son Test ile Kalıcılık Test Puanları Karşılaştırılması</i>	69

Şekiller Dizini

Şekil 1. Oyunun bilişsel gelişimi.	15
---	----



Simgeler ve Kısaltmalar Dizini

TDK: Türk Dil Kurumu

M.Ö.: Milattan Önce

YY.: Yüzyıl

WHO: World Health Organization



Bölüm 1

Giriş

Bu bölümde; araştırmaya ilişkin problem durumu, araştırmmanın önemi, araştırmmanın amacı, araştırma problemi, alt problemler, sayıtlılar, araştırmaya ilişkin sınırlılıklar ve tanımlar yer almaktadır.

Problem Durumu

Yaşam boyu devam eden, öğrenilenlerin hayata transfer edildiği bir süreç olarak bilinen öğrenme ve bireyin kendi yaşantısı yoluyla davranışlarında meydana gelen kasıtlı, istendik değişim oluşturma süreci olarak bilinen eğitim (Demirel, 2012), birbiriyle ilişkili kavramlardır. Davranışların kalıcı ve etkin gerçekleşebilmesi için erken çocuklukta bu iki kavram önemli bir yere sahiptir. Çocuğun okul öncesi dönemine denk gelen erken çocukluk eğitimi bireyin yaşantısı üzerinde önemli etkisi vardır. (Tunceli ve Zemzat, 2017). Gelişimde kritik dönemlerden biri olan erken çocukluk dönemini çocuğun yaşamının ilerleyen yıllarında öğrenme yaşantıları, refahı ve üretkenliği açısından önemli bulunmaktadır. Çocuklar bu dönemde yaşamlarının diğer dönemlerinden daha hızlı bir şekilde gelişme gösterdikleri bu dönemde yapılacak erken müdahaleler bireylerin bilişsel yeterlilikleri, kişilikleri ve sosyal davranışları üzerinde kalıcı bir etki sağlayacaktır. (Bredekamp, 2015; UNICEF, 2003).

Doğumdan altı yaş bitimine kadar devam eden, çocuğun ileriki yaşamını da önemli ölçüde etkileyen; çocukların fiziksel, sosyal, duygusal, zihinsel gelişim alanlarının tümünü destekleyen dönem okul öncesi eğitim dönemi olarak bilinir (Yatmaz ve diğ., 2021). Okul öncesi eğitim döneminde, çocuğu gerçek yaşama hazırlama, bütünsel gelişimini destekleme, sosyalleşmesini sağlamada en önemli öğrenme aracı oyundur. Günümüzde oyundan çocukların akademik gelişimini destekleyen bir öğrenme aracı olarak faydalanılmaktadır. Oyunun faydaları göz önünde bulundurulduğunda oyun; erken çocukluk döneminde karşılanması gereken sosyo-duygusal, zihinsel ve fiziksel gelişim açısından önemli (Chilton, 2002), çocuğun yardımlaşma, dürüstlük, başkalarına saygı duyma, karar verme gibi becerileri kazanmasının yanında çocukların sağlıklı büyüebilmeleri için yemek yeme, uyuma kadar temel ihtiyaç olduğu ve bu temel ihtiyaç

karşılanmadığında, sağlıklı bir birey olması beklenmediği görülmektedir (Ayan ve Memiş, 2012).

Zamanın ilerlemesi ve teknolojinin gelişmesi çocukların oyuncaklarında ve oyunlarında değişikliklerin oluşması (Sezgini, 2016), şehirleşmenin artması ile birlikte çocukların oyun oynayabilecekleri park ve ağaçlık alanların azalması ve değişen oyun anlayışı çocukları sosyal ve duygusal olarak olumsuz etkilemeye başlamıştır. Bilgisayar ve internetle birlikte çocuk oyunları sokaklardan dijital mecralara yönelmeye başlamış ve bu değişen oyun anlayışı çocukları sosyal ve duygusal olarak olumsuz etkilemeye başlamıştır. Çocuklar; bu oyunlarla küçük yaşlarda telaşa, hareket yoğunluğuna ve çok bölünmüş olay parçalarına maruz kalmaktadır. Bilgisayar oyunlarının sanal katılım sağlaması ve oyunların etki-tepki halini alması sebebi ile süreçte oyuncunun bilgisayar mı yoksa çocuk mu olduğunu karıştırmamıza neden olmaktadır. Son yıllarda şehirleşme ile birlikte çocukların sanal oyuna yönelmesi, çocukların akranlarından uzakta tek başlarına sanal oyunlarla oyun oynamalarına sebep olmaktadır. Bu oyunlar çocukları duyuşsal ve psikomotor olarak destekleme noktasında eksik kalmaktadır (Toksoy, 2010). Bu eksiklik; çocukların fiziksel, duygusal ve kültürel alanlardan geri kalmasına yol açmaktadır. Jung Mair'in "Geriye gitmek gerekir." ifadesi ile gerek mekânsal açıdan gerekse geçmiş ve günümüz arasında anlamlı bir ilişki kurmanın önemini dile getirilmektedir (Jungmair, 2003). Geleneksel oyunlar bu noktada önemli bir yer tutmaktadır (Toksoy, 2010).

Kültürleri ve toplumları etkileyen oyun, süreç içerisinde değişikliğe uğramıştır. Teknoloji ve dijitalleşmeyle birlikte dijital oyunların çocukların hayatına girişi gerçekleşmiştir (Sezgin, 2016). Bu da eski dönemlerde oynanan birçok oyunun günümüzde oynanmamasına sebep olmuştur. Dijital oyunlar çocuklara ne yazık ki sadece sanal oyuncak ve sanal ortam sunmakta (Erçelik ve diğ. 2011), bu durum da çocukların yalnızlaştırarak sosyalleşmemelerine, çocukların doğada daha az zaman geçirmelerine, yaşlılarıyla etkileşimlerini azaltmalarına ve dijital dünyaya bağımlı hale gelmelerine neden olmaktadır (Sümbüllü ve Altınışik, 2016). Geleneksel oyunlar ise hem dış mekanlar hem de iç mekanlarda uygulanabilen, mekân ve mevsimsel esneklik sağlayan, çocuğun yaşadığı toplumu tanımasına fırsat veren, aynı zamanda toplumu ve bulunduğu ortamı

tanınmasına, paylaşma ve iş birliği gibi çeşitli yaşam becerileri kazanmasına sağlayan oyunlar olarak bilinir (Yatmaz ve diğ. 2021).

Çocuğun gelişiminde önemli katkıları olan geleneksel oyunlarla ilgili literatürde yapılan çalışmalara bakıldığında geleneksel oyunların, çocukların sosyal duygusal iyi oluşu üzerindeki etkisini inceleyen çeşitli çalışmalara rastlanıldığı görülmektedir (Yatmaz, ve diğ, 2021; Töret, 2017; Aksoy, 2017; Bazaz ve diğ, 2018). Ülkemizde konuyla ilgili yapılan çalışmaların yurt dışında yapılan çalışmalara göre daha sınırlı sayıda olduğu görülmektedir. Bu çalışmalarda uygulanan müdahale programlarının çocukların sosyal duygusal iyi oluş durumlarını olumlu yönde etkilediği ortaya konulmuştur (Bazaz ve diğ, 2018; Lestari ve Prima, 2017).

Ülkemizde az da olsa geleneksel çocuk oyunlarının, çocukların sosyal duygusal iyi oluşu üzerindeki etkisini inceleyen çalışmalar mevcutken (yatmaz ve diğ., 2021; Yılmaz, 2009). Bu çalışmanın konusu olan 'Geleneksel Çocuk Oyunlarının Okul Öncesi Çocukların Sosyal Duygusal İyi Oluşu ve Psikolojik Sağlamlığı Üzerindeki Etkisi'ni inceleyen ulusal bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Yapılan bu çalışmayla geleneksel çocuk oyunlarının okul öncesi çocukların sosyal duygusal iyi oluşu ve psikolojik sağlamlığı üzerinde herhangi bir etkisinin olup olmadığı incelenmeye değer bir konu olup araştırmanın problem durumunu oluşturmaktadır.

Araştırmanın Önemi

Oyun; erken çocukluk dönemindeki çocuğun eğitiminde etkili olduğu kadar çocukla iletişim kurup onu yakından tanımada da etkilidir. Oyun yoluyla çocuk; doğal bir ortamda kimi zaman bilinçli kimi zamanda bilinçsiz bir şekilde aktif bir öğrenme fırsatı yakalar (Ayan ve Memiş, 2012). Çocuğa hem kendisi hem de çevresi hakkında farkındalık kazandıran oyun, aynı zamanda çocuğu eğlendirirken onun çok yönlü gelişimini destekler. Çocuk oyun aracılığıyla gerçek yaşam rollerini deneyimleyerek problem çözme becerilerini geliştirir (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007). Oyun, çocuğun ruh sağlığı üzerinde olumlu anlamda etkili olduğu kadar çocuğun yaşadığı çevreyi yakından tanınması, sosyal uyumu ve duygusal olgunluğunu desteklemektedir (Emin, 2019). Oyunun çocuğun ruh

sağlığı üzerindeki katkılardan biri de çocuğun oyun sayesinde daha önce yaşamış olduğu olumsuz duygulardan sıyrılıp hayata karşı daha dayanıklı bir hale gelmesidir (Yavuzer, 1984). Değişen şartlara uyum sağlama becerisi olarak da tanımlanan psikolojik dayanıklılık kavramı, (Block ve Block, 1980), Çocukların oyun becerileriyle de ilişkilidir. Ogelman, Saraç ve Abanoz (2023) yapmış oldukları çalışmada çocukların oyun davranışlarıyla psikolojik sağlamlıklarının ilişkili olduğunu saptamış ve çocukların psikolojik dayanıklılığının artmasıyla çocuklarda sosyal oyun davranışının artış gösterdiği buna karşın psikolojik sağlamlığı düşük olan çocukların yalnız pasif oyun tercih ettikleri sonucuna ulaşmışlardır.

Çocuğun sosyal iyi oluş ve psikolojik sağlamlığını önemli ölçüde etkileyen oyun, süreç çerisinde değişikliğe uğramıştır. Teknolojinin ilerlemesiyle çocukların tablet, televizyon, bilgisayar ve cep telefonu kullanımında artış görülmeye başlanmış, çocuklar daha çok sanal oyuna yönelmişlerdir (Kocayörük, 2022). Çocukların sanal oyuna yönelmesiyle geleneksel oyunların birçoğu unutulmaya başlanmıştır oysaki geleneksel çocuk oyunları; topluma ait milli değerlerin çocuklara aktarılmasını sağlayarak onların topluma uyumlarını kolaylaştırmakla birlikte çocuğa iş birliği, sorumluluk alma, başkasının hakkına saygılı olma, yardımlaşma, kaybetmeyi kabullenebilme gibi birçok beceriyi de kazandırmaktadır. Geleneksel çocuk oyunları aracılığıyla çocuklar aynı zamanda mutluluk, sevgi, güven duyma, acıma, dostluk, bağımsızlık gibi pek çok duygusal tepkiyi öğrenme fırsatı bulur. Geleneksel çocuk oyunları çocuklarda bu olumlu duyguları geliştirirken aynı zamanda çocuğun içinde yaşadığı toplumun sosyal davranış kalıplarını da öğrenmesini de sağlar (Emin, 2019).

Yukarıda belirtilen geleneksel oyunların faydaları göz önünde bulundurulduğunda, bu oyunların çocuklar üzerindeki etkisini inceleyen çalışmaların önemi daha iyi anlaşılacaktır. Geleneksel çocuk oyunlarını ele alan çalışmalar incelendiğinde, geleneksel oyunların eğitimdeki yeri ve çocuğun sosyal duygusal gelişimi üzerindeki etkisini ele alan çalışmaların yoğunlukta olduğunu görülmektedir (Yatmaz ve diğ., 2021; Özyürek ve diğ., 2018; Emin, 2019; Töret, 2017). Buna ek olarak geleneksel ve dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkisini araştıran çalışmalar da bulunmaktadır (Yılmaz ve diğ., 2022; Yılmaz,

2019) fakat geleneksel çocuk oyunlarının okul öncesi çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlığı üzerindeki etkisini inceleyen ulusal düzeyde bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Geleneksel çocuk oyunlarının okul öncesi çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlığını inceleyen ve çocuklarla yürütülen bu çalışmayla geleneksel çocuk oyunlarının eğitiminde kullanılması konusunda farkındalık kazandırmak ayrıca geleneksel çocuk oyunlarının çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlığına etkisine dikkat çekilerek alan yazındaki eksikliğin giderilmesi amaçlanmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen bilimsel bulguların araştırmacılar ve eğitimciler için farkındalık oluşturacağı düşünülmektedir. Ayrıca araştırma kapsamında verilen öneriler ile uygulamaya yönelik iyileştirme ve geliştirme çalışmalarının desteklenmesi amaçlanmıştır.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmada; okul öncesi çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlığı üzerinde, geleneksel çocuk oyunlarının etkili olup olmadığının belirlenmesi amaçlanmaktadır.

Bu araştırmanın amacı doğrultusunda, aşağıdaki sorulara yanıt aranmaktadır.

1. Deney ve kontrol grubunun sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlık ön test puanı arasında anlamlı bir fark var mıdır?
2. Deney ve kontrol grubunun sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlık son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
3. Deney grubunun sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlık ön test puanı ile son test puanı arasında anlamlı bir fark var mıdır?
4. Kontrol grubunun sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlık ön test puanı ile son test puanı arasında anlamlı bir fark var mıdır?
5. Deney grubunun sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlık son test puanları ile kalıcılık testi puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

Sayıtlılar

Geleneksel çocuk oyunları; okul öncesi çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlıklarını olumlu yönde etkilemektedir.

Araştırmanın alt sayıtlıları.

- I. Okul öncesi dönem çocukların deney grubu sosyal duygusal ve psikolojik sağlamlıkları ön test ve son test puanları lehine anlamlı fark vardır.
- II. Okul öncesi dönem çocukların kontrol grubu sosyal duygusal ve psikolojik sağlamlıkları ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark yoktur.
- III. Okul öncesi dönem çocukların kontrol ve deney grubu sosyal duygusal iyi oluş ve sağlamlık ön test puanları arasında anlamlı bir fark yoktur.
- IV. Okul öncesi dönem çocukların kontrol ve deney grubu sosyal duygusal iyi oluş ve sağlamlık son test puanları arasında anlamlı bir fark vardır.
- V. Okul öncesi dönem çocukların deney son test sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlıkları son test puanları ile deney grubu kalıcılık puanları arasında anlamlı bir fark yoktur.

Sınırlılıklar

- ✓ Bu araştırma; 2022-2023 eğitim ve öğretim yılında Muş ili sınırları içerisinde bulunan 3 okul bünyesindeki 6 anasınıfında eğitim gören 42 kişilik 5 ve 6 yaş grubu çocuklarıyla sınırlıdır.
- ✓ Bu araştırma; 2023 yılı Şubat, Mart ve nisan aylarında yapılan haftalık ortalama 120 dakika olmak üzere toplam 30 saatlik bir uygulama ile sınırlıdır. Araştırmanın uygulama saatleri bu süreyle sınırlıdır.
- ✓ Araştırmada uygulanan 30 geleneksel oyunla sınırlıdır.
- ✓ Araştırma, ölçekte belirtilen maddeler ile sınırlıdır.
- ✓ Araştırma, gözlem yapan öğretmenin gözlemleriyle sınırlıdır.

Tanımlar

Geleneksel oyun. “Geleneksel oyunlar; kültürel öğeleri içeren, aktif katılım sağlayan, sosyal etkileşim içerikli kişiler arası iletişimi barındıran yaratıcılığa ve fizikselliğe dayalı oyunlardır (Hazar, vd., 2017).

Psikolojik sağlamlık. Bireylerin olumsuz durumların üstesinden gelmesine olanak sağlayan zor durumlarda iç ve dış koruyucu faktörlerin birbiri ile etkileşimi sonucu ortaya çıkan karmaşık bir yapıdır (Mihaela, 2015).

İyi oluş. Aidiyet duygusu, duygu düzenleme becerisi, iletişim ve aktif etkileşimi barındıran temelinde fiziksel iyi olma halini de kapsayan çok boyutlu bir süreçtir (Walkerv & John, 2011).

Bölüm 2

Araştırmanın Kuramsal Temeli ve İlgili Araştırmalar

Oyun

Çocuğun oyuna ilişkin hakları, uluslararası alanlarda koruma altına alınmıştır. 1989 yılında imzalanan Çocuk Hakları Bildirgesi'nde UNİCEF tarafından 32. madde olan "Taraflar devletler; çocuğun dinlenme, boş zaman değerlendirme, oynama ve yaşına uygun eğlencede (etkinliklerinde) bulunma, kültürel ve sanatsal yaşama serbestçe katılma hakkını tanırlar." maddesine yer verilerek çocukların bu hakkı garanti altına alınmıştır. Çocuğun önemli haklarından biri olan oyunun literatürde farklı tanımları yapılmıştır. TDK; oyunun tanımını yetenek ve zekâ iyileştirici belli kurallar barındıran, güzel vakit geçirmeye yardımcı bir aktivite olarak tanımlamıştır. Yavuzer (1984) Oyunu; belli bir sonuç gözetmeksizin eğlenme amacı taşıyan, çocuğa hiç kimsenin öğretemeyeceği edinimleri kendi tecrübeleri ile kazanmasını sağlayan bir öğrenme yöntem olarak tanımlarken, Bekmezci ve Özkan (2015) çocukların yeteneklerine ve bilişsel gelişimlerine katkı sağlayan, rastgele olmayan ve çocukların keyifli zaman geçirmelerine imkân sağlayan keyifli bir zaman geçirme etkinliği olmasının yanı sıra çocuğun fiziksel, sosyal, duygusal, bilişsel ve dil gelişimi açısından önemli katkıları olan bir faaliyet olarak tanımlamıştır. Oyunun bu tanımlarına ek olarak alanda yetkin olan uzmanlar tarafından farklı tanımlarının yapıldığı görülmektedir. Bunlardan biri Frobel'dir. Frobel, çocuğun eğitilmesinde oyuna dikkat çeken ilk kişilerdendir. Frobel, oyunu çocuğun ruhsal dünyasına uygun bir etkinlik olarak nitelendirmiştir. Oyunun yetişkin müdahalesi olmaksızın bizzat çocuğun kendisi tarafından başlatılan bir etkinlik olduğunu savunmuştur. Maria Montessori, oyunu çocuğun uğraşı olarak nitelendirmiş, çocuğun oyunla öğrenebileceği üzerinde durarak yetişkinlerin çocuklarla oyun oynaması gerektiğini belirtmiştir. Freud, oyunu çocuğun günlük yaşamında baş edemediği sorunlardan sıyrılmasını sağlayarak hayatın gerçeklerinden kopup daha ehemmiyetli bir alanda hislerini ve düşüncelerini açığa vurmasını sağlayan bir faaliyet olarak ele almıştır. Vygotsky, oyunu yönetilebilir bir hal olmakla birlikte, çocuğun isteği ile başlayan ve onun olumsuz duygulardan sıyrılmasına imkân veren bir keşif olarak açıklamıştır.

Oyun gelişimi ile zihinsel gelişimin paralel ilerleyiş sergilediğini savunan Piaget de oyunu; çocuğun bilgi, tecrübe ve anlama biçimini bir araya getirdiği bir kavram olarak tanımlamıştır (Sevinç, 2009).

Çocukların birçok beceriyi kazanmasını sağlayan ve çocuğun zevk aldığı bir aktivite olan oyunun tanımı çeşitli özellikler barındırmaktadır. Oyun çeşitli kuralları içermektedir ve oyun sürecinin belirleyici çocuklardır. Oyun sırasında çocuklar çeşitli rollere girebilir. Çocuk aşçı rolüne ya da başka bir role girebilir. Çocuk oyun sırasında canlandırdığı role uygun davranması oyunun sembolik olmasıyla ilişkilidir. Çocuk ödül beklentisi olduğu için değil o andan keyif aldığı için oynar. Bu oyunun zevkli bir etkinlik olmasıyla ilişkilidir. Oyun sırasında çocuklar kiminle oynayacaklarına, kimin hangi rolü alacağına kendileri karar verirler. Bu yönüyle oyun zoraki değildir ve çocuğun yaratılışına uygun eder. Oyun sürecinde çocuklar, oyunun kurallarını değiştirip oyuna yeni kurallar ekleyebilirler. Kurallar çocuklar tarafından revize edilebildiği için sürecin belirleyicileri çocuklardır. Oyun sürecinde çocuklar aktif bir alarak oyun oynadıkları nesneleri ve çevreyi keşfetme ve sorgulama imkânı bulurlar (Aksoy ve Çifçi, 2020; Özer ve diğ., 2006; Hazar, 1996). Oyun, sürecinde çocuklar özgürlüklerini üst seviyede ortaya koyarak kendi dünyalarını oluşturdukları ortaya koyarlar. Çocuklar; oyuna kimin katılacağına, oyunun ne şekilde oynanacağına kendileri karar verir ve yetişkinlerin müdahalelerinde tepki gösterirler çünkü çocuklar oyun oynarken, özgür ve bağımsızdır (Yörükoğlu, 2011).

Oyunun Tarihçesi

Tarihin çok eski dönemlerine dayanan oyunun tarihinin M.Ö. 300'lü yıllara dayandığı düşünülmektedir (Sezgin, 2016). Oyunun varlığının çok eski dönemlere kadar gittiği bilinmektedir. Oyunun insanın varlığından beri süregelen bir olgu olduğu düşünülmektedir. Eski Mısır ve Eski Hindistan'dan kalma milattan önce ve sonraki dönemlere ait duvar tahtaları üzerine çizilen resimlerle birlikte oyunları tasvir eden resimlere ulaşılmıştır. Yapılan kazılarda çocuklarla birlikte gömülen oyuncaklar, oyun ve oyuncağın varlığını göstermektedir. Eski Mısır'da mezarlarda 4000 yıldan daha eski olduğu düşünülen toplara ulaşılmıştır (Baykoç Dönmez, 1992).

Eski medeniyetlere ait top, bebek, çingirak gibi oyuncaklar ve müzik, ritmik hareket, hikâye, tiyatro, dans, şarkı, gibi birçok oyunun var olduğu tespit edilmiştir (Seven, 2016). Çin kaynaklarında yer alan uçurtma ile oynanan oyunların çok eski dönemlere dayandığı düşünülmektedir. İpin parmaklara yerleştirilmesi ile oynanan iplik oyununun tarihin eski oyunlarından biri olduğu söylenmektedir (Baykoç Dönmez, 1992). Roma ve Antik Mısır medeniyetlerinde yakalamaca, saklambaç, halat çekme gibi oyunların oynandığına yönelik delillere ulaşılmıştır. Geçmiş dönemlerde oynanan oyunlar ve kullanılan oyuncaklar paralellik göstermektedir. Tarihsel sürece bakıldığında, çocukların tarih boyunca oyun oynadıkları söylenebilir. Çocukların oyun ihtiyacı tarih boyunca süregelmiştir (Seven, 2016).

Eski birçok medeniyette benzer oyunlar oynandığına yönelik kanıtlara ulaşılmış olsa da oyuna olan bakış açıları ile farklılık göstermiştir. Örneğin: Orta Çağ döneminde sosyal sınıf farklılıkları, o dönemde yaşayan çocukların oyunlarına da yansımış ve o dönemdeki oyunlarda sınıf farklılıklarını yansıtan öğelere rastlanmıştır. Antik Yunan' da ise oyunun varlığı kabul edilse de bu oyunlar, yetişkinliğe hazırlık olarak görülmüştür (Seven, 2016).

Tarihte medeniyetlere ek olarak bazı düşünürler oyuna yönelik bazı fikirler ortaya koymuşlardır. Locke ve Rousseau gibi bazı düşünürler, oyunun gerekli olduğunu belirtirken Montessori, Froebel, Pestalozzi gibi düşünürler, eğitimde oyundan faydalanmasına imkân sağlayarak eğitimde önemli yenilikler başlatmışlardır (Seven, 2016).

Oyun Kuramları Klasik Kuramlar

Yetişkin hayatına hazırlık, alıştırma kuramları. Kuramın temsilcisi Karl Groos oyunu; geçmiş yıllara dayanan, insanları karmaşık ve üst seviye olan hayata hazırlayan bir süreç olarak nitelendirmiş ve oyunu iki türe ayırmıştır. Birinci tür oyun, motor ve duyuşsal kazanımlar barındıran ve tecrübelerle elde edilen deneyimsel oyun; ikinci tür oyun ise hareketli ve sosyo-dramatik oyunlardan oluşan sosyoekonomik oyundur (Sevinç, 2009). Gross, oyunları ele alırken sadece çocukların oynadığı oyunları değil yetişkin bireylerin de oynadığı oyunları da ele almıştır. Groos, deneyimsel oyun için kurallı oyun kavramını kullanırken;

sosyonomik oyun için taklit, drama, itip katma gibi kavramları kullanmıştır (Uluğ, 2016).

Tekrarlama kuramı (rekapitülasyon). Kuramın temsilcisi, Stanley Hall'dır. Bu kurama göre çocuk içinde bulunduğu soy ve kültürün tecrübelerini tekrarlar, içinde yaşadığı toplumun kültürünü oyunla içselleştirir. Çocuk oyun ile birlikte geçmişteki insanların yaşadığı devinimsel ve ruhsal süreçleri yeniden deneyimler. Bu kuramda her ne kadar oyunun çocuğun mensubu olduğu çevrenin kültürünü edinmesindeki rolüne değinilmişse de oyunun çocuğun bireysel farklılıkları ve özgünlüğü üzerindeki etkisine değinilmemiştir (Sevinç, 2009).

Rahatlama ve eğlenme kuramı. Kuramın temsilcisi, Moritz Lazarus'tur. Lazarus'a göre insanlar, hem fiziksel hem de zihinsel olarak hayat içerisinde yorulup yıpranırlar ve böyle durumları dinlenerek ya da uyuyarak toparlarlar.

Çocuklar da günlük yaşamdaki olumsuz durumlardan sıyrılmak için koşma, yüzme vb. etkinliklerle dinlenme ve rahatlama ihtiyaçlarını karşılamış olurlar (Sevinç, 2009).

Fazla enerji tüketimi kuramı. Kuramın temsilcisi, Herbert Spencer'dir. Çocuğun oyun yoluyla fazla enerjisini dışarı atmasını sağladığını düşünen Spencer, oyunu çocuğun sağlıklı gelişimi için gerekli görmüştür. Hayvanlarla insanların ortak özelliği olan hareketlilik üzerinde durmuştur. Bireyin sinir hücrelerinin çeşitli bilişsel ve fiziksel etkinliklerle bozulmaya uğradığını, buna bağlı olarak bireylerin hareketi azaltarak yeniden kendilerini yenileyebileceklerini belirtmiş ve insanın diğer canlılara göre daha az enerji harcadığını bunun için kalan fazla enerjiyi harcamak adına oyuna ihtiyaç duyduğunu savunmuştur (Sevinç, 2009).

Çağdaş Oyun Kuramları

Psikoanalitik kuramlar. Freud'a göre çocuk hem kendi arzularını karşılamak hem de hayatında baş edemediği sorunlardan uzaklaşmak için oyun oynar. Çocuklar oyun oynarken çeşitli roller üstlenirler ve üstlendikleri roller rastgele roller değildir. Çocuklar kendilerine yakın buldukları kişilerde ilgi ve sevgi uyandırmak amacıyla bu kişilerin rollerine bürünerek oyun oynarlar (Ahioğlu, 1999).

Freud'a göre çocuklar, çocukluk döneminde çeşitli olumsuz durumlarla karşı karşıya kalırlar ancak bu süreçte savunma mekanizmaları oluşmadığı için oyun, çocukların bu olumsuz duyguların üstesinden gelmelerine katkı sağlamaktadır. Oyunla birlikte çocuk, onu rahatsız eden olumsuz duygudan uzaklaşarak var olan olumsuz durumları atlatmaktadır (Sevinç, 2009). Çocuk oyun vasıtasıyla travmatik durumların üstesinden gelmeye çalışır. Örneğin ailesi tarafından fiziksel şiddete uğrayan bir çocuğun, oyuncak bebeğine ailesinin ona yaklaştığı bir biçimde şiddet uygulaması çocuğun yaşadığı bu olumsuz durumdan kurtulmasına katkı sağlamaktadır (Uluğ, 2016).

Erikson ve Freud'un görüşleri, oyunu çocukta kişilik gelişiminin bir parçası olarak görmeleri açısından benzerlik gösterse de; Erikson, Freud' dan farklı olarak oyunu fiziksel ve kültürel açılardan da ele almış ve oyunu, çocuğun sağlıklı bir gelişim gösterebilmesi için önemli bulmuştur. Erikson, girişimciliğe karşı suçluluk dönemi olarak adlandırdığı 3-6 yaş oyun döneminde çocukların oyunla duygularının farkına vardığını, yaratıcılıklarının geliştiğini, karşı karşıya kaldıkları olumsuz durumlardan sıyrıldıklarını ve daha geçmiş dönemdeki yaşantılarını yeniden oluşturduklarını savunmuştur (Karabacak, 2021).

Psikoanalitik kuramcılara göre çocuklar, oyun aracılığıyla içinde bulundukları çevreyi tanır ve yaşamda karşılaştığı sorunların üstesinden gelir. Psikoanalitik kuramcılara göre oyun, çocuğun yaşam sürecinde önemli bir aktivitedir (Uluğ, 2016).

Haz arama kuramı. Kuramın temsilcisi, Berlyne'dir. Heyecan arama kuramı olarak da bilenen bu kurama göre, çocuk durağanlık yerine etkin bir biçimde etrafıyla ilgilidir (Uluğ, 2016). Çocuğun merkezi sinir sistemi uyarılmaya açıktır ve çocukların fiziksel ihtiyaçları karşılandığı halde etraflarına olan ilgileri, zevk alma istekleri ve dürtüleri devam etmektedir. Organizma keşfetme refleksiyle etrafına odaklanır ve daha önce karşılaşmadığı durumlara ilgi duyarak algısını yönlendirir (Sevinç, 2009).

Bilişsel Kuramlar

Jean Piaget. Özümseme ve uyumsama kavramları üzerinde duran Piaget'e göre, özümseme aşaması çocuğun bilmediği bir durumla karşılaştığında

bu durumu önceki deneyimlerine göre genişletmesi ve genelleme yapmasıdır. Uyumsamada ise çocuğun zihin yapısı, genelleme yapmak yerine genişletme yaparak karşılaştığı yeni durumla birlikte değişikliğe uğrar (Uluğ, 2016).

