

**ANKARA ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI
EĞİTİMİN FELSEFİ, SOSYAL VE TARİHİ TEMELLERİ
PROGRAMI**

OYUN VE OYUNCAĞIN PEDAGOJİK İŞLEVLERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ZEYNEP MUŞTU

**ANKARA
EKİM, 2021**



**ANKARA ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI
EĞİTİMİN FELSEFİ, SOSYAL VE TARİHİ TEMELLERİ
PROGRAMI**

OYUN VE OYUNCAĞIN PEDAGOJİK İŞLEVLERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ZEYNEP MUŞTU

DANIŞMAN: PROF. DR. RIFAT MİSER

**ANKARA
EKİM, 2021**

Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğüne,

Zeynep MUŞTU adlı öğrencinin hazırladığı “Oyun ve Oyunağın Pedagojik İşlevleri” başlıklı bu çalışma Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Eğitimin Felsefi, Sosyal ve Tarihi Temelleri Programı’nda jüri üyelerince oy birliği ile Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

	<u>Jüri Üyeleri</u>	<u>İmza</u>
Başkan		
Üye		
Üye		

ONAY

Bu tez Ankara Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Öğretim Yönetmeliği’nin ilgili maddeleri uyarınca, jüri üyeleri tarafından 15/10/2021 tarihinde, Enstitü Yönetim Kurulu tarafından ise .../.../2021 tarihinde kabul edilmiştir.

.....
(Unvan Adı ve SOYADI)
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BİLDİRİMİ

Tez içindeki bütün bilgileri akademik yazım kurallarına uygun biçimde raporlaştırdığımı ve bunları etik ilkelere (atıfta bulunulan tüm yapıtlara kaynaklarda yer verilmesi, tezde kullanılan bilgi ve belgelere resmi yollarla ulaşılması ve bunların aslı bozulmadan kullanılması vb.) uygun olarak elde ettiğimi ve sunduğumu bildiririm.

Zeynep MUŞTU

ÖZET

OYUN VE OYUNCAĞIN PEDAGOJİK İŞLEVLERİ

MUŞTU, Zeynep

Yüksek Lisans Tezi, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Rıfat MİSER

Ekim, 2021, xi + 103 sayfa

Bu araştırma, çocuğun eğitiminde oyun ve oyuncanın pedagojik işlevlerini ortaya çıkarmayı amaçlayan bir çalışmadır. Bu bağlamda oyun ve oyuncanın çocuğun dil gelişimine, sosyal kuralları benimsenmesi ve öğrenmesine, öfkesini kontrol etmesine, fiziksel becerilerin gelişimine, mesleki tutumların gelişmesine ve öğrenme ile akademik başarısına etkisi incelenmiştir.

Sonuçta, oyun ve oyuncanın çocuğun gelişiminde ve eğitiminde oynadığı pedagojik işleve ilişkin farkındalık oluşturulması, çocuğun oyun oynaması için fırsatlar sunulması açısından araştırmanın önemli rol üstleneceği düşünülmektedir.

Araştırmada belgesel tarama yöntemi kullanılmıştır. Bu bağlamda konuyla ilgili makaleler, kitaplar, dergiler, araştırma raporları taranarak veriler toplanmıştır. Toplanan verilerin betimsel analizi yapılarak araştırma sorularına cevap aranmıştır.

Araştırma kapsamında, yapılan incelemeler ve elde edilen bulgular, oyun ve oyuncanın çocuğun dil gelişiminin desteklenmesine, sosyal kuralların benimsenmesi ve öğrenmesine, öfkesini kontrol etmesine, fiziksel becerilerin gelişimine, mesleki tutumların gelişmesine, öğrenme ile akademik başarısında olumlu pedagojik işlevinin olduğunu göstermektedir.

Anahtar Sözcükler: Pedagoji, oyun, oyuncak, çocuk.

ABSTRACT

THE GAME AND THE PEDAGOGICAL FUNCTIONS OF THE TOY

MUŞTU, Zeynep

Master Degree Dissertation, Department of Educational Sciences

Supervisor: Prof. Dr. Rifat MİSER

October, 2021, xi + 103 pages

This research is a study aiming to reveal the pedagogical functions of play and toy in the education of the child. In this context, it was carried out to determine the effects of games and toys on supporting the child's language development, adopting and learning social rules, controlling anger, development of physical skills, development of professional attitudes, and learning and academic success.

It is hoped that this research will play an important role in raising awareness about the pedagogical function of games and toys in the development and education of the child, and providing opportunities for the child to play.

In this research has been used the documentary scanning method. The data were collected by examining articles, books, journals, research reports.

Within the scope of the research, based on the examinations made and the findings obtained, it shows that games and toys have a positive pedagogical function in supporting the language development of the child, adopting and learning social rules, controlling anger, development of physical skills, development of professional attitudes, learning and academic success.

Key Words: Pedagogy, play, toys, child.

ÖNSÖZ

Çalışmanın konusunu, teknolojiye, kültüre ve coğrafyalara göre değişim göstergeleri de insan hayatındaki önemi her zaman var olan oyun ve oyuncağın eğitimde özellikle çocukların eğitiminde kullanılması oluşturmaktadır. Bu kapsamda oyun ve oyuncağın eğitimsel değeri incelenmeye ve ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Çocuklara yönelik eğitimin gittikçe önem arz ettiği günümüz dünyasında onların, doğalarına uygun pedagojik eğitimle desteklenmesi gerekmektedir. Çocukla ilgilenen anne babalara, çocuk gelişimi eğitimcilerine, öğretmenlere ve bu çalışmalarla ilgilenen kişilere araştırmanın kendi ölçüsünde ışık tutacağı düşünülmektedir.

Birinci bölümde araştırmanın problemi, amaçları, önemi, sınırlılıkları, tanımlar ve kısaltmalar yer almaktadır. İkinci bölümde kuramsal çerçeve, üçüncü bölümde araştırmanın yöntemi sunulmakta, dördüncü bölümde araştırmadan elde edilen bulgular yorumlanmaktadır. Beşinci bölümde ise sonuç ve önerilerle araştırma tamamlanmıştır.

Bu çalışmanın gerçekleştirilmesinde, değerli bilgilerini benimle paylaşan, sabırla ve büyük bir ilgiyle elinden gelenin fazlasını sunan ve samimiyetini benden esirgemeyen, akademik hayatımın şekillenmesinde bana verdiği değerli bilgilerden faydalanacağımı düşündüğüm, kıymetli danışman hocam sayın Prof. Dr. Rıfat MİSER' e teşekkürü bir borç biliyor ve şükranlarımı sunuyorum. Ayrıca yüksek lisans öğrenimim boyunca her daim bilgisi ile yoluma ışık tutan ve kendime örnek aldığım sayın Prof. Dr. Hasan ÜNDER ve sayın Doç. Dr. Mustafa SEVER' e bana kattıkları için sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Yüksek Lisans Eğitimimde kendilerinden ders alma fırsatı bulduğum değerli hocam Dr. Niyazi ALTUNYA' ya bana kazandırdığı farklı düşünebilme becerileri için teşekkür ederim. Kendisinin derslerine katılmak benim için bir ayrıcalıktı. Son olarak beni bu günlere sevgi, saygı ve merhamet kelimelerinin anlamlarını öğreterek getiren ve benden hiçbir zaman desteğini esirgemeyen, bu hayattaki en büyük şansım olan değerli annem, babam Hacer-Nevzat ÖKTAY' a sonsuz teşekkürler.

Zeynep MUŞTU
Ankara
Ekim, 2021

Dünya Çocuklarına ve Kızıma...