Piaget'ye göre oyun oynama süreci, hayali oyunlarla başlayıp kurallı oyunlara doğru ilerleme gösterir. Çocuğun zihinsel gelişimi, oyun gelişimi ile paralellik gösterir ve çocuğun zihinsel gelişimi ilerledikçe oyunları da ilerleme gösterir. Oyunla öğrenilen davranışların tekrarlanması, zihinsel gelişime katkı sağlar (Sevinç, 2009). Piaget'ye göre, çocuktan oyun sonucunda elde edilen bir başarı beklentisi olmadığı için çocuk başarısızlığa maruz kalmaz. Bu da çocuğun egosunu geliştirir ve kendine güveninin artmasına katkı sağlar (Piaget, 1962). Piaget, oyunun çocuğun zihinsel gelişimini desteklediğini belirtmiş ve oyunu çeşitli süreçlere ayırmıştır. Her bireyin bu süreçleri aşamalı olarak yaşadığını savunmuştur. Bu süreçler; duyu-motor dönemi, sembolik imgesel dönem ve kurallı oyun dönemi olmak üzere üç süreçten oluşmaktadır. Bebeklik dönemine denk gelen duyu-motor döneminde çocuklar; yakalama, emme, elleri açıp kapatarak yenilenen hareket oyunları oynarlar. Sembolik dönemde hayatın içinden olan durumları oyuna aktaran çocuk süreç içerisinde bu gerçek hayattan aldığı durumları yeniden yorumlayarak oyuna yansıtır. Son olarak çocuğun zihinsel becerilerinin üst seviyede olduğu kurallı oyun döneminde ise çocuk, oyun kurallarını oldukça ciddiye alır. Oyun gelişimini yukarda bahsedilen çeşitli süreçlere ayıran Piaget'ye göre oyun çocuğun gelişimine ömür boyu katkı sağlamaktadır (Baykoç Dönmez, 1992).

Lev. S. Vygotsky. Çocuklar, hayatta meydana gelme ihtimali düşük durumları oyunlarla elde etme imkânı bulurlar. Örneğin bir çocuğun annesinin yerinde olmak istemesi ya da bir atın üzerinde bir binici olma fırsatını elde edemeyen 2 yaşındaki bir çocuk, bu durumda öfke nöbeti yaşayabilir. Oyunla çocuğun her zaman gerçekleşmesi mümkün olmayan isteklerinin; hayali, yanılsamalı bir şekilde gerçekleştirilmesi sağlanır. Yani çocuk oyunla birlikte hayali tersine çevirme imkânı bulur (Vygotsky, 1966). Vygotsky'e göre çocuklar, daha önce yaşamış oldukları durumları neden-sonuç ilişkisi kurarak yeni yollar üreterek oyunla bu durumları yeniden deneyimlerler ve başa çıkamadıkları

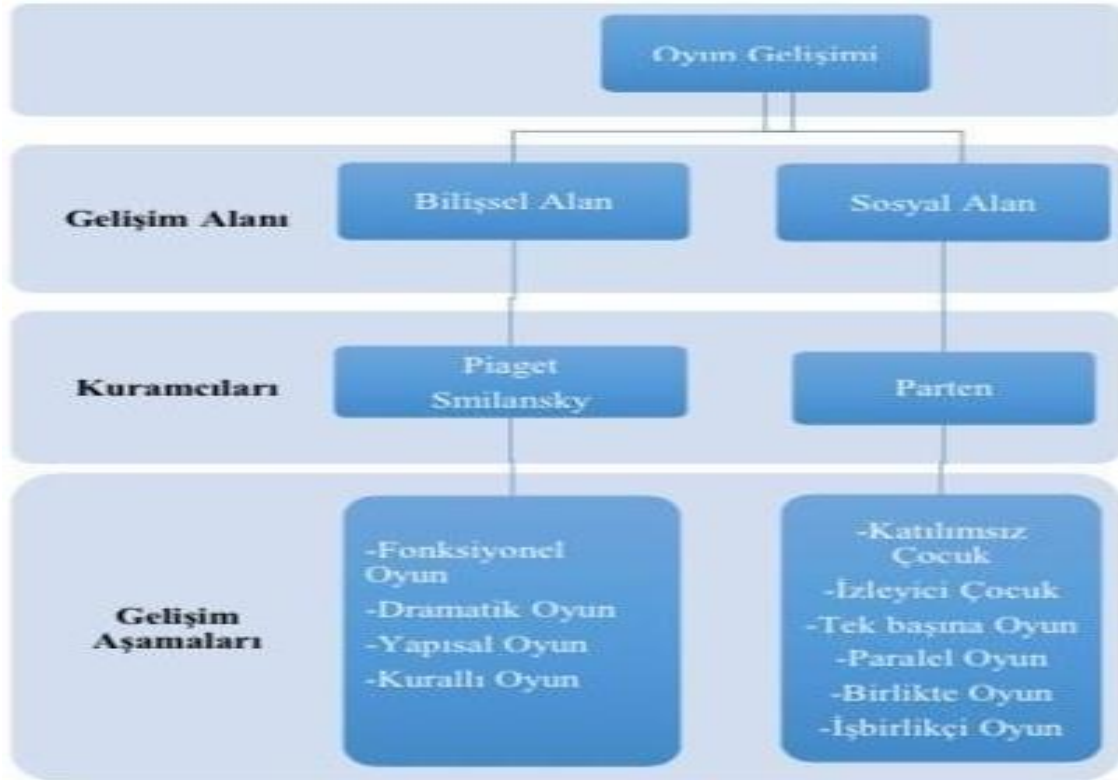
olumsuz duygulardan kurtularak oyun aracılığıyla arınma imkânı elde ederler (Vygotsky, 1978).

Vygotsky, oyunun çocuğun hayatında her şey olduğu fikrine karşı çıkmıştır. Oyunu; çocuğun gelişimi için bir araç olarak görmüş, özellikle “mış gibi oyunlar” üzerinde durmuştur. Mış gibi oyunların çocukların sosyal duygusal becerilerini geliştirdiğini ve çocukların bu oyunlar sayesinde sosyo-kültürel değerleri kazandıklarını ileri sürmüştür (Uluğ, 2016).

Bruner. Bruner’a göre oyun esnek bir yapıya sahiptir. Oyun çocuğun rastgele oynadığı bir etkinlik olmaktan ziyade çok daha ciddi bir iştir. Çocuklar; oyun oynarken sürece aşırı bir bağlılık göstermezler, oyunla var olan şeyleri değiştirip fantezi haline getirirler. Oyun, çocuğun içsel dünyasının dış dünyaya yansımaları sağlar. Zevkli bir faaliyettir. Oyun bir toplumdaki yetişkin rollerini yansıtmakla birlikte aynı zamanda çocuğu o toplumdaki yerini almaya hazırlama açısından bir sosyalleşmedir. Ayrıca oyun sırasında çocuğun karşısına çıkan problemler; çocuğun problem çözme becerisini geliştirir, bunlara ek olarak her şeyden önce oyun oynamak çocuklar için zevkli bir faaliyettir (Bruner, 1983).

Çocuğun Gelişimine Bağlı Oyun Aşamaları

Oyun, çocuğun gelişiminde önemli bir alandır. Bu alanda çeşitli araştırmalar yürütülmüş ve literatürde çeşitli sınıflamalar yapılmıştır. Bu sınıflamalar yapılırken çocuğun çeşitli gelişim alanları temel alınmıştır. Bunlar bilişsel gelişim alanı ve sosyal gelişim alanıdır (Şen, 2012).



Şekil 1. Oyunun bilişsel gelişimi.

Oyun gelişimi Şekil 1’de de görüldüğü gibi oyun aşamaları bilişsel oyun aşamaları ve sosyal oyun aşamaları olarak sınıflandırılmıştır (Şen, 2012).

Bilişsel Oyun Aşamaları

Bilişsel oyun aşamaları bölümünde Piaget ve Smilansky’nin oyun aşamalarına değinilmiştir.

Piaget’nin oyun aşamaları. Oyun evrelerini uygulamalı oyun dönemi (0-2 yaş), sembolik oyun dönemi (2-11 yaş) ve kurallı oyun dönemi (11-12 yaş) olmak üzere üç aşamada inceleyen Piaget, yapısal olarak ele aldığı oyun gelişiminin çocuğun bilişsel gelişimi ile paralellik göstererek ilerlediğini belirtmiştir (Aral vd., 2001).

Uygulamalı oyun aşaması. 0- 2 yaş aralığına denk gelen uygulamalı oyun aşaması çocuğun kendi bedeni ve çevresindeki nesnelerin işlevlerini keşfetmeye merakı içerisinde olduğu aşamadır. Piaget’nin işlevsel oyun olarak da nitelendirdiği bu aşama, çocuğun çeşitli tekrar davranışlarıyla çevresindeki nesneleri ve kendi bedeninin farkına varmasıdır (Dönmez, 1992). Ses çıkaran bir

oyuncağın çıkardığı sesi fark eden bir çocuğun sesi tekrarlamak için oyuncaktan tekrar ses çıkarması örnek verilebilir (Parlak Rakap ve Rakap, 2016).

Sembolik oyun aşaması. Piaget, 2-12 yaş aralığını kapsayan bu oyun aşamasını üç bölümde ele almıştır. İlk aşama olan 2-4,5 yaşlarında çocuklar oyunlarını çevrelerindeki kişilerin rollerini sergileyerek ortaya koyarlar. Örneğin bir çocuğun annesinin yemek yapma ya da babasının gazete okuma davranışlarını taklit ederek oyun oynaması gösterilebilir. 4,5 -8 yaş aralığını kapsayan aşamada çocukların hayali oyunlarının yerini daha gerçekçi oyunlar almaya başlar. 7-12 yaş aralığındaki sembolik oyunun son aşamasında çocukların gerçekçi oyunlara yönelen oyunları gerçekçi oyun tarzıyla daha belirgin bir hal alır (Dönmez, 1992).

Kurallı oyun. Piaget çocukların zihinsel gelişimlerinin ilerlemesiyle birlikte oyun aşamalarında da gelişimler olduğunu ileri sürmüştür. Duyu- motor dönemiyle devinimsel hareketler zihinsel beceriyi destekler ve zamanla çocuğun hayali oyunları kurallı oyunlara doğru bir gelişim gösterir. 12 yaşından sonra görülen bu oyun aşamasında çocuklar rekabetçi bir ortamda kurallara uyarak oyun becerisi kazanırlar (Sevinç, 2009).

Smilansky'nin oyun aşamaları. Smilansky (1968), çocuklarla yürütmüş olduğu çalışmalarında Piaget'nin oyun aşamalarını daha geniş bir biçimde ele almıştır. Bilişsel gelişim aşamalarını dört aşamada ele alan Smilansky'nin oyun evrelerinin her biri farklı özellikler ve yapılar barındırmaktadır (Sevinç, 2004).

Sembolik oyun. Bu oyun aşamasında çevreye ilgisi yüksek olan çocuk, materyalleri amacına uygun kullanır. Sembolik oyunla çocuğun oyun içinde yapmış olduğu çalışmalarla çocuğun dil ve fiziksel becerisi gelişir. Çocuk diğer aşamalar için gerekli becerileri kazanır. (Sevinç, 2004). Çocuğun makası kâğıt kesmek için kullanması ya da kum merkezinde kumu kazmak için kürek kullanması örnek verilebilir (Parlak Rakap ve Rakap, 2016).

Yapı-inşa oyunları. Çocukların nesnelerini kullanarak ürünler inşa ettikleri oyunun aşamasıdır. (Sevinç, 2004). Bu aşamaya örnek olarak okul öncesi çağındaki bir çocuğun sınıfındaki minyatür hayvanlar ve blokları kullanarak bir hayvanat bahçesi tasarlaması örnek verilebilir (Parlak Rakap ve Rakap, 2016).

Dramatik oyun. Çocuğun belli bir amaç doğrultusunda hayali durumlar ortaya koyarak oynadığı oyun aşamasıdır. Çocuğun hem kullanmış olduğu materyaller hem de oynadığı oyun amaç taşır (Dönmez, 1992). Bu oyun aşamasına okul öncesi çağındaki bir çocuğun oyun merkezinde bulunan evcilik oyuncaklarını kullanarak bebeğini beslemesi örnek verilebilir (P. Rakap ve Rakap, 2016).

Kurallı oyun. Bu oyun aşamasında çocuklar belli kurallara bağlı kalarak sorumluluk alırlar. Bu da çocukların sorumluluk alma becerisinin gelişmesine katkı sağlar. Çocukların yaşlarının büyümesiyle oyunların kurallarına olan bağlılıkları değişiklik gösterir. Çocukların yaşları büyüdükçe kurallı oyun oynarken oyunun kurallarına olan bağlılıkları artma eğilimi gösterir (Seviç, 2009). Sorumluluk, kurallara uyma gibi birçok beceriyi çocuklar kurallı oyunlarla kazanırlar. Bunlara ek olarak çocuklar oyunu kazandıkları ya da oyunu kaybettikleri durumlarda nasıl bir tavır sergileyeceklerini kurallı oyunlar aracılığıyla öğrenirler (Parlak ve diğ., 2016).

Sosyal Oyun Aşamaları

Parten (1932) Okul öncesi dönemdeki çocuklar üzerinde yapmış olduğu gözlemler sonucunda çocukların oyuna katılım aşamalarını altı aşamada incelemiştir. Hiçbir oyuna katılmama ile başlayan oyun aşamaları; yalnız oyun, izleme, paralel oyun, birlikte oyun ve son olarak iş birlikçi oyunu kapsamaktadır.

Parten yapmış olduğu gözlemler sonucunda çocukların yaşı ilerledikçe daha basit olan yalnız oyun aşamasından daha zor olan işbirlikçi oyuna doğru bir gelişim gösterdiğini belirtmiştir. Parten; çocukların yaşlarının büyümesi, yaşıtlarıyla daha sosyal ilişkiler kurarak iletişimlerinin artış göstermesiyle “Birlikte ve İş Birlikçi oyun” sosyal oyunlar oynama davranışının arttığı sonucuna ulaşmıştır (Parten, 1932).

Katılımsız oyun. Bu oyun aşamasında çocuk hareketli aktif olmasına karşın çevreye karşı ilgisizdir.

İzleyici çocuk. Bu oyun aşamasında çocuk başka oyun oynayan çocuklarla konuşabilir ancak çocuğun oyuna katılım göstermediği oyun aşamasıdır.

Tek başına oyun. 2 ile 2,5 yaş aralığına denk gelen bu aşama çocuğun oyuncaklarıyla bireysel oynadığı, sosyal etkileşimin düşük bir seviyede olduğu aşamadır (Aksoy ve Çifçi, 2022).

Paralel oyun. 2,5 ve 3 yaş aralığına denk gelen bu oyun aşamasında çocuklar yaşlıları ile aynı ortamda benzer oyuncaklar ile oynar ancak oyunla ilgili bir iletişimde ve paylaşımda bulunma yoktur. Paralel oyunda çocuk diğer çocuklarla aynı ortamda oynar ancak sosyal etkileşim sınırlıdır (Aksoy ve Çifçi, 2022; Berk, 2015).

Birlikte oyun. Bu oyun aşamasında çocuklar aynı ortamda bulunur ancak farklı oyunlar oynarlar. Paralel oyuna göre çocukların etkileşimin daha çok gerçekleştiği oyun aşamasıdır (Aksoy ve Çifçi, 2022; Parten, 1932).

İşbirlikçi oyun. En gelişmiş oyun aşamasının işbirlikçi oyun olduğunu belirten Parten, işbirlikçi oyunu bir grup içerisinde yer alan çocukların aynı amaç doğrultusunda aynı oyuncak ile oynadığı oyun aşaması olarak tanımlamıştır. Çocukların sosyal becerilerini destekleyen bu oyun aşaması daha çok üç yaş ve daha büyük çocukların oynamış olduğu bir oyun aşamasıdır (Parten, 1932). Parten, çocukların oyun aşamalarının sosyallikten uzak oyunla başlayıp daha sosyal oyunlara doğru ilerlediğini savunmuştur (Aksoy ve Çifçi, 2022). İşbirlikçi oyun aşamasında çocuklar ortak bir amaç doğrultusunda birlikte hareket eder. Örneğin kum masasında kumla oyun oynayan çocukların bir kısmının kovayı tutması, bir kısmının ise kovaya kürekle kum doldurması ya da blok merkezinde birbirleriyle materyal alışverişinde bulunan çocukların birlikte bloklardan bir ürün inşa etmesi işbirlikçi oyun aşamasına örnek verilebilir (P. Rakap ve Rakap, 2016).

Erken Çocuklukta Oyunun Önemi

Erken çocukluk dönemi insan hayatının ilk sekiz yılını kapsamaktadır (Tunçeli ve Zembat, 2017; Özdemir, 2019) ve çocuklar yaşamları boyunca gelişim alanlarıyla ilgili alacakları yolun yarısını bu dönemde almaktadırlar (Tunçeli ve Zembat, 2017). Erken çocukluk döneminde gelişim hızlı en yüksek seviyededir ve dış faktörlerden oldukça etkilenmektedir. Çocuklar dünyaya belli bir kalıtsal yetilerle dünyaya gelmektedirler. Çocukların sahip oldukları bu özellikleri daha üst seviyeye getirebilmek çevre ve çevrenin tanıdığı imkanlarla

mümkündür. Çocuğun olumlu gelişimi, ona sunulan zengin uyarıcı ve uygun çevreyle ilişkilidir. Çocuk için düzenlenen bu çevrenin içerisinde bulunan oyun uyaran; çocuğun gelişimini birçok açıdan etkileyen, en eski ve çocuğu eğlendiren unsurlardan biridir (Akça, 2020). Oyun, erken çocukluktan itibaren çocuğun dil gelişimi ve sosyalleşmesinde önemli yer tutmaya başlar (Erkunt, 1965).

Oyunun yaşamın tüm dönemlerinde özellikle de erken çocukluk döneminde kritik bir öneme sahip olduğu bilinmektedir. Her yaş grubundaki bireylerin oyuna aktif katılmaktan zevk aldığı ya da izleyici olarak oyuna dahil olmaktan keyif aldığı oyun türleri bulunmaktadır. Erken çocukluk döneminde ise çocuklar daha çok oyunda aktif olmaktan hoşlanır ve her deneyimlerini oyunlaştırmak isterler fakat bu dönemdeki oyun, çocukların oyunu hayatı anlama ve anlamlandırma bakımından bir araç olarak kullanmaları nedeniyle diğer dönemlerden farklılaştırmaktadır (Aksoy ve Çifçi, 2020).

Erken çocukluk dönemiyle birlikte oyun, çocuğun hayatında önemli bir yer tutmaya başlar. Çocuğun bu oyun oynama gereksinimi karşılanmadığı zaman onun bilişsel, duyuşsal ve fiziksel açıdan sağlıklı bir gelişim göstermesi beklenemez. Oyun ihtiyacı yeteri kadar karşılanmayan çocuk; oyun içinde üstlenebileceği roller aracılığıyla gelecekteki yaşamı için deneyim kazanma imkânı elde edemez (Tamer, 1987 akt Ayan ve Memiş, 2012). Ayrıca oyun, çocuğun tüm gelişim alanlarını destekleyerek çocuğa pek çok beceri kazandırmaktadır. Oyunla çocuk, denemeler yaparak keşiflerde bulunur; araştırma ve sorgulama gibi becerileri desteklenir. Oyunla çocuklar, geçmiş ve şimdiki yaşantılarını ilişkilendirir (Aksoy ve Dere Çiftçi, 2014). Aynı zamanda çocuğun çevresini keşfetmesi; sınıflama, sıralama, problem çözme, analiz ve sentez gibi temel yaşam becerilerini kazanması yine oyunla sağlanır (Koçyiğit, Tuğluk, Kök, 2007). Çocuklar; çeşitli şekilleri, renkleri, nesnelerin isimlerini oyunla öğrenirler. Oyun oynayan çocuk; sosyalleşerek paylaşmayı ve bir takım sosyal ve ahlaki kuralları edinirken bu kurallara uyum sağlamanın gerekliliğinin de farkına varır (Yavuzer, 1984).

Geçmişten günümüze kadar var olan bütün toplumlarda oyun ile ilgili araç gereçlerle karşılaşılması nedeniyle oyunun insan hayatında önemli bir yeri olduğu anlaşılmaktadır. Oyun çocuğu gelecekteki hayatına hazırlayan en etkili yöntemdir

(Ayan ve Memiş, 2012). Savaş, ekonomik sıkıntılar gibi çocukların oyun oynaması üzerinde olumsuz etkiye neden olan durumların çocuğun ruhsal sağlığını olumsuz etkilediği görülmüştür. Oyun çocuğun birçok gelişim alanını destekleyen, her toplumda ve her dönemde çocuklar tarafından oynanan bir etkinliktir. Oyun; yemek yeme, solunum gibi temel bir ihtiyaç olduğu için evrensel nitelik taşımaktadır (Dönmez, 1992). Oyun, erken çocuklukta çocukların en önemli uğraşlarıdır ve haz kaynaklarıdır (Özdemir, 2019). Oyun çocuğun keyifli vakit geçirmesi açısından önemlidir. Ayrıca, oyun çocuğun yaşamı öğrenmesi için önemli bir öğrenme aracıdır (Koçyiğit ve diğ, 2007).

Sağlıklı bir çocuk yetiştirmek için, çocuklara sevgi gösterilmeli ve oyun oynamalarına fırsat verilmelidir. Sevgisiz büyüyen bir çocuk sağlıklı bir büyüme gerçekleştiremeyeceği gibi oyun olmadan da bir çocuğun sağlıklı bir çocuk olması beklenemez. Oyun ebeveyn ve çocuk arasında güvenin oluşmasını destekler. Yoğun tempoda çalışma durumunda olup çocuklarıyla yeterince verimli vakit geçiremeyen ebeveynler, bu durumun ortaya çıkarmış olduğu olumsuzlukları oyunla en aza indirmiş olurlar (Çalışademi, 2016). Oyun çocuğun psikolojik durumu hakkında ipuçları verir. Çocuk oyunla, başa çıkamadığı birçok sorunu ortaya koyma fırsatı bulur. Bu duygular çocukların ileriki yıllarını çok olumsuz etkileyebilecek hale gelebilmektedir. Oyun bu olumsuz durumların erken fark edilmesine fırsat tanır (Koçyiğit, Tuğluk, Kök, 2007).

Oyunla çocuklar; koşma, zıplama, atlama gibi vücudu destekleyen davranışlar sergilerler. Erken çocukluk döneminde gelişmeye başlayan dikkatini toplama, el ve göz koordinasyonu gibi beceriler, oyun aracılığıyla daha kolay kazanılır (Koçyiğit, Tuğluk, Kök, 2007). Bu dönemle beraber çocuk akranlarıyla daha rahat iletişim kurar. Örneğin oyunun bir araya getirdiği ve henüz birbirini tanımayan çocuklar, oyunun sağlamış olduğu doğal bir ortamda kolaylıkla tanışma ve kaynaşma imkânı bulurlar (Yörükoğlu, 2011). Çocuk, oyun yoluyla fiziksel hareketlilik kazanır ve oyun içinde planlama yaparak zihnindekileri gerçekleştirir. Çocuklar, oyunu kendi başlarına oynayabilecekleri gibi akranları ve yetişkinlerle de oynayabilirler. Oyun, çocukların gelişim evreleri hakkında bilgi edinmemizi sağlar (Oktay, 2007).

Oyun çocuğun gelişimini birçok yönden olumlu etkilemektedir. Çocuk; üyesi olduğu topluma yönelik ait olma duygusunu, her istediğinin olamayacağını; sıra bekleme, liderlik gibi çeşitli becerileri oyun sayesinde daha kolay kazanabilir. Oyun sırasında çocuklar; çeşitli planlamalar yapar, farklı fikirleri tartışır ve deneyimlerini ortaya koyma fırsatını yakalar (Erkunt, 1965). Çocuklar; oyun içerisinde sırasını bekleme, kurallara uyma, iletişim, kazanma ve kaybetmeyi benimseme gibi hayata dair birçok beceriyi farkına varmadan öğrenir (Şahin, 2015). Oyun oynarken çocuk toplumsal rolleri öğrenme fırsatı bulur. Örneğin annesinin kardeşine davranışlarını gözlemleyen bir kız çocuğu, bu davranışları oyun yoluyla taklit eder. Bu taklit etme durumu, çocuğu gelecekteki yaşam rollerine hazırlar (Yörükoğlu, 2011). Aynı zamanda iş birliği içinde çalışma, problem çözme gibi birçok sosyal becerileri oyunla kazanır (Şahin, 2015).

Çocuklarda öğrenme faaliyeti çoğunlukla oyun yoluyla gerçekleştiği için ebeveynlerin erken yaşlardan itibaren çocuklarıyla oyun oynaması önemlidir. Bebeğin ebeveyninin gülümsemesine dönüt olarak gülümsemesi bebek için oyunun başladığını gösterir. Oyun, çocuğun başlattığı ve çocuk tarafından yönlendirilen doğal bir süreçtir. Araştırmalar, beyin gelişiminin %75'inin doğumdan sonra gerçekleştiğini gösteriyor. Bu dönemde oyun yoluyla çocukların beyin gelişiminin desteklenmesi çocuğun sağlıklı gelişimi açısından gereklidir (Anderson-McNamee, Bailey, 2010).

Yine çocuğun gelişiminde kritik olan okul öncesi çocuklar denilince akla oyun gelmektedir ancak oyun, çocuğun ileriki yaşamının da önemli bir aktivitesidir. İlkokuldaki çocukların da oyun döneminde olduğu unutulmamalı ve onlara yönelik eğitim ve öğretim faaliyeti planlanırken bu husus göz ardı edilmemeli, çocuğun eğitimi oyunla desteklenmelidir (Yörükoğlu, 2011). Günümüzde okullarda ve evde akademik öğrenmenin önemi artmasıyla birlikte çocukların oyun oynamasına verilen önem azalmıştır. Teknolojinin gelişmesiyle akademik başarıya verilen önem çocukların oynadığı oyun çeşitlerinin azalmasına neden olmuştur. Fakat oyunun çocuğun gelişimini birçok yönden desteklediği bilinmektedir. Bu nedenle aile ve eğitimciler çocukların oyun oynamasına imkân sağlayacak ortamları yaratarak çocukların gelişimini desteklemelidir (Çalışkandemir, 2016).

Gelişen Teknolojinin Oyunlara Etkisi

21. yy postmodern anlayışıyla birlikte toplumda çocuğa yönelik yeni ve çağdaş bir bakış açısı oluşmuştur. Modernist anlayış çocukların ortak bir doğaya sahip olduğunu düşünürken; günümüz postmodernist anlayışı, modernist bakış açısının bu düşüncesini kısmen kabul etse de bazı yönlerden çocukların farklılıklar gösterdiğini savunmaktadır (Elkind, 2001). Postmodern dünya ile birlikte çocuklar, kendilerini dijital dünyanın içerisinde bulmuşlardır. 21. yy ile birlikte çocuklar okul dışında dijital dünya ile meşgul olmaktadır. Bu nedenle çocukların oyunlarında değişiklikler oluşmaya başlamış ve çocukların oyun materyalleri cep telefonu, tablet gibi teknolojik aletlere evrilmiştir (Prensky, 2005).

Günümüz çocukları yaşlarının ilerlemesiyle birlikte; yaşamlarının büyük bir çoğunluğunu teknolojinin hayatımıza sunmuş olduğu tablet, telefon, bilgisayar gibi teknolojik araçlarla geçirmektedir (Sapsağlam, 2018). Teknolojideki ilerlemelerle birlikte çocukların oyun oynama biçimlerinde değişimler meydana gelmeye başlamıştır. Son yıllarda çocukların bu teknolojik imkanlara ulaşılabilirliği artmış ve çocukların bilgisayar kullanma oranında artış görülmeye başlanmıştır (Kars, 2010). Dijitalleşen oyunlar artık okul öncesi çocukları tarafından da oynanmaya başlanmıştır (Akçay ve Özçepe, 2012).

2004 yılında İngiltere’de araştırmacıların yapmış olduğu bir araştırma, gençlerin duygu ve davranışlarında büyük artışlar meydana geldiğini göstermiştir. Yapılan çalışmalar günümüzde her beş çocuktan birinin çeşitli duygusal problemlerle karşı karşıya olduğunu göstermiş ve çocukların sosyal anlamda olumsuz etkilendiği sonucuna varılmıştır (Palmer, 2015). Teknolojinin hızla ilerlemesi; bireyin teknolojinin gerisinde kalmasına, nesillerin bu yeni duruma ayak uydurmada sorun yaşamasına neden olmaktadır. Geleneksel oyunların çocuğa sunmuş olduğu sosyalleşme ve fiziksel hareketlilik, paylaşma gibi beceriler dijital oyunlarda istenilen düzeyde kazanılamadığı için çocuklar; bedensel ve zihinsel b gelişim açısından olumsuz etkilenmektedir (Toksoy, 2010).

Günümüzde hızla artan dijitalleşmeyle yaygınlaşan sanal oyunlarla birlikte çocuklar, yakın çevreleriyle daha az etkileşime girdikleri için bu çevrelerinden edinecekleri birçok yaşam deneyimlerinden mahrum kalmaktadırlar.

Sanal oyunlar gerek dnyayı yansıtmamakta ve ocuęun oyun ierisindeki zgrlęn sınırlamaktadır. Bu oyunlarda sreci ocuk deęil kurgulanmıř oyunlar kontrol etmekte ve ocuk oyundaki etkinlięini kaybetmektedir (Uęurlu, 2010).

Geleneksel Oyun

Bir toplumun eseri olan oyun ve oyuncaklar, o toplumun kendi kltrel varlıklarını temsil eder. Halk kltrnn korunması ve yařatılmasında nemli bir unsur olan geleneksel oyunlar toplumun oęunluęu tarafından bilinen kltrel ęelerdir (Fedakar ve Korkutan, 2016).

Etkili bir eęlence unsuru olan geleneksel oyunlar, kltrel deęerlerin nesilden nesile aktarılmasında nemli bir rol oynamaktadır. Gelenek ve greneklerimize ait eřitli ęeler barındıran geleneksel oyunlar aracılıęıyla yeni nesiller bu deęerleri edinirler. Btn dnyada, insanoęlunun var olduęu ilk aęlardan itibaren ocuklar oyun oynama faaliyetini gerekleřtirmektedirler. Gemiřten gnmze gelen oyunların bir kısmı hl oynanıyorken, bu oyunların bir kısmı deęiřtirilmiř bir kısmı ise tamamen unutulmuřtur (Aliyeva, 2008).

Btn toplumlar; sahip olduęu kltrel deęerleri muhafaza etme, bu deęerleri gelecek nesillere aktarma gibi bir kaygı tařımaktadırlar. Bu noktada geleneksel ocuk oyunları; iinde kltrel deęerleri barındıran ve bu deęerlerin gelecek nesillere aktarılmasını saęlayan aralarından biridir (Smbll ve Altınıřık, 2016). Geleneksel ocuk oyunları ulusal kltrn geleceęe aktarılmasında nemli bir iřleve sahip olduęu iin gnlk hayatta ocukların bu oyunları oynaması gereklidir (Korkutan, 2018).

ocukları zihinsel, duygusal ve fiziksel olarak destekleyen geleneksel oyunlar; fiziksel hareketlilięin belirgin olduęu, oyuncuların sre ierisinde oyunun oynanma řekline ve oyun materyaline mdahalelerde bulunarak oyun alanı, oyun sresi, oyuncu sayı ı gibi deęiřiklikler yapabildikleri oyunlardır (Hazal, Tekkurřun Demir ve Dalkıran, 2017).

ocuk oyunları, zaman ierisinde eřitli ynlerden deęiřime uęramıřtır. Eskiden daha ok aık ortamlarda ocukların arkadařlarıyla oynadıęı geleneksel oyunlar yaygınken teknolojinin ilerlemesiyle birlikte ocuklar daha ok sanal

oyunlara yönelmiş ve çocuk oyunları, gerçek ortamlardan sanal ortamlara kaymıştır (Horzum, Ayas ve Balta, 2008). Günümüzde çocukların köylerde, mahallelerde sokakta daha az oyun oynadıkları, zamanlarının büyük bir bölümünü apartmanlarda bulunan evlerinde televizyon izleyerek ya da bilgisayar oyunları oynayarak geçirdiği görülmektedir (Erçelik vd, 2011). Bu yeni durum, çocukların yaşlılarından öğrenebileceği birçok deneyimi edinmemesine sebep olmaktadır. Ayrıca çocuklar; geleneksel oyunlarla kazandıkları paylaşma, yardımlaşma, kaybetmeyi de kabullenebilme, birlikte çalışma gibi birçok sosyal ve duygusal beceriyi sanal oyunlarla kazanamamaktadır. Geleneksel oyunlar; çocuğun fiziksel gelişimini destekleme, yardımlaşma, problem çözebilme, yaratma yeteneği gibi becerileri edinmelerine fırsat sunmaktadır. Geleneksel oyunların bu özellikleri göz önüne alındığında, çocuklara bu oyunları oynayabilecekleri alanların sunulması ve çocukların bu oyunlara yönlendirilmesinin önemi anlaşılabacaktır (Katı, 2020).

Çocuğun Sosyal- Duygusal Gelişiminde Oyunun Katkısı

Bir grup çalışması olan ve kendine özgü kurallar barındıran oyun aracılığıyla çocuklar kurallara uymayı öğrenir. Bu da çocukların topluma daha uyumlu olmasını sağlar. Oyun oynarken kurallara uyan çocuk başkalarının haklarına saygı duymayı öğrenir (Hazar, 1996). Çocuk oyun yoluyla başkalarının haklarına saygı duymanın yanında kendi haklarını da savunmayı öğrenir. Çocuk oyunla birlikte arkadaşlarıyla iş birliği yapmayı, doğruyu ve iyiyi öğrenerek içinde yaşadığı toplumun değerlerini öğrenir. Oyunla çocuk arkadaşlarıyla bir arada bulunarak doğal ortamında öğrenme fırsatı bulur (Özer ve diğ., 2006). Oyun çocuğun sosyal-duygusal açıdan sağlıklı gelişim göstermesi açısından önemli bir etkidir. Çocuk oyun aracılığıyla duygularını kontrol etme, paylaşma, yardımlaşma, iş birliği becerilerinin gelişmesini sağlar.

Çocuklar oyun oynadıkları sırada akranları ile bir arada bulunma fırsatı bularak nerede, nasıl davranacaklarını öğrenirler (Ashiabi, 2007). Çocuklar oyun sırasında karşılaştıkları bir problem durumunun üstesinden gelir, bu da çocukların dayanışma içerisinde bir problemi çözme becerilerinin gelişimini sağlar. Çocukların oyun oynadıkları sırada hem kendilerine hem de başkalarına olan güveni gelişir (Dönmez, 1992).

Sosyo-dramatik oyunlar sosyal gelişim üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Bu oyunlarla birlikte çocuklar yaşadıkları olayları tekrardan sergileyerek ortaya çıkarma fırsatı yakalar. Sosyo-dramatik oyunlar, çocuğun insanlarla olan ilişkilerinde nasıl duygular hissettiği ve dünyayı ne şekilde anlamlandırdığı hakkında bilgi edinmemize imkân tanır (Sevinç, 2009).

Çocuklar, kendi duygu dünyalarını da oyun yoluyla ortaya koyar. Örneğin ölüm korkusu olan bir çocuk; bunu oyunlarına yansıtır, çocuk oyun yoluyla kaygılarından kurtulur. Oyun hem hayali hem de gerçek dünyayı barındırır. Oyun yoluyla çocuk, bu iki dünya arasında ilişki kurma fırsatı elde eder. Çocuk oyun oynarken anne, öğretmen, baba rolü gibi rolleri sergileyerek kendisinin başkalarından farklı yönlerini fark etme imkânı elde eder (Yörükoğlu, 2011).

Çocuğun enerjisini atmasına imkân vermesinden dolayı oyun, çocuğun ruh ve beden sağlığını destekler. Çocuk oyun aracılığıyla saldırganlık, korku gibi olumsuz duygulardan kurtulur ve enerjisini, toplumun kabul edeceği bir biçimde dışa vurur. Aynı zamanda oyun, çocukların kendi başlarına başa çıkamadığı sorunların uzmanlar tarafından gözlemlenerek bu sorunların uzmanlar tarafından fark edilmesine katkı sağlar. Örneğin kardeş kıskançlığı yaşayan bir çocuğun, oyun sırasında kardeşi rolündeki oyuncağını kendisinden uzak bir yere göndermesine şahit olan gözlemci konumundaki bir uzman, çocuğun duygu dünyası hakkında çeşitli ipuçları elde etmiş olur (Yavuzer, 1984).

Sosyal ve Duygusal İyi Oluş

Dünya Sağlık Örgütü (WHO, 1948) sağlığı, “Tam bir fiziksel, zihinsel ve sosyal iyi oluş durumu” şeklinde açıklamıştır. Diener ve Biswas-Diener (2008) iyi oluş kavramını; bireyin yaşam doyumu, sosyal ilişkiler ve iş gibi yaşamın önemli alanlarına yönelik pozitif duyumsama ve düşünme değerlendirmelerinden meydana gelen bir kavram olarak değerlendirmişlerdir. Ruhsal iyi oluş, tüm insanların yaşarken ve etkileşimde bulunurken yaşadıkları olumlu ve olumsuz deneyimleri kapsayan bir terimdir ancak öncelikle “hastalıktan” ziyade “iyilik halini” tanımlar (West & Scott-Samuel 2010). Sağlıklı olmak fiziksel, bilişsel ve duygusal olarak iyi bir işleyişe sahip olmayı içerir. Huppert ve So (2013) ile Seligman ve diğerleri (2009) ruhsal iyi oluşun biyolojik, genetik veya ekolojik

olmadığını savunmaktadır. Tedavisi olmayan bir hastalığa yakalanan bir kişi, yaşamı boyunca mutluluğu beslemeye devam etme fırsatını kaybetmez. Mental iyi oluş; yaşamı deneyimlemek ve tüm insanların yaşarken ve diğer insanlarla etkileşimde bulunurken sahip olduğu stresle başa çıkmak için gerekli olan bilişsel ve duygusal boyutları bir arada olumlu bir şekilde kullanmayı içerir (Ampuero, 2015 ve diğ., 2015). Literatürde sıklıkla kullanılan "iyi olma hali" terimi; finansal açıdan iyi olma hali, sağlık açısından iyi olma hali, duygusal açıdan iyi olma hali, manevi açıdan iyi olma hali gibi yönleri barındıran ve her zaman olumlu bir durumu belirtmek için kullanılan bir kavramdır (Cumming, 2017). Weare & Gray, (2003)'e göre eğitim sektöründe, özellikle erken yaşlarda, potansiyel akıl sağlığı ile ilişkili damgalama riski barındıran "akıl sağlığı" ifadesi yerine "duygusal iyi oluş" kavramının kullanılması yerindedir. Çünkü "duygusal iyi oluş" kavramı, tıbbi bir anlam içermeyen pozitif bir ifade olmakla birlikte sadece zorluklarla baş etmeye çalışanlar için değil tüm insanlar için geçerli olabilecek bir kavramdır. Bu terim refahın geliştirilmesine yönelik sistemik bir yaklaşımı benimser.

Erken çocukluk dönemi ruh sağlığı; çocuğun doğumdan 5 yaşına kadar olan deneyim, yönetim, çevreyi keşfetme ve öğrenme gibi bütün güvenli yetişkin ve akran ilişkilerini yapılandırma kapasitesinin gelişimini aile, toplum ve kültür bağlamında ele alan bir kavramdır (Zero to Three, 2012). Erken çocukluk dönemi ruh sağlığının belirgin göstergeleri arasında; mizaç, sosyo-duygusal gelişim, bağlanma, duygusal düzenleme ve davranışsal zorluklar yer alır. Yaşamın ilk yıllarındaki hızlı nöro gelişim ile çocuk ruh sağlığı arasındaki bağlantılar göz önüne alındığında bilişsel gelişim de dahil edilmiştir (Herba ve diğ, 2016).

Erken çocukluk ruh sağlığı; ergenlik ve yetişkinlik dönemindeki ruh sağlığının temelini oluşturur. Bu nedenle erken çocukluk dönemi ruh sağlığı, çocuğun gelecekteki ruh sağlığını etkileyeceğinden bu dönemin sağlıklı bir şekilde atlatılması için gerekli önleyici tedbirlerin alınması gerekmektedir (Goodman, 2019).

Psikolojik Sağlamlık

Olumsuz yaşantılar, çocukların hayatını farklı şekillerde etkileyebilmektedir. Bu olumsuzluklar karşısında çocukların göstermiş olduğu

tepkiler de çeşitlilik gösterebilmektedir. Bazı çocuklar yaşanan olumsuz durumların üstesinden kolaylıkla gelebilirken bazı çocuklar da bu sorunların üstesinden gelmede zorluk yaşayabilmektedirler. Araştırmacılar uzun bir dönem, gelişimsel sonuçların ortaya koyduğu bu değişkenliği tanımlamak amacıyla çeşitli çalışmalar yapmışlardır. Araştırmalar, bazı çocukların olumsuz durumlar karşısında daha hassas olduğunu ortaya koymaktadır. Bazı çocukların olumsuzluklar karşısında direnç göstermesini veya olumlu uyum sağlamasını mümkün kılan süreçler, araştırmacıları son dönemlerde psikolojik sağlamlık süreçlerini incelemeye yöneltmiştir (Portilla ve Obradovi, 2013).

Psikolojik sağlamlık kavramı, Latince “resilire” kökünden gelmektedir ve resilient; esnek ve elastik olma manasındadır. Psikolojik sağlamlık; hayatın getirdiği depresyon, kötü yaşantılara karşı bireyin kendini toparlama, eski psikolojik durumuna dönüş sağlama yeteneği ve esneklik olarak tanımlanır (Öz ve Yılmaz, 2009).

Psikolojik sağlamlık; savaş, terör, şiddet, ilgisizlik, yoksulluk, kötü davranışa maruz kalma ya da ebeveynlerinde alkol, zihinsel rahatsızlıklar ve fiziksel engeller, maddeye bağımlılık gibi olumsuz hayat koşulları karşısında güvende olamayan bireylerin bu durumların nasıl üstesinden gelebilecekleriyle ilgili bir kavramdır (Önder ve Ogelman, 2020). Kararımak (2006)’a göre ise psikolojik sağlamlık, “Bireyin olumsuz bir yaşantıyla karşılaştığı durumlarda, risk faktörleri ve koruyucu faktörlerin etkileşimi sonucunda hayatında meydana gelen yeni duruma uyum göstermesidir.” (Psikolojik sağlamlık; bireyin kötü yaşantılarla karşılaştığında direnç gösterebilmesi, koruyucu faktörlerle risk faktörleri etkileşimi sonucunda bireyin olumsuz duruma adapte olma sürecidir (Kararımak,2006). Psikolojik sağlamlık; bireyin yaşadığı olumsuz yaşantılardan sonra eski haline dönebilme aynı zamanda mücadele ortaya koyma becerisi olarak tanımlanabilir. Çocuğun psikolojik sağlamlığını etkileyen koruyucu faktörler ve risk faktörleri bulunmaktadır. Çocuğun parçalanmış bir ailede büyümesi, fiziksel ihmal ve cinsel istismara maruz kalması, risk faktörleri kapsamındayken; çocuğun ebeveynleriyle birlikte ruh sağlığını olumlu yönde etkileyebilecek bir çevrede yaşaması gibi durumlar da koruyucu faktörler kapsamında sayılabilir (Öz ve Yılmaz, 2009).

Werner (1989) koruyucu faktörleri, üç başlıkta ele almıştır. Bunlar: bireysel faktörler, aile ile ilgili koruyucu faktörler ve dış destek sistemleri. Bireysel faktörler; dil, öz kontrol, zekâ, aktivite düzeyi, sosyo-ekonomik durum gibi kavramları kapsar. Aileyle ilişkili koruyucu faktörler; ebeveyn, eş ya da kardeşlerden problemli ve stresli zamanlarda gelen duygusal desteği kapsamaktadır. Dış destek sistemleri ise aile dışındaki bireyin diğer alanlarda okul, kreş gibi bireyin yetkinliklerini ödüllendirmeyi kapsayan koruyucu faktörleri kapsamaktadır.

Stresli yaşam tarzı, travmatik olaylar, yoksulluk, aşırı alkol kullanımı ve genç hamilelik gibi durumlar risk faktörleri arasında sayılabilir. Kauai risk faktörleri üzerine yaptığı boylamsal bir çalışmada risk faktörlerini; kronik yoksulluk, düşük anne eğitimi, ebeveyn psikopatolojisi, ebeveyn genetik normalliklerin varlığı ve riskli gebelik komplikasyonları olarak açıklamıştır (Karairmaak, 2006).

Koruyucu faktörler ise bireyin yaşadığı olumsuz durumlara karşı geliştirdiği yapıcı dönütler vermesini sağlayan faktörlerdir. Ülkemizde çocukların karşılaştığı olumsuz durumlar göz önüne alındığında erken dönemlerde çocukların psikolojik sağlamlıklarını destekleyecek çalışmalara ağırlık verilmelidir (Karairmaak, 2006). Bireyin uyum yeteneğiyle ilişkili olan psikolojik sağlamlık kavramı, kişisel sınırlar dâhilinde hayatın zorluklarına karşı değişebilme ve davranışsal kontrolü artırabilme yeteneğidir.

Psikolojik dayanıklılığı yüksek bireyler, yaşamlarında meydana gelen olumsuzluklara karşı daha esnek olurlar ve hayatlarında meydana gelen değişimlere daha kolay uyum sağlarlar. Bu bireyler, sosyal ve bilişsel olarak değişime açıktır. Öte yandan psikolojik sağlamlığı düşük bireyler ise hayata karşı daha savunmasız ve dirençsiz olurlar. Bu kişilerin travmatik yaşantılar karşısında dayanıklılığı daha düşük ve hayatlarında meydana gelen değişimlere uyum sağlama yetenekleri daha azdır ve bu insanların yeniden travmatik olaylar ve zorlu süreçlerden önceki psikolojik durumlarına dönmeleri daha zordur (Block ve Block, 2006).

1970'lerde bir grup öncü psikolog ve psikiyatr, dikkatleri psikolojik dayanıklılık konusuna çekmeye başladı. Psikolojik dayanıklılık kavramı üzerinde çalışan uzmanlar, öncelikli olarak bireysel değişkenlere odaklandılar ve daha sonra sosyal değişkenlere yönelmeye başladılar. Bu uzmanlar, psikopatolojik

konularda bireysel faktörlerden çok yaşanan olumsuzluklara yönelmişler ve bunların düzeltilmesi gerektiğini belirtmişlerdir (Masten, 2001: Masten, Best ve Garmezy, 1990; Werner ve Smith, 1992).

Psikolojik sağlamlık, çocuğun sadece özel niteliklerinden değil, aynı zamanda çocuğun yaşamındaki birçok durumdan etkilenir. Örneğin çocuğun zihinsel, bedensel ve sosyal durumu onun psikolojik sağlamlığı üzerinde etkilidir. Psikolojik sağlamlık kavramı, bireylerden meydana gelen toplum açısından da önemli bir kavramdır. Sağlıklı ve dengeli bir toplumun varlığı o toplumda yaşayan her bir bireyin sağlıklı olmasını gerektirmektedir. Ama unutulmamalıdır ki psikolojik sağlamlık, bireyin yaşanan olumsuzluklar karşısında hiç etkilenmemesi değil etkilense bile durumun üstesinden gelebilme becerisine sahip olmasıdır. Bazı çocuklar çeşitli nedenlerden dolayı, yaşadıkları zorluklar karşısında sahip olmaları gereken koruyucu faktörlere ve deneyimlere sahip değildirler. Bu çocukların psikolojik sağlamlıklarının geliştirilmesi için çocukların yaşamlarındaki koruyucu faktörlerin güçlendirilip desteklenmeli, öte yandan çocuğun psikolojik dayanıklılığını olumsuz yönde etkileyen risk faktörlerinin yaşanan olumsuz yaşantılardan önceki denge durumuna getirecek çözümlere odaklanılmalıdır (Masten, 2001).

Çocuğun yaşamındaki risk faktörleri artıkça çocukta psikolojik rahatsızlığın meydana gelme olasılığı da artar. Çocuğun yaşamında meydana gelen ebeveynler arasındaki geçimsizlik, ailedeki düşük sosyo-ekonomik durum, ebeveynlerin suça karışması ya da psikolojik sorunlar yaşaması, çocuğun kalabalık bir ailede veya koruyucu bir aile ile yaşaması gibi risk faktörlerinin sayısı artıkça bu durumun çocuğun psikolojik durumu üzerindeki baskısı da artmaktadır (Garmezy, 1987).

Özetle çocuğun erken yaşlarında gelişmeye başlayan psikolojik dayanıklılık kavramı, çocuğun bütünsel gelişimini kapsayan ve tüm yaşamını etkileyen bir kavramdır. Bir bireyin psikolojik sağlamlığının yüksek olması problemlerin üstesinden gelme ve hayatta karşılaştığı olumsuz durumlara karşı ortaya koyacağı çabanın üst düzeyde olmasına katkı sağlayacaktır. Psikolojik sağlamlık; çocuğun sosyal, duygusal, bilişsel anlamda sağlıklı olmasını gerektirir. Psikolojik sağlamlığı destekleme noktasında ailelere, okul öncesi öğretmenlerine

ve eğitimde kullanılan programları hazırlayan kişilere önemli görevler düşmektedir (Önder ve Gülay Ogelman, 2020).

Psikolojik Sağlamlıkla ilişkili Temel Psikososyal Faktörler

Werner ve Smith psikolojik sağlamlığı yüksek çocuğu; yaşama yönelik olumlu beklentisi olan, oyun oynamayı seven ve çevresiyle iyi ilişkiler kurabilen kişiler olarak tanımlamışlardır (Werner ve Smith, 1992; Önder ve İlçi Küsmüş, 2020). Bernand (1991) ise psikolojik sağlamlığı yüksek çocuğun özelliklerini sosyal yeterlilik, problem çözme becerileri, özerklik ve amaç- gelecek beklentileri olarak açıklamıştır. Bazı çocuklar bu niteliklere sahipken bazıları da bu niteliklerin bazılarına sahiptir. Psikolojik sağlamlığı yüksek çocuğun sahip olması gereken bu nitelikler, içsel koruyucu faktörler olarak da adlandırılmaktadır (Önder ve İlçi Küsmüş, 2020). Psikolojik sağlamlıkla ilişkili temel psikososyal faktörler şunlardır:

Öz düzenleme. Bandura (1999) öz düzenlemeyi kişinin ilgi ve kabiliyetini davranışlarında sergileyebilmesi olarak açıklamıştır. Kochanska Murray & Harlan (2000) öz düzenleme kavramını, üstün bir alt reaksiyonun yerini üstün bir reaksiyonla bastırma kabiliyeti olarak ele almışlardır.

Öz düzenleme, araştırmacılar tarafından davranış yönetimi ve meta analiz kavramlarını barındıran bir beceri olarak nitelendirilmiştir. Kişi, harekete geçmeden önceki aşamada kendini gözlemler ve hareket sırasında işini gayretle sürdürmeye çalışırken yapmış olduğu yanlışlardan ders çıkartır. Bu da bireyin yeterli davranış gösterme, işini düzgün bir şekilde gayret göstererek yapabilme ve yanlış davranışlardan uzaklaşmalarını sağlayan önemli bir süreç olarak açıklamıştır (De la Fuente vd, 2014).

Kendilik (benlik) değeri. Benlik değeri, farklı araştırmacılar tarafından farklı şekillerde tanımlanmıştır. Coopermith'e (1967) göre, benlik değeri bireyin şansına yönelik yapmış olduğu değerlendirme nihayetinde onaylanma ya da onaylanmama kararı ve bireyin kendisini yeterli, başarılı ve kıymetli olduğuna güvenme derecesi ile ilişkilidir. Kendilik değerini Hattie (1992), kişilerin tüm hayat içerisinde kendini değerli biri olarak bakması şeklinde tanımlamıştır.

Yapılan çalışmalarda yüksek benlik değerine sahip insanlarla yakın ilişkiler kuran düşük benlik algısına sahip kişilerin yaşamlarında karşılaştıkları zorluklar

karşısında dirençlerinin arttığı gözlemlenmiştir (Eraslan Çapan ve Korkut Owen, 2017). Dayanıklılıkla ilgili unsurları araştırmak isteyen Lee vd. (2013), yaptıkları çalışmanın sonucunda dayanıklılık ile öz yeterlilik, olumlu duygulanım ve özsaygı gibi koruyucu faktörlerin; direnç ile risk faktörleri arasındaki ilişkiden daha güçlü bir ilişkiye sahip olduğunu saptamışlardır. Bu sebeple dayanıklılıkla ilgili koruyucu faktörlerin arttırılması, risk faktörlerinin azaltılmasından daha etkili olabileceği sonucuna ulaşmışlardır. Bu sonuçlar neticesinde benlik değerinin dayanıklılığı desteklemede pozitif bir etkiye sahip olduğu söylenebilir.

Sosyal yeterlilik. Guralnik (1993), sosyal yeterliliği çocuğun diğer insanlarla olan ilişkilerinde başarılı olabilmesi adına uygun amaç ve gereçleri ayırt edebilmesi ve onları yaşama aktarabilmesi şeklinde tarif etmiştir. Sosyal yeterlilik; fiziksel, duygusal ve zihinsel uyumdan oluşan, istenilen sosyal sonuçların elde edilmesinde faydalı ve gerekli olan çok kapsamlı bir yapı olarak açıklanmıştır (Merrel, Levitt ve Gueeldner, 2010).

Sosyal yeterlilik, çocuğun psikolojik sağlamlığının yüksek olabilmesi için gerekli bir kavramdır. Sosyal yeterliliği yüksek olan bir çocuğun iş birliği yapabilme, empati kurabilme, özgüven ve öz saygıya sahip olma, iletişime açık olma gibi becerileri kazanmış olması beklenmektedir. Bu sosyal beceriler ele alındığında psikolojik sağlamlık ile sosyal yeterlilik kavramları arasında güçlü bir ilişki olduğu söylenebilir (Aktan ve Önder, 2018).

Akran ilişkileri. Gülay (2009) akran ilişkilerini; yaşları, gelişim düzeyi, olgunluk seviyesi aynı olan, hayat tarzı ve benzer sosyal ilişkileri paylaşan bireyler arasında iki taraflı ve süreklilik gösteren, birbirini karşılıklı etkileyen etkileşimlerin tamamı olarak tanımlamıştır.

Akran ilişkilerinde bireysel ya da grup olarak anlaşabilme becerisi oldukça önemli olmakla birlikte arkadaşlık ilişkileri çocuğun eğitsel, duygusal ve sosyal bağlarını kuvvetlendirerek onların psikolojik sağlamlıklarını destekler (Rubin, 2002). Çocuğun akranlarıyla kurmuş olduğu iyi ilişkilerin de çocuğun psikolojik sağlamlığı üzerinde olumlu etkilerinin olduğu yapılan çalışmalarla ortaya konmuştur (Aslan Çifçi ve Duran, 2020). Bolger, Patterson ve Kupersmidt (1998); yapmış oldukları bir çalışmada olumsuz yaşantıları olan risk altındaki çocukların olumlu akran ilişkileri sayesinde zamanla kendilerini daha iyi hissettikleri

sonucuna ulaşmışlardır. Bu çalışmada risk altındaki çocuklar için koruyucu bir faktör olarak akran ilişkilerinin önemine değinmişlerdir. Koruyucu faktör olarak nitelendirilen sosyal desteğin çocuğun psikolojik sağlamlığı ile doğrudan ilişkili olduğu tespit edilmiştir. Çocuğun desteklendiğini hissetmesi onun hem ruh hem de fiziksel sağlığını olumlu yönde etkilediği tespit edilmiştir. Akran ilişkileri, çocukların toplumla iletişime geçerek sosyal açıdan desteklenmelerini sağlamaktadır (Stewart ve Sun, 2004).

Alanyazında Yapılmış Olan Çalışmalar

Yurt içinde yapılmış olan çalışmalar. Ertabak ve diğ, (2023) Okul öncesi eğitime devam eden çocukların oyun becerileriyle sosyal duygusal gelişimleri arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla yapmış oldukları çalışmalarında çocuklar 5-6 yaşlarında okul öncesi eğitime devam eden 389 anne ile çalışılmıştır. Verileri toplamak amacıyla Genel Bilgi Formu, Oyun Becerileri Değerlendirme Ölçeği ve Vineland Sosyal Duygusal Erken Çocukluk Ölçeği Genel Bilgi Formu, Oyun Becerileri Değerlendirme Ölçeği ve Vineland Sosyal Duygusal Erken Çocukluk Ölçeği ile Google Form kullanılmıştır. Araştırma sonucunda Dramatik oyun ve geleneksel oyun seven çocukların oyun becerileri puan ortalamalarının, aynı zamanda günde bir-iki saat ebeveynleriyle etkileşimli oyun oynayan çocukların ise hem oyun becerileri hem de sosyal duygusal gelişim puan ortalamasının daha yüksek olduğu saptanmıştır. Oyun becerileri ve sosyal-duygusal gelişim puan ortalamalarının ebeveynleriyle etkileşimli oyun oynama süresine göre çocukların cinsiyetine, en sevdiği oyuna ve okul öncesi eğitim devam etme durumuna göre anlamlı düzeyde farklılık gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Çocukların oyun beceriyle sosyal gelişimleri arasında orta düzeyde pozitif bir ilişkiye ulaşılmıştır.

Ogelman, Saraç ve Abanoz (2023) Küçük çocuklarda psikolojik dayanıklılık ve oyun davranışlarını incelemek amacıyla 51-71 aylık 677 çocukla yürüttükleri çalışmalarında nicel araştırma yönteminden ilişkisel tarama yöntemini kullanmışlardır. Araştırma kapsamında “Ego Sağlamlığı Ölçeği” ve “Okul Öncesi Oyun Davranışları Ölçeği” kullanılmış ve veriler basit doğrusal regresyon analizi yapılarak analiz edilmiştir. Araştırma sonucunda çocukların psikolojik dayanıklılıklarıyla sessiz oyun, itiş-kaçış oyunu, sessiz oyun, pasif oyun

davranışları arasında anlamlı düzeyde ilişki olduğu küçük çocukların psikolojik dayanıklılıklarının oyun davranışlarını olumlu yönde etkilediği tespit edilmiştir.

Kaçar ve Ayaz Alkaya (2022) Geleneksel oyunların internet bağımlılığı, sosyal beceriler ve stres üzerindeki etkisini belirlemek amacıyla yürüttükleri çalışmalarında deney yöntemi kullanarak 20 deney 22 kontrol olmak üzere 42 ilkokul öğrencisiyle çalışmışlardır. Deney grubuyla 8 haftalık geleneksel oyunlar oynanmıştır. Çalışma sonucunda internet kullanımı, sosyal beceriler ve stres düzeyi açısından deney ve kontrol grupları puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark görülmezken; deney grubunun sosyal becerilerine ilişkin puanları oyunlardan sonra kontrol grubuna göre artış göstermiştir. Çalışma geleneksel oyunların sosyal becerilerin artması ve internet kullanımının azalmasında etkili olurken çocukların stres düzeyinde herhangi bir etkisi olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Özbey ve diğ., (2022) Okul Öncesi Dönem Çocuklarında İyi Oluş ve Psikolojik Sağlamlık Değer davranışlarının ve öz düzenleme becerilerinin yordayıcı etkisinin incelendiği çalışmanın örneklemini Trabzon ilinde bulunan 36-

72 ay aralığında bulunan 315 okul öncesi çocuk oluşturmaktadır. Çalışma kapsamında sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlık; Öz Düzenleme Ölçeği ve Davranışta Değer Ölçekleri kullanılarak veriler toplanmıştır. Araştırma sonucunda sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlık ile öz düzenleme arasında orta seviyede pozitif ilişki tespit edilirken değer davranışlar ve öz düzenleme becerisinin psikolojik sağlamlık ve sosyal duygusal iyi oluşun ilerlemesi üzerinde etkin olduğu sonucuna varılmıştır. Öner ve Özbey (2022) “Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Sosyal Bilgiyi İşleme Becerileri ile Psikolojik Sağlamlık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” isimli çalışma 60-66 aylık 350 okul öncesi çocukla yürütülmüştür. Çalışma kapsamında sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlık ölçeği, kişisel bilgi formu ile birlikte “Sosyal Bilgi İşleme Süreci Testi” uygulanmıştır. Çalışma sonucunda sosyal bilgi işleme toplam puanlarının okul türü, cinsiyet ve öğretmenin kıdemine göre değişkenlik gösterirken psikolojik sağlamlık kıdem ve cinsiyet değişkene göre anlamlı bir farklılık gösterdiği sonucuna varılmıştır. Sosyal bilgi işleme süreci toplam puanı ile PERİK alt boyutları iletişim kurma sosyal performans alt boyutlarında orta seviyede pozitif ilişki bulunurken diğer alt boyutlar; atılganlık, duygusal istikrar, öz

kontrol, görev yönelimi ve keşfetmeden hoşlanma alt boyutlarında düşük düzeyde bir ilişki tespit edilmiştir.

Gün ve Gültekin-Akduman (2022)'in çalışmasında okul öncesi çocukların akran zorbalıkları ve psikolojik sağlamlıkları arasındaki ilişkiyi belirlemek için 60 ay üzeri 366 okulöncesi çocuğuyla çalışılmış; genel kişisel bilgi formu, sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlık ölçeği ve zorba ve kurban çocuk davranışlarını değerlendirme formu kullanılarak veriler toplanmıştır. Araştırma sonucunda psikolojik sağlamlık ve akran zorbalığı arasında ters yönde bir ilişki tespit edilmiş, bununla birlikte yaş ve cinsiyet değişkenlerinin akran zorbalığı ve psikolojik sağlamlık düzeylerinin farklılık gösterdiği tespit edilmiştir.

Kara (2022); okul öncesi dönemde sanal oyun oynayan çocuklar ile geleneksel oyun oynayan çocukların akran oyun davranışlarını karşılaştırmıştır. Bu çalışma Çanakkale ilinde yaşayan 36-72 ay aralığında okul öncesi eğitimden faydalanan çocukların ebeveynleri ile yürütülmüştür. Çalışmaya 272 ebeveyn katılmış ve çalışma kapsamında ebeveynlere kişisel bilgi formu ve “Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği” uygulanmıştır. Çalışma sonucunda daha çok sanal oyun oynayan çocukların geleneksel oyun oynayan çocuklara göre ölçek puanlarının alt boyutu olan oyundan kopma ve oyunu bölme puanlarının farklılaşmadığı tespit edilirken, çocukların en çok televizyon izleyerek vakitlerini geçirdikleri, erkek çocuklarının kız çocuklarına oranla daha çok teknolojik alet kullandığı ve çocukların gün içerisinde yaklaşık 2 saat sanal oyun ile ilgilendiği görülmektedir.