İÇİNDEKİLER

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BİLDİRİMİ.....	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
ÖNSÖZ	vi
İÇİNDEKİLER.....	viii
ŞEKİLLER DİZİNİ	x
KISALTMALAR	xi
BÖLÜM 1.....	1
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu.....	1
1.2. Araştırmanın Amacı.....	8
1.3. Araştırmanın Önemi	8
1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları.....	9
1.5. Tanımlar.....	9
BÖLÜM 2.....	10
2. KURAMSAL ÇERÇEVE	10
2.1. Pedagoji	10
2.2. Oyun.....	13
2.2.1. Oyun Kelimesinin Anlamı ve Kökeni.....	15
2.2.2. Oyun Kuramları	21
2.2.3. Oyun Türlerinin Sınıflandırılması.....	23
2.3. Oyuncak.....	34
2.3.1. Oyuncakların Sınıflandırılması	36
2.4. Düşünürlerin Oyun ve Oyuncak ile İlgili Görüşleri	42
2.4.1. Platon	43
2.4.2. Johan Huizinga.....	43
2.4.3. Frierich Froebel.....	45
2.4.4. Maria Montessori	46
BÖLÜM 3.....	49
YÖNTEM.....	49
3.1. Araştırmanın Modeli.....	49
3.2. Çalışma Belgesi	49
3.3. Verilerin Toplanması	50
3.4. Verilerin Çözümlemesi	50

BÖLÜM 4.....	51
BULGULAR VE YORUMLAR	51
4.1. Oyun ve Oyuncanın Çocukların Dil Gelişimine Katkısına Yönelik Bulgular	51
4.2. Oyun ve Oyuncakların Çocukların Sosyal Kuralları Öğrenmesine ve Benimsemesine Yönelik Bulgular	56
4.3. Oyun ve Oyuncakların Çocuğun Öfkesini Kontrol Etmesine Yönelik Bulgular	61
4.4. Oyun ve Oyuncakların Çocuğun Fiziksel Becerilerinin Gelişmesine Yönelik Bulgular	63
4.5. Oyun ve Oyuncakların Çocuğun Mesleki Tutumlarının Gelişmesine Yönelik Bulgular	65
4.6. Oyun ve Oyuncakların Çocuğun Öğrenme ve Akademik Başarısına Etkisine Yönelik Bulgular.....	69
BÖLÜM 5.....	76
5. SONUÇLAR VE ÖNERİLER	76
5.1. Sonuçlar	76
5.1.1. Oyun ve Oyuncanın Çocukların Dil Gelişimine Katkısına Yönelik Sonuçlar.....	77
5.1.2. Oyun ve Oyuncakların Çocukların Sosyal Kuralları Öğrenmesine ve Benimsenmesine Yönelik Sonuçlar	78
5.1.3. Oyun ve Oyuncakların Çocuğun Öfkesini Kontrol Etmesine Yönelik Sonuçlar.....	78
5.1.4. Oyun ve Oyuncakların Çocuğun Fiziksel Becerilerinin Gelişmesine Yönelik Sonuçlar.....	79
5.1.5. Oyun ve Oyuncakların Çocuğun Mesleki Tutumların Gelişmesine Yönelik Sonuçlar.....	80
5.1.6. Oyun ve Oyuncakların Çocuğun Öğrenme ve Akademik Başarısına Etkisine Yönelik Sonuçlar.....	80
5.2. Öneriler	81
KAYNAKLAR.....	83
EKLER	100
EK 1. Etik Kurul Onayı	101
BENZERLİK BİLDİRİMİ	102
ÖZGEÇMİŞ.....	103

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil	Sayfa
Şekil 1. Doğrusal Bir Sıra Olarak Sunulan Oyunun Öğeleri.....	19
Şekil 2. Caillois Oyunların Sınıflandırılması.	25
Şekil 3. Oyun Türleri.....	27
Şekil 4. Çocuk Oyunları Kümesi.....	28
Şekil 5. Oyun Türlerinin Sınıflandırılması.....	31
Şekil 6. Geleneksel Anadolu Oyuncaklarının Sınıflandırılması.....	42
Şekil 7. Froebel'in Hediyeler ve Meslekler İsimli Oyun Materyalleri.....	46
Şekil 8. Montessori Metodunun Geleneksel Yöntemle Karşılaştırılması.	48

KISALTMALAR

Akt.	Aktaran
Çev.	Çeviren
MEB	Millî Eğitim Bakanlığı
TDK	Türk Dil Kurumu
S	Sayfa
ÇHB	Çocuk Hakları Bildirisi
Yy	Yüzyıl
Vb	Ve Benzeri
ITLA	Uluslararası Oyuncak Kütüphanesi Birliği
UNICEF	Birleşmiş Milletler Çocuklara Yardım Fonu
UNESCO	Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü

BÖLÜM 1

1. GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problemi, amacı, önemi ve sınırlılıkları ele alınarak, bu unsurlar detaylı bir şekilde açıklanmıştır.

1.1. Problem Durumu

Çocukluk dönemi, çocuğun çeşitli becerileri kazandığı bir dönemdir. Çocuk ihtiyaç duyduğu becerileri ve bilinmezliklerle dolu çevresini, oyun ve oyuncak yoluyla keşfeder. Belki birçok insan için anlamsız, gereksiz olarak nitelendirilen bu keşifler; çocuğun çevresiyle etkileşime girdiği, gelişimini desteklediği oyun etkinlikleriyle ve materyalleriyle olur. Çocuk oyun etkinlikleri aracılığıyla ihtiyacı olan becerileri; yaparak yaşayarak, keşfederek, hızlı, pratik şekilde deneyimler (Devi, 1998, s. 47).

Oyun, çocukluk döneminin en önemli ögesi hatta çevresi ile etkileşimde bulunduğu ilk öğrenme aracı, sevilen bir parçasıdır. Belki de bu önem, çocukların dünyasını oyundan başka dolduracak uğraş bulunamadığından kaynaklanmaktadır. Çocuklar dünyayı oynayarak keşfetmekte, oyun yoluyla öğrenmelerini gerçekleştirmektedir. Bu yüzden çocukların öğrenmeleri yetişkinlerin öğrenmelerinden oldukça farklıdır. Bu farklılık pedagojinin çalışma alanında da kendini göstermektedir. Foulque'ne (1994, s.390) göre, “Çocuk yetiştirme sanatı anlamına gelen pedagoji; çocuğun eğitimini konu alan çalışmaları içermektedir.

Çocuğa yönelik pedagoji çalışmalarının başlangıcı XVIII yy. kabul edilmektedir. Rousseau'nun Emile adlı eseri, çocuğun doğasına yönelik ilk pedagojik çalışmadır (Walter, 1996, s.262). Çocuğun işi, uğraşı olan oyun ve oyunda kullandığı oyuncaklar da pedagojik çalışmaların kapsamı içindedir.

Oyun ve oyuncaklar, araç ve amaçların tersine çevrildiği, hayalleri gerçeğe dönüştüren, ruhsal ve bedensel rahatlama sağlayan dinlendirici etkinlikler ve bunların

nesneleridir. “Hayat kadar gerçektirler,” (Dursun, 2008, s.9); hatta hayatın kendisidirler” (Suits, 1967, s.209).

Oyun ve oyuncaklar değişen dünya üzerinde zamana, kültüre ve teknolojiye göre şekillenerek, hayat ile özdeşleşerek, insanların hayal dünyasını doldururlar. Tarihte oynanan ilk oyunlar ve oyuncaklar, muhtemelen doğanın insana hediye ettiği doğal malzemelerden eğlenmek, yaşamak amacıyla kurgulanmış olmalıdır. Taşlar, kemikler, toprak, su, dal parçaları, bitkiler insanlığın yaratıcı düşüncesi ile oyun ve oyuncığa dönüşerek kültürlerin, medeniyetlerin oluşmasında gizil görev üstlenmişlerdir. Doğa hiçbir ayırım yapmadan herkese eşit olarak oyun ve oyuncak malzemesi sunmuş görünmektedir. Çevresindeki her türlü materyali kendi yararına değerlendirme donanımına sahip olan insanın bu fırsatı kaçırmadığı, ‘içindeki oyun oynama isteği ile karşılık vererek’ (Akgül, 1996, s. VII) oyun ve oyuncayı icat ettiği söylenebilir.

Oyun ve oyuncakların bir takım ortak özelliklere sahip oldukları görülmektedir. (Caillois, 1958 s.10; Onur ve Niemann, 1991 s, 55-61; Mäyrä, 2008, s. 43; Huizinga, 2018, s.17; Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007, s.324-342); bu özellikler aşağıdaki gibi sıralanabilir:

- Oyun ve oyuncaklar gerçek ve hayali formlarda gerçekleşir,
- İçinde yaşanan toplumun kültürel özelliklerinden (din, kültür, teknoloji, eğlence, zaman vb.) etkilenirler,
- Eğlendirici ve öğretici unsurlar barındırırlar,
- Özgür bir seçimdirler,
- Oyun ve oyuncaklar herkes tarafından gözlenebilir,
- Bir oyuncak tekrar oynanabilir veya değişik özelliklerde kullanılabilir,
- Bireysel veya grupta oynanabilirler,
- Kendi içinde bir amaca hizmet ederler.

Oyun ve oyuncanın insanlık tarihinde tek başına kavramlar olarak ele alınması mümkün görünmemektedir. Çünkü avlanmadan savaşa, siyasi anlayışlardan dini ritüellere, eğlenceden sanata tüm kültüre özgü olgular, oyun ve oyuncaklarla iç-içe bulunmaktadır; bu yüzden oyun ve oyuncakların anlaşılması için disiplinler arası bir bakış açısına ihtiyaç olduğu (Aarseth, 2017, s.7) ileri sürülmektedir. Oyun ve oyuncanın hayatın hemen her yönüyle olan bu bağının tanımlara da yansıdığı görülmektedir. Örneğin Türk Dil Kurumu’nun sözlüğü oyun kavramına ilişkin on farklı anlam vermektedir (TDK, 2020):

- Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence,
- Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi,
- Müzik eşliğinde yapılan hareketler bütünü,
- Seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes,
- Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma,
- Şaşkınlık uyandırıcı hüner,
- Kumar,
- Spor, güreşte rakibi yenmek için türlü biçimlerde yapılan hareket,
- Spor, teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç,
- Hile, düzen, desise, entrika.

Oyunun tanımının aksine, oyuncuğun mecazi anlamlar dışında Türk Dil Kurumu’nun sözlüğünde sadece bir tek tanımı bulunmaktadır: Oyuncak, ‘oyun aracı’ dır, (TDK, 2020). Görüldüğü gibi oyunun birden çok anlamı olmasına karşın, oyunun nesnesi olarak nitelenen oyuncak oldukça yalın anlamlı bir kavramdır: Büyük ölçüde oyunun içeriğine bağlı olmakla birlikte, oyun oynamayı mümkün kılan bir araçtır; oyuna "ait olan şeydir," (Agamben, 1993, s. 71).

Oyun ve oyuncak denildiğinde akla ilk gelen çocuklardır. ‘Oyun çocuğun mesleğidir; Abdal düğünden, çocuk oyundan usanmaz,’ özdeyişlerinin gösterdiği gibi oyun ve oyuncak çocukluğa özgü bir olgu olarak düşünülür. Gerçekte oyun ve oyuncak çocuklukta daha önemli ve daha ilgi çekici olsa bile insan her yaşta oyun ve oyuncakla ilgilenir. Yetişkinler ve çocuklar oyuna ve oyuncuğa farklı açılardan yaklaşırlar. Yetişkinler açısından daha çok eğlenmek ve hoşça vakit geçirmek amacıyla kullanılan oyun ve oyuncaklar, çocuk için kendi dünyasının dışı açılan penceresidir. Dünyanın neresinde olursa olsun oyun ve oyuncaklar çocukları eğlendiren, hayallerini gerçeğe dönüştüren, coğrafyaları, medeniyetleri aşarak zamana meydan okuyan, çocuk dünyasının en etkili deneyimleridir. Bu yüzden oyun ve oyuncuğun çocukla, çocuklukla etkileşimini konu edinen pek çok çalışmaya ve yayına rastlanabilmektedir: Çocukluk ve ergenlik yılları boyunca oyunun ve oyuncuğun birtakım özelliklerini araştıran ve bu alanda öncülük eden; Hall (1920), Piaget (1945), Erikson (1963) Anna Freud (1928) ve Maria Montessori (1940) gibi, daha sonraki çalışmalara da referans oluşturmuş çalışmalar buna örnek olarak verilebilir (Akt: Bergen, 2015, s.107).

Filozoflara ve eğitimcilere göre, ‘çocuğun beslenmesinde yemek, içmek ne denli önemli ise, çocuğun ruhunun doyurulmasında, tedavisinde, eğitilmesinde oyun ve oyuncaklar da o denli önemlidir,’ (Demetrios, 2001, s.122): Çünkü çocuk oyun ve oyuncak aracılığı ile kendini gerçekleştirebileceği önemli deneyimler yaşar; “Oyuncaklar ve oyunlar ciddi fikirlerin başlangıcıdır.” Montaigne’in, “Çocukların oyunu oyun değil, onların en ciddi uğraşısıdır;” J.J. Rousseau’nun, “Çocuğun bedenini her zaman işletiniz,

bedenen güçlü ve sağlıklı olan bir çocuk, fikren de gelişir ve akıllı olur;” S. Freud’un, “Çocuğun oyunu, düşler ve sinirsel belirtiler gibi anlamı olan davranışlardır,” sözleri (Akt: Sun ve Seyrek, 1992, s. 33), oyun ve oyuncuğun çocuklar için hayati bir öneme sahip olduğunu açık biçimde ortaya koyabilmektedir.

Oyun ve oyuncuğun çocuklar için taşıdığı düşünülen öneme dayalı olarak birçok psikoloğun ve eğitimcinin çocuğun sağlıklı gelişimi için oyunun özelliklerinden faydalanmak gerektiğini ileri sürdükleri görülmektedir. Bunlardan en dikkate değer olanlardan birisinin Fredrich Froebel’in çalışmaları olduğu söylenebilir. Pestallozzi ile başlayan pedagojik eğitim hareketleri içinde oyunları pedagojik çalışmanın temel bir unsuru olarak ilk kez kullanan Alman eğitimci Fredrich Froebel olmuştur (Brosterman ve Turner, 2011 s.66-67): Froebel çocuk oyunlarını felsefi bir çerçeveye ele alarak, “Hediyeler ve Meslekler” isimli oyuncak ve aktiviteler ile ilgili ilk eğitim materyallerini tasarlamıştır. Froebel’in bu çalışmaları daha sonraki zamanlarda çocukların eğitici oyuncaklarla eğitimlerini destekleyen düşüncelere kaynaklık etmiştir.

Örneğin erken çocukluk eğitimi programlarında hayali düşüncenin (imgesel, sembolik) gelişmesine izin veren oldukça amaçlı bir etkinlik olarak, oyun önerilmektedir (Smith, 1993, s.47-61). Oyunun; çocukların dili öğrenmeleri, entelektüel kavramlar geliştirmeleri, sosyal ilişkiler ve anlayışlar kazanmaları, fiziksel becerileri güçlendirmeleri ve stresle başa çıkmaları için çok önemli bir etkinlik (Henniger, 2002) olduğu ileri sürülmektedir. Freud’un oyunu, negatif duyguları açığa çıkarmanın ve zorluklar veya streslerle başa çıkmanın bir yolu olarak gördüğü psikolojik çalışmalar, Piaget ve Vygotsky’nin yaklaşımları ile ivme kazanmıştır (Nicolopoulou, 1993, s.156).

Piaget’in oyuna yaklaşımı çocuk gelişimi alanında önemli etkilere yol açmıştır. “Piaget’in bu etkisinin, onun yeni ufuklar açan *Çocuklukta Oyun, Düşler ve Taklit* (Play, Dreams and Imitation in Childhood) adlı çalışmasından” kaynaklandığı (Nicolopoulou, 1993, s.139) belirtilmektedir: Piaget oyunun, bilişsel süreçlerle paralel bir seyir gösterdiğini, bir dizi etkinliklerin davranışla birleşerek, özümленerek oyuna dönüştüğünü tanımlamıştır. O’na göre, çocuk çevresindeki nesneleri, uyaranları zihinsel aktivitesine yerleştirerek şemalar oluşturmakta, daha sonra bu uyaranlar başka kavramlarla birleştirilerek yeni şemalar oluşmakta ya da var olan şemalara uymaktadır. Birey olayları, materyalleri ve durumları örgütlü olan zihinsel yapıların yani şemanın içine alarak, özümleme yapmaktadır. Uymada ise var olan zihinsel şemalar dışsal çevrenin yeni durumlarına uymak için yeniden yapılanmaktadır. Oyun tam tersine, özümlemenin

uymaya üstünlüğüyle ortaya çıkmaktadır; birey olayları durumları nesneleri var olan şemasına almaktadır (Nicolopoulou, 1993, s.140).

Oyun ve oyuncağın çocuğun gelişiminde birçok yararının olduğu belirtilmektedir. Örneğin Singer'e (1994, s.11) göre oyunun çocuklara yararları şunlardır:

- 1) Motor becerileri destekler,
- 2) Duyuları keskinleştirir,
- 3) Duyguların ifadesi ve empati yeteneği desteklenir,
- 4) Paylaşma, sıralama, uyum becerileri edinir,
- 5) Tercih ve sıralama yapar,
- 6) Neşe içinde eğlenir,
- 7) Kelime dağarcığı gelişir,
- 8) Konsantrasyonu artırır,
- 9) Esneklik kazandırır,
- 10) Rol alır,
- 11) Hayal gücünün ve yaratıcılığın gelişmesine, katkıda bulunur.