Küçükbiş ve diğ., (2022); “Geleneksel Oyun ve Geleneksel Çocuk Oyunlarının Eğitim Programlarındaki Yeri” adlı çalışmalarıyla, “MEB, (2013) Okul Öncesi Eğitim Programı”, ilkökul öğrenciler için hazırlanan “2018 Beden Eğitimi ve Oyun Programı” ortaokul öğrencileri için hazırlanmış olan “Beden Eğitimi Dersi Öğretim Programı” ve lise öğrencileri için hazırlanan “2018 Ortaöğretim Beden Eğitimi ve Spor Öğretimi Programı”nı incelemişlerdir. MEB, (2013) Okul Öncesi Eğitim Programında bilişsel gelişim için 21, dil gelişimi için 12, sosyal duygusal kazanım için 17 ve motor gelişim için 8 kazanım olduğunu tespit etmiş ve geleneksel çocuk oyunlarını barındıran bir kazanım olmadığı sonucuna ulaşmışlardır.

Koyuncu ve Bulut (2022) tarafından yapılan araştırmada geleneksel çocuk oyunlarının kültürlerarası etkileşimini incelemek amacıyla Türkiye, Bulgaristan, Romanya, İspanya, İtalya ülkelerinde geleneksel çocuk oyunlarına özgü öğretmen ve öğrenci düşünceleri almak amacıyla 25 öğrenci ve 11 öğretmenin katılımıyla görüşleri alınmıştır. Görüşme formunun kullanıldığı araştırmanın sonucunda öğretmen ve öğrenciler; geleneksel oyunların çocukların tüm gelişim alanlarını desteklediği konusunda ortak görüş belirtmişlerdir. Aynı zamanda, geleneksel çocuk oyunlarının dikkat becerisini destekleme, saygılı davranma, sosyallik sağlama, arkadaşlık geliştirme ve farklı kültürleri tanıma konusunda çocukların gelişimine katkı sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Çalışmanın yapıldığı ülkelerde 11 oyunun ismi ve oynama şekillerinde ufak farklılıklar olsa da bu oyunların aynı olduğu tespit edilmiştir.

Yılmaz ve diğ., (2022) Türk öğrenci ve İngiliz öğrencilerinden oluşan örneklemelerinde dijital ve geleneksel oyun oynayan çocukların değer yargılarını karşılaştırmışlardır. Bu çalışma; Türkiye’den 267, İngiltere’den 243 olmak üzere 9-11 yaş aralığındaki 510 öğrenci ile yürütülmüştür. İki yıl süren ve karma bir araştırma olarak yürütülen bu çalışmada baskın durum deseni kullanılmıştır. Araştırma kapsamında “Çocuklar için Ahlaki İkilem Hikâyeleri Envanteri” kullanılmış olup araştırma sonucunda Türk çocuklarının daha çok yakan top, ebeleme gibi aksiyon oyunlarını tercih ederken İngiliz çocukların ise futbol, kriket gibi hareketli oyunları tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca hareket barındıran geleneksel çocuk oyunlarının, çocukların değer yargılarında olumlu etki yarattığı sonucuna ulaşılırken yarış içeren rekabet oyunlarının değer yargılarını olumsuz yönde etkilediği sonucuna varılmıştır.

Yatmaz ve diğ., (2021) geleneksel çocuk oyunlarının 3-6 yaş çocukların sosyal duygusal gelişimi üzerindeki etkisini incelemek amacıyla 30 okul öncesi öğretmenine 25 açık uçlu soru yöneltilerek verilere ulaşılmaya çalışılmıştır. Araştırma sonucunda geleneksel çocuk oyunları sayesinde çocukların olumlu ya da olumsuz duygularını ifade edebildiği, keyifli vakit geçirdiği, iletişim ve iş birliği, özgüven vb. becerileri geliştirerek sosyal ve duygusal becerilerinin desteklendiği sonucuna ulaşılmıştır.

Kenanoğlu (2021); geleneksel çocuk oyunlarının çocukların dil gelişimi üzerindeki etkisini incelemek amacıyla otuz altısı deney grubu, otuz altısı kontrol grubu olmak üzere toplamda 72 okul öncesi çağındaki çocukla çalışmıştır. Deney grubuna 9 haftalık geleneksel çocuk oyunları programı uygulanırken kontrol grubuna herhangi bir uygulama yapılmamıştır. Araştırma öncesinde ve sonunda “Peabody Resim Kelime Testi” uygulanmıştır. Çalışma sonunda uygulanan “Peabody Resim Kelime Testi” sonucunda, deney grubunun son test puan ortalaması ile kontrol grubunun son test puan ortalaması arasında deney grubunun lehine anlamlı bir fark bulunmuştur.

Gülay Ogelman ve diğ., (2021) Küçük çocukların akran ilişkilerinde yaşadıkları sorunların sosyal ve duygusal gelişime uzun ve kısa vadeli etkilerini araştırdıkları çalışmalarını çocukların akranları tarafından dışlanma durumunun onların psikolojik dayanıklılık ve sosyal duygusal iyi oluşu üzerindeki etkisini belirlemek amacıyla yapılmıştır. Her çocuk için sonbahar ve ilkbaharda olmak üzere iki kez Sosyal-Duygusal Refah ve Dayanıklılık Ölçeği (PERIK) ölçeği uygulanmıştır. Araştırma sonucunda akranlar tarafından dışlanma, uzun ve kısa vadede temas kurma, sosyal performans, özdenetim ve düşüncelilik düzeylerini anlamlı şekilde etkileri olmuştur. Sonbahar dönemindeki asosyal davranış düzeyi ve Sonbahar dönemindeki saldırganlık düzeyi aynı dönemde temas kurma, sosyal performans düzeylerini anlamlı düzeyde yordamıştır.

Turan ve diğ., (2020), yapmış oldukları çalışmada geleneksel çocuk oyunlarına yönelik öğretmen görüşlerini belirlemek amacıyla Kayseri’de geleneksel oyunlara yönelik eğitim almış 32 öğretmenle çalışmışlardır. Öğretmen görüşlerinde geleneksel çocuk oyunlarının öğretmen- öğrenci etkileşim durumunu pozitif etkilediği sonucuna, bu oyunların öğrencinin bilişsel becerilerine fayda sağladığını ve imkansızlıklar sebebiyle öğretmenlerin geleneksel oyunları uygulama noktasında sorun yaşadıkları sonuçlarına ulaşılmıştır.

Özyürek ve diğ., (2018) “Geçmişten Günümüze Varlığını Sürdüren Çocuk Oyunlarının Çocukların Gelişimi ve Değer Kazanımına Katkıları” adlı çalışmalarında nitel araştırma yöntemi olan doküman incelemeyi kullanmışlardır. 2013 Okul Öncesi Eğitim Programındaki kazanımlardan oluşan bir kontrol listesi hazırlanmış araştırmacılar tarafından bu veriler sayısal olarak belirlenmiştir.

Araştırma sonucunda çalışmada analizi yapılan oyunların; çocukların tüm gelişim alanlarına katkı sağladığı ayrıca bu oyunların çocuklarda sevgi, kurallara uyum gösterme, sabır, öz denetim, arkadaşlık gibi becerileri desteklediği sonucuna ulaşılmıştır.

Töret (2017) Balıkkeseir oyun evlerinde oynanan geleneksel çocuk oyunlarının işlevleri belirlemek amacıyla yürüttüğü çalışmasında 36-60 aylık çocuklar arasından derlenen geleneksel çocuk oyunları hakkında -adları, içerikleri, oynanış biçimleri, oynanış yerleri ve zamanları, oyuncular-bilgi vermiştir. Çalışmada bu oyunların bireysel ve toplumsal işlevleri açıklanmış ve yapılan tespit ve yorumlarda “katılma”, “gözlem” ve “mülakat” tekniklerinden faydalanılmıştır. Çalışma sonucunda oyun evlerinde oynanan geleneksel oyunlarının ruhsal ve psikolojik olarak sağlıklı çocukların yaşadığı bir toplumu oluşturması ve kültürün gelecekteki nesiller için korunması ve aktarılmasını sağlaması açısından önemli fonksiyonlarının olduğu sonucuna varılmıştır.

Akay (2017) “Geleneksel Çocuk Oyunlarının Çocuk Gelişimine Katkıları Üzerine Bir Araştırma” adlı çalışmasında geleneksel çocuk oyunlarından “Yedi Kule” oyununun çocuğun iş birliği, saygılı olma, topluma adaptasyon, liderlik, toplumsal yaşamdaki kurallar gibi birçok sosyal duygusal beceriyi kazanmasında etkili olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Yılmaz (2009) Video oyunu ve geleneksel oyun oynayan çocukların sosyal problem çözme becerileri ve değer yargılarını karşılaştırdığı doktora tezi için 268’i Türkiye’de bulunan ilkokullardan, 255’i İngiltere’deki ilkokullardan olmak üzere toplam 513 ilkokul öğrencisiyle yürütülmüştür. Çalışma kapsamında veri toplama aracı olarak Sosyal Problem Durumları Envanteri (ÇİSPDE)” ile “Çocuklar için Ahlaki İkilem Hikâyeleri Envanteri” kullanılmıştır. Çocukların demografik bilgilerine ilişkin veriler için ise “Kişisel Bilgi Formu” kullanılmıştır. Çalışmanın sonucunda şiddet, korku, macera, aksiyon, savaş içerikli video oyunlarının çocukların sosyal problem çözme ve değer yargılarını olumsuz yönde etkilerken eğitsel içerikli video oyunları; birlikte hareket temelli, rol yapma spor, aksiyon-macera içerikli geleneksel oyunların çocukların sosyal problem çözme ve değer yargılarını olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.

Yurt dışında yapılmış olan çalışmalar. Daoyuan (2021) Geleneksel halk oyunlarının okul öncesi çocukların dayanıklılık eğitimi üzerindeki etkisini incelediği çalışmasında geleneksel halk oyunlarının yeni işlevlerinin nasıl geliştirileceği ve nasıl kullanılacağını tartışmıştır. Yapılan çalışma okul öncesi çocukların dayanıklılığının geliştirilmesini tartışmakta ve dayanıklılığı geliştirmede geleneksel oyunların rolünü ve okul öncesi çocukların dayanıklılığı için geleneksel halk oyunu sınıflama yöntemi analiz edilmiştir. Çalışma sonucunda geleneksel oyunların kültürün aktarımının yanında çocukların dayanıklılıklarını eğittiği ve zihinlerini güçlendirdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Thalib, ve ark, (2020) Erken çocuklukta Çocukluğun Prososyal Davranışını Geliştirmede Geleneksel Oyunlara Dayalı Açık Hava Öğrenme Modüllerinin etkisini incelemek amacıyla yapmış oldukları çalışmalarında karma yöntemi kullanmışlardır. Veri toplama araçları olarak nicel verileri toplamak için ön test ve son test kullanırken nitel verileri toplamak için gözlem kontrol testi kullanmışlardır. Araştırma Endonezya'nın Mangasa köyünde 5-6 yaş çocukların prososyal davranışlarını gözlem öğretmenler tarafından oyunlar oynatılmış ve süreç içerisinde hem öğretmenler hem çocuklar gözlemlenmiştir. Araştırma sonucunda üretilen geleneksel oyunlara dayalı öğrenme modülünün çocukların iş birliği, yardımseverlik, paylaşma, saygı gibi psrososyal becerilerini geliştirdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Siregar ve Ilham (2019) Bajo çocuklarının Psikolojik Sağlıkları üzerinde Geleneksel oyun etkisine yönelik ebeveyn ve öğretmen görüşlerini keşfetmek amacıyla yürüttükleri çalışmalarını İki ebeveyn ve üç öğretmenle yarı yapılandırılmış görüşme ve derinlemesine mülakat yaparak yürütmüşlerdir. Araştırma sonucunda ebeveynler geleneksel oyunların hafızayı geliştirmede, başkalarıyla birlikte mutlu olabilme, birçok arkadaşla tanışabilme ve çocuklarının fiziksel olarak sağlıklı olmasını sağlamakla birlikte oyunu aktarılması gereken bir miras olarak görmüşlerdir. Öğretmenler ise oyunu sosyalleşme, mutluluk, oyunu kazanmak için strateji oluşturabilme ve sağlık gibi birçok alanda fayda sağlayan bir alan olarak görmüşlerdir. Ayrıca öğretmenler geleneksel oyunların özellikle ilkokul ve anaokulu öğrencileri için müfredata dahil edilmesi gerektiğini belirtmektedir.

Seaman ve Giles (2019) Erken çocukluk döneminde çocukların sosyal ve duygusal refahının desteklenmesine yönelik uygulayıcıların algılarının incelendiği çalışmalarında hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formuyla erken çocukluk eğitimi uygulayıcılarına sorular sorulmuştur. Temalar uygulayıcıların görüşleriyle ilişkili şekilde doldurulmuştur. Araştırma sonucunda erken yaşlarda sosyal duygusal iyi oluşun kavramsallaştırılmasının öneminden ve ebeveyn ile uygulayıcılar arasındaki ilişki ve karmaşıklığın incelikleri vurgulanmış, erken yıllarda sosyal duygusal gelişimin desteklenmesinin öneminden bahsedilmiştir.

Bazaz, Hasankala, Shojaee, Unesi (2018) Geleneksel oyunların okul öncesi çocukların sosyal gelişimi ve duygusal zekâları üzerindeki etkisini incelemeyi amaçladıkları çalışmalarında 50 okul öncesi çocuğuyla çalışmışlardır. Çalışma yarı deneysel modelle yürütülmüş ve çalışma kapsamında deney grubuna 30 hafta boyunca her hafta iki kez olmak üzere geleneksel oyunlar uygulanmıştır. Kontrol grubuna ise herhangi bir uygulama yapılmamıştır. Uygulama bitiminde uygulana test sonuçlarında deney grubunun sosyal gelişim ve duygusal zekâ ortalama puanı kontrol grubundan anlamlı düzeyde yüksek çıkmıştır. Araştırma sonucunda uygulanan geleneksel oyunların okul öncesi çocukların sosyal gelişim ve duygusal zekâları üzerinde olumlu bir etkiye sahip olduğu tespit edilmiştir.

Lestari ve Prima (2017) Geleneksel oyun yoluyla erken çocukluk sosyal duygusal gelişimini desteklemek amacıyla yapmış oldukları çalışmalarında 11 erkek ve 11 kız çocuğu olmak üzere 22 çocukla çalışmışlardır. Araştırmada gözlem deseni ile sınıf eylem araştırma deseni kullanılmıştır. Araştırma kapsamında geleneksel çocuk oyunları uygulanmıştır. Araştırma sonucunda birinci ve ikinci döngü sonuçlarında iyileşme olduğu ve geleneksel oyunların erken çocukluk dönemi sosyal duygusal gelişimi desteklediği sonucuna ulaşılmıştır.

Rahayu, Ichas ve Sutini (2016) Erken çocukluk döneminde geleneksel oyunlar aracılığıyla çocukların sosyal becerilerinin inceledikleri araştırmalarında eylem araştırması yöntemini kullanmışlardır. Araştırma kapsamında geleneksel oyun aracılığıyla erken çocukluk sosyal becerilerine bir bakış ortaya koymak amacıyla 8 kız ve 5 erkek olmak üzere 13 çocukla çalışılmıştır. Araştırma

yapılırken üç döngülü sınıf eylem araştırması kullanılmış ve her döngüde süreç değerlendirme, gözlem, saha notları ve dökümantasyon veri toplama tekniklerini içeren üç eylem kullanılmıştır. Araştırma sonucunda geleneksel oyunların erken çocukluk dönemindeki becerileri desteklediği tespit edilmiştir.

Ashiabi. (2007) “Okul Öncesi Sınıfında Oyun: Sosyal-duygusal Önemi ve Öğretmenin Rolü” adlı çalışmasını iki yönlü bir amaç doğrultusunda yürütmüştür. İlk amaç, erken çocukluk sınıflarında oyunun sosyal- duygusal değerini incelemektir. İkinci amaç ise öğretmenlerin oyunu gelişimsel ve eğitsel bir deneyim haline getirmedeki rollerini tartışmaktır. Araştırma sonucunda erken çocukluk döneminde oyunun sosyal-duygusal becerileri destekleme konusunda faydalı olduğu çocuğun; öz düzenleme, rol alma, sırasını bekleme, grupla çalışma, başkalarıyla iyi geçinme gibi birçok sosyal-duygusal becerisini desteklediğine ulaşılmıştır. Ayrıca öğretmenlerin oyunun oynanmasını konusunda kolaylaştırıcı bir etkiye sahip oldukları sonucuna varılmıştır.

Capurso ve Pazzagli (2016) Araştırmalarında 2000 ile 2013 yılları arasında yapılmış ve iki yüz otuz yedi makale incelenmiştir. Zorluklarla başa çıkma stratejisi olarak oyunun etkisini incelemek amacıyla yaptıkları literatür taraması sonucunda okul öncesi ve ilkökul dönemlerindeki psikolojik dayanıklılık ile oyun arasındaki karşılıklı ve güçlü ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anastasovski ve ark. (2016) Kargaşa sonrası geçişken toplumlarda ilkökul çocukları arasındaki geleneksel oyun ve sporların çatışma sonrası uyum üzerindeki rolünü belirlemek amacıyla yapmış oldukları çalışmanın örneklemini, 9-13 yaş arası 208 çocuk oluşturmaktadır. Çalışma kapsamında 8 aylık 9-13 yaş çocuklarına yönelik geleneksel oyun ve spora yönelik özel program uygulanmıştır. Verilerin anket yoluyla toplandığı bu çalışmada çatışma sonrası ve geçiş toplumlarında uyum, içirme ve bütünleşme cevaplarını analiz edilmiş ve bu analizler sonucunda uygulamalı ve sportif faaliyetlere katılan çocukların açıkça ifade edilen görüşlerine dayanarak geleneksel oyunların toplumsal iş birliğini ve hoşgörüyü artırdığı çatışma sonrası uyum üzerinde etkili olduğu sonucuna varılmıştır.

Emarati ve ark, (2012) İlkokul oyunlarının 8-9 yaşlarındaki çocukların bilişsel-motor gelişimi ve sosyal gelişimi üzerindeki etkisini incelemek amacıyla

yapmış oldukları çalışmalarında 48 ilkokul öğrencisiyle çalışmışlardır. Deneysel yöntem kullanılan bu çalışmada deney grubuna 8 hafta boyunca haftada 3 oyun olmak üzere 24 ilkokul oyunu oynatılmıştır. Uygulama bitiminden sonra hem deney hem kontrol grubuna son test uygulanmıştır. Yapılan testler sonucunda uygulanan program ilkokul çocukların algısal motor becerilerini desteklediği ancak sosyal gelişimi üzerinde bir etkisi olmadığı sonucuna varılmıştır.

Walsh ve diğ, (2006) Kuzey İrlanda'daki 4-5 yaş çocuklarının oyun temelli zenginleştirilmiş program uygulamasının çocukların sosyal becerileri üzerindeki etkisini belirlemek amacıyla 4-5 yaşlarındaki çocukların öğrenme deneyimlerinin kalitesi ayrıntılı gözlemlerle rapor edilmiştir. Gözlemler 38'i Kuzey İrlanda Ulusal Müfredatının uygulandığı geleneksel 1. sınıflarda ve 32'si de gelişimsel olarak daha uygun olan Zenginleştirilmiş Müfredat sınıflarında olmak üzere 70 tane 1. sınıfta gerçekleştirilmiştir. Öğrenme deneyiminin kalitesi her sınıf yapılandırılmış bir gözlem programı kullanılarak değerlendirilmiş ve zenginleştirilmiş oyun temelli müfredatın 4-5 yaş grubuna Kuzey İrlanda'daki çocuklara daha kaliteli bir öğrenme deneyimi sunmakla birlikte yüksek düzeyde duygusal, sosyal ve fiziksel refah sağladığı sonucuna ulaşılmıştır.

Bölüm 3

Yöntem

Bu bölümde araştırmanın modeli, çalışma grubu; veri toplama süreci, veri toplama araçları ve veri analizine yer verilmiştir.

Araştırmanın Modeli

Geleneksel çocuk oyunlarının okul öncesi çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlığı üzerindeki etkisini incelemeyi amaçlayan bu çalışmada, yarı deneysel desen türlerinden ön test, son test ve kalıcılık testi kontrol gruplu deneysel desen kullanılmıştır. Ön test, son test ve kalıcılık testi kontrol gruplu yarı deneysel desen en az iki bağımsız değişkenin bağımlı değişken üzerinde etkisinin incelendiği desendir. Bu değişkenlerden biri, deneklerin farklı zamanlardaki tekrarlı ön test-son test-kalıcılık testi ölçümlerini diğeri ise yansız olarak belirlenen gruplara uygulanan deneysel işlem koşullarını tanımlamaktadır (Büyüköztürk, 2019). Desende bağımlı değişken, okul öncesi çocukların sosyal duygusal iyi oluşu; bağımsız değişken ise bağımlı değişkenler üzerinde etkisi incelenen “Geleneksel Çocuk Oyunları Programı”dır.

Tablo 1

Deneysel Desenin Simgesel Sunumu

Grup		Ön test		Son test	Kalıcılık testi
DG	R	O ₁	GÇOP	O ₃	O ₅
KG	R	O ₂	X	O ₄	-

DG: Deney grubunu, KG: Kontrol grubunu,

R: Deneklerin gruba yansız atandığını,

O₁-O₃: Deney grubuna yapılan ön test ve son test ölçümlerini, O₂-O₄: Kontrol grubuna yapılan ön test ve son test ölçümlerini O₅: Deney grubunun kalıcılık testi ölçümlerini,

GÇOP: Geleneksel Çocuk Oyunları Programı'nı ifade etmektedir (Büyüköztürk, 2007).

Çalışma grubu. Araştırmanın çalışma grubu 2022-2023 eğitim-öğretim döneminde MEB'e bağlı resmi bağımsız anaokulları ve anasınıfında eğitim görmektedir olan 5-6 yaşlarındaki 42 çocuk oluşturmaktadır. Çalışmaya katılan

çocukların 21'i deney grubunu oluştururken 21'i kontrol grubunu oluşturmaktadır. Örneklem oluşturulurken amaçlı örneklem çeşitlerinden olan kolay ulaşılabilir durum örnekleme kullanılmıştır. Araştırmada kolay ulaşılabilir durum örneklemesinin kullanılmasının nedeni öğretmenleri yapılacak müdahale programı uygulama noktasındaki yeterli donanım ve tecrübeye sahip olmaları, araştırmada uygulanacak programın uygulanması konusunda gönüllü olmaları ve örneklemin seçildiği okulların araştırma için yeterli olmalarıdır. Kolay ulaşılabilir durum örnekleme araştırmacıya çalışmayı yürütme konusunda pratiklik ve hız kazandıran aynı zamanda işgücü zaman ve para açısından ekonomik olan bir örneklem türüdür (Yıldırım ve Şimsek, 2016).

Araştırmaya katılan okul öncesi çocukların %45.2'si (n=19) erkek, %54.8'i (n=23) kızdır. Araştırmaya katılan çocuklara ait betimleyici bilgiler Tablo 1'de verilmiştir.

Tablo 2

Araştırmanın katılımcılarına ait betimleyici bilgiler

	Değişken	Kategori	N	%
Deney	Cinsiyet	Erkek	9	42.85
		Kız	12	57.15
	Yaş	6 yaş	18	85.71
		5 yaş	3	14.29
Kontrol	Cinsiyet	Erkek	10	47.61
		Kız	11	52.39
	Yaş	6 Yaş	19	90.47
		5 Yaş	2	9.53
Toplam			21	100

Araştırmaya deney grubunda katılan okul öncesi çocukların %42.85'i (n=9) erkek, %57.15'i (n=12) kızdır. Deney grubunda %85.71'i, 6 yaşında, %14.29'u, 5 yaşındadır. Kontrol grubunda katılan okul öncesi çocukların ise %47.61'i (n=10) erkek, %52.39'u (n=11) kızdır. Kontrol grubunda %90.47'si, 6 yaşında, %9.53'u, 5 yaşındadır. Araştırmaya 6 okul öncesi öğretmeni katılmıştır. Bu öğretmenlerin tamamı kadındır. Okul öncesi öğretmenlerin yaşları 29 ile 42 arasında değişmektedir. Okul öncesi öğretmenlerin mesleki kıdemleri 4 ile 12 yıl arasında değişmektedir.

Veri Toplama Araçları

Bu araştırmada veri toplama aracı olarak Mary ve Ullrich (2009) tarafından geliştirilen ve daha sonra Özbey (2019) tarafından revize edilen “Okul Öncesi Çocuklar İçin Sosyal Duygusal İyi Oluş ve psikolojik sağlamlık Ölçeği” kullanılmıştır.

Okul öncesi çocuklar için sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlık ölçeği. “Okul Öncesi Çocuklar İçin Sosyal Duygusal İyi Oluş ve Psikolojik Sağlamlık Ölçeği” her alt ölçekte 6 madde olmak üzere toplamda 36 maddeden meydana gelen ölçeğin alt boyutları: Ölçek İletişim Kurma / Sosyal Performans, Öz-Kontrol/ Düşüncelilik, Atılganlık, Duygusal İstikrar/Stresle Başa Çıkma, Görev Yönelimi, Keşfetmekten Hoşlanma olarak adlandırılmış 6 alt ölçekten oluşmaktadır. Ölçek 5’li Likert tipi bir ölçeğin her bir alt ölçekten alınabilecek en yüksek puan 30, en düşük puan ise 1’dir. “Sosyal Duygusal İyi Oluş ve Psikolojik Sağlamlık Ölçeğinin (PERİK)” ülkemizde uyarlaması Özbey (2019) tarafından yapılmıştır. Ölçeğin dil geçerliliği için yapılan çalışmalar sonrasında İngilizce ve Türkçe formları arasındaki Pearson Korelasyon Katsayısının .96 ile .99 arasında olduğu saptanmıştır. Ölçeğin faktör yapısını doğrulamak için Doğrulayıcı Faktör Analizi yapılmış ve analiz sonucunda kurulan modelde ölçeğin orijinalindeki altı faktörlük yapısı doğrulanmıştır. Ölçeğin uyum indeksleri değerlendirildiğinde ölçeğin model veri uyumunu sağladığı saptanmıştır. Ölçeğin faktörleri arasındaki korelasyon için Pearson Korelasyon testi yapılmış ve ölçeğin faktörleri arasında orta ve yüksek düzeyde, anlamlı ilişki saptanmıştır. Ölçeğin Cronbach’s Alpha güvenirlik katsayıları .86 ile .95 arasında; Sperman Brown İki Yarı Test güvenirlik katsayıları .74 ile .94 arasında farklılık göstermektedir (Özbey, 2019).

Geleneksel Çocuk Oyunları Programı

Geleneksel çocuk oyunları programı, geleneksel çocuk oyunlarının okul öncesi çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlığı üzerindeki etkisini belirlemek amacıyla çocuklara uygulanmak üzere hazırlanmıştır.

Eğitimde program tasarımlarının geliştirilmesinde konu merkezli, öğrenen merkezli, sorun merkezli, modüler program ve sistem yaklaşım tasarımı olmak

üzere beş temel yaklaşım olduğu görülmektedir. Hazırlanan bu programda öğreneni ön planda tutan ve her konunun öğrenene uygun planlanması gerektiğini savunan öğrenen merkezli yaklaşım kullanılmıştır. Öğrenen merkezli yaklaşım kendi içerisinde çocuk merkezli, yaşantı merkezli, romantik ve hümanistik tasarımlar beşe ayrılır (Demirel,2020). Geleneksel çocuk oyunlarının okul öncesi çocukların sosyal duygusal iyi oluşu üzerindeki etkisini ortaya çıkarmayı amaçlanan bu çalışmada; Öğrenen merkezli yaklaşımlardan an çocuk merkezli tasarım kullanılarak program hazırlanmıştır. Hazırlanan bu programda etkin katılım ilkesine dayanan aktif öğrenme yaklaşımı ve oyun temelli öğrenme yaklaşımı benimsenmiştir. Bu yaklaşımla çocukların etkinliklere aktif katılım sağlayarak, eğlenerek etkili öğrenmelerini amaçlamaktadır. Araştırma için hazırlanan program geleneksel çocuk oyunları aracılığıyla okul öncesi çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlıklarının desteklenmesi amacıyla planlanmıştır.

1. Programın planlanması. Geleneksel Çocuk Oyunları Programı'nın geliştirilmesi süreci; ihtiyaçların belirlenmesi, kazanımların oluşturulması, uzman görüşüne sunulması, kazanımlar doğrultusunda program içeriğinin ve uygulanacak oyun etkinlikleri ile materyallerin hazırlanması, programın uzman görüşüne sunulması, etkinliklerin uzman görüşü doğrultusunda düzenlenmesi ve uygulanmaların gerçekleştirilmesi evrelerinden oluşmaktadır.

İhtiyaçların belirlenmesi: Okul öncesi çocukların sosyal duygusal gelişim özellikleri ile ilgili literatür taraması yapılarak okul öncesi çocukların gelişim özellikleri belirlenmiştir. Çalışma kapsamında geleneksel çocuk oyunları programı hakkında dört eğitimcinin görüşü alınmış, bu görüş görüş öneriler dikkate alınarak ihtiyaçlar belirlenmiştir.

Kazanımların Belirlenmesi: Okul öncesi çocukların sosyal duygusal ihtiyaçları göz önünde bulundurularak çocuklara uygulanacak "Geleneksel Çocuk Oyunlarına Yönelik Kazanımlar" belirlenmiştir. Belirlenen kazanımların uygunluğu ile ilgili olarak okul öncesi eğitimi alanında uzman görüşlerine başvurulmuştur. Uzmanlardan alınan geri dönütler doğrultusunda gerekli düzenlemeler yapılarak okul öncesi çocuklara yönelik belirlenen kazanımlar aşağıda verilmiştir.

Kazanımlar.

1. Oturum kazanımları

- ✓ Kendisine ait özellikleri tanıtır.
- ✓ Değişik ortamlardaki nezaket kurallara uyar.

2. Oturum kazanımları

- ✓ Nesne/durum / olayla ilgili tahminde bulunur
- ✓ Değişik ortamdaki kurallara uyar
- ✓ Arkadaşlarıyla birlikte hareket eder.

3. Oturum kazanımları

- ✓ Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur.
- ✓ Dikkat edilmesi gereken duruma odaklanır.
- ✓ Problem durumuna çözüm üreterek seçtiği çözüm yolunu dener.

4. Oturum kazanımları

- ✓ Nesne/durum/olaya dikkatini verir.
- ✓ Kendisine ait özellikleri söyler (Adını, soyadını, yaşını söyler)
- ✓ Değişik ortamlardaki kurallara uyar. Değişik ortamlardaki kuralların belirlenmesinde düşüncesini söyler.

5. Oturum kazanımları

- ✓ Arkadaşlarıyla birlikte hareket eder.
- ✓ Problem durumuna çözüm üretir (Problemi söyler, çeşitli çözüm önerileri önerir ve seçtiği çözüm önerisini dener).
- ✓ Sorumluluklarını yerine getirir.

6. Oturum kazanımları

- ✓ Dikkat edilmesi gereken duruma odaklanır.
- ✓ Arkadaşlarıyla birlikte hareket eder.
- ✓ Değişik ortamlardaki nezaket kurallara uyar.
- ✓ Dikkat edilmesi nesne/olaya odaklanır.

7. Oturum kazanımları

- ✓ Bir işi veya görevi başarmak için kendini güdüler.

- ✓ Sorumluluklarını yerine getirir.
- ✓ Değişik ortamlardaki kurallara uyar.
- ✓ Problem durumuna çözüm üretir.

8. Oturum kazanımları

- ✓ Dikkat edilmesi gereken duruma odaklanır.
- ✓ Kendine ait özellikleri tanıtır. Adını soyadını yaşını söyler.

9. Oturum kazanımları

- ✓ Bir olay veya durumla ilgili başkalarının duygularını açıklar.
- ✓ Farklılıklara saygı gösterir
- ✓ Problem durumuna çözüm üretir.

10. Oturum kazanımları

- ✓ Farklı kültürlerin özelliklerini açıklar (Kendi kültürüne ait özellikleri açıklar).
- ✓ Kendini yaratıcı yollarla ifade eder. (Duygu düşünce ve hayallerini yaratıcı yollarla ifade eder.)

11. Oturum kazanımları

- ✓ Değişik ortamlardaki kurallara uyar. Kuralların belirlenmesinde düşüncesini söyler.
- ✓ Kendine güvenir. Gerektiğinde liderliği üstlenir.

12. Oturum kazanımları

- ✓ Nesne/durum/olaya dikkatini verir. (Dikkat etmesi gereken duruma odaklanır. Dikkatini çeken durumla ilgili sorular sorar).
- ✓ Nesne durum ile ilgili tahminde bulunur.
- ✓ Değişik ortamdaki kurallara uyar.

13. Oturum kazanımları

- ✓ Değişik ortamdaki kurallara uyar. (Kuralların belirlenmesinde düşüncesini söyler. İstekleri ile kurallar geliştiğinde kurallara uyar.)
- ✓ Durum veya olaya dikkatini verir.

14. Oturum kazanımları

- ✓ Durumla ilgili tahminlerini söyler. (Gerçek durumu inceler. Gerçek durumla tahminini karşılaştırır.)
- ✓ Problem durumlarına çözüm üretir. (Problem durumuna çözüm bulur ve çözümü dener)

15. Oturum kazanımları

- ✓ Nesne/durum/olaya dikkatini verir.
- ✓ Değişik ortamlardaki kurallara uyar.

16. Oturum kazanımları

- ✓ Bir olay veya durumla ilgili olarak başkalarının duygularını açıklar. Başkalarının duygularını söyler. Başkalarının duygularının nedenlerini ve sonuçlarını söyler.
- ✓ Bir olay veya durumla ilgili olumlu/ olumsuz duygularını uygun yollarla ifade eder.

17. Oturum kazanımları

- ✓ Nesne/durum/olaya dikkatini verir. (Dikkat etmesi gereken duruma odaklanır. Dikkatini çeken durumla ilgili sorular sorar).
- ✓ Nesne durum ile ilgili tahminde bulunur.
- ✓ Değişik ortamdaki kurallara uyar.

18. Oturum kazanımları

- ✓ Bir olay veya durumla ilgili olumlu/ olumsuz duygularını uygun yollarla ifade eder.
- ✓ Nesne/durum/olaya dikkatini verir.
- ✓ Değişik ortamdaki kurallara uyar.

19. Oturum kazanımları

- ✓ Durumla ilgili tahminlerini söyler. (Gerçek durumu inceler. Gerçek durumla tahminini karşılaştırır.)
- ✓ Değişik ortamdaki kurallara uyar.

20. Oturum kazanımları

- ✓ Bir işi veya görevi başarmak için kendini güdüler.
- ✓ Sorumluluklarını yerine getirir.
- ✓ Değişik ortamlardaki kurallara uyar.

21. Oturum kazanımları

- ✓ Nesne/durum/olaya dikkatini verir. (Dikkat etmesi gereken duruma odaklanır. Dikkatini çeken durumla ilgili sorular sorar).
- ✓ Nesne durum ile ilgili tahminde bulunur.
- ✓ Değişik ortamdaki kurallara uyar.

22. Oturum kazanımları

- ✓ Bir işi veya görevi başarmak için kendini güdüler.
- ✓ Sorumluluklarını yerine getirir.
- ✓ Değişik ortamlardaki kurallara uyar.

23. Oturum kazanımları

- ✓ Bir işi ya da görevi başarmak için kendini güdüler.
- ✓ Sorumluluklarını yerine getirir.

24. Oturum kazanımları

- ✓ Farklı kültürel özellikleri açıklar. Kendi kültürüne yönelik özellikleri söyler.
- ✓ Değişik ortamlardaki kurallara uyar.

25. Oturum kazanımları

- ✓ Farklı kültürel özellikleri açıklar. Kendi kültürüne yönelik özellikleri söyler.
- ✓ Değişik ortamlardaki kurallara uyar.

26. Oturum kazanımları

- ✓ Bir işi veya görevi başarmak için kendini güdüler.
- ✓ Sorumluluklarını yerine getirir.
- ✓ Değişik ortamlardaki kurallara uyar.

27. Oturum kazanımları

- ✓ Bir işi veya görevi başarmak için kendini güdüler.

- ✓ Sorumluluklarını yerine getirir.

28. Oturum kazanımları

- ✓ Değişik ortamlardaki kurallara uyar.
- ✓ Problem durumuna çözüm üretir.

29. Oturum kazanımları

- ✓ Problem durumlarına çözüm üretir. (Problem durumuna çözüm bulur ve çözümü dener)
- ✓ Bir işi veya görevi başarmak için kendini güdüler.

30. Oturum kazanımları

- ✓ Değişik ortamlardaki kurallara uyar.
- ✓ Nesne durum ile ilgili tahminde bulunur.

Programın İçeriği: On hafta boyunca, haftada üç gün, otuz dakika süreyle deney grubundaki çocuklara uygulanan program; toplam otuz oturumdan oluşmaktadır. Program; okul öncesi çocuklara kolaylıkla uygulanabilecek etkileşim tabanlı, çocukların sosyal-duygusal gelişimine katkı sağlayacak geleneksel çocuk oyunları etkinliklerinden oluşmaktadır. On haftalık geleneksel çocuk oyunları programı oluşturulurken çocukların gelişim düzeylerine uygun oyunlar seçilmeye çalışılmıştır. Ayrıca çocukların sosyal duygusal gelişimini destekleyen daha çok çocukların iş birliği, paylaşma, yardımlaşma, sabır, kurallara uyma, duygularını anlama, empati, problem çözme gibi becerilerini destekleyecek kazanımlar içeren oyunlar seçilmiştir. Seçilen oyunların 8 tanesi Millî Eğitim Bakanlığı (2017) tarafından öğretmenlere yönelik hazırlanan etkinlik kitabından diğer 22 oyun ise geleneksel çocuk oyunları kitaplarından faydalanılarak seçilmiştir (Erçelik ve diğ, 2011; Onur ve Güney, 2002; Oğuz ve Ersoy, 2007). Geleneksel oyunlarla birlikte sosyal ve duygusal kazanımlar içeren ısındırıcı ve dinlendirici oyunlara yer verilmiştir. Geleneksel çocuk oyunları çocukların gelişim özellikleri göz önünde bulundurulmuş ve çocukların birbirlerini tanımaları amacıyla öncelikli olarak daha basit yönergeler içeren tanışma oyunlarına yer verilirken ilerleyen süreçte daha çok iş birliği içinde bulunacakları daha karmaşık yönergeler içeren oyunlar seçilmiştir. Çalışmanın yürütüldüğü bölgenin hava koşulları göz önünde bulundurulduğunda programa; ilk haftalarda sınıf ortamında da kolaylıkla oynanabilecek oyunlar seçilirken havaların ısınmaya

bařladıđı son haftalarda ise ocukların bahede oynayabilecekleri oyunlar seilmiřtir. Geleneksel ocuk oyunlarının seiminde; oyunların ocuđun geliřim dzeylerine uygunluđu Trkiye'nin her yresinde gemiřte ocuklar tarafından oynanan ve bilinen oyunlar olmasına zen gsterilmiřtir (EK-D).

19.02.2023 ve 06.05.2023 tarihleri arasında gerekleřtirilen Geleneksel ocuk Oyunları Programı uygulanmadan nce ocak ayı sonunda uygulamaların yapılacađı okullar ziyaret edilerek sınıfların ve bahenin oyunlara uygunluđu kontrol edilmiřtir. Program uygulanırken řubat ayı sonu ve mayıs ayı bařında okullar ziyaret edilmiř ve đretmenler gzlemlenmiřtir. Kontrol grubundaki sınıflar iin herhangi bir gzlem yapılmamıřtır. řubat ayı sonu ve mayıs ayı bařında yapılan gzlemlerde đretmenlerden uygulama hakkında bilgi alınmıřtır. Seilen ve amalanan hedefler ařađıda verilmiřtir.

Seilen oyunlar ařađıda verilmiřtir.

“Kulaktan Kulađa” (Isındırıcı oyunu), bu oyunla ocukların iletiřim becerilerinin geliřtirilmesi, sylenen cmleye odaklanılmasının sađlanması amalanmaktadır.

“El sık selam ver oyunu” (Geleneksel ocuk oyunu); bu ocukların hareket etme, kendine ait zellikleri tanıtmaya ve deđiřik ortamlarda nezaket kullarını uygulama konusunda geliřtirilmesi amalanmıřtır.

“Rzgr řimřek” (Dinlendirici oyun); bu oyunla ocuđun sylenenleri, dinlediklerini anlamaları ve kendilerini eřitli drama yoluyla ifade etmeleri amalanmaktadır.

“Ben kimim?” (Isındırıcı oyun); bu oyun oynatılarak ocukların algıladıklarını hatırlamaları, arkadaşlarıyla olan iletiřimlerinin arttırılması amalanmaktadır. “Kutu Kutu Pense” (Geleneksel oyun); bu oyunla ocukların sosyal becerilerini geliřtirmek, arkadaşlık becerilerinin geliřtirerek bir grup ierisinde yer alıp grupla birlikte hareket etme becerisini geliřtirmek amalanmaktadır.

“Kim Saklandı” (Dinlendirici oyun); bu oyunla ocukların birbirine karřı olan farkındalıklarını arttırmak, algıladıklarını hatırlamaları ve arkadaşlık iliřkilerini geliřtirmeleri amalanmaktadır.

“Öt kuşum öt” (Isındırıcı oyun), bu oyunla çocukların sese odaklama becerisi geliştirmekle birlikte yaratıcı yollarla kendilerini ifade etmelerini sağlamakla birlikte arkadaşlık ilişkilerini geliştirmek amaçlanmıştır.

“Bülbülüm kafeste” (Geleneksel oyun); bu oyunla çocukların dikkat becerilerini geliştirmek, karşılaştıkları problem durumu çözebilme becerilerini geliştirmekle birlikte sosyal olarak gelişmelerini sağlamak amaçlanmıştır.

“Dudaktan anlama” (Dinlendirici oyun); bu oyunla çocukların iletişimde beden dilini fark etmelerini sağlamak, dikkatlerini algılamaları gereken durumlara verme becerilerini geliştirmek amaçlanmıştır.

“El sıkışma” (Isındırıcı Oyun), bu oyunla çocukların kendilerini ifade etmelerine fırsat vererek birbiriyle olan iletişimlerini desteklemek amaçlanmıştır.

“Aç Kapıyı Bezirgân Başı” (Geleneksel oyun), çocuk farklı ortamda belirlenen kurallara uyma becerisi kazanır. Bir grup içerisinde yer alarak grupla birlikte hareket edilme becerisini geliştirmek amaçlanmaktadır.

“Zıp Zıldır” (Dinlendirici oyun), bu oyunla çocukların yönergeleri algılamaları ona uygun hareket etmeleri amaçlanmaktadır.

“Uykucu horoz” (Isındırıcı oyun), bu ısınma oyunu ile çocukların grup içerisinde hareket etme becerisi geliştirilmesi amaçlanmaktadır.

“Arapsaçı” (Geleneksel oyun); çocukların birbiriyle olan iletişimini desteklemek, birlikte sorunların çözümüne varmalarını sağlamak, çocukların liderlik becerilerini desteklemek amaçlanmıştır.

“Gezen Yüzük” (Dinlendirici oyun), bu oyunla çocukların dikkat ve problem çözme becerilerinin geliştirilmesi amaçlanmaktadır.

“Günaydın Benimle Gelme” (Isındırıcı oyun), bu oyunla çocukların sosyal becerilerini desteklemek arkadaşlıklarını pekiştirmek amaçlanmaktadır. “Körebe” (Geleneksel oyun), bu oyunla çocuklarda oyunu kurallarına göre oynama becerisi ve empati kurabilme becerisinin geliştirilmesi amaçlanmıştır. “Ayna” (Dinlendirici oyun), bu oyunla çocukların kendini bedensel olarak ifade etme becerisinin geliştirilmesi amaçlanmaktadır.

“Dokunma oyunu” (Isındırıcı oyun), bu oyunu yapması gereken hareketleri rehber eşliğinde yapabilme becerisinin kazandırılması amaçlanmaktadır. “Dokun Kurtar” (Geleneksel oyun), bu oyunla çocukların yardımlaşma ve başarmak duygusu için mücadele etme becerisinin geliştirilmesi amaçlanmaktadır.

“Bum” (Dinlendirici Oyun), bu oyunla çocuğun dikkatini yoğunlaştırma becerisinin geliştirmesi amaçlanmıştır.

“Sağ El Sol El” (Isındırıcı oyun), bu oyunla çocukların dikkatini rehberle yoğunlaştırması amaçlanmaktadır.

“Misket” (Geleneksel oyun), bu oyunla çocukların kendine güven, iş birliği ve arkadaşlık gibi becerilerin geliştirilmesi amaçlanmaktadır.

“Günaydın Benimle Gelme” (Dinlendirici oyun), bu oyunla çocukların sosyal becerilerini desteklemek arkadaşlıklarını pekiştirmek amaçlanmaktadır.

“Büyü Küçül” (Isındırıcı oyun), bu oyunla çocukların yönergeler doğrultusunda beden hareketleri yaparak vücudun diğer oyuna hazırlanması amaçlanmaktadır. “Ayakkabı Saklama” (Geleneksel oyun), bu oyunla çocukların karşılaştıkları problemle başa çıkabilme ve problemi çözebilme becerisinin geliştirilmesi amaçlanmaktadır.

“Dokunma Oyunu” (Dinlendirici oyun), bu oyunla çocukların yönergelere uygun hareket etme becerisinin geliştirilmesi amaçlanmaktadır.

“Gülme Oyunu” (Isındırıcı oyun), bu oyunla çocukların duygularını ifade etme becerisinin geliştirilmesi amaçlanmaktadır.

“Hacivat Karagöz” (Geleneksel oyun), bu oyunla çocukların özgüven ve empati becerilerinin geliştirilmesi amaçlanmıştır.

“Sar Makarayı” (Dinlendirici oyun); bu oyunla çocukların dikkatini çekmek, odağını rehberle vermesi amaçlanmıştır.

“Çevir Salla” (Isındırıcı oyun); bu oyunla çocukların yönergelere dikkatini vermesi, yönergelere uyarak vücudu ısındırması amaçlanmaktadır.

“Yağ Satarım Bal Satarım Oyunu” (Geleneksel oyun); bu oyunla çocukların sosyal arkadaşlık ilişkilerinin geliştirilmesi, hızlı düşünme becerisi, buna ek olarak hareketlilik sağlayarak bedensel gelişiminin desteklenmesi amaçlanmaktadır.

“Evimiz Köyümüz” (Dinlendirici Oyun), bu oyunla çocuğun dikkat becerisinin geliştirilmesi ve yönergelere uygun hareket etme becerisinin desteklenmesi amaçlanmıştır.

“Yeşil Şişe” (Isındırıcı oyun), bu oyunla çocukların sözcüklerle hareket arasında ilişki kurmasını sağlamak ve dinleme alışkanlıklarını geliştirmek amaçlanmaktadır.

“Kavun Karpuz” (Geleneksel oyun); bu oyunla çocukların liderlik, grupla hareket etme becerilerinin geliştirilmesi amaçlanmaktadır.

“Şap Şap” (Dinlendirici oyun), bu oyunla amaç çocuğun sözlere odaklanıp yönergelere uygun el hareketleri yapması, dikkatini rehberine yoğunlaştırmasını sağlamaktır.

“10 Küçük Şişe Sallanıyor” (Isındırıcı oyun), bu oyunda çocukların dikkatini çekmek ve dinlediklerini kavramasını sağlamaya çalışılır.

“Tilki Tilki Saatin Kaç?” (Geleneksel oyun), bu oyunla çocukların bir arada bulunup olumlu ilişkiler geliştirmeleri amaçlanmaktadır.

“Şap şap” (Dinlendirici oyun), bu oyunla çocukların dikkatini çekerek ortama uyum sağlamaları ve rahatlamaları amaçlanmaktadır.

“Eşini bul” (Isındırıcı oyun), bu oyunla çocuklar arasındaki olumlu ilişkilerin desteklenmesi amaçlanmaktadır.

“Üçtaş” (Geleneksel oyun); bu oyunla kurallı bir oyunu sürdürebilme, kuralları kazanma becerisini desteklemek amaçlanmıştır.

“Kim Saklandı?” (Dinlendirici oyun), bu oyunla çocukların birbirine yönelik farkındalıklarını arttırmak ve dikkat becerilerini geliştirmek amaçlanmıştır. “Köprü Nöbetçisi” (Isındırıcı Oyun), bu oyunla çocukların karşılaştıkları problem durumlarında problemleri aşabilme becerisinin geliştirilmesi amaçlanmıştır. “Yerden Yüksek” (Geleneksel Oyun), bu oyunla çocukların ortak hareket edebilme becerisinin desteklenmesi amaçlanmıştır.

“Dokunma Oyunu” (Dinlendirici oyun), bu oyunla çocukların dikkat becerisini ve beden farkındalığını geliştirmek amaçlanmaktadır.

“Gülme” (Isındırıcı oyun), bu oyunla çocukların grupla duygu paylaşımlarının desteklenmesi amaçlanmıştır.

“Öfkeli koyun” (Geleneksel oyun), bu oyunla çocuğun hem kendi hem de başkalarının duygularını anlama ve açıklama becerisini desteklemek amaçlanmıştır.

“Ayna” (Dinlendirici Oyun), bu oyunla çocukların kendini ifade etme ve özgüven becerilerinin desteklenmesi amaçlanmaktadır.

“Çevir Salla” (Isındırıcı oyun), çocukların rahatlamalarını sağlayarak ortama uyum sağlamasını kolaylaştırmak amaçlanmaktadır.

“Kurt kardeş” (Geleneksel oyun), bu oyunla çocukların grup içinde hareket etme ve arkadaşlık duygularının geliştirilmesi amaçlanmaktadır.

“Bu kim” (Dinlendirici Oyun), bu oyun aracılığıyla çocukların birbirinin farklı özelliklerine farkındalık geliştirilmesi ve birbirlerini daha yakından tanımaları amaçlanmaktadır.

“Zıp zıp zıpla” (Isındırıcı oyun), bu oyunla çocukların hem duygusal hem bedensel olarak asıl oyuna hazırlanması amaçlanmaktadır.

“Gök boyamaca çember” (Geleneksel oyun), bu oyun aracılığıyla çocukların grupla hareket etme ve aidiyet duygusunun geliştirilmesi amaçlanmaktadır. “Gezen Yüzük” (Dinlendirici Oyun), bu oyunla çocukların problem çözme ve dikkat becerisinin geliştirilmesi amaçlanmaktadır.

“Kim Yok” (Isındırıcı Oyun), bu oyunla çocukların dikkatlerinin artmasını ve yoğunlaşmalarını sağlamak ve çocukların arkadaşlık duygularının geliştirilmesi amaçlanmaktadır.

“İstop” (Geleneksel Oyun), bu oyunla çocukların grup içinde bulunma ve bir grubun parçası olmasını sağlamak amaçlanmaktadır.

“Kardeşimin Topu” (Dinlendirici Oyun), bu oyunla çocuğun rahatlamasını sağlamak ve dinleme becerisini geliştirmek amaçlanmaktadır.

“Büyü Büyü, Küçül Küçül” (Isındırıcı Oyun), bu oyunla çocukların yönergelere uygun hareket etmesini sağlamak ve vücudu oynanacak asıl oyuna hazırlamak amaçlanmaktadır.

“Mendil Kapmaca” (Geleneksel oyun), bu oyunla çocukların sorumluluk alma duygusunu geliştirmek ve grup içerisinde ortak bir amaca uygun şekilde davranabilme becerisinin kazandırılması amaçlanmaktadır.

“On parmak” (Dinlendirici Oyun), bu oyunla çocukların sözler ve hareketler arasında uyum sağlamaları ve hareketli oyunun devamında yatışmaları amaçlanmıştır.

“Zıp Zıldır” (Isındırıcı Oyun), bu oyunla çocuğun yapması gereken hareketleri rehber eşliğinde yapması ve dikkat ve yoğunlaşma becerilerinin geliştirilmesi amaçlanmaktadır.

“Vızz Oyunu (Kim Vurdu)” (Geleneksel Oyun), bu oyunla çocukların arkadaşlık ilişkilerinin pekiştirilmesi sağlanarak sosyal becerilerinin desteklenmesi amaçlanmaktadır.

“Dörtlü Dokunma Oyunu” (Dinlendirici oyun), bu oyunla çocuğun hareket edebilme becerisini geliştirme ve yönergelere uygun davranışı sergileme becerisini artırmak amaçlanmıştır.

“Köprü Nöbetçisi” (Isındırıcı Oyun), bu oyunla çocukların karşılaştıkları bir problem durumunun üstesinden gelebilme ve ortak bir amaç doğrultusunda birlikte çalışma becerilerinin geliştirilmesi amaçlanmıştır.

“Yakan Top” (Geleneksel Oyun), bu oyunla çocukların grupla hareket edebilme, arkadaşlık ve hızlı karar verebilme becerilerinin desteklenmesi amaçlanmıştır. “Ali Kutuda” (Dinlendirici Oyun), bu oyunla yönergelere uygun hareket edebilme ve dikkat becerilerinin desteklenmesi amaçlanmaktadır.

“Zıpçıkçı Çiçek Açtı” (Isındırıcı Oyun), bu oyunla çocuğun grup içerisinde hareket etme ve bir gruba ait olma becerilerinin desteklenmesi amaçlanmaktadır.

“Sırt Sırta Top Taşıma” (Geleneksel Oyun), bu oyunla çocukların yardımlaşma, ortak bir amaç doğrultusunda birlikte hareket edebilme becerilerinin desteklenmesi amaçlanmaktadır.

“Balonlu Dans” (Dinlendirici Oyun), bu oyunla çocukların eşli olarak hareket edebilme becerilerinin desteklenmesi amaçlanmaktadır.

“Çevir Salla (Isındırıcı Oyun), bu oyunla çocukların dikkat ve yoğunlaşma becerilerinin desteklenmesi amaçlanmaktadır.

“Ebe 1,2,3” (Geleneksel Oyun); bu oyunla çocukların arkadaşlık, grup içerisinde yer alma ve dikkat koordinasyon gibi becerilerinin desteklenmesi hedeflenmiştir. “Ali Kutuda” (Dinlendirici Oyun), bu oyunla çocukların bir grubun parçası olma ve hızlı düşünme becerilerinin desteklenmesi amaçlanmaktadır.

“Çapraz Sıçrama” (Isındırıcı oyun), bu oyunla çocuğun grup içerisinde hareket etme ve dikkat becerilerinin desteklenmesi hedeflenmiştir.

“İp Atlama” (Geleneksel Oyun), bu oyunla çocuğun sabretme, sırasını bekleme ve arkadaşlık becerilerinin desteklenmesi hedeflenmiştir.

“Örümcek Kardeş” (Dinlendirici oyun), bu oyunla çocukların dikkat ve dinleme becerilerinin desteklenmesi hedeflenmiştir.

“Yattı Kalktı” (Isındırıcı Oyun), bu oyunla çocukların dikkat ve hafıza becerilerinin desteklenmesi hedeflenmektedir.

“Ebe Beni Kurda Verme” (Geleneksel Oyun); bu oyunla çocukların birbirlerini koruma, iş birliği ve yardımlaşma becerilerinin desteklenmesi hedeflenmektedir. “Dudaktan Anlama” (Dinlendirici oyun), bu oyunla çocukların çevresine ve kendisine olan duyarlılığını artırmak ve sözlü ve sözsüz mesajları anlama becerisini geliştirmek hedeflenmiştir.

“Sincap Ceviz” (Isındırıcı oyun), bu oyunla çocukların arkadaşlık ve hareket becerilerinin desteklenmesi amaçlanmaktadır.

“9 Taş” (Geleneksel oyun); bu oyunla çocukların iş birliği, yardımlaşma ve sabır gibi becerilerinin desteklenmesi hedeflenmektedir.

“Vücudumuz” (Dinlendirici oyun), bu oyunla çocuğun sözcükler ve hareketler arası ilişki kurmasını sağlama ve dinleme becerisinin geliştirilmesi hedeflenmiştir.

“Eşini Bul” (Isındırıcı Oyun); bu oyun aracılığıyla çocukların iş birliği, arkadaşlık gibi becerileri geliştirilmeye çalışılmıştır.

“Köşe Kapmaca (Geleneksel Oyun), bu oyunla çocukların grup içerisinde hareket edebilme ve bir grubun başarısı olma gibi becerileri desteklenmeye çalışılmıştır.

“Beş Küçük Sincap” (Dinlendirici Oyun), bu oyunla çocukların duygularını tanımasını desteklemek hedeflenmektedir.

“Uzaylı Konuşması” (Isındırıcı Oyun); bu oyun aracılığıyla çocukların hüznün, yorgunluk, kızgınlık gibi duygularını ifade etmesi amaçlanmıştır.

“Çubuk” (Geleneksel Oyun); bu oyun aracılığıyla çocukların sabır, arkadaşlık ve problem çözme becerilerinin geliştirilmesi hedeflenmiştir.

“İnsanlar” (Dinlendirici Oyun), bu oyun aracılığıyla çocukların farklı insanları tanımaya yönelik bakış açılarını geliştirme ve çevresine yönelik farklılıkları tanıma gibi becerilerinin geliştirilmesi hedeflenmektedir.

“Kanat Altından Geçme” (Isındırıcı oyun); bu oyunla çocukların hızlı karar verme, başarmak için çabalama gibi becerilerinin geliştirilmesi amaçlanmaktadır.

“Saklambaç” (Geleneksel Oyun); bu oyun aracılığıyla çocukların problem çözme, iş birliği ve arkadaşlık gibi becerilerinin geliştirilmesi amaçlanmaktadır.

“Bu Kim” (Dinlendirici Oyun), bu oyunla çocukların bireysel özelliklerini fark etme ve arkadaşlık gibi becerilerinin desteklenmesi hedeflenmektedir.

Tablo 3

Oturum Sayısı ve Uygulanan Etkinlikler

Oturum Sayısı	Tarih	Uygulanan Etkinlikler	Oturum Sayısı	Tarih	Uygulanan Etkinlikler
1. Oturum	20.02.2023	“Kulaktan Kulağa” (Isındırıcı Oyun)	15. Oturum	24.03.2023	“Köprü Nöbetçisi” (Isındırıcı Oyun) “Yerden Yüksek” (Geleneksel Çocuk Oyunları) “Dokunma Oyunu” (Dinlendirici Oyun)

Tablo 3 (devam)

Oturum Sayısı ve Uygulanan Etkinlikler

Oturum Sayısı	Tarih	Uygulanan Etkinlikler	Oturum Sayısı	Tarih	Uygulanan Etkinlikler
		"El Salla, Selam Ver, Koş" (Geleneksel Çocuk Oyunları) "Rüzgâr Şimşek" (Dinlendirici Oyun)	16. Oturum	27.03.2023	"Gülme" (Isındırıcı Oyun) "Öfkeli Koyun" (Geleneksel Çocuk Oyunları) "Ayna" (Dinlendirici Oyun)
2. Oturum	22.02.2023	"Ben Kimim?" (Isındırıcı Oyun) "Kutu Kutu Pense" (Geleneksel Çocuk Oyunları) "Kim Saklandı" (Dinlendirici Oyun)	17. Oturum	29.03.2023	"Çevir Salla" (Isındırıcı Oyun) "Kurt Kardeş" (Geleneksel Çocuk Oyunları) "Bu kim?" (Dinlendirici Oyun)
3. Oturum	24.02.2023	"Öt Kuşum Öt" (Isındırıcı Oyun) "Bülbülüm Kafeste" (Geleneksel Çocuk Oyunları) "Dudaktan Anlama" (Dinlendirici Oyun)	18. Oturum	31.03.2023	"Zıp Zıp Zıpla" (Isındırıcı Oyun) "Gök Boyamaca" (Geleneksel Çocuk Oyunları) "Gezen Yüzük" (Dinlendirici Oyun)
4. Oturum	27.02.2023	"El Sıkışma" (Isındırıcı Oyun) "Aç Kapıyı Bezirgân Başı" (Geleneksel Çocuk Oyunları) "Zıp Zıldır" (Dinlendirici Oyun)	19. Oturum	03.03.2023	"Kim Yok?" (Isındırıcı Oyun) "İstop" (Geleneksel Çocuk Oyunları) "Kardeşimin Topu" (Dinlendirici Oyun)
5. Oturum	01.03.2023	"Uykucu Horoz" (Isındırıcı Oyun) "Arapsaçı" (Geleneksel Çocuk Oyunları) "Gezen Yüzük" (Dinlendirici Oyun)	20. Oturum	05.04.2023	"Büyü Büyü, Küçül Küçül" (Isındırıcı Oyun) "Mendil Kapmaca" (Geleneksel Çocuk Oyunları) "On Parmak" (Dinlendirici Oyun)
6. Oturum	03.03.2023	"Günaydın Benimle Gelme" (Isındırıcı Oyun) "Körebe" (Geleneksel Çocuk Oyunları) "Ayna" (Dinlendirici Oyun)	21. Oturum	07.04.2023	"Zıp Zıldır" (Isındırıcı Oyun) "Vızz(Kim Vurdu)" (Geleneksel Çocuk Oyunları) "Dörtlü Dokunma" (Dinlendirici Oyun)

Tablo 3 (devam)

Oturum Sayısı ve Uygulanan Etkinlikler

Oturum Sayısı	Tarih	Uygulanan Etkinlikler	Oturum Sayısı	Tarih	Uygulanan Etkinlikler
7. Oturum	06.03.2023	“Dokunma” (Isındırıcı Oyun) “Dokun Kurtar” (Geleneksel Çocuk Oyunları) “Bum” (Dinlendirici Oyun)	22. Oturum	10.04.2023	“Köprü Nöbetçisi” (Isındırıcı Oyun) “Yakan Top” (Geleneksel Çocuk Oyunları) “Ali Kutuda” (Dinlendirici Oyun)
8. Oturum3	08.03.202	“Sağ El, Sol El” (Isındırıcı Oyun) “Misket” (Geleneksel Çocuk Oyunları) “Günaydın Benimle Gelme” (Dinlendirici Oyun)	23. Oturum	12.04.202	“Zıpçıktı Çiçek Açtı” 3 (Isındırıcı Oyun) “Sırt Sırt Top Taşıma” (Geleneksel Çocuk Oyunları) “Balonlu Dans” (Dinlendirici Oyun)
9. Oturum3	10.03.202	“Büyü Küçül” (Isındırıcı Oyun) “Ayakkabı Saklama Oyunu” (Geleneksel Çocuk Oyunları) “Dokunma” (Dinlendirici Oyun)	24. Oturum	14.04.202	“Çevir Salla” 3 (Isındırıcı Oyun) “Ebe 1,2,3” (Geleneksel Çocuk Oyunları) “Ali Kutuda” (Dinlendirici Oyun)
10. Oturum3	13.03.202	“Gülme” (Isındırıcı Oyunu) “Hacivat Karagöz” (Geleneksel Çocuk Oyunları) “Sar Makarayı” (Dinlendirici Oyun)	25. Oturum	24.04.202	“Çapraz Sıçrama” 3 (Isındırıcı Oyun) “İp Atlama” (Geleneksel Çocuk Oyunları) “Örümcek Kardeş” (Dinlendirici Oyun)
11. Oturum3	15.03.202	“Çevir Salla” (Isındırıcı Oyun) “Yağ Satarım Bal Satarım” (Geleneksel Çocuk Oyunları) “Evimiz Köyümüz” (Dinlendirici Oyun)	26. Oturum	26.04.202	“Yattı Kalktı” 3 (Isındırıcı Oyun) “Ebe Beni Kurda Verme” (Geleneksel Çocuk Oyunları) “Dudaktan anlama” (Dinlendirici Oyun)
12. Oturum3	17.03.202	“Yeşil Şişe” (Isındırıcı Oyun) “Kavun Karpuz” (Geleneksel Çocuk Oyunları) “Şap Şap” (Dinlendirici Oyun)	27. Oturum	28.04.202	“Sincap Ceviz” 3 (Isındırıcı Oyun) “9 Taş” (Geleneksel Çocuk Oyunları) “Vücudumuz” (Dinlendirici Oyun)
13. Oturum3	20.03.202	“On Küçük Şişe Sallanıyor” (Isındırıcı Oyun) “Tilki Tilki Saatin Kaç?” (Geleneksel Çocuk Oyunları) “Şap Şap” (Dinlendirici Oyun)	28. Oturum	02.05.202	“Eşini Bul” (Isındırıcı 3Oyun) “Köşe Kapmaca” (Geleneksel Çocuk Oyunları) “Beş Küçük Sincap” (Dinlendirici Oyun)

Tablo 3 (devam)

Oturum Sayısı ve Uygulanan Etkinlikler

Oturum Sayısı	Tarih	Uygulanan Etkinlikler	Oturum Sayısı	Tarih	Uygulanan Etkinlikler
14. Oturum3	22.03.2023	“Eşini Bul” (Isındırıcı Oyun) “Üçtaş” (Geleneksel Çocuk Oyunları) “Kim Saklandı?” (Dinlendirici Oyun)	29. Oturum	03.05.2023	“Uzaylı Konuşması” 3(Isındırıcı Drama Etkinliği) “Çubuk” (Geleneksel Çocuk Oyunları) “İnsanlar” (Dinlendirici Oyun)
			30. Oturum	05.05.2023	“Kanat Altından Geçme” (Isındırıcı Drama Etkinliği) “Saklambaç” (Geleneksel Çocuk Oyunları) “Bu Kim” (Dinlendirici Oyun)

Geleneksel Çocuk Oyunlarına Yönelik Uygulama Eğitimi

Araştırma kapsamında geleneksel çocuk oyunları programı ve uygulama süreci ile ilgili deney grubunda yer alan öğretmenlere 05.02.2023 ile 13.02.2023 tarihleri arasında 7 oturumdan oluşan 1 haftalık geleneksel çocuk oyunları eğitimi verilmiştir. Eğitimin ilk gününde programı uygulayacak öğretmenlere program hakkında bilgi verilirken eğitimin ikinci gününden itibaren 10 hafta boyunca uygulanacak olan 30 geleneksel oyundan her gün 5 olmak üzere uygulanış biçimleri etkinlik planlarıyla ve videolarla öğretmenlere anlatılmıştır. Eğitimde her gün yapılan uygulamalar aşağıda verilmiştir.