Bütün bu görüşler, açıklamalar; oyun ve oyuncaklarla ilgili bu alan yazın incelenmesi oyun ve oyuncağın çok önemli bir pedagojik işleve sahip olduğunu göstermektedir. Pedagoji, insan öğrenmesinin nasıl gerçekleştiğini, içsel ve dışsal koşulların, farklı yaklaşımların ve tercihlerin öğrenmeyi nasıl etkilediğini ele alan bir bilim alanıdır. İlgili alan yazın incelemesi oyun ve oyuncakların çocukları eğlendirirken onların öğrenmesine ve dolayısıyla davranışlarına da katkı sağladığını ortaya koymaktadır. Ancak çocukların gelişiminde bu denli önemli olan oyun ve oyuncakların pedagojik açıdan yeterli düzeyde araştırılmış olduğunu söylemek olanaklı görülmemektedir.

Oyun ve oyuncağı konu edinen araştırmalar incelendiğinde, bunların önemli bir kısmının zamanımızda gittikçe yaygınlaşan ve giderek devasa bir sektör haline gelen dijital oyunları ve bunların çocuklar ve gençler üzerindeki etkilerini konu edindiği görülmektedir. Bunlardan biri olan Demirbaş'ın (2014, s. 205) araştırmasına göre dijital oyunlar ve oyuncaklar insan yaşamının her alanını kuşatmış olup, teknolojinin gelişmesine koşut olarak gittikçe daha geniş bir alana yayılmakta, geleneksel oyun ve oyuncakların nadiren oynandığı bir duruma yol açmaktadır. Yine Taştekin'in (2019, s.99) ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarının öğrenci ve veli bakış açısından incelenmesi araştırmasına göre, çocukların hangi cihazlarla oyun oynadıkları, nerede oyun oynadıkları, en çok hangi oyunları tercih ettikleri, ne kadar süre oyun

oynadıkları, oyunların çocuklarda görülen olumsuz etkileri, oyunlara çocukların nasıl ulaştıkları ve velilerin çocuklarıyla dijital oyun oynayıp oynamadıklarını araştırmaya çalışmıştır.

Oyun ve oyuncakla ilgili araştırmaların diğer önemli bir kısmının ise oyunu, kültürün bir unsuru olarak ele alıp bu bağlamda incelediği görülmektedir. Yıldızbaş ve Apaydın'ın (2002, s.103), “Kültür ve Çocuk Oyunları İlişkisi” adlı makalesinde çocukların oyun yoluyla içinde yaşadığı toplumun kültürel değerlerini öğrendiklerini, bu nedenle çocuk oyunlarını araştırmacı bakış açısıyla değil, kendi toplumlarının taşıdığı bakış açısıyla ele alınması gerektiği düşüncesine odaklanmıştır. Sormaz (2011, s. 6) ise, “Çocukluk, Oyun ve Oyuncak: Sosyo -Kültürel Bir Analiz” başlıklı çalışmasında farklı toplumlarda oyunların, oyuncakların ve çocukluk imgesinin kültürle birlikte şekillendiğini bu nedenle oyunların oyuncakların küreselleşme, sanayileşme, kapitalizm, kentleşme, teknolojik ilerlemeler, açısından tarihsel yöntemle incelenmesi gerektiğini açıklamaya çalışmıştır.

Oyun ve oyuncakla ilgili araştırmaların bir kısmı ise esas itibarıyla oyun ve oyuncağın pedagojik işlevini konu edinen araştırmalardır. Ancak bu araştırmaların genel olarak oyun ve oyuncağın okul öncesi eğitim dönemindeki çocukların gelişimi üzerindeki etkisiyle sınırlı olduğu görülmektedir. Örneğin bunlardan biri olan Erden'in (2001, s.154) anaokullarına devam eden çocukların ebeveyn ve öğretmenlerinin çocuk oyun ve oyuncakları hakkındaki görüşlerinin incelenmesi başlıklı çalışması, oyun ve oyuncakların cinsiyet, oyun arkadaşı tercihi, anne-baba eğitim düzeylerinin oyun oynama durumlarına etkisi, çocukların oyuncak ile tanışma yaşları, öğretmenlerin öğrenim durumlarına göre oyun ve oyuncağı ele alışları, oyun ve oyuncağın yemek, uyku gibi çocuğun birincil ihtiyaçlarının önem sırasına göre sıralandığında hangisinin önemli olduğunu belirlemeye çalışmıştır. Bu kapsamdaki araştırmaların bir diğer örneği de Biçer'in (2020, s. 48), okul öncesi öğrencilerinin oyuncak tercihleri ve gelişim düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi başlıklı araştırmasıdır. Bu çalışmada çocukların oyuncak tercihlerinin bilişsel sosyal- duygusal gelişimlerini etkileyerek, gelişim alanlarında anlamlı farklara yol açtığı, ancak, psiko-motor gelişimleri ve oyuncak tercihleri ile ilgili gelişim alanında bir fark oluşturmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırmalara koşut olarak, ülkemizde oyun ve oyuncakla ilgili kitap ve makalelerin de genel olarak bu konuları ele aldığı görülmektedir. Örneğin, oyun ve oyuncaklar bakımından Türkçe alan yazında temel bir kitap olma özelliği taşıyan Metin And'ın

“Oyun ve B    ” adlı eserinde oyunun, rit  eller ve inan  lar ba  lamında incelendi  i; Bekir Onur’un “Oyunlar ve Oyuncaklar” isimli eserinde oyun ve oyuncan  n k  lt  rel, tarihsel a  ıdan ele alındı  ı g  r  lmektedir. Makaleler de genellikle b  yledir:   rne  in   ahin vd. nin (2018, s.1-12) “Nesilden Nesile K  lt  rel Aktarımda Oyun ve Oyuncakların Rol  ”   alı  maları, adından da anla  ılaca  ı   zere, oyun ve oyuncakları k  lt  rel    e olarak ele almaktadır. Di  er makaleler ise,   rne  in Y  cel’in (2019, s. 340-353) “Zararlı Dijital Oyunlar ve   ocuklar” ba  lıklı makalesinde oldu  u gibi dijital oyunları; oyunda ge  irilen zaman, Momo ve Mavi Balina karakterlerinin   ocukları   iddete s  r  kleme ve kendine zarar verme davranı  ları y  n  nden incelemi  tir. Ya da Bekmezci ve   zkan’ın (2015, s.81-87) oyun ve oyuncan  n   ocu  un geli  im alanlarına etkisi adlı   alı  masında, geli  imin her d  neminde beden ve ruh sa  lı  ı a  ısından oyun ve oyuncakların   neminin ele alındı  ı,   ocu  un geli  imi a  ısından oyunun ve oyuncan  n   nemli bir unsur oldu  u   zerinde durulmu  tur.

Elbette ki bu ara  tırma ve yayınların hepsi de de  erli g  r  lmektedir. Ancak bunlar i  inde oyun ve oyuncan  n pedagojik i  levlerini genel anlamda inceleyen; dijital oyunlarla veya okul   ncesi d  nemle sınırlamayıp pedagojik i  levini b  t  nl  kle ele alan hemen hemen hi  bir ara  tırmaya rastlanmamı  tır.

Verilen   rneklere de g  r  ld       zere, oyun ve oyuncak kavramını ele alan ara  tırmaların ancak bir kısmı oyun ve oyuncan  n pedagojik i  levi   zerine odaklanmı  tır ve fakat bunların da hemen tamamının okul   ncesi d  nem   ocuklarının geli  imine etkisini ele aldı  ı g  r  lmektedir. Oysa oyun ve oyuncak t  m   ocukluk d  neminde yo  un bir ilgi g  ren, her ya  tan   ocu  un zamanının b  y  k bir kısmını ayırdı  ı ve dolayısıyla her ya  tan   ocuk   zerinde   nemli bir etkisi olan etkinlikler ve nesnelerdir. Dolayısıyla oyun ve oyuncan  n pedagojik i  levinin her ya  taki   ocukları ve insan ya  amının   e  itli boyutlarıyla ilgili    renmelerini kapsayacak bir bi  imde ele alınmaması   nemli bir eksiklik olarak de  erlendirilmektedir.

Bu ba  lamda bu ara  tırmanın problemi, ilgili alan yazın bilgilerine g  re oyun ve oyuncan  n pedagojik i  levinin her ya  taki   ocukları ve insan ya  amının   e  itli boyutlarıyla ilgili    renmelerini kapsayacak bir bi  imde ele alınmamı   olması, oyun ve oyuncan  n pedagojik i  levinin b  t  nl  kl   bir bi  imde bilinmemesi durumudur.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, ilgili alan yazın bilgilerine göre oyun ve oyuncanın pedagojik işlevini, insan yaşamının çeşitli boyutlarıyla ilgili öğrenmeleri kapsayacak biçimde, bütünlüklü olarak ortaya koymaktır.

Bu genel amaç çerçevesinde şu sorulara cevap aranacaktır:

İlgili alan yazın bilgilerine göre;

- 1.Oyun ve oyuncakların çocukların dil gelişimine katkısı nedir?
- 2.Oyun ve oyuncakların sosyal kuralların öğrenilmesine ve benimsenmesine katkısı nedir?
- 3.Oyun ve oyuncakların öfkenin kontrol edilmesine katkısı nedir?
- 4.Oyun ve oyuncakların fiziksel becerilerin gelişmesine katkısı nedir?
- 5.Oyun ve oyuncakların mesleki tutumların gelişmesine katkısı nedir?
- 6.Oyun ve oyuncakların çocuğun öğrenme ve akademik başarısının desteklenmesine katkısı nedir?

1.3. Araştırmanın Önemi

Sürekli değişen dünya düzeninde çocuk, çocukluk algısı, eğitim, oyun ve oyuncak gibi kavramlar da bu değişimden etkilenmektedir. Geleneksel oyun ve oyuncak kültürü de değişime uğrayarak, yerini dijital oyunlara ve oyuncaklara bırakmaktadır. Mevcut dijital oyunlarsa çocuk gelişimine sınırlı katkı sağladığı, hatta bazılarının zarar verdiği konusunda eleştiriler görülmektedir. Ancak oyun ve oyuncaklar insan doğasının şekillenmesinde önemli görev üstlendikleri için pedagojik açıdan önemle ve özenle ele alınmaya değer görülmektedir. Çünkü ilgili alan yazın, oyun ve oyuncakların çocuğun gelişiminde önemli roller üstlendiğini tekrar tekrar vurgulamaktadır.

Bu araştırma ile oyun ve oyuncanın pedagojik işlevinin her yaştaki çocukları ve insan yaşamının çeşitli boyutlarıyla ilgili öğrenmeleri kapsayacak biçimde, bütünlüklü olarak ortaya konulabilmesi umulmaktadır. Bunun gerçekleştiği ölçüde, bir başka deyişle oyun ve oyuncanın bütün çocukların dilsel, sosyal, bilişsel, tutumsal ve beceri gelişimine nasıl ve ne ölçüde katkıda bulunduğunu açıklamayı başardığı ölçüde, pedagoji alan yazınına kuramsal bir katkı sağlayabileceği; alan yazında bu konudaki bilgi eksikliğini gidermeye katkı yapacağı sanılmaktadır.

Araştırmanın ele aldığı konu bakımından alan yazına yapabildiği katkı ölçüsünde, çocukların eğitiminde uygulayıcıların daha yaygın biçimde ve daha aydınlanmış olarak oyun ve oyuncacı kullanabileceği ve böylece çocukların eğitsel uygulamalarının niteliğinin yükselmesine de kendi çapında bir katkısının olabileceği düşünülmektedir.

Son olarak bu çalışmanın, bu alanda çalışacak olan diğer araştırmacılara kaynak oluşturacağı ve farklı bir tartışma fırsatı sağlayacağı, alana farklı bakış açıları kazandırabileceği öngörülmektedir.

1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları

-Bu araştırma; oyun ve oyuncacın işleviyle ilgili olan kitap, makale, araştırma raporu gibi belgelerin incelenmesiyle sınırlıdır,

-Bu araştırma oyun ve oyuncakla ilgili alan yazının dil gelişimi, sosyal kuralların öğrenilmesi, öfke kontrolü, fiziksel becerilerin, mesleki tutumların, öğrenme tutumunun gelişmesi ve akademik başarıya etkisi bakımından incelenmesiyle sınırlıdır.

1.5. Tanımlar

Çalışma açısından pedagojide oyun ve oyuncak ile ilgili bazı kavramların tanımlanması önem arz etmektedir. Bu kavramlar şunlardır:

Oyun: İnsan hayatının hemen hemen her döneminde eğlendirici, öğretici yönü bulunan, kurallı kuralsız, araçlı araçsız yapılan, yer, zaman ve mekân sınırlaması olmadan, özgürce gerçekleştirilen serbest zaman etkinlikleridir.

Oyuncak: Gerçek anlamlarıyla ya da oyunda üstlendiği rollere göre kullanılan, çeşitli malzemelerden yapılan, çocuğu eğlendiren, öğreten, oyun için gerekli materyallerdir.

Pedagoji: Bireyin eğitimiyle ilgili olay ve durumları dünden bugüne, bugünden de yarına uzanan bir anlayışla; inceleyen, yorumlayan ve gelecek için yeniden kurmaya çalışan bir bilim, disiplin, teknik veya düşünüş tarzı olarak ifade edilen pedagoji; bu çalışma da çocukların eğitiminde oyun ve oyuncacın önemi ve özelliklerini kapsamaktadır.

Çocuk: 0-18 yaşları arasında olan insanlardır.

BÖLÜM 2

2. KURAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölümde, kaynak taraması yoluyla pedagoji, oyun ve oyuncak kavramı ve türleri; Plato'nun, J. Huizinga'nın, M. Montessori'nin ve F. Froebel'in oyun ve oyuncuğa yaklaşımları açıklanmaya çalışılmıştır.

2.1. Pedagoji

Bilim ve teknoloji sürekli olarak değişmekte, gelişmekte buna paralel olarak insan ve insanı ilgilendiren kavramlar da bu değişim ve gelişimden etkilenmektedir. İnsan kendisine en iyisini, en güzelini en faydalısını yaratma, üretme çabası içindedir. İnsanın bu çabası, doğası gereği araştırma, sorgulama ve öğrenme eğiliminden kaynaklanmaktadır. İnsandaki araştırma ve öğrenme eğilimleri gelişigüzel olabileceği gibi, planlı ve amaçlı bir şekilde de olabilmektedir.

İnsan, öğrendikleriyle içinde bulunduğu çevreye uyum sağlamakta, akademik olarak gelişimini desteklemekte veya tam tersine olumsuz davranışlar kazanabilmektedir. İnsanı olumsuz yani istenmeyen davranışlardan kurtarmak, içinde yaşadığı toplumun hedeflerine ve değerlerine uygun olarak yetiştirmek ancak eğitim ve öğretimle mümkün görünmektedir.

İnsan için “Bilgiye erişmenin, bilgiyi uygulayabilmenin ve bilgi üretebilecek yeterliğe sahip olmanın yolu eğitimidir ” (Miser, 2002, s.56). İnsanlar, insanın en iyi şekilde eğitilmeleri için çeşitli disiplinlerden faydalanmışlar ve bu disiplinleri sistematik şekilde kullanarak, insan doğasına uygun eğitim ve öğretim yöntemi olan ‘pedagoji’ kavramını keşfetmişlerdir. İnsanın; düşünen, sorgulayan, karşılaştıran, hipotezler üreten, keşifler yapabilen gücünün bulunması gün geçtikçe pedagojinin önemini, artırmaktadır.

‘Öğretme bilim ve sanatı veya metodu’ olarak ifade edilen pedagoji kelimesinin kökeni, antik çağlara kadar uzanmaktadır (Young, 1987, s.150): Yunanca ‘Paidagogia’ kelimesinden türeyen pedagoji; ‘paid’=çocuk ve ‘agogus’=yol gösterme kelimelerinin (çocuğa yol gösteren) birleşiminden meydana gelmektedir. ‘Paidagogia’, Antik Yunan’da

erkek çocuklarına sokakta eşlik eden, onlara nasıl davranmaları gerektiğini öğreten ve onlara özel ders vermekle görevli olan kölelerin verdiği eğitimle nitelendirilmektedir.

Türkiye’de ise pedagoji çalışmaları 1908 Meşrutiyet’in ilanı ile birlikte önem kazanmıştır. İstanbul Darülmualimin Müdürü Mustafa Satı Bey tarafından başlatılan bu çalışmalar; öğrenci özgürlüğüne, fikir alışverişine ve elişleri derslerine yönelik çalışmaları kapsamaktadır. Bu çalışmaların en büyük faydası ülkede pedagoji bilincinin uyanması, yayılması yönündedir (Baltacıoğlu, 1964, s. 8-15).

Pedagoji, bilincinin yayılması ile pedagoji kavramı birçok düşünür tarafından ele alınıp, incelenmiştir. Örneğin Bilhan’ın (1991, s.164) belirttiği gibi pedagoji; toplumun eğitim ve öğretim alanında öngördüğü amaçlara ve sonuçlara ulaşmak, eğitim faaliyetlerini desteklemek ve eğitimin etkisini artırmayı araştırmak için, eğitim öğretim stratejileri, sistemleri ve teknikleri üzerine yapılan çalışmaları ve tasarımları kapsamaktadır.