Oturum: Eğitimin ilk oturumunda öğretmenlerle tanışma aşamasından sonra onlara programda yer alan geleneksel çocuk oyunları kazanımları, programı uygulama süreci, uygulamaların kayıt altına alınması sürecinde dikkat edilecek hususlar, eğitim süreci ve uygulamada kullanılacak materyaller hakkında bilgilendirme yapılmıştır.

I. Oturum: İlk hafta uygulanacak El Salla Selam Ver Koş, Kutu Kutu Pense, Bülbülüm Kafeste, Aç Kapıyı Bezirgân Başı ve Arapsaçı oyunlarının nasıl uygulanacağı öğretmenlere etkinlik planları üzerinde anlatılmıştır.

II. Oturum: Körebe, Dokun Kurtar, Misket, Ayakkabı Saklama oyunu ve Hacivat ve Karagöz oyunları uygulamaları anlatılmıştır.

III. Oturum: Yağ Satarım Bal Satarım, Kavun Karpuz, Tilki Tilki Saatin Kaç?, Üç Taş, Yerden Yüksek oyunlarına yönelik uygulamalar anlatılmıştır.

IV. Oturum: Öfkeli Koyun, Kurt Kardeş, Gök Boyamaca, İstop, Mendil Kapmaca oyunları anlatılmıştır.

V. Oturum: Vızz(Kim vurdu?), Yakan Top, Sırt Sırt Top Taşıma ve Ebe 1,2,3 oyunları anlatılmıştır.

VI. Oturum: Ebe Beni Kurda Verme, 9 Taş, Köşe Kapmaca, Çubuk ve Saklambaç oyunları uygulanmıştır.

Pilot Uygulama

Deneysel süreç öncesinde araştırmanın deney ve kontrol grubunda yer almayan bir öğretmen ve 7 çocukla Geleneksel Çocuk Oyunları Programı'nda yer alan 3 etkinlik 1 hafta içerisinde uygulanmıştır. Yapılan pilot uygulama sürecinde herhangi bir sorun yaşanmadığı görülmüş ve programda yer alan tüm etkinlikler programda kullanılmak üzere programda yerini almıştır.

Veri Toplama Süreci

Veri toplama aşamasından önce, araştırmanın amacını ve içeriğini açıklayan bir başvuru formu hazırlanarak Etik Kuruluna başvurulmuş ve uygulamaların yapılabileceğine dair Etik Kurul Kararı alınmıştır. Etik Kurul kararı alınmasının ardından MEB uygulama izni alınmıştır. Çalışmanın yürütüleceği okullar ve öğretmen seçiminde öğretmenlerin, gönüllü katılımları göz önünde bulundurulmuştur. Çalışma Muş ilinde bulunan 3 okulda 6 anasınıfında eğitim gören 42 okul öncesi çocuğu ve 6 farklı okul öncesi öğretmeniyle yürütülmüştür. Çalışmaya gönüllü katılan deney grubundaki okul öncesi öğretmenlerine bir haftalık Geleneksel Çocuk Oyunları Programı eğitimi verilmiştir. Çalışma kapsamında veri toplama aracı olarak Mary ve Ulich (2009) tarafından geliştirilen ve daha sonra Özbey (2019) tarafından revize edilen "Okul Öncesi Çocuklar İçin Sosyal Duygusal İyi Oluş ve psikolojik sağlamlık Ölçeği" kullanılmıştır.

Ön Testlerin Uygulanması

Deney ve kontrol grubundaki çocuklara “Okul Öncesi Çocuklar için Sosyal Duygusal İyi Oluş ve psikolojik sağlamlık Ölçeği” ön test olarak uygulanmıştır. Ön test uygulamaları 15.02.2023-19.02.2023 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Uygulama öncesinde öğretmenlerle telefon görüşmeleri aracılığıyla iletişim sağlanarak yüz yüze görüşmek üzere ikişerli gruplar halinde randevular oluşturularak her öğretmenin kendi sınıfında bulunan yedi çocuk için ölçek doldurması sağlanmıştır.

Geleneksel Çocuk Oyunları Programı Etkinliklerinin Uygulanması

Araştırmanın deney grubunu Muş ilinde bulunan iki anaokulu ve bir anasınıfında eğitim gören 21 okul öncesi çocuğu oluşturmaktadır. Araştırmacı tarafından hazırlanan ve uzman görüşleri doğrultusunda son şekli verilen Geleneksel Çocuk Oyunları Programı; deney grubundaki 21 okul öncesi çocuğuna haftada üç gün olmak üzere 30 oturumda gerçekleştirilmiştir.

Öğretmenlerle yapılan görüşmeler sonucunda programın gün ve saati belirlendikten sonra, 30 oturumda yer alan 30 geleneksel çocuk oyunları etkinlikleri düzenli olarak uygulanmıştır. Belirlenen günlerde kar tatili nedeniyle okulların kapalı olması aksayan uygulamaların aynı hafta içinde belirlenen başka bir günde telafisi yapılmıştır. Öğretmenlere Geleneksel Çocuk Oyunları etkinliklerinin nasıl uygulanacağına yönelik verilen eğitimler ışığında geleneksel çocuk oyunları etkinliklerinin uygulanması sağlanmıştır. Öğretmenlerden gelen dönütler sonrasında çocukların geleneksel çocuk oyunları etkinliklerine aktif katılım sağladıkları ve oyunlardan zevk aldıkları belirtilmiştir.

Geleneksel Çocuk Oyunları Programı 19.02.2023 ile 06.05.2023 tarihleri arasında haftada üç kez pazartesi, çarşamba, cuma günleri olmak üzere günde yaklaşık 30 dk olacak şekilde 10 hafta boyunca 30 uygulama olacak şekilde gerçekleştirilmiştir. Her haftanın uygulaması yapılmadan önce her pazar günü uygulamayı yapacak öğretmenlerle görüntülü whatsapp görüşmesi yapılmış, konuşmalar sırasında o hafta içerisinde oynanacak oyunlar ve oynama şekli hakkında öğretmenler bilgilendirilmiştir. Uygulama yapılırken deney ve kontrol gruplarının aynı alanda bulunmamasına dikkat edilmiştir. Uygulama yapılan

okullarda deney gruplarından biri sabah grubundan seçilirken kontrol grup öğlen grubundan seçilerek uygulamanın yapıldığı sırada gruplar arasında etkileşim engellenmiştir. Buna ek olarak oynanacak geleneksel oyunların etkinlik planları ve youtube videoları, öğretmenlerle paylaşılmıştır. Etkinliklerin uygulanması sürecinde çocukların ihtiyaçları ve istekleri doğrultusunda bazı oyun materyallerinde ve oynama şekillerinde değişiklikler yapılmıştır. Örneğin dokuz taş oyununda çocuklar futbol topuyla taşları devirmekte zorlandıkları için pilates topu kullanmışlardır. Ayakkabı saklama oyununda ise çocuklar ayakkabıları koymak için poşet yerine minderlerden yapmış oldukları evi kullanmışlardır. Yine ayakkabı saklama oyununda çocuklar oyunu tek ayak üzerinde sıçrayarak oynamak yerine iki ayaklarını kullanarak oynamayı tercih etmişlerdir. Öğretmenler, geleneksel çocuk oyunları etkinlikleri sırasında çocukların oldukça eğlendikleri ve çocuklarla hoşça vakit geçirdiklerini ifade etmişlerdir. Çocuklarla yapılan uygulamalar, fotoğraf ve video aracılığıyla kayıt altına alınmış ve her hafta yapılan uygulamalar araştırmacıya gönderilmiştir (EK-E).

Son Testlerin Uygulanması

Deney grubundaki çocuklara uygulanan Geleneksel Çocuk Oyunları Programı Etkinliklerinden sonra deney grubu ve kontrol grubundaki çocuklara “Okul Öncesi Çocuklar İçin Sosyal Duygusal İyi Oluş ve psikolojik sağlamlık Ölçeği” tekrardan uygulanmıştır. Son test uygulamaları 06.05.2023 ve 08.05.2023 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Daha sonra öğretmenlerle yapılan görüşmelerde, öğretmenlerin ön testleri toplanan her çocuk için son testleri doldurması sağlanmıştır.

Kalıcılık Testlerinin Uygulanması

“Okul Öncesi Çocuklar İçin Sosyal Duygusal İyi Oluş ve Psikolojik Sağlamlık Ölçeği” son test uygulamasından bir ay sonra 06.06.2023 ile 08.06.2023 tarihleri arasında Geleneksel Çocuk Oyunları Programı’nın kalıcılığını değerlendirmek amacıyla deney grubundaki çocuklara uygulanmıştır.

Verilerin Analizi

Deney ve kontrol grubu okul öncesi çocukların Sosyal Duygusal İyi Oluş ve psikolojik sağlamlık Ölçeği ön test- son test ve kalıcılık testi ortalama puanlarından elde edilen betimsel istatistik bilgileri Tablo 4'te verilmiştir.

Tablo 4

Deney ve kontrol Grubu okul öncesi çocukların Sosyal Duygusal İyi Oluş ve psikolojik sağlamlık Ölçeği Ön-test, Son-test ve kalıcılık testi Betimsel İstatistik Değerleri

		N	Min	Max	$\bar{X}$	ss	Varyans	Çarpıklık	Basıklık
Deney	Ön Test	21	2	4	2.95	.373	.139	-.037	-.733
	Son Test	21	3.92	4.64	4.28	.221	.049	-.173	-1.041
	Kalıcılık	21	3.39	5	4.14	.442	.196	-.278	-.905
Kontrol	Ön Test	21	2	4	3.27	.422	.178	-1.429	.950
	Son Test	21	3.44	4.42	3.94	.320	.103	-.128	-1.448

Tablo 4 incelendiğinde deney ve kontrol grubunun ön test – son test ve kalıcılık testinden elde edilen puanların betimsel istatistik değerleri incelendiğinde, basıklık değeri ile çarpıklık değerlerinin normal değer aralığında olduğu görülmüştür. [$-z=-1.95 \leq z \leq +z=+1.95$]. Bundan dolayı deney ve kontrol grubu Sosyal Duygusal İyi Oluş ve psikolojik sağlamlık Ölçeği ön-test, son-test ve kalıcılık teste ait puanların dağılımlarının normale yakın değerler aldığı söylenebilir (Büyüköztürk, 2019). Dağılımda elde edilen verilere ilişkin daha açıklayıcı bilgiler elde etmek için Kolmogorov-Smirnov ve Shapiro-Wilk testleri kullanılarak daha net sonuç elde edilmeye çalışılmıştır. Bu doğrultuda yapılan normallik testi sonuçları incelendiğinde, deney grubu ön test ve son test puanlarının normal olarak dağıldığı, kalıcılık testinin normal dağılmadığı görülmektedir (Öntest, S-W=.973, $p=.793>.05$; Sontest, S-W=.956, $p=.444>.05$; Kalıcılık testi, S-W=.900, $p=.035>.05$). Kontrol grubunda yapılan normallik testi sonuçları incelendiğinde, kontrol grubu ön testi normal dağılmadığı ancak kontrol grubu son test puanlarının normal olarak dağıldığı görülmektedir (Öntest, S-W=.793, $p=.001<.05$; sontest, S-W=.921, $p=.091>.05$). Bundan dolayı hem deney hem kontrol grubunda yapılan testlerin çarpıklık, basıklık ve Shapiro-Wilk testleri dikkate alındığında verilerin normal dağıldığı söylenebilir.

Araştırmaya katılan katılımcıların grup bazında 30'dan az olmasından dolayı parametrik olmayan yöntemler kullanılmıştır. Bundan dolayı deney ve

kontrol grubunda bulunan grupların Sosyal Duygusal İyi Oluş ve psikolojik sağlık Ölçeğinin ön test ve son test puan ortalamalarının anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğine ilişkin ölçümler için Wilcoxon İşaretli Sıralar testi, deney ve kontrol gruplarının hem ön test hem de son test puanlarının anlamlı farklılık gösterip göstermediğine Mann-Whitney U testiyle bakılmıştır. İstatistiksel analiz sonuçlarının yorumlanmasında anlamlılık düzeyi 0.05 alınmıştır. Araştırmada Geleneksel Çocuk Oyunları Programı bağımsız değişken, “Okul Öncesi Çocuklar İçin Sosyal Duygusal İyi Oluş ve psikolojik sağlık Ölçeği” bağımlı değişkendir. Bununla birlikte bağımlı değişken üzerinde bağımsız değişkenin etkisini test edebilmek için etki boyutunu gösteren etki büyüklükleri (r) hesaplanmış ve 0.10, 0.30 ve 0.50 düzeyindeki değerler aynı sırayla küçük, orta ve büyük etki büyüklüğü olarak yorumlanmıştır (Cohen, 1988; 1992). Testlerden elde edilen verilerin çözümlenmesinde SPSS 21 paket programı kullanılmıştır.

Deney ve kontrol gruplarının Sosyal Duygusal İyi Oluş ve psikolojik sağlık Ölçeğinden elde edilen puan dağılımlarının verilerin normal dağıldığı ve varyansların homojenlik varsayımlarının karşılandığı görülmektedir. Ancak ön test puanları deney grubu lehine anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Grup sayısının 15 ten büyük olduğu deneysel çalışmalarda varsayımları karşılamak koşuluyla parametrik olan testlerden ANCOVA kullanılması önerilmektedir (Büyüköztürk, 1998). Bundan dolayı tek faktörlü kovaryans analizi (ANCOVA) yapılmıştır. ANCOVA, etkisi test edilen bağımsız değişken dışında, bağımlı değişken ile arasında ilişki bulunan ve ortak değişken olarak adlandırılan bir ya da birden fazla değişkenin etkilerini kontrol etmeyi sağlayan bir teknik olduğu söylenmektedir (Büyüköztürk, 2019). ANCOVA yapılmadan önce varsayımlar test edilmiştir. Normallik ve varyansların eşitliği (homojenliği) varsayımının yanında gruplar arasındaki ilişki düzeyini belirlemek için korelasyon analizi yapılmış ve gruplar arasında doğrusal bir ilişki olduğu görülmüştür ($r=.30$; $p<.01$). ön test puanları kovaryant olarak tanımlanıp analize dahil edilmiştir. Buna ek olarak etkisi incelenmek istenen bağımsız değişken ile ortak değişken arasındaki etkileşim kontrol edilmiş ve grupların grup içi regresyon eğimlerinin (regresyon katsayıları) eşit olduğu görülmüştür ($p=.80>.05$).

Bölüm 4

Bulgular ve Yorum

Deney ve kontrol gruplarında bulunan okul öncesi çocukların Sosyal Duygusal İyi Oluş ve psikolojik sağlamlık Ölçeği ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık olup olmayacağını belirlemek için ilişkisiz ölçümler için Mann Whitney U-Testi sonuçları Tablo 5'te verilmiştir.

Tablo 5

Deney ve Kontrol Grubu Sosyal Duygusal İyi Oluş ve psikolojik sağlamlık Ölçeği Ön Test Puanlarına Göre U-Testi Sonucu

Grup	n	Sıra ortalaması	Sıra toplamı	U	p
Deney	21	16.45	345.50	114,50	.008
Kontrol	21	26.55	557.50		

Tablo 5 incelendiğinde deney grubunda bulunan okul öncesi çocukların Sosyal Duygusal İyi Oluş ve psikolojik sağlamlık ölçeğinin ön testinden aldıkları puanların ortalaması 2.95, kontrol grubunda bulunan öğrencilerinin ortalaması puanı 3.27'dir. Mann Whitney U-testi sonucu incelendiğinde deney ve kontrol grubu bulunan okul öncesi çocukların Sosyal Duygusal İyi Oluş ve psikolojik sağlamlık Ölçeği ön testinden aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farklılık olduğu sonucuna varılmıştır ($u=114,50$, $p<.05$).

Deney ve kontrol gruplarında bulunan okul öncesi çocukların Sosyal Duygusal İyi Oluş ve psikolojik sağlamlık Ölçeği son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olup olmayacağını belirlemek için tek yönlü kovaryans analizi (ANCOVA) sonuçları tablo 6'da verilmiştir.

Tablo 6

Deney ve Kontrol Grubu Sosyal Duygusal İyi Oluş ve Psikolojik Sağlamlık Ölçeği Son Test Puanlarına Göre ANCOVA Sonuçları

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	η^2
Öntest	0.641	1	0.641	10.44	.000*	.43
Grup	1.769	1	1.769	28.852	.00*	.72
Hata	2.392	39	0.61			
Toplam	714.345	42				

* $p<0.05$.

ANCOVA sonuçları incelendiğinde deney ve kontrol gruplarında yer alan okul öncesi çocukların Sosyal Duygusal İyi Oluş ve psikolojik sağlamlık ölçeği ön testi puanlarına göre düzeltilmiş son test puanları arasında anlamlı bir farkın olduğu sonucuna ulaşılmıştır ($F(1,39) = 28.852, p < .05$). Başka bir anlatımla deney ve kontrol gruplarının son test puanları arasında anlamlı bir fark vardır. Bu sonuca göre, Geleneksel Çocuk Oyunları Programı'nın uygulamasının okul öncesi çocukların Sosyal Duygusal İyi Oluş ve psikolojik sağlamlık son testleri üzerinde anlamlı bir etkiye sahip olduğu görülmektedir. Bu çalışmanın etki büyüklüğüne bakıldığında gruplar arası etki büyüklüğü .72'dir. Bu durumda bu araştırmada elde edilen etki büyüklüğü geniş düzeyde bir etkiye sahiptir. Bu sonuca göre deney ve kontrol gruplarında bulunan okul öncesi çocukların Sosyal Duygusal İyi Oluş ve psikolojik sağlamlık son testi puanları arasındaki farkın büyük olduğu söylenebilir. Ayrıca deney ve kontrol gruplarının ön test ve son test puanları karşılaştırıldığında bu sonucu daha net görebiliriz. Tablo 7'de okul öncesi çocukların Sosyal Duygusal İyi Oluş ve psikolojik sağlamlık testine yönelik yapılan Wilcoxon işaretli sıralar testi sonuçları görülmektedir.

Tablo 7

Deney ve Kontrol Grubundaki Sosyal Duygusal İyi Oluş ve Psikolojik Sağlamlık Ölçeğinin Ön Test- Son Test Puanlarının Karşılaştırılması

	Son test-Ön Test	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	z	p
Deney	Negatif Sıra	0	.000	.000	-4,015	0.000*
	Pozitif sıra	21	11.00	231		
	Eşit	0				
Kontrol	Negatif Sıra	0	.000	.000	-4,015	0.000*
	Pozitif sıra	21	11.00	231		
	Eşit	0				

* $p < 0.05$.

Tablo 7 incelendiğinde sırasıyla hem deney hem de kontrol grubunda bulunan öğrencilerin ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu anlaşılmaktadır ($z = -4,015, z = -4,015; p < 0.05$). Fark puanlarının sıra ortalamaları ve sıra toplamına bakıldığında bu farkın pozitif sıralar yani son test lehine olduğu görülmektedir. Bu sonuçlara göre, deney ve kontrol grubunda uygulama sürecinde benzer yeni kazanımlar elde ettikleri söylenebilir.

Deney gruplarındaki okul öncesi çocukların Sosyal Duygusal İyi Oluş ve psikolojik sağlamlık Ölçeği son test ile kalıcılık test puanları arasında anlamlı bir farklılık olup olmayacağını belirlemek için Wilcoxon işaretli sıralar testi sonuçları Tablo 4'te verilmiştir.

Tablo 8

Deney Grubundaki Okul Öncesi Çocukların Sosyal Duygusal İyi Oluş ve Psikolojik Sağlamlık Ölçeği Son Test ile Kalıcılık Test Puanları Karşılaştırılması

Son test- Kalıcılık testi	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	z	p
Deney	Negatif sıra	10	14.40	144.00	
	Pozitif sıra	11	7.91	87.00	-,991
	Eşit	0			0.322

*p<0.05.

Tablo 8 incelendiğinde sırasıyla deney grubunda bulunan okul öncesi çocukların son test ve kalıcılık test puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı anlaşılmaktadır (z=-,991, p<0.05). Bu sonuçlara göre, deney grubunda bulunan okul öncesi çocukların son test ve kalıcılık test puanları arasında herhangi bir farklılık olmadığı söylenebilir.

Bölüm 5

Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Araştırmanın bu bölümünde araştırmadan elde edilen sonuçlar; daha önce yapılan çalışma sonuçlarıyla elde edilen sonuçların tartışılması ve eğitimci, araştırmacı ve ailelere yönelik çeşitli önerilere yer verilmiştir.

Sonuç

Bu araştırma, geleneksel çocuk oyunlarının okul öncesi çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlığı üzerindeki etkisini incelemiştir. Yapılan analizler sonucunda aşağıda ifade edilen sonuçlar elde edilmiştir:

1. Deney grubundaki çocukların uygulanan Geleneksel Çocuk Oyunları Programı'ndan sonra sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlıklarında artış görülmüştür.

2. Deney grubuna uygulanan Geleneksel çocuk oyunları programı uygulamasından sonra deney grubundaki çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlık puanları kontrol grubuyla karşılaştırıldığında anlamlı bir şekilde ilerleme kaydetmiştir. Bu da yapılan uygulamanın çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlığı desteklediğini göstermektedir.

3. Deney ve kontrol grubu ön test ve son test puanlarının karşılaştırılmasına bakıldığında deney ve kontrol gruplarının her ikisinde de anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir. Ancak deney grubundaki artışın kontrol grubuna oranla daha yüksek olduğu sonucuna varılmıştır.

4. Deney grubundaki çocukların uygulama sonrası ölçülen sosyal duygusal iyi oluş puanları ile uygulama üzerinden 1 ay sonra uygulanan izleme testi sosyal duygusal iyi oluş puanları arasında anlamlı fark bulunmamıştır. Uygulanan analiz sonucunda yapılan uygulamanın etkililiğin devam ettiği görülmektedir.

Tartışma

Erken çocukluk yıllarında oyun öğrenme aracı olarak kullanılmaktadır. Bununla birlikte bu dönemde oyun çocukların deneyimlerini, motivasyonlarını,

refah düzeyini, bilişsel ve kimlik gelişimlerini, yaratıcılık ve problem çözme becerilerini destekler. Küçük çocuklar, özerk benlik duygularını desteklemek ve yetkinlik kazanmak için yeni beceriler keşfetmek ve uygulamak için oyunu kullanırlar. Oyun aynı zamanda küçük çocuklara akranlarıyla, öğretmenleriyle ve kendi kültürel değerleriyle bağlantı kurma imkanını sağlamakla birlikte girişkenlik ve gayret gibi becerileri kazanmasını sağlayarak çocukların sosyal ve duygusal ihtiyacını karşılar (Pope ve diğ, 2023). Sosyo-duygusal becerileri öğretmek için oyunları kullanmanın gücü, birlikte oyun oynamanın etkileşimsel doğasında yatmaktadır. Oyunlar çocuklar ve gençler için eğlencelidir ve bu nedenle son derece motive edicidir. Sosyal etkileşim, sosyal bağlılık, işbirliği ve ortak çalışma yoluyla dönüştürücü öğrenme potansiyeli sağlarlar ve öğrencilerin refahını ve dayanıklılığını teşvik eden birçok özelliğe sahiptirler (Hromek ve Roffey, 2009).

Bu çalışmada geleneksel çocuk oyunlarının okul öncesi çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlığını belirlemek amacıyla yürütülmüş ve araştırmadan elde edilen bulguların ışığında, geleneksel çocuk oyunlarının çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlığı üzerinde ve çocukların genel kendilik değeri üzerinde etkili olduğu böylelikle geleneksel çocuk oyunlarını oynanan çocukların “Sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlık ölçeğinden aldıkları son test puanlarındaki artışın kontrol grubu son test puanlarından daha yüksek olduğu yönündeki denencenin doğrulandığı söylenebilir. Dolayısıyla geleneksel çocuk oyunlarının etkinliklerinin çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlık değeri puanlarında artışa yol açtığı savunulabilir.

Alan yazın incelendiğinde, Yatmaz ve diğerleri, (2021) gerçekleştirdiği araştırmasında geleneksel oyunların okul öncesi dönemdeki çocukların sosyal duygusal gelişimine olumlu katkılarının olduğunu tespit etmiştir. Bu araştırmaya göre okul öncesi dönemdeki çocukların sokak oyunlarını oynarken çok eğlendiklerini, fiziksel aktiviteler aracılığıyla enerjilerini atabildiklerini, sosyal ilişkilerde duygu ve düşüncelerini rahatlıkla ifade edebildikleri, kedilerine olan güven duygusunun geliştiğini, çevresindekilerle olumlu sosyal ilişkiler kurabildikleri ve sosyal duygusal becerilerini yüksek düzeyde geliştirdikleri belirlenmiştir. Ayrıca, Bazaz, Hasankala, Shojaee, Unesi (2017) tarafından gerçekleştirilen araştırmada geleneksel oyunların okul öncesi dönemdeki

çocukların sosyal gelişimlerini ve duygusal zekalarını geliştirmede etkili olduğu sonucu tespit edilmiştir. Yine Lestari ve Prima (2017) tarafından yapılan çalışmada erken çocukluk döneminde oynanan geleneksel çocuk oyunlarının çocukların sosyal duygusal becerilerini geliştirdiği sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca, Töret (2017), oyun evlerinde oynanan geleneksel oyunların işlevleri üzerine yaptığı araştırmada, oyun evlerinde oynanan geleneksel oyunlar ile ruhsal ve psikolojik olarak sağlıklı çocukların yaşadığı bir toplumu oluşturması ve sahip olduğu gelecekteki nesiller için korunması ve aktarılmasını sağlayan önemli fonksiyonlarının olduğu sonucuna varılmıştır. Erbatak ve diğ, (2023) okul öncesi dönem oyun becerileri ile sosyal duygusal gelişim arasındaki ilişkiyi inceledikleri araştırmalarında Dramatik oyun ve geleneksel oyun seven çocukların oyun becerileri puan ortalamalarının, aynı zamanda günde bir-iki saat ebeveynleriyle etkileşimli oyun oynayan çocukların ise hem oyun becerileri hem de sosyal duygusal gelişim puan ortalamasının daha yüksek olduğunu bulmuşlardır. Rahayu, Ichas ve Sutini (2016), çocukların geleneksel oyunlar aracılığıyla sosyal becerileri geliştirmek amacıyla 3 döngüde bir araştırma yürütmüşlerdir. Araştırma sonucunda uygulanan geleneksel oyunların her döngüde çocukların becerilerini desteklediği, süreç ilerledikçe çocukların oyunlara daha istekli katıldıkları ve geleneksel oyunların çocukların iletişim kurma, iş birliği, kendine güven gibi sosyal becerilerini desteklediği sonucuna ulaşmışlardır. Anastasovski ve ark, (2016) Kargaşa sonrası geçişken toplumlarda ilkokul çocukları arasındaki geleneksel oyun ve sporların çatışma sonrası uyum üzerindeki rolünü belirlemek amacıyla yapmış oldukları çalışmanın sonucunda geleneksel oyunların toplumsal iş birliğini ve hoşgörüyü artırdığı çatışma sonrası uyum üzerinde etkili olduğu sonucuna varılmıştır. Durualp ve Aral (2010) oyun temelli sosyal beceri eğitiminin altı yaş çocuklarının sosyal becerileri üzerindeki etkisini belirlemek amacıyla yapmış oldukları çalışmalarında oyun temelli sosyal beceri eğitim programının altı yaş çocukların sosyal becerilerinde olumlu etkiye sahip olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Bu çalışmalara paralel olarak Walsh ve diğerlerinin (2006) oyun temelli zenginleştirilmiş program uygulanan çocukların sosyal becerilerini değerlendirmek amacıyla yaptıkları araştırma neticesinde dört-beş yaşlarındaki çocukların sosyal ve düşünce becerileri yönünden daha avantajlı olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Yılmaz (2019), geleneksel oyun ve video oyunları

oynayan çocukların sosyal problem çözme davranışlarını belirlemeye çalışmış ve geleneksel oyunların çocukların sosyal problem çözme puanları üzerinde olumlu etkisinin olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Kaytez ve Durualp (2014) oyunla ilgili tezleri incelemiş oldukları çalışmalarında ise oyunun çocukların dil, sosyal, motor, öz bakım ve bilişsel gelişim alanlarını olumlu yönde etkilediği, oyunun özel eğitimde kullanılabilecek etkili bir yöntem olduğu, anne ebeveynlerin çocuğun gelişiminde oyunu önemli buldukları, okul öncesi öğretmen ve yöneticilerinin oyunun çocuk gelişimi üzerindeki etkilerine yönelik ortak görüşe sahip oldukları sonucuna ulaşmışlardır. Rauf ve Bakar (2019) oyunun çocuğun sosyal becerileri üzerindeki etkisini tartıştıkları çalışmalarında daha fazla oynayan çocukların kendini kontrol etmede daha iyi olduğu işbirliği, düşüncelilik, sosyal ve daha yüksek bir sosyal yeterliliğe sahip oldukları ve öğretme ve öğrenme sürecinde yer alan oyunun çocukların sosyal gelişimini etkilediği sonucuna ulaşmışlardır. Benzer şekilde Daubert ve diğ. (2018) oyun temelli öğrenmeyi sosyal gelişim açısından inceledikleri çalışmalarında oyun ve oyun temelli öğrenmenin, çocukların sağlıklı sosyal gelişiminin ayrılmaz bir parçası olduğu ve daha fazla oyun oynayan çocukların daha öz denetimli, işbirlikçi, düşünceli, arkadaş canlısı ve sosyal açıdan daha yetkin olmakla birlikte daha uygun sosyal davranışlar ve başa çıkma becerileri sergiledikleri ve daha fazla akran kabulü yaşadıklarını belirtmişlerdir. Storli ve Hansen Sandseter (2019) Norveç'te yaşayan 3-4 yaşındaki çocukların oyun oynaması ve psikolojik sağlığı arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla yürüttükleri çalışmalarında oyunun çocuklara temel bedensel, sosyal ve kültürel deneyimler kazanma fırsatları sunmanın yanında, çocukların refahıyla güçlü bir şekilde ilişkisi olduğu bu nedenle iyi psiko-sosyal ve öğrenme ortamları sağlamak için önemli olduğunu sonucuna ulaşılmıştır. Ginsburg (2007) sağlıklı çocuk gelişimini teşvik için oyunun önemini inceledikleri çalışmalarında oyunun çocuğun sosyal ve diğer gelişim alanlarını destelediği ve çocuğun ruhsal ve sosyal refahına katkı sağladığı üzerinde durmuştur. Yine Thalib ve ark, (2020) yapmış oldukları çalışmada geleneksel oyunlara dayalı öğrenme modülünün çocukların iş birliği, yardımseverlik, paylaşma, saygı gibi psrososyal becerilerini geliştirdiği sonucuna ulaşılmıştır Nitekim bu sonuçlar bu araştırmanın sonucuyla paralellik göstermektedir.