Pedagoji, çocukları eğitmenin eğitim yöntemleri bilgisini ve bu yöntemleri uygulama sanatını da konu edinir. Eğitim ve öğretimin kalbi, öğrenmenin yapı taşıdır. Pedagoji eğitim faaliyetlerine yol gösterir. İnsanların öğrenmesi için eğitim faaliyetleri düzenlenir. Eğitim faaliyetleri ya da eğitim durumları; öğrenme-öğretme sürecini içermektedir. Süreçte öğrenciye hedef davranışlara ulaşması için gerekli uyarıcıların düzenlenip sunulması sağlanır (Sönmez, 2004. s.66). Öğrenme- öğretme sürecinde “Ne zaman? Nasıl? Nerede? Ne ile öğretilim? sorularından hareketle, kullanılacak olan içerik, yöntem, strateji, teknik ve öğretim materyallerinin belirlenerek eğitim faaliyetlerinin (Fidan ve Erden, 1992) planlanması sağlanır. Eğitimin tüm seviyelerindeki öğretmenler, öğrencilerin öğrenmesini desteklemeye dikkate değer bir şekilde katkıda bulunacak şekilde öğretim yöntemlerini, öğretim materyallerini ve öğretim stratejilerini uygulamaya koyduklarından emin olmalıdır. Bu uygulamalar planlanırken öğrencinin psiko-motor, bilişsel, sosyal duygusal ve diğer gelişim özellikleri dikkate alınarak içerik boyutuna geçilir.

Eğitim faaliyetlerinin içerik boyutunda “öğrencilere ne öğretilmesi gerektiği ya da öğrenciler hangi bilgi, beceri, tutum ve davranışları kazanmalıdır ” sorularına yanıt aranır; öğrencilerin belirlenen davranışları kazanmalarına rehberlik edecek konuların sistemli bir şekilde düzenlenmesi önem arz eder (Taşpınar, 2013, s,13). İçerik, mutlaka hedeflerle örtüşmek zorundadır. İçerik; hedefler gözönünde tutularak, kolaydan zora, somuttan soyuta, bilinenden bilinmeyene, yakından uzağa, güncel konularla, öğrencinin hazır

bulunuşluk düzeyi, ilgisi de dikkate alınarak tasarlanmalıdır (Sönmez, 2004, s. 44, Varış, 1996, s. 93, Demirel, 2006).

Tasarlanan içeriği öğretmek veya hedeflere ulaşmak için izlenen yollar, öğretim yöntemi kısmını oluşturur (Demirel, 2006, s.76). Öğretim yöntemleri seçilirken, hedefler, öğrencilerin hazır bulunuşluk düzeyleri, öğretmenin tutumu ve mesleki alan bilgisi, öğrenci sayısı, eldeki öğretim materyalleri dikkate alınmalıdır (Turan, 2019, s. 189). Öğretim materyalleri, öğrenme sırasında algılamayı kolaylaştıran; kalıcı ve etkili öğrenme için tercih edilen; yazılı, görsel, işitsel ve teknolojik araç-gereçlerin tümüdür. Eğitim ortamında öğrenci öğretim materyallerini güvenle kullanabilmeli ve kolayca ulaşabilmelidir.

Kısacası, eğitim öğretim ortamı öğrenci öğretmen etkileşimine en iyi imkân verecek biçimde düzenlenmelidir. Sayılan tüm bu düzenlemelere yol gösteren disiplin pedagojidir. Oyun ve oyuncak da bir öğrenme yöntemi ve öğrenme materyali olarak eğitim faaliyetlerinde pedagoji tarafından çocukların desteklenmesi için kullanılır; dolayısıyla pedagojinin bir parçasıdır.

İnsanın en önemli dönemi, çocukluktur; çünkü insanlığın geleceği ve gücü onda saklıdır (Ülken, 2013, s. 19). Toplumların geleceği, insana ve özellikle çocukların eğitimine önem verilmesi ile mümkündür. Çocukların eğitimi ise, onların doğalarına uygun pedagojik yöntemlerin kullanılmasıyla sağlanabilmektedir.

Çocuğun doğasına uygun pedagojik yöntem için oyuna ve oyuncığa ihtiyaç vardır. Çocukların günlük yaşamlarının doğal bileşenlerini oyun ve oyuncakları oluşturur. Dolayısıyla oyun ve oyuncayı eğitim sürecine dahil ederek, çocukların eğlenerek, yaratıcılıklarını geliştirerek öğrenmeleri için imkânlar yaratılabilir. Çocuğun eğitiminde oyun ve oyuncaktan yararlanmak ancak çocuğun öğrenmesinde, gelişiminin desteklenmesinde eğitimcilerin, anne babaların oyuna ve oyuncığa gerekli önemi vermesi ile mümkündür.

Çocuğun oyununa ve oyuncığa saygı duymak, oynaması için fırsatlar yaratmak yetişkinlerin sorumluluğundadır. Yetişkinler; çocuğun beslenmesi, güvenli, sıcak bir aile ortamında büyümesi; sevgi ihtiyacının karşılanması kadar gerekli olan oyun ve oyuncanın önemini dikkate almalıdır. Bu denli önemli olan çocuğun oyun oynama ihtiyacı Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Bildirgesi ile resmiyet kazanmıştır. Bildirgenin 31. Maddesine göre (Çocuk Haklarına Dair Sözleşme, 2020, s. 10):

1. Taraf Devletler çocuğun dinlenme, boş zaman değerlendirme, oynama ve yaşına uygun eğlence (etkinliklerinde) bulunma ve kültürel ve sanatsal yaşama serbestçe katılma hakkını tanırlar.
2. Taraf Devletler, çocuğun kültürel ve sanatsal yaşama tam olarak katılma hakkını saygı duyarak tanırlar ve özendirirler ve çocuklar için, boş zamanı değerlendirmeye, dinlenmeye, sanata ve kültüre ilişkin etkinlikler konusunda uygun ve eşit fırsatların sağlanmasını teşvik ederler.

2.2. Oyun

İnsan hayatında giderek önemi artan 'oyun, her yaştan insanda gözlemlenebilen çeşitli etkinlikler ve davranışlardır. Yetişkin için eğlenme, hoşça vakit geçirme, boş zamanlarını değerlendirme gibi anlamlara gelen oyun, çocukların gözüyle içinde yaşadığı evreni, çevresindeki insanları tanıma, etkileşime girme, anlama, keşfetme ve öğrenme amacı taşır.

Oyun, çocukların iletişiminin birincil yöntemi ve kişiliğinin gözlemlendiği doğal etkinliğidir. Çocuk kendini oyun yoluyla ifade ederek, çevresini oyun yoluyla keşfeder. Çocuk oyun yolu ile düşünür, düşündüklerini ise oyunla hayata geçirir. Oyun, çocukların kendi hayal dünyalarını gerçekleştirmelerine fırsat tanırken, yaratıcı olmalarını da sağlar. Çocuğun beden ve ruh sağlığı gelişimi için oyun oldukça önemlidir. Dolayısıyla oyunun çocuğun gelişimine yaptığı birçok katkı aşağıdaki şekilde sıralanabilir (Pehlivan, 2014, s. 14):

1. Oyun insanlarla paylaşılan dünyanın keşfedilmesini sağlayarak, çocuğun çevresiyle ilişkiler kurmasını ve gerçek dünyayı anlamasını sağlar,
2. Oyun bilişsel ve fiziksel kazanımların uygulanması için fırsatlar sunar,
3. Oyun yoluyla çocuk haz ve neşe duyarak, kendini mutlu etme yolları bulur,
4. Oyun çocuğun kendi benliğini tanımasına ve kişiliğinin gelişimine yardımcı olur,
5. Oyun gelecekteki yaşam için bir ön hazırlıktır,
6. Oyun tehlikeli olabilecek dürtüleri zararsız hale getirir,
7. Oyun çocuğun öfkesini kontrol etmesini, bastırılmış duygularını mutluluklarını, hayal kırıklarını korkularını kaygılarını dışa vurmasını sağlayan terapi işlevi görür,
8. Çocuk arkadaşlarıyla oynayarak sosyalleşmeyi ve toplumsal kurallara uymayı öğrenir,

9. Oyunlar kültürel özelliklere sahip oldukları için bir nevi insanlık tarihinin özetini yansıtan somut olmayan belge niteliği taşırlar.

Görüldüğü üzere oyunların çocuğun bilişsel, sosyal-duygusal, fiziksel, dil ve öz bakım becerilerinin gelişimine katkısı oldukça fazladır. Dolayısıyla oyun çocuk gelişiminin önemli bir parçasıdır; çocuk gelişiminin tüm alanlarına katkıda bulunduğu için gereklidir. Çocuklar oynayarak dünyalarını tanırlar, öğrenirler. Çocukların bir işi-uğraşısı olsaydı hiç kuşkusuz bu oyun olurdu. Oyun çocukların keşfetme ve öğrenme işini üstlenir.

Oyun çocuğun doğasına uygun etkinliklerin başında gelmektedir (Elkind, 2008, s.116): Çocuklar oyun aracılığıyla sosyal, maddi ve hayali dünyaları ve onlarla olan ilişkilerini keşfederler ve karşılaştıkları zorluklara esnek bir dizi yanıt verirler. Oyun, tipik olarak gelişen çocukların sosyal, duygusal ve dil becerilerinin yanı sıra uygun davranışları, problem çözme ve diğer çeşitli bilişsel becerileri öğrendiği erken çocukluk gelişiminin ayrılmaz bir parçasıdır. Oyun, çocuğun gelişiminde hayati öneme sahiptir. Kendi kendine başlattığı oyun ile çocuk yeni öğrenme deneyimleri yaşayarak hiçbir şekilde kazanamayacakları sosyal, duygusal ve entelektüel becerileri kazanırlar ve karşılaştıkları zorluklara esnek bir dizi çözümler üretirler. Oyun, gelişmekte olan çocukların sosyal, duygusal ve dil becerilerinin yanı sıra uygun davranışları, problem çözme ve diğer çeşitli bilişsel becerileri öğrendiği erken çocukluk gelişiminin ayrılmaz bir parçasıdır. Oyun, çocukların günlük yaşamlarının ve çocukluk dönemindeki deneyimlerinin merkezinde yer alan davranışlarıdır.

Oyun, çocukların günlük yaşamlarının ve çocukluk dönemindeki deneyimlerinin merkezinde yer alarak çocuk gelişiminin doğal bir öğrenme aracına ya da deneyimine dönüşürler. Çocuk oyun yoluyla yaparak-yaşayarak deneyimler edinir. Çocuk tarafından başlatılan oyun deneyimlerine yetişkinler saygı duymalı ve oyun oynaması için çocuğa fırsatlar tanımalıdır. Kuşkusuz her çocuk doğası gereği her fırsatta yer, zaman, cinsiyet farkı gözetmeksizin oynar. Ancak çocukların da oyun oynamasını engelleyen birtakım faktörler vardır. Aile, yaş, kültür, cinsiyet, sosyo-ekonomik düzey, iklim, gelişim düzeyi, televizyon, bilgisayar, çevre şartları, güvenlik, akademik başarı beklentisi gibi etkenler çocuğun oyun oynamasını etkileyen ve engelleyen faktörler arasında sayılabilir.

Çocukluğa özgü bir kavram olarak nitelendirilen oyun her yaştan insanda, farklı bakış açısıyla ve amaçlarla ele alındığı için karmaşık ve oldukça geniş bir kavramdır. Oyun geniş bir kavram olarak, felsefeden eğitime, psikolojiden sosyolojiye, beşerî

bilimlerden antropolojiye birçok disiplin tarafından araştırılmaktadır. Araştırmalar, oyunun tanımı ve sınıflandırılması, oyunun kavramsallaştırılması, insan hayatındaki önemi, eğitimde kullanılması, insan tedavisinde faydalanılması, kültürle olan ilişkisi gibi alanlarda çeşitlilik göstermektedir.

2.2.1. Oyun Kelimesinin Anlamı ve Kökeni

İnsan çalışmaları alanında eğitim, felsefe, din gibi herhangi bir kapsamlı kavramın tanımlanması zordur. Oyun kavramı da tanımlanması oldukça zor olan bu kavramlardan biridir. Oyuna ait birtakım özellikler, onun tanımlanmasını güçleştirmektedir. Bu özelliklerden ilki, oyunun fark edilmeden ortaya çıkması ve daha sonra aynı hızla ortadan kaybolmasıdır (Henricks, 2008, s.8). İkincisi, “oyunun insan tarafından yeniden yaratılması ve bu süreçte de oyunun sürekli yeniden kurgulanmasıdır” (Heseltine ve Holborn’dan, Akt: Cengiz- Aygün, 1998, s. 54). Bir diğer özellik ise Fanuscu’ya (1998, s.8-12) göre “evrensel bir kavram olan oyun, hiçbir topluma ırka, kültüre cinsiyete atfedilemez yapıdadır”.

Dolayısıyla oyun kavramını anlamak ve analiz etmek için, ‘oyunun’ ne olduğunu, kelime kökenini derinlemesine incelemek gerekir. Oyunun tanımlanmasını güçleştiren engellere rağmen birçok düşünür, eğitimci, filozof, oyunu anlamlandırma, tanımlama yoluna gitmiştir. Oyunu, kimi enerji fazlasını boşaltmanın bir yolu, kimi ise benzetmece içgüdüünün tatmini ya da rahatlama ihtiyacını gidermek olarak betimler; oyunu genç varlıkları (insan veya hayvan) ilerdeki yaşamlarına hazırlayacak olan bir eğitim olarak tanımlayanlar da vardır; diğer bir anlayışa göre ise birey, doğuştan getirdiği bir içgüdüyle yarışma, hükmetme isteği veya kaybettiği enerjiyi yenileme ihtiyacı olarak oyun oynamaktadır (And 2019, s.27; Huizinga, 2018, s. 10).

Dönmez-Baykoç’a (1992, s.12) göre ise oyun, “belli bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı ya da kuralsız oynanan fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak katıldığı, fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişimin temeli olan, çocuk için en etkin öğrenme sürecidir. ” Rubin, Fein ve Vandenberg (Akt: Coplan, Rubin ve Findlay, 2006, s. 75) oyunu karakterize eden özellikleri belirterek, oyunu tanımlama yolunu seçmişlerdir. Bunlar:

1. Oyun isteği içten gelir,
2. Oyunun amacı kendisidir,

3. Oyunda her materyal kullanılabilir,
4. Oyun, benzediği bir faaliyet veya davranışın ciddi bir yorumu değildir; oyun gerçek olmayan durumları da içerir,
5. Oyun, dışarıdan empoze edilen kurallardan bağımsız gerçekleşir,
6. Oyun, oynayanın aktif katılımını gerektirir.

Caillois (1958, s.13) ise oyunu; “isteyerek kabul edilmiş fakat bağlayıcı kuralı olan, belli bir yerde ve zaman süreci içinde sürdürülen, endişe ve mutluluk duygularını içeren, gerçek hayattan farklı olduğu bilinci ile yapılan hareket ya da etkinlik ” olarak tanımlar. Psikolog J. Piaget (Akt: Nicolopoulou, 2010, s. 3), oyunun insanların faaliyet gösterdiği ayırt edici bir yol olduğunu, zekâ gelişimiyle paralel ilerlediğini belirtir ve onu, dışardan gözlemlenebilen öteki davranışlardan net bir biçimde ayırt edilen, daha çok bir dizi faaliyetle adlandırılan, davranışla ilgili özel bir eğilim olarak tanımlar. Yörükoğlu’na (1989, s.28) göre ise oyun, çocuğun en özgür halidir, çocuktaki yetenekleri harekete geçiren, onun serpilip açılmasına yarayan içsel bir tepkimedir.

Oyun hem yetişkinler hem de çocuklar için ayrı ayrı da tanımlanabilmektedir (Sun ve Seyrek, 1992, s.2-3): Çocuklar için tanımlandığında “Çocuğun us gücü yaratmalarına, bedensel devinimlerine ve bunların bileşiminden oluşan tüm etkinliklere oyun ” denir. Yetişkinler için tanımlandığında ise “insanların beden ve kafa yeteneklerini geliştirmek amacını güden; hesap, dikkat, rastlantı ve beceriye dayanan çoğu kez oyalanmak için oynanan aynı zamanda tat veren bir tür yarışmadır. ” Diğer bir yetişkin tanımında ise oyun, “sanatsal değer taşıyan insanları estetik açıdan geliştiren aynı zamanda coşku ve tat veren beceri gösterileridir. ”

Tuğrul ise diğer tanımlamalardan farklı olarak, çocuk açısından oyunun önemini vurgulayarak tanımlamaya çalışmıştır (2016, s.195):

- Oyun çocuğun uzmanlık alanıdır,
- Oyun oynamak herkesin hakkıdır,
- Oyun zindelik, vücudu, zihni ve ruhu besler,
- Oyun çocukların birbirleriyle ve çevreleriyle etkileşim kurdukları en büyük şanstır,
- Oyun çocuğun kendi tanıma, geliştirme süreci ve aktivitesidir,
- Oyun özgürlükleri sunan bir barışçıl ortamdır,
- Oyun kendiliğinden veya yapılandırılmış ortamlarda ortaya çıkan, eğlendirici anlamlı ve de güvenli yapılan iş ve eylemlerdir,

- Çocuğun tercihlerinin ve kararlarının somut göstergesi, yaratıcılığının kaynağıdır,
- Oyun çocuğa karşılaştığı problemleri çözebileceği fırsatlar sunar,
- Oyun gelişimin göstergesi aynı zamanda gelişimin destekleyicisidir,
- Oyun bireysel ve de evrensel olan bağlayıcı bir etkinliktir,
- Oyun yeniden yaratma şeklidir.