Alan yazın incelendiğinde yapılan bu araştırmanın sonuçlarından farklı olarak Emarati, Namazizadeh, Mokhtari, Mohammadian (2012), 8 -9 yaşlarındaki çocukların sosyal gelişimleri üzerinde okul oyunlarının etkisinin olmadığını tespit etmiştir.

Bu çalışmada geleneksel çocuk oyunlarının okul öncesi çocukların sosyal duygusal iyi oluş durumlarının yanı sıra psikolojik sağlamlığı üzerindeki etkisine bakılmıştır. Araştırmanın sonucunda geleneksel oyunların çocukların psikolojik sağlamlığı üzerinde olumlu etkisinin olduğu tespit edilmiştir. Geleneksel oyunların psikolojik sağlamlığı üzerinde alan yazın incelendiğinde Daoyuan (2021), geleneksel oyunların okul öncesi dönemdeki çocuklara sadece kültürel mirasın değil psikolojik dayanıklılıklarını da güçlendirdiği sonucunu elde etmiştir. Alan yazına bakıldığında oyun ile psikolojik dayanıklılık arasında olumlu ilişkiyi inceleyen çeşitli çalışmalara rastlanmaktadır. Gülay Ogelman, Saraç ve Abanoz (2023), küçük çocukların psikolojik dayanıklılığı ile oyun davranışları arasındaki ilişkiye bakmış ve küçük çocukların oyun davranışları ile psikolojik dayanıklılık arasında olumlu bir ilişki olduğunu tespit etmişlerdir. Capurso ve Pazzagli (2016), okul öncesi ve ilkokul dönemlerindeki psikolojik dayanıklılık ile oyun arasındaki karşılıklı ve güçlü ilişkileri belirtmişlerdir. Harris (2016), süper kahraman oyunlarının desteklendiği okul öncesi sınıflarında psikolojik dayanıklılığın yüksek düzeyde olduğu, yeni arkadaşlık ilişkilerinin desteklendiğini, akranlar arasında da olumlu ilişkilerin kurulduğunu ifade etmiştir. Yine Siregar ve Ilham (2019) geleneksel oyunların çocukların psikolojik sağlamlıkları üzerindeki etkisine yönelik yürüttükleri çalışmalarının sonucunda oyunun sosyalleşme, mutluluk, oyunu kazanmak için strateji oluşturabilme ve sağlık gibi birçok alanda fayda sağlayan bir alan olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Nitekim yapılmış olan bu çalışma da benzer sonuçlara ulaşılmıştır. Tatlow-Golden ve diğ (2015) ekonomik açıdan dezavantajlı topluluklardan gelen çocuklar üzerinde yapmış oldukları çalışmalarında, başarılı bir erken okul uyumu için gereken sosyo-duygusal, bilişsel ve davranışsal becerilerden sıklıkla yoksun çocuklarla çalışmışlar ve çocuklara oyuncak sağlanması ve onlarla oyun oynanmasının çocukların psikolojik sağlamlıkları üzerinde olumlu etkisinin olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Ayrıca, alan yazı incelendiğinde yapılan bu çalışmalardan farklı olarak Kaçar ve Ayaz Alkaya (2022), geleneksel çocuk oyunlarının çocukların sosyal becerileri ve

çocukların stres seviyesi üzerindeki etkisini inceledikleri çalışmalarında geleneksel oyunlarının çocukların sosyal becerileri üzerinde olumlu etkiye sahip olduğu sonucu bulunurken çocukların olumsuzluklarla başa çıkma becerileri üzerinde herhangi bir etkisinin olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Yine Nijhof ve diğ (2018) çocukların sorularla başa çıkma becerilerinde oyunun önemini inceledikleri çalışmalarında oyun müdahalelerinin çocukların fiziksel, sosyal, duygusal ve bilişsel gelişimi artırma konusunda açık etkiye sahip olduğu bu nedenle, kronik veya yaşamı tehdit eden hastalıkları olan çocukların psikososyal sorunlarına yönelik hem önleyici hem de tedavi stratejileri için büyük önem taşıdığı sonucuna ulaşılmıştır.

Uygulanan geleneksel oyun eğitim programı, deney grubundaki çocukların, arkadaşlarıyla olan iletişimlerini, yardım etme, saygı gösterebilme sabırlı olma, kurallara uyma, kazanmayı ya da kaybetmeyi kabullenebilme, iş birliği yapma, zorluklarla başa çıkabilme, dinleme gibi birçok sosyal duygusal beceriyi desteklemiştir. Özellikle okul öncesi dönemde, oyun; yaparak yaşayarak öğrenme fırsatı sunması, çocukların eğlenerek vakit geçirmelerine imkân tanınması, daha kalıcı öğrenmeler sağlaması ve çocuğa kazandırılacak birçok becerinin oyunla kazandırabilmesini sağlaması açısından önemli bir araç olduğu unutulmamalıdır (Pivec 2007; Swindells ve Stagnitti 2006; Walsh ve diğerleri 2006). Oyun ile ilgili yapılan çalışmalara bakıldığında daha çok eğitici oyunlara yönelik çalışmalar yapıldığı geleneksel oyunlara yönelik çalışmalara daha yer verildiği görülmektedir (Bardak ve diğ, 2022). Yine Melianasari ve Suparno (2018) yapmış oldukları çalışmalarında 5-6 yaş çocukların kişisel ilişkilerinin uyarılmasında geleneksel oyunların önemini incelemişlerdir. Sonuçlar, anaokulundaki öğrenmenin %94'ünün çocukların kişisel ilişki becerilerini teşvik etmek için geleneksel oyunları kullanmadığını göstermiştir. Geleneksel oyunların kullanıldığı öğrenme etkinliklerinin %45'i ise çocukların motor becerilerini teşvik etmek için kullanılmıştır. Geleneksel oyunlardan çocukların sosyal gelişimini desteklenmesinde faydalanması önemlidir. Yapılan bu çalışmada geleneksel oyunların okul öncesi çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlığını olumlu yönde etkilediği görülmüş alan yazındaki birçok çalışma ile paralel sonuçlara ulaşılmıştır. Buradan hareketle çocukların özellikle erken yaşlarda çocukların işbirliği, paylaşma, yardımlaşma, akranlar arası olumlu

ilişkiler gibi birçok sosyal becerisini destekleyen geleneksel oyunlardan faydalanılmalı ve çocukların geleneksel oyunları öğrenmeleri oynamaları sağlanarak geleneksel oyunların katkılarından faydalanılmalıdır.

Öneriler

Geleneksel çocuk oyunlarının okul öncesi çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlığı üzerindeki etkisinin incelendiği bu çalışmada gerek uygulama esnasında gerek de araştırma sonucunda geleneksel çocuk oyunlarının okul öncesi çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlığı üzerinde olumlu bir etkiye sahip olduğu belirlenmiştir. Araştırma boyunca çocuklar sürece aktif katılım göstermiş süreçten keyif aldıkları gözlemlenmiştir. Çocukların eğitiminde hem eğlenme hem de öğrenme aracı olan geleneksel oyunlardan özellikle okul öncesi yıllarında faydalanılması önemli bir hal almaktadır.

Bu araştırmanın sonucunda elde edilen sonuçlar doğrultusunda gelecekte yapılacak olan çalışmalara yol gösterebilmesi ve konunun öneminin farkına varılmasını sağlamaya yönelik ailelere, eğitimcilere ve araştırmacılara yönelik çeşitli önerilere yer verilmiştir.

Araştırmacılara yönelik öneriler.

- ✓ Araştırma daha farklı sosyo-ekonomik düzey ve kültürden gelen çocuklara uygulanabilir.
- ✓ Geleneksel çocuk oyunları programının etkinliğini belirlemek aracılığıyla daha büyük bir örnekleme uygulanabilir.
- ✓ Araştırma kapsamında çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlıkları yönelik verilerin toplanması öğretmen görüşleriyle sağlanmıştır. Öğretmen görüşlerine ek olarak gözlem gibi teknikler de kullanılarak veriler toplanabilir.
- ✓ Kısa süreli bir program olmasına rağmen geleneksel çocuk oyunları programı etkililiğini ortaya koymuştur. Daha uzun süreli çalışmalar yapılabilir. Boylamsal çalışmalara başvurularak kalıcılığına bakılabilir.

Eğitimcilere yönelik öneriler.

- ✓ Türkiye genelinde bulunan okul öncesi öğretmenlerinin geleneksel çocuk oyunları hakkındaki farkındalığı artırılabilir.
- ✓ Özel gereksinimli çocukların eğitiminde de çeşitli uyarlamalar yapılarak geleneksel oyunların eğitimde kullanılması sağlanabilir.
- ✓ Geleneksel çocuk oyunları psikolojik sağlamlık açısından doğrudan risk faktörü olan deprem afet gibi durumlara maruz kalan çocukların eğitimlerinde uygulanabilir.
- ✓ Öğretmenlere geleneksel çocuk oyunlarının eğitimde kullanılması hakkında çeşitli seminerler verilerek bu konudaki yetkinlikleri artırılabilir.
- ✓ Bu çalışma kapsamında geleneksel oyun eğitim programı okul öncesi dönem çocuklarına uygulanmıştır. Eğitimciler geleneksel çocuk oyunlarını ilkokul, ortaokul gibi eğitimin farklı kademelerine uygulayabilirler.
- ✓ Geleneksel oyunlar 10 haftalık bir uygulama olarak uygulanmıştır. Eğitimciler geleneksel oyunların tüm eğitim sürecinde uygulayabilir.

Ailelere yönelik öneriler.

- ✓ Araştırma sonucunda 10 haftalık geleneksel çocuk oyunlarının okul öncesi çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlığı üzerindeki etkisi dikkate alınarak ailelere geleneksel oyunlar hakkında eğitimler verilebilir.
- ✓ Geleneksel oyunların çocuğun gelişimi üzerindeki etkisinden faydalanmak adına günlük yaşamda aileler çocuklarıyla unutulmuş geleneksel çocuk oyunlarını oynayabilir. Bu çalışma kapsamında okul öncesi çocuklarıyla çalışılmıştır ancak aileler farklı yaş grubunda bulunan çocuklarıyla da oynayarak gelişimlerini destekleyebilir.

Kaynaklar

- Ahioğlu, Lindberg, E. (2011). Piaget ve ergenlikte bilişsel gelişim. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 19 (1), 1-10.
- Akay, R. (2017). Geleneksel çocuk oyunlarının çocuk gelişimine katkıları üzerine bir araştırma. *Social Sciences Studies Journal*, 3 (10), 1385-1393.
- Akça, P. (2020). *Annelere yönelik oyun temelli sosyal- duygusal temelli gelişim destek programının 24-30 aylık bebeklerin sosyal duygusal gelişimlerine ve anne-bebek ilişkisine etkisinin incelenmesi*. Ankara Üniversitesi: Yayınlanmamış doktora lisans tezi.
- Akçay, D., & Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12 (2), 66-71.
- Aksoy, B., Çifçi, H. (2020). Erken çocukluk döneminde oyun. *Pegem Akademi Bilimler Dergisi*, 21 (1), 1-12.
- Aktan, Ş. B. ve Önder, A. (2018). Okul öncesi dönemde psikolojik dayanıklılık. *Eğitim Kuram ve Uygulama Araştırmaları Dergisi*, 4 (2), 20-30.
- Aliyeva Esen, M. (2008). Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri ve unutulmaya yüz tutmuş Ahıska oyunları. *Eğitim Fakültesi Dergisi*, XXI (2), 357-367.
- Alvord, M. K. ve Grados, J. J. (2005). Enhancing resilience in children: a proactive approach. *Professional Psychology: Research and Preactice*, 36 (3), 238-245.
- Ampuero, D., Goldswosthy, S., Delgado, L. E., & Miranda J., C. (2015). Using mental well-being impact assessment to understand factors influencing well-being after a disaster. *Impact Assessment and Project Appraisal*, 33 (3), 184–194.
- Anastasovski, I., Aleksovska, L., Zhivkovikj, V., Misovski, A., Nanev, L., & Stojanoska Ivanova, T. (2016). Role of traditional games and sports in social and ethnical inclusion, integration and cohesion in the post- conflict

- and transitional societies among children of elementary schools. *Research in Physical Education, Sport and Health*, 5 (2), 19-25.
- Anderson-McNamee, J. K., & Bailey, S. J. (2010). The importance of play in early childhood development. *Montana State University Extension*, 4 (10), 1-4.
- Aral, N., Gürsoy, F., & Köksal, A. (2001). *Okul öncesi eğitimde oyun*. İstanbul: Ya-Pa Yayın Pazarlama San. ve Tic. AŞ Kaptan Ofset.
- Ashiabi, G. S. (2007). Play in preschool classroom: Its socioemotional significance and the teacher's role in play. *Early Childhood Education Journal*, 35 (2), 199-207.
- Ayan, S., Memiş, U. (2012). Erken çocukluk döneminde oyun. *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi*, 14 (2), 143-149.
- Bandura, A., Freeman, W. H. ve Lightsey, R. (1999). Öz yeterlik: Kontrol uygulaması.
- Baradaran, B. S., Yaghobi, H. Q., Shojaee, A. A., Unesi, Z. (2018). The effects of traditional games on preschool children's social development and emotional intelligence: a two - group, pretest - posttest, randomized, controlled trial. *Mod Care J.*, 15 (1).
- Bardak, M., Topaç, N., & Çelik, S. (2022). Geleneksel çocuk oyunları ve erken çocuklukta eğitici oyun üzerine bir bibliyografya denemesi. *Uluslararası Sosyal ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, (17), 28-65.
- Baykoç, D. N. (1992). *Üniversite çocuk gelişimi ve eğitimi bölümü ve kız meslek lisesi öğrencileri için oyun kitabı*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Bayrak, M. (1998). *Geleneksel mahalli çocuk oyunları-Tokat ili örneği*. Ankara: Gazi Üniversitesi: Yayımlanmamış yüksek lisans tezi.
- Bekmezci, H., Özkan, H. (2015). Oyun ve oyuncağın çocuk sağlığına etkisi. *İzmir Dr. Behçet Çocuk Hastalıkları Dergisi*, 5 (2), 81-87.
- Benard, B. (1991). *Fostering resiliency in kids: Protective factors in the family, schools and community*. Portland, OR: Western Center for Drug-Free Schools and Communities.

- Bergen, D. (2006). Reconciling play and assessment standards. D.P. Fromberg ve D. Bergen (Ed.). *Play from birth to twelve and beyond: contexts, perspectives, and meanings*. (ss. 233-240). Routledge: NewYork.
- Berk, L. E. (2015). *Çocuk gelişimi*. (Çev. A. Dönmez). Ankara: İmge Kitabevi.
- Block, J. H., & Block, J. (1980). The role of ego-control and ego-resiliency in the organization of behavior. In: Collins WA (Ed.) *Minnesota Symposia on Child Psychology* (pp. 39–101). 13. Erlbaum; NJ: Hillsdale.
- Blok, J. ve Block, J. H. (2006). Venturing a 30 -year longitudinal study. *American Psychologist*, 61, 315-327.
- Bolger, K. E., Patterson, C. J. ve Kupersmidt, J. B. (1998). Peer relationships and self-esteem among children who have been maltreated. *Child Development*, 69, 1171-1197.
- Bredenkamp, S., & T. Rosegrant, (ed.). (1995). *Reaching potentials: Transforming early childhood curriculum and assessment*,. Washington, DC: NAEYC
- Bruner, J. (1983). Play, thought and language. *Peabody journal of Education*, 60 (3), 60-69.
- Büyükokutan, T. A. (2017). Balıkesir oyun evlerinde oynanan geleneksel çocuk oyunlarının işlevselliği üzerine bir değerlendirme. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (28), 19-30.
- Büyüköztürk, Ş. (1998). Kovaryans Analizi (Varyans Analizi ile Karşılaştırmalı Bir İnceleme). *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 31 (1).
- Büyüköztürk, Ş. (2019). Sosyal Bilimler için İçin Veri Analizi El Kitabı (ss 30), Ankara: Pegem Akademi.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, K. E., Akgün, E. Ö., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2013). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. (15.bs.). Ankara: Pegem Akademi.
- Capurso, M., & Pazzagli, C. (2016). Children's health care play as a coping strategy?: a review of the relevant literature. *Children's Health Care*, 45, 39–66.

- Chang, J. J., Ji, Y., Li, Y. H., Yuan, M. Y., & Su, P. Y. (2021). Childhood trauma and depression in college students: Mediating and moderating effects of psychological resilience. *Asian Journal of Psychiatry*, (65), 1-6.
- Chilton, T. (2002). Adventure playgrounds in the twenty-first century, In F. Brown (Ed.). *Playwork: Theory and practice*. UK: Open University Press.
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences* (2nd ed.). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Coopersmith, S. (1967). *Benlik saygısının öncülleri*. San Francisco: WH Freeman ve Şirketi.
- Cömert, S., Özbey, S. (2021). Türk müziği destekli psikolojik sağlamlık programı: Okul öncesi dönemdeki çocukların psikolojik sağlamlık düzeyleri üzerine etkisi. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, (11), 366-393.
- Cumming, T. (2017). Early childhood educators' well-being: An updated review of the literature. *Early Childhood Education Journal*, 45, 583–593.
- Çalışandemir, F. (2016). Oyunun önemi. (ed. Gülay Ogelman). Yaşamın ilk yıllarında oyun: oyuna çok yönlü bir bakış açısı. Pegem Akademi: Ankara.
- Çifçi, A. H. ve Duran, A. (2020). Psikolojik dayanıklılığın geliştirilmesi. (ed. Alev Önder ve Hülya Gülay Ogelman). *Çocuk ve Psikolojik Dayanıklılık*, Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Daubert, E. N., Ramani, G. B., & Rubin, K. H. (2018). Play-based learning and social development. *Play-based learning*, 17. Dayanıklılık ve Oyun Davranışları.
- Demirel, Ö. (2012). *Eğitimde program geliştirme*. Ankara: Pegem.
- Demirel, Ö. (2020). *Eğitimde program geliştirme: Kuramdan uygulamaya*. Ankara: Pegem Akademi.
- Diener, E., & Biswas-Diener, R. (2008). *Happiness: Unlocking the mysteries of psychological wealth*. Blackwell Publishing.
- Douyan, L. (2021). Resilience training of preschool children based on traditional folk games. *Journal of Contemporary Educational Research*, 5 (8).

- Dönmez, N. B. (1992). *Oyun kitabı: Üniversite çocuk gelişimi ve eğitimi bölümü ve kız meslek lisesi öğrencileri için*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Durualp, E., & Neriman, A. R. A. L. (2010). Altı yaşındaki çocukların sosyal becerilerine oyun temelli sosyal beceri eğitiminin etkisinin incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39 (39), 160-172.
- Earvolino-Ramirez, M. (2007). Resilience: A concept analysis. *Nursing forum*, 2 (42), 73-82.
- Elkind, D. (2001). "Değişen Dünyada Çocuk Yetiştirme ve Eğitim", Dünyada ve Türkiye'de Değişen Çocukluk: 3. *Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi* (iç.), Yayına Hazırlayan: Bekir Onur, Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, Ankara.
- Emarati, F., Namazizadeh, M., Mokhtari, P., Mohammadian, F. (2012). Effects of selected elementary school games on the perceptual-motor ability and social growth of 8-to-9year-old female students. *J Res Rehabil Sci.*, 7 (5), 661–73.
- Emin, O. (2019). Geleneksel çocuk oyunlarının çocukların eğitimi üzerindeki etkisi. 24. *Uluslararası Türk Kültürü Sempozyumu ve Karma Türk Sanatları Sergisi*. 3 Mayıs 2019, Makedonya.
- Eraslan, Ç. B. & Korkut, O. F. (2017). Çocukların kendilik değeri geliştirme programı ve sosyal duygusal eğitim programının etkililiği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 16 (62), 756-769.
- Erçelik, M., Doğanoglu, N., Koç, L., Köklüsoy, H. N., Çetin, İ., Sayılan, H., & Çağlar, A. (2011). Türkiye'de oynanan geleneksel çocuk oyunları. *Konya: [http://gure.meb.k12.tr/meb_iys_dosyalar/28/01/752379/dosyalar/2015_05/09050714_gelenekselocuk_oyunlari.pdf]* Erişim Tarihi, 25 (2022), 182-191.
- Ertabak, Ç. S., Atay, Ç. E., Aral, N., Güneş, L. C., & Tosun, S. (2023). Okul Öncesi Dönemde Oyun Becerileri ile Sosyal Duygusal Gelişim Arasındaki

İlişkinin İncelenmesi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, (94), 25-38.

Faulkner, M., Gerstenblatt, P., Lee, A., Vallejo, V., & Travis, D. (2016). Childcare providers: Work stress and personal well-being. *Journal of Early Childhood Research*, 14 (3), 280–293.

Fedakâr, P., & Korkutan, S. Ş. (2016). Seferihisar geleneksel çocuk oyunlarının yapısal analizi. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 366-374.

Fırat, H. Çocuk oyunları- eğitim ilişkisi: bezirgan başı örneği. *International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 8 (13).

Garmezy, N. (1987). Stress, competence, and development: Continuities in the study of schizophrenic adults, children vulnerable to psychopathology and the search for stress-resistant children. *American Journal of Orthopsychiatry*, 57, 2, 159-174.

Ginsburg, K. R. & Çocuk ve Aile Sağlığının Psikososyal Yönleri Komitesi. (2007). Sağlıklı çocuk gelişimini teşvik etmede ve güçlü ebeveyn-çocuk bağlarını sürdürmede oyunun önemi. *Pediatric*, 119 (1), 182-191.

Goodman, J. H. (2019). Perinatal depression and infant mental health. *Archives of Psychiatric Nursing*, 33 (3), 217-224.

Guralnick, M. J. (1990). Social competence and early intervention. *Journal of Early Intervention*, 14, 3-14.

Gülay, H. (2009). Okul öncesi dönemde akran ilişkileri. *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 12 (22), 82-93.

Gülay, O. H., Sarac, S. & Abanoz, T. (2023). Küçük çocuklarda psikolojik dayanıklılık ve oyun davranışları. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21 (1), 1-12.

- Gülay, O. H., Sonakın, E. & Fetihi, L. (2021). Küçük çocukların akran ilişkilerinde yaşadıkları sorunların sosyal ve duygusal gelişime uzun ve kısa vadeli etkileri. *Öğretmen Eğitimi ve Hayat Boyu Öğrenme Dergisi*, 3 (1), 9-19.
- Gümüştas, N. (2010). *Geleneksel çocuk Oyunlarından çağdaş eğitimde yararlanılması*. İstanbul: Yayınlanmamış yüksek lisans tezi.
- Gün, R. Ş. & Gültekin-Akduman, G. (2022). Okul öncesi çocuklarının psikolojik sağlamlıklarının akran zorbalığı davranışları ile ilişkisi. *TEBD*, 20 (1), 107-123.
- Harris, K. I. (2016). Heroes of resiliency and reciprocity: teachers' supporting role for reconceptualizing superhero play in early childhood settings.
- Hattie, J. (1992). Enhancing self-Concept. In John Hattie. Self-concept. Hillsdale, NJ: Erlbaum. *Pastoral Care in Education*, 34 (4), 202-217.
- Hazar, M. (1996). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim*. Ankara: Hazar Yayınları.
- Hazar, Z., Demir, G. T. ve Dalkıran, H. (2017). "Ortaokul Öğrencilerinin Geleneksel Oyun ve Dijital Oyun Algılarının İncelenmesi: Karşılaştırmalı Metafor Çalışması". *Spormetre*, 15 (4), 179-190.
- Herba, C. M., Glover, V., Ramchandani, P. G., & Rondon, M. B. (2016). Maternal depression and mental health in early childhood: An examination of underlying mechanisms in low-income and middle-income countries. *Lancet Psychiatry*, 3 (10), 983–992.
- Horzum, M. B., Ayas, T. & Çakırbalta, Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3 (30), 76-88.
- Hromek, R., & Roffey, S. (2009). Oyunlarla sosyal ve duygusal öğrenmeyi teşvik etmek: "Eğlenceli ve bir şeyler öğreniyoruz". *Simülasyon ve Oyun*, 40 (5), 626-644.
- Huppert, F. A., So TTC. (2013). Flourishing across Europe: application of a new conceptual framework for defining well-being. *Soc Indic Research*, 110 (3), 837– 861.

İnan, K. G. (2018). Oyun, gelişim ve tarihsel olarak oyunun eğitimdeki yeri. *Ulusal Eğitim Akademisi Dergisi (UEAD)*, 2 (1), 66-78.

Jungmair, U. E. (2003). Geçmişe ve geleceğe bakış. *Orff İnfö Dergisi*, 3, 18-27.

Kaçar & Ayaz, A. (2022). The effect of traditional children's games on internet addiction, social skills and stress level. *Archives of Psychiatric Nursing*, 40 (2022), 50-55.

Kara, S. (2022). *Okul öncesi dönemde sanal oyun oynayan çocuklar ile geleneksel oyun oynayan çocukların akran oyun davranışlarının karşılaştırılması*. Çanakkale Üniversitesi: Yayımlanmamış yüksek lisans tezi.

Karabacak, R. (2021). Oyuna psikoanalitik bir yaklaşım: Psikoanalitik kuramcılarının oyuna yönelik görüşleri. *Dergi Ekibi*, 11.

Kararımak, I. (2006). Psikolojik sağlamlık, risk faktörleri ve koruyucu faktörler. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 26, 129- 139.

Karasar, N. (2020). *Bilimsel araştırma yöntemi*, (ss 120-121). Ankara: Nobel Yayıncılık.

Karasar, N. (2020). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Nobel Yayın Dağıtım.

Kars, G. B. Y., & Yılmaz, B. T. D. (2010). *Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi*. Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü: Doctoral dissertation.

Katı, Y., (2020). Malatya geleneksel çocuk oyunları ve çocuk gelişiminde oyunun rolü. *Akra Kültür Sanat ve Edebiyat Dergisi*, 8 (22), 309-338.

Kaytez, N., & Durualp, E. (2014). Türkiye’de okul öncesinde oyun ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerin incelenmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2014 (2), 110-122.

- Kenanoğlu, D. (2021). *Okul öncesi eğitimde geleneksel oyunların okul öncesi dönem çocukların dil gelişimine etkisi*. İnönü Üniversitesi: Yayımlanmamış yüksek lisans tezi.
- Kochanska, G., Murray, K. T., & Harlan, E. T. (2000). Effortful control in early childhood: Continuity and change, antecedents, and implications for social development. *Developmental Psychology*, 36 (2), 220-232.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. ve Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Dergisi*, 0 (16), 324-342.
- Korkutan, S. (2018). Kemal Sunal filmlerindeki geleneksel çocuk oyunları, etnik spor ve yarışlar. *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi*, 18 (1), 77-96.
- Koyuncu, F., & Bulut, G. G. (2022). Geleneksel Çocuk Oyunlarının Kültürlerarası Etkileşimi. *Ibad Sosyal Bilimler Dergisi*, (12), 499-519.
- Küçükbiş, H. F., Özkurt, B., Sirkeci, H., Öztürk, O. (2022). Geleneksel oyun ve geleneksel çocuk oyunlarının eğitim-öğretim programlarındaki yeri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 21 (83), 1421-1436.
- Lee, J. H., Nam, S. K., Kim, A. R., Kim, B., Lee, S. M. (2013). Resilience: A meta-analytic approach. *Journal of Counseling and Development*, 91, 269- 279.
- Lestari & Prima (2017). The implementation of traditional games to improve the social emotional. *Early Childhood*, 3 (3), 178-184.
- Mary, T. V.& Ulich, M. (2009). Social-Emotional well-being and resilience of children in early childhood settings- PERIK: An empirically based observation scale for practitioners. *Early Years. An International Journal of Research and Development*, 29 (1), 45-57.
- Masten, A. S. (2001). Ordinary magic: Resilience processes in development. *American psychologist*, 56 (3), 227-238.
- MEB, (2017). *Öğretmenler için etkinlik kitabı okul öncesi eğitim*.