‘Oyun’ kelimesinin başlangıcı insanlığın başlangıcı ile eş zamanlı olabilir. Ancak ilk çağlardan günümüze ulaşan belge ve kaynaklarda, o günün koşulları elvermediği için, oyun hakkında yeterli bilgi bulunmamaktadır. İlk çağlarda oynanan oyunlar ise, modern anlamdaki oyun olarak nitelendirilmeyen; daha çok avlanma, savaş, hayatta kalma ve tapınmaya yönelik; insana ait kültürel unsurların canlandırılmasıyla, yetişkin ve çocukların yaptığı pragmatik etkinlikler olarak değerlendirilir (Onur, 2016, s. 41).

İlk çağ döneminin şartları göz önüne alındığında en eski oyun olarak taşlarla ve sopalarla yapılan etkinlikler olduğu ve bu bağlamda oynanan en eski oyunun ise “Beş Taş” oyunu olduğu; bu tarz oyunların farklı coğrafyalarda taş yerine farklı malzemelerle, örneğin aşık kemikleri ya da fındık, ceviz, vb. maddelerle yüzyıllardır oynandıkları elde edilen kazılar sonucu saptanmıştır (And, 2019, s.42). Farklı coğrafyalarda, farklı materyallerle, benzer oyunların oynanıyor olması, oyunun evrensel olduğunun en büyük göstergesidir.

Evrensel kavram olarak oyun kelimesinin ilk çağlardaki kullanımı incelendiğinde; çocuk oyunlarına Yunanlılar -ında eki ekleyerek kullanmışlardır (Huizinga, 2018, s.42-43): Örneğin; sphairinda – top oyununu; helkustinda – halat çekme oyununu; streptinda – fırlatma (çelik- çomak) oyununu; basilinda – top oyununu ifade etmektedir. Bunların dışında Yunanlılar oyun için 3 farklı kelime daha kullanmışlardır. Birincisi παιδιά (paidia) çocuksu anlamında kullanılıp, her tür oyunu kapsayan bir kelimedir. İkincisi ise άγων (agon) daha çok müsabaka, karşılaşma, maç türü oyunların yerine kullanılmıştır. Oyun manasında üçüncü sözcük ise avtio (adio) daha çok boş, yarasız anlamlarında kullanılmıştır.

Sanskritçede oyun sözcüğünün kullanımı, Yunanca kullanımının aksine dört fiil ile ifade edilir (And, 2019, s.33): “Kridati ” hayvanların, yetişkinlerin ve çocukların oynadığı oyunlar için kullanılan sözcüktür. “Divyati ” zarla oynanan bahisli oyunlar ile şaka ve alay etmek yerine kullanılan sözcüktür. “Lila ve lilayati” fiilleri ise, oyunun boş, gereksiz, kolay yönlerini belirtmek için kullanılan sözcüklerdir.

Çince'de ise çocuk oyunları “wan” sözcüğüyle temsil edilmektedir (Huizinga, 2018, s. 45): Wan sözcüğü eğlenmek, meşgul olmak, dalga geçmek, şaka yapmak, zaman öldürmek anlamlarını da içermektedir. “Çeng” her türlü yarışmalı ve müsabakalı oyunları içeren sözcüktür. “Sai” ise ödül kazanmak için yapılan yarışmalı oyunlardır. Japonca ’da ise, “asabi (isim), oyun, asabu (fiil)” eğlenme, hoşça vakit geçirme anlamlarında kullanılmaktadır.

Blackfoot ’ta (Kuzey Amerikalı Kızılderili Kabilesi) “koani” sözcüğü bütün çocuk oyunlarını kapsamaktadır (Huizinga, 2018, s. 46): “Kaçtsi” sözcüğü ise kurallı çocuk oyunları yerine kullanılmaktadır. “Amost, skest ve apska ” sözcükleri ise yarışta, savaşta, oyunda kazanmak anlamında kullanılmaktadır.

Oyun sözcüğünün Sami (Arapça, Süryanice, İbranice,) dilinde kullanımı ise “la’ab veya la’at ” sözcükleriyle; Latince ’de ise “ludus” kelimesiyle; Fransızca “*jeu, jouer*”, İtalyanca “*giuoco, giocare*”, İspanyolca “*juego, jugar*”, Portekizce “*jogo, jogar*”, Romence (Katalanca, Provenç ve Rhetoroman) “*joc, juca*”, Almanca da “*spiel, spel*” sözcükleriyle oyun kelimesi temsil edilmekte; İngilizce ’de oyun için ‘play (fiil) ve game (isim)’ birlikte kullanılmaktadır. Play oynamak eylemini karşılarken, game oyunların isimleri yerine kullanılmaktadır (And, 2019, s. 34).

Türkçede ise ‘oyun’ sözcüğünün oldukça eski bir kavram olduğu görülmektedir. Beşen-Delice’nin (2015, s. 1196) ilgili alanyazın taraması, eski Türkçe kaynaklarda oyun ve oyuncuğın nasıl adlandırıldığını ortaya koymaktadır: Buna göre eski kaynaklarda oyun/oyug olarak yer alan kelimenin -oy fiilinden türediği varsayılmakta; Türkçe eski metinlerde geçen oyun sözcüklerinin kullanılışı incelendiğinde, X’uncu yy’da yazılan Altun Yaruk’ta oyun/oyun biçiminde, XI’nci yy. eseri Dîvânü Lugâti’t- Türk’ta (çocuk oyunları ve oyuncakları hakkında ilk yazılı eser) oyun olarak, Mukaddimetü’l-Edep’de yine oyun şeklinde olduğu; XIV’ncü yy. da yazılan Nehcü’l- Ferâdis adlı eserde oyna fiilinin kullanıldığı, XIV’ncü yy. döneminde yazılan Gülistan Tercümesi ’nde de yine oyna fiilinin geçtiği, XV’nci yy. Kur’an Tercümesi’nde ise oyunun, eğlence olarak kullanıldığı görülmektedir. Bütün bu eserler dikkate alındığında Türk tarihinde oyunun oldukça eski ve köklü bir kelime olduğu söylenebilir.

Görüldüğü üzere oyuna yüklenen anlamlar ve tanımlar değişse de değişmeyen tek şey dünyanın neresinde olursa olsun; oyun oynayanın dili, dini, rengi, cinsiyeti ne olursa olsun; oyunun, insanların hayatında olan evrensel bir kavram olmasıdır. Oyunun evrensel

bir kavram olmasını, çocuğun hayatında beslenme, uyku, solunum kadar gerekli temel öğelerden biri olması ile açıklamak mümkün olabilir.

Eberle'ye (2014, s.221) göre oyunu evrensel yapan birtakım öğeler bulunmaktadır; bu öğeler Şekil 1'de gösterilmiştir:

Beklenti	Şaşkınlık	Zevk	Anlayış	Güç	Duruş
İlginçlik	Takdir	Hoşnutluk	Hoşgörü	Canlılık	Asalet
Açıklık	Uyanış	Neşe	Empati	Yaşama Gücü	Lütuf
Gönüllülük	Teşvik	Haz	Tecrübe	Özveri	Huzur
Umut	Uyarma	Başarı	Beceri	Marifet	Rahatlatmak
Merak	Keşif	Mutluluk	Kavrama	Zekâ	Memnuniyetlik
İstek, Arzu	Uyarılma	Keyif	Karşılıklı olma	Dürtü	Yerine getirme
Coşku	Heyecan	Sevinç	Duyarlılık	Tutku	Kendiliğindenlik
Hayret	Şaşıрма	Eğlence	Üstünlük	Yaratıcılık