- Melianasari, H., & Suparno, S. (2018, November). The Importance of Traditional Games to Improve Children's Interpersonal Skill. *In 4th International Conference on Early Childhood Education*. Semarang Early Childhood Research and Education Talks (SECRET 2018) (pp. 181-186). Atlantis Press.
- Merrell, K. W., Levitt, V. H. ve Guelnder, B. A. (2010). Proactive strategies for promoting social competence and resilience. (Eds. G.G. Peacock., R.A. Ervin, E. J. Daly III. ve K. W. Merrell), *Effective Practices for the 21st century*, (pp. 254-273).
- Mihaela, T. I. (2015). Promoting the emotional wellbeing of preschoolers. *Social and Behavioral Sciences*, 209, 509 – 513.
- Nijhof, S. L., Vinkers, C. H., van Geelen, S. M., Duijff, S. N., Achterberg, E. M., Van Der Net, J., & Lesscher, H. M. (2018). Healthy play, bettercoping: The importance of play for the development of children in health and disease. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 95, 421- 429.
- Oğuz, M. Ö., & Ersoy, P. (2007). *Yaşayan geleneksel çocuk oyunları*. Ankara: THBMER Yayınları.
- Oktay, A. (1987). Okul öncesi dönemde çocuğun temel uğraşı oyun. *Pembe Bağcık Dergisi*, 4, 8-10.
- Oktay, A. (2007). *Yaşamın sihirli yılları: Okul Öncesi Dönem*. İstanbul: Epsilon Yayıncılık.
- Onur, B., & Güney, N. (2002). *Türkiye'de çocuk oyunları: derlemeler*. Ankara: Ankara Üniversitesi.
- Ozana, U., Güven, G., Sezer, T., Azkeskin, K. & Yılmaz, E. (2015). *Okul öncesi dönemdeki çocukların bağlanma biçimleri ile sosyal yetkinlik ve duygu düzenleme becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Hacettepe University Faculty of Health Sciences Journal.
- Önder, A. ve Gülay, O. H. (2020). Psikolojik dayanıklılığın tanımı ve önemi. (ed Alev Önder ve Hülya Gülay Ogelman). *Çocuk ve Psikolojik Dayanıklılık*. Ankara: Nobel Yayıncılık.

- Önder, A. ve İlçi, K. G. (2020). Psikolojik dayanıklılıkla ilişkili bazı psikososyal faktörler. (ed Alev Önder ve Hülya Gülay Ogelman). *Çocuk ve Psikolojik Dayanıklılık*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Öner, Ş., & Özbey, S. (2022). Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Sosyal Bilgiyi İşleme Becerileri ile Psikolojik Sağlık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi, *Journal Of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 8 (53), 759-770.
- Öz, F., & Yılmaz, E. (2009). Ruh sağlığının korunmasında önemli bir kavram: Psikolojik sağlık. *Hacettepe Üniversitesi Hemşirelik Fakültesi Dergisi*, 16 (3), 82-89.
- Özbey, S. (2019). Okul öncesi çocuklar için sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlık ölçeğinin (PERİK) geçerlik güvenirlik çalışması. *OPUS International Journal of Society Researches*, 10 (17), 756-786.
- Özbey, S., Erata, F. & Yavuz, K. (2022). Okul Öncesi Dönem Çocuklarında İyi Oluş ve Psikolojik Sağlık: Değer Davranışlarının ve Özdüzenleme Becerilerinin Yordayıcı Etkisi. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 20 (44), 351-383.
- Özdemir, H. (2019). Erken Çocukluk Dönemindeki Çocukların, Annelerin ve Öğretmenlerinin Oyun ve Oyuncaklara İlişkin Cinsiyet Kalıp Yargılarının incelenmesi. Marmara Üniversitesi: Yayınlanmamış yüksek lisans tezi.
- Özer, A., Gürkan, A. C. & Ramazanoğlu, O. (2006). Oyunun çocuk gelişimi üzerindeki etkileri. *Fırat Üniversitesi Doğu Araştırmaları Dergisi*, 4 (3), 54-57.
- Özyürek, A., Yuvacı, M., Sulamacı, F. ve Karabudak, M. F. (2018). Geçmişten günümüze varlığını sürdüren çocuk oyunlarının çocukların gelişimi ve değer kazanımlarındaki katkıları. *I. Uluslararası İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırma Kongresi*, 23-25 Kasım 2018, Antalya, Türkiye.
- Palmer, S. (2015). *Toxic childhood: How the modern world is damaging our children and what we can do about it*. Los Angeles, CA: Orion.

- Parlak, R. A. ve Rakap, S. (2016). Oyunun türleri ve çeşitli örnekler. (ed. Gülay Ogelman). *Yaşamın ilk yıllarında oyun: oyuna çok yönlü bir bakış açısı*. Ankara: Pegem Akademi.
- Parten, M. B. (1932). Social participation among pre-school children. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27 (3), 243–269.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitations in childhood*.
- Pivec, M. (2007). Play and learn: Potentials of game-based learning. *British Journal of Educational Technology*, 38 (3), 387- 393.
- Pope, E., Marston, S. A., Thompson, M., & Larson, S. (2023). How learning gardens foster well-being and development through the promotion of purposeful play in early childhood and beyond. *Theory Into Practice*, 1- 12.
- Portilla, X. A. Ve Obradovi, J. (2013). The role of physiological reactivity in understanding resilience processes in children's development. (Ed. A.S. Masten). *Resilience. Encyclopedion Early Childhood Development* (pp. 16-20).
- Prensky, M. (2005). *Listen to the natives educational leadership*, 63 (4), 8-13.
- Rahayu, D., Hamid, S. I., & Sutini, A. (2016). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7 (2).
- Rauf, A. L. A., & Bakar, K. A. (2019). Effects of play on the social development of preschool children. *Creative Education*, 10 (12), 2640-2648.
- Rubin, K. H. (with Thompson, A.). (2002). *The friendship factor*. New York: Viking Press.
- Sapsağlam, Ö. (2018). Okul öncesi dönem çocuklarının değişen oyun tercihleri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19 (1), 1122-1135.
- Savaş, E. & Gülüm, K. (2014). Geleneksel oyunlarla öğretim yöntemi uygulamasının başarı ve kalıcılık üzerinde etkisi. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 16 (1), 183-202.

- Seaman, H., & Giles, P. (2019). Supporting children's social and emotional well-being in the early years: an exploration of practitioners' perceptions. *Early Child Development and Care*, 191 (6), 861–875.
- Seligman, M. E. P., Ernst, R. M., Gillham, J., Reivich, K., Linkins, M. (2009). Positive education: positive psychology and classroom interventions. *Oxford Review of Education*, 35 (3), 293– 311.
- Seven, S. (2016). Oyunun tarihçesi. (ed. Gülay Ogelman). *Yaşamın ilk yıllarında oyun: oyuna çok yönlü bir bakış açısı*. Ankara: Pegem Akademi.
- Sevinç, M. (2009). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*. İstanbul: Morpa.
- Sezgin, S. (2016). İnsan ve Oyun: Oyunların Dünü, Bugünü, Yarını. VII. *Uluslararası Eğitim Araştırmaları Kongresi*, Çanakkale.
- Smilansky, S. (1968). *The effects of sociodramatic play on disadvantaged preschool children*. New York, NY: John Wiley & Sons.
- Stewart, D. ve Sun, J. (2004). How can we build resilience in primary school aged children? The importance of social support from adults and peers in family, school and community settings. *Asia Pacific Journal of Public Health*, 16, 37-41.
- Storli, R., & Hansen Sandseter, E. B. (2019). Children's play, well-being and involvement: how children play indoors and outdoors in Norwegian early childhood education and care institutions. *International Journal of Play*, 8 (1), 65-78.
- Sümbüllü, Y. Z., & Altınışik, M. E. (2016). Geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitimi açısından önemi. *Erzurum Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1 (2), 73-85.
- Swindells, D. & Stagnitti, K. (2006). Pretend play and parents' view of social competence: The construct validity of the child-initiated pretend play. *Australian Occupational Therapy Journal*, 53, 314-324.
- Şahin, M. (2015). *Oyunlaştırılmış oyun temelli öğrenmenin öğrencilerin fen bilimleri dersi başarılarına ve derse yönelik tutumlarına etkisi*. İstanbul:

Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü: Yayımlanmamış yüksek lisans tezi.

Şen, M. (2012). Erken çocukluk eğitiminde oyun ve önemi. İ. H. Diken. (Ed.) *Erken çocukluk eğitimi*. Ankara: Pegem Akademi.

Tatlow-Golden, M., O'Farrelly, C., Booth, A., O'Rourke, C., & Doyle, O. (2016). 'Look, I have my ears open': Resilience and early school experiences among children in an economically deprived suburban area in Ireland. *School Psychology International*, 37 (2), 104-120.

Thalib, S. B. ve Ahmad, M. A. (2020). Açık hava öğrenme modülleri, erken çocukluğun olumlu sosyal davranışlarını geliştirmede geleneksel oyunlara dayanmaktadır. *Uluslararası Eğitim Çalışmaları*, 13 (10), 88-104.

The Lawson Foundation. [tps://www.child-encyclopedia.com/pdf/expert/resilience/according-experts/role-physiological-reactivity-understanding-resilience-processes](https://www.child-encyclopedia.com/pdf/expert/resilience/according-experts/role-physiological-reactivity-understanding-resilience-processes). Erişim tarihi: 14.03.2023.

Toksoy, A. C. (2010). Yarışma niteliği taşıyan geleneksel çocuk oyunları. *Çevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi*, 2 (1), 205-220.

Töret, A. B. (2017). Balıkesir oyun evlerinde oynanan geleneksel çocuk oyunlarının işlevleri üzerine bir değerlendirme. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (28), 19-30.

Tunçeli, H. İ., & Zembat, R. (2017). Erken Çocukluk Döneminde Gelişimin Değerlendirilmesi ve Önemi. *Eğitim Kuram ve Uygulama Araştırmaları Dergisi*, 3 (3), 1-12.

Turan, B. N., Gözler, A., Turan, M. B., İncetürkmen, M. ve Meydani, A. (2020). Geleneksel Çocuk Oyunlarına Yönelik Öğretmen Görüşleri. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5 (3), 231-241.

Uğurlu, Ö. (2010). Elektronik dünyanın çocuk dünyasına yansıması. 7. *Uluslararası Çocuk ve İletişim Kongresi*, 20-22 Ekim 2010, İstanbul, Türkiye.

Uluğ. E. (2016). Oyun kuramları. (ed. Gülay Ogelman). *Yaşamın ilk yıllarında oyun: oyuna çok yönlü bir bakış açısı*. Ankara: Pegem Akademi.

- UNICEF (2003). The State Of The World's Children 2003. Eriřim Tarihi: 24.08.2023. <https://www.unicef.org/sowc03/contents/pdf/SOWC03-eng.pdf>.
- Vygotsky, L. (1966) Play and its role in the mental development of the child. L. S. ve Cole, M. (1978). *Toplumda zihin: Daha yüksek psikolojik srelerin geliřimi*. Harvard niversitesi yayınları. *Child., Voprosy Psihologii*, 12 (6), 62–76.
- Walker, P., & John, M. (Eds.). (2011). From public health to wellbeing: The new driver for policy and action. *Macmillan International Higher Education*.
- Walsh, G., Sproule, L., McGuinness, C., Trew, K., Rafferty, H. & Sheehy, N. (2006). An appropriate curriculum for 4-5- year-old children in Northern Ireland: Comparing play-based and formal approaches. *Early Years*, 26 (2), 201-221.
- Weare, K., & Gray, G. (2003). What works in developing children's emotional and social competence wellbeing? Retrieved: [from://www.Cornwallhealthy schools.org/documents/RR456_what_works.pdf].
- Werner, E. E. (1989). High-risk children in young adulthood: A longitudinal study from birth to 32 years. *American Journal of Orthopsychiatry*, 59, 72-81.
- West, H. M., Scott-Samuel, A. (2010). Creative potential: mental well-being impact assessment of the Liverpool 2008 European capital of culture programme. *Public Health*, 124 (4), 198– 205.
- WHO (1948). WHO Definition of Health. řu baęlantıdan ulařılabilir: [http://www.who.int/about/definition/en/print.htm].
- Yatmaz, A. Gke N., ok, Y., Erdoęan B. ve Avaroęlu, N. (2021). Geleneksel oyunların 3-6 yař ocukların sosyal duygusal geliřimleri zerindeki etkisi. *Eęitim ve Yeni Yaklařımlar Dergisi*, 4 (1), 28-39.
- Yavuzer, H. (1984). *ocuk psikoloji*. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.
- Yavuzer, H. (2014). *ocuęunuzun ilk altı yılı*. İstanbul: Remzi Kitapevi. Yıldırım, A. & řimřek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel arařtırma yntemleri*. Ankara: Seękin.

- Yılmaz, E., (2019). *Video oyunu ve geleneksel oyun oynayan çocukların sosyal problem çözme becerileri ile değer yargılarının karşılaştırılması* (Türkiye-İngiltere örneği). Yayınlanmamış doktora tezi.
- Yılmaz, E., Yel, S., Griffiths, M. D. (2022). Dijital ve Geleneksel oyun oynayan çocukların değer algılarının karşılaştırılması: Türk ve İngiliz örneklemi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 47 (210), 41-66.
- Yörükoğlu, A. (2011). *Çocuk ruh sağlığı*. İstanbul: Özgür Yayınları.
- Zapata, L., de la Fuente, J., Martínez Vicente, J. M., González Torres, M. C., & Artuch R. (2014). Relations between the personal self-regulation and learning approach, coping strategies, and self-regulation learning, in university students (process). *Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 4 (1), 175–186.
- Zero to Three (2012). Making it happen. [www.zerotothree.org/public-policy/federal], [[policy/early-child-mental-health-final-singles.pdf](http://www.zerotothree.org/public-policy/early-child-mental-health-final-singles.pdf)], Erişim tarihi: 30.03.2023.

EK-A: Etik Komisyonu Onay Bildirimi

Evrak Tarih ve Sayısı: 08.03.2023-14533

	T.C. VAN YÜZÜNCÜ YIL ÜNİVERSİTESİ SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLERİ YAYIN ETİK KURUL BAŞKANLIĞI ETİK KURUL KARARLARI
TOPLANTI TARİHİ: 23.02.2023	
OTURUM SAYISI: 2023/04	
TOPLANTIDA ALINAN KARAR SAYISI: 26	
Sayfa: 24/26	

Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimleri Yayın Etik Kurulu'nun 23.02.2023 tarihinde saat 14.00' da zoom üzerinden Prof. Dr. Orhan DENİZ başkanlığında online yapmış olduğu toplantıda aşağıdaki ek kararı almıştır:

KARAR NO 2023/04-24.Danışmanlığını Eğitim Bilimleri Enstitüsü , Temel Eğitim Anabilim Dalı, öğretim üyesi Dr. Öğr. Üyesi Necdet TAŞKIN'ın yapmış olduğu, yüksek lisans öğrencisi Sümeyye GÜRTÜRK'e ait "Geleneksel Çocuk Oyunlarının Okul Öncesi Çocukların Sosyal Duygusal İyi Oluş ve Psikolojik Sağlamlığı Üzerindeki Etkisi" adlı tez çalışmasında kullanılacak olan anket ve ölçekler incelenmiş olup, söz konusu araçların ilgili kişilere uygulanmasında Sosyal ve Beşeri Etik Kuralları ve İlkeleri çerçevesinde herhangi bir sakınca olmadığına toplantıya katılan üyelerin oy birliğiyle karar verilmiştir.

	BAŞKAN Prof. Dr. Orhan DENİZ Edebiyat Fakültesi	
ÜYE Prof. Dr. Mehmet Şirin ÇINAR İlahiyat Fakültesi	ÜYE Prof. Dr. Gülsen BAŞ Edebiyat Fakültesi	ÜYE Prof. Dr. Zafer KANBEROĞLU İktisadi ve İd. Bil. Fakültesi
ÜYE Prof. Dr. Zihni MEREY Eğitim Fakültesi	ÜYE Prof. Dr. Murat ÜNAL Eğitim Fakültesi	ÜYE Prof. Dr. Muhammet Cevat YILDIRIM Eğitim Fakültesi

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
Evrak sorgulaması: <https://turkiye.gov.tr/ebd?eK=4575&eD=BSLANC3YMN&eS=14533> adresinden yapılabilir.

EK-B: Etik Beyanı

Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında,

- Tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- Atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- Bu tezin herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

14.09.2023

Sümeyye GÜRTÜRK

EK-C: Tez Orijinallik Raporu



VAN YÜZÜNCÜ YIL ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimler Enstitüsü

LİSANSÜSTÜ TEZ ORJİNALLİK RAPORU

VAN YÜZÜNCÜ YIL ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimler Enstitüsü

Tez Başlığı / Konusu

Geleneksel Çocuk Oyunlarının Okul Öncesi Çocukların Sosyal ve Duygusal İyi Oluş ve Psikolojik Sağlamlığı Üzerindeki Etkisi

Yukarıda başlığı/konusu belirlenen tez çalışmamın Kapak sayfası, Giriş, Ana bölümler ve Sonuç bölümlerinden oluşan toplam 118 sayfalık kısmına ilişkin, 14/09/2023 tarihinde şahsım/tez danışmanım tarafından %16 intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtreleme uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı % 16 (onaltı) dır.

Uygulanan Filtreler Aşağıda Verilmiştir:

- Kabul ve onay sayfası hariç,
- Teşekkür hariç,
- İçindekiler hariç,
- Simge ve kısaltmalar hariç,
- Gereç ve yöntemler hariç,
- Kaynakça hariç,
- Alıntılar hariç,
- Tezden çıkan yayınlar hariç,
- 7 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç (Limit match size to 7 words)

Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Lisansüstü Tez Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılmasına İlişkin Yönergeyi İnceledim ve bu yönergede belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir intihal içemediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini bilgilerinize arz ederim.

11/10/2023
Sümeyye GÜRTÜRK
Adı, Soyadı, İmza

Adı Soyadı : Sümeyye GÜRTÜK
Anabilim Dalı : Temel Eğitim
Bilim Dalı : Okul Öncesi Eğitimi
Statüsü : Y. Lisans ☒ Doktora ☐

DANIŞMAN
Doç. Dr. Necdet TAŞKIN
13/10/2023

ENSTİTÜ ONAYI
U Y G U N D U R

...../...../20....
Refik GÜRBÜZKOL
Enstitü Sekreteri

EK-D: 1. ve 9. Oturum Uygulamaları Etkinlik Planları

Etkinlik Adı: El Sık Selam Ver Koş (Geleneksel Çocuk Oyunları, Selamlaşma, Tanışma, Nezaket)

Etkinlik Çeşidi: Oyun (Büyük Grup Etkinliği)

KAZANIM VE GÖSTERGELERİ

MG: K1: Yer değiştirme hareketleri yapar. (Yönergeler doğrultusunda koşar.)

SDG: K1: Kendisine ait özellikleri tanıtır. (Adını, soyadını söyler.)

K12: Değişik ortamlardaki kurallara uyar. (Nezaket kurallarına uyar.)

MATERYALLER: Tebeşir. **SÖZCÜKLER:** Günaydın **ÖĞRENME SÜRECİ**

Çocuklar oyun alanına çizilen büyük bir çemberin etrafına dizilirler ve öğretmen başta oturan çocuğun kulağına bir cümle fısıldayarak duyduğu şeyi yanındaki arkadaşının kulağına fısıldamasını isteyerek kulaktan kulağa ısırdırıcı oyunu başlatır. Böylece sıranın sonuna kadar gidilir. Sıranın sonundaki çocuğun duyduğu cümleyi herkesin duyabileceği bir sesle söylemesi istenir. İlk söylenen cümle ile son söylenenin değişip değişmediği üzerine koşulduktan sonra çocuklardan biri ebe seçilir. Ebe çemberin dışında dolaşırken istediği bir arkadaşının sırtına dokunur ve yürüdüğü yönde bu kez koşmaya başlar. Sırtına dokunulan çocuk ise ebenin tersi istikamette koşar. İki çocuk karşı karşıya geldiklerinde birbirlerinin elini sıkarak selamlar (merhaba, selam, günaydın vb.), adını soyadını söyler ve koşmaya devam eder. Ebe sırtına dokunduğu arkadaşının yerini kapmaya, sırtına dokunulan çocuk ise ebe olmamak için kendi yerini almaya çalışır. Şayet ebe kaparsa ebelikten kurtulur, diğer çocuk ebe olur. Ters olursa ebe ebeliğe devam eder. Oyun bittikten sonra öğretmen çocuklardan ayağa kalkmalarını ister ve Rüzgâr Şimşek dinlendirici oyuna geçilir. Öğretmen “Rüzgâr Es” deyince çocukların savrulan ağaçlar gibi hareket etmesini “Şimşek dediğinde ise donmalarını ister. Şimşek denildiğinde kıpırdayan çocuk oyun dışı kalır. En sona kalan çocuk oyunu kazanır.

DEĞERLENDİRME

- Bu oyunu nasıl oynadık?
- Biraz önce oynadığımız oyunda kimler ebe oldu?
- Bu oyunu oynarken başka hangi selamlaşma sözcüklerini kullanabilirdik?
- Bu oyunu başka nasıl oynayabilirdik?

AİLE KATILIMI

Ailelerden çocuklarıyla birlikte komşularını ziyaret ederek çocuklarından selamlaşma kelimelerini kullanmaları istenebilir.

UYARLAMA

Sınıfta zihinsel yetersizliği olan bir çocuk varsa, öğretmen zihinsel yetersizliği olan çocuğun performansına göre etkinlik içinde sözel yardım, işaret ipucu, model olma ve fiziksel yardım kullanarak çocuğun yerini almasına yardımcı olabilir.

ÖNERİLER

Uygun ortam ve hava koşullarında etkinlik açık havada da oynanabilir. Tebeşir yerine renkli bant da kullanılabilir.

Etkinlik Adı – İçeriği: Ayakkabı Saklama Oyunu (Geleneksel Çocuk Oyunları, Yardımlaşma)

Etkinlik Çeşidi: Oyun (Büyük Grup Etkinliği)

KAZANIM VE GÖSTERGELERİ

MG: K1: Yer değiştirme hareketleri yapar. (Isınma soğuma hareketlerini bir rehber eşliğinde yapar.)

SDG: K10: Sorumluluklarını yerine getirir. (Sorumluluk almaya istekli olduğunu gösterir. Üstlendiği sorumluluğu yerine getirir.)

MG: K2: Denge hareketleri yapar. (Tek ayak üzerinde durur. Tek ayak üzerinde sıçrar.)

ÖBB: K2: Giyinme ile ilgili işleri yapar. (Ayakkabılarını çıkarır. Ayakkabılarını giyer. Ayakkabı bağcıklarını çözer. Ayakkabı bağcıklarını bağlar.)

Materyaller: Poşet

ÖĞRENME SÜRECİ

Öğretmen çocuklardan ayağa kalkmalarını sağlar ve aşağıdaki sözleri söyleyerek çocukların bu sözlere uygun devinimsel hareketleri yapmalarını ister. Büyü büyü küçül küçül ısındırıcı oyun oynanmaya başlanır. Büyü büyü kollarını yukarı kaldır. Daha çok kaldır, daha çok kaldır. Daha çok yüksel büyü büyü kocaman ol...(Çocuklar en çok yükseldiklerinde küçül küçül oyununa geçilir.) Küçül küçül kollarını indir. Çömelerek büzül. Daha çok büzül, daha çok büzül. Küçücük ol minnacık ol...Çocuklar en küçük hallerini aldıktan sonra çember oluşturulur ve çocuklara “Ayakkabı Saklama” oyunu oynanacağı söylenir. Ebe seçimi, tekerleme/sayışma veya çocukların anlaşarak bir kişiyi seçmeleri şeklinde

gerçekleştirilir. Ardından tüm çocuklar kendilerine ait bir ayakkabıyı sınıfın ortasına yerleştirilmiş poşete yerleştirirler. Ebe ayakkabıları alarak sınıf içerisinde çeşitli yerlere saklarken diğer çocuklar arkalarını dönerek ebeye ayakkabıları saklaması için zaman verirler. Ebe bütün ayakkabıları sakladıktan sonra çocuklar tek ayak üzerinde sıçrayarak ayakkabılarını bulmaya çalışırlar. Ayakkabısını bulup poşete ilk getiren çocuk ebe olarak diğer çocukların ayakkabılarını saklama hakkı elde eder ve oyun bu şekilde devam eder. Oyunun sona ermesi ile birlikte çocuklardan kendi ayakkabılarını giymeleri istenir. Çocukların yardıma ihtiyacı olan arkadaşlarına yardımcı olmaları teşvik edilir. Oyun çocukların ilgisi doğrultusunda devam eder. Ayakkabı saklama oyunu bittikten sonra Dokunma dinlendirici oyuna geçilir. Öğretmen elini başına koyar, çocuklara “başına dokun” der, çocuklar öğretene öykünürler, ellerini kendi başlarına koyarlar. Aynı oyun “eline dokun”, “dizine dokun”, “kulağına dokun...vb sözcüklerle sürdürülür. Daha sonra bu uygulama daha hızlı, şaşırtma yapılarak oynanır. Oyun çocuklar şaşırmadan yapana kadar yenilenir.

DEĞERLENDİRME

- Bu oyunu nasıl oynadık?
- Ayakkabılar arasındaki benzerlikler ve farklılıklar nelerdi?
- Ayakkabını bulamasaydın bu sana ne hissettirirdi?

AİLE KATILIMI

Ailelerden çocuklarına ayakkabılarını giymeleri konusunda sorumluluklar vermeleri istenebilir.

UYARLAMA

Sınıfta zihinsel yetersizliği olan bir çocuk varsa, öğretmen zihinsel yetersizliği olan çocuğun performansına göre etkinlik içinde model olma ve fiziksel yardım kullanarak çocuğun ayakkabısını bulmasına yardımcı olabilir.

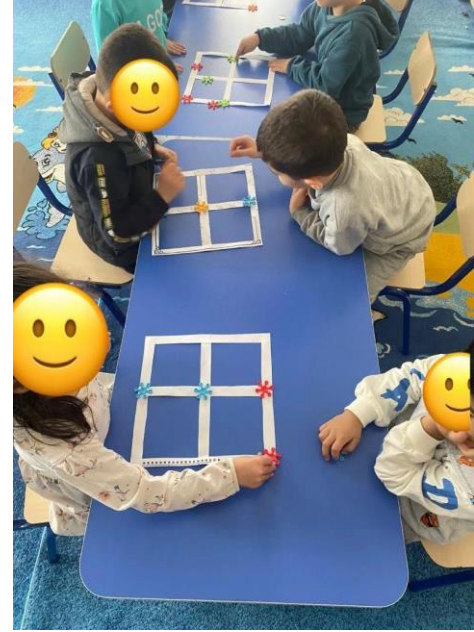
DESTEKLENEN DEĞERLER

Yardımlaşma ve yardımlaşmanın önemine vurgu yapılarak ayakkabılarını giyemeyen veya bağcıklarını bağlayamayanlara yardımcı olmak için çocukların gönüllü olmaları desteklenir.

ÖNERİLER

Uygun ortam ve hava koşullarında etkinlik açık hava etkinliği olarak da uygulanabilir.

EK-E: Uygulama Fotoğrafları



Gök boyamaca, çubuk, Dokuz taş ve Üç taş oyunlarında



Yakan top, Gök boyamaca Tilti tilki saatin kaç oyunlarından kareler

EK-F: Veli Onam Formu

Sayın Veli;

Çocuğunuzun katılacağı bu çalışma, “Geleneksel Çocuk Oyunlarının Okul Öncesi Çocukların Sosyal Duygusal İyi Oluş ve Psikolojik Sağlığı Üzerindeki Etkisi” adıyla, 19.02.2023 ile 06.06.2023 tarihleri arasında yapılacak bir araştırma uygulamasıdır.

Araştırmanın Hedefi: Geleneksel çocuk oyunlarının okul öncesi çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlığı üzerindeki etkisini belirlemektir.

Araştırma Uygulaması: Anket

Araştırma T.C. Milli Eğitim Bakanlığı’nın ve okul yönetiminin de izni ile gerçekleştirilmektedir. Araştırma uygulamasına katılım tamamıyla gönüllülük esasına dayalı olmaktadır. 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 katılmamama veya araştırmadan ayrılma durumunda öğrencilerin akademik başarıları, okul ve öğretmenleriyle olan ilişkileri etkilemeyecektir. Çalışmada öğrencilerden kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmemektedir. Cevaplar tamamıyla gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilecektir.

Uygulamalar, genel olarak kişisel rahatsızlık verecek sorular ve durumlar içermemektedir. Ancak, katılım sırasında sorulardan ya da herhangi başka bir nedenden çocuğunuz kendisini rahatsız hissederse cevaplama işini yarıda bırakıp çıkmakta özgürdür. Bu durumda rahatsızlığın giderilmesi için gereken yardım sağlanacaktır. Çocuğunuz çalışmaya katıldıktan sonra istediği an vazgeçebilir. Böyle bir durumda veri toplama aracını uygulayan kişiye, çalışmayı tamamlamayacağını söylemesi yeterli olacaktır. Anket çalışmasına katılmamak ya da katıldıktan sonra vazgeçmek çocuğunuza hiçbir sorumluluk getirmeyecektir.

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 :Sümeyye GÜRTÜRK
İletişim bilgileri:

*Velisi bulunduğum sınıfı numaralı öğrencisi
.....’in yukarıda açıklanan araştırmaya katılmasına izin
veriyorum.*

(Lütfen formu imzaladıktan sonra çocuğunuzla okula geri gönderiniz*).

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

Veli Adı-Soyadı : Telefon Numarası :

İsim-Soyisim İmza:

EK-G: Katılım Formu

Sayın Katılımcımız

Katılacağınız bu çalışma,” Geleneksel Çocuk Oyunlarının Okul Öncesi Çocukların Sosyal Duygusal İyi Oluş ve Psikolojik Sağlığı Üzerindeki Etkisi” adıyla, Sümeyye GÜRTÜRK tarafından 19.02.2023 ve 06.06.2023 tarihleri arasında yapılacak bir araştırma uygulamasıdır.

Araştırmanın Hedefi: Geleneksel çocuk oyunlarının okul öncesi çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlığı üzerindeki etkisini belirlemektir.

Araştırmanın Nedeni: Tez çalışması

Araştırmanın Yapılacağı Yer(ler): Milli Eğitime bağlı okullar Araştırma Uygulaması: Anket

Araştırma T.C. Milli Eğitim Bakanlığı’nın ve okul/kurum yönetiminin izni ile gerçekleştirilmektedir. Araştırma uygulamasına katılım tamamıyla gönüllülük esasına dayalı olmaktadır. Çalışmada sizden kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmemektedir. Cevaplar tamamıyla gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilecektir. Veriler sadece araştırmada kullanılacak ve üçüncü kişilerle paylaşılmayacaktır.

Uygulamalar, kişisel rahatsızlık verecek sorular ve durumlar içermemektedir. Ancak, katılım sırasında sorulardan ya da herhangi başka bir nedenden rahatsız hissederseniz cevaplama işini yarıda bırakabilirsiniz.

Katılımı onaylamadan 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 : Sümeyye GÜRTÜRK
İletişim Bilgileri :

Yukarıda bilgileri bulunan araştırmaya katılmayı kabul ediyorum.

.../.../.....
İm-

Soyisim İmza:
Katılımcı Adı-Soyadı :
Telefon Numarası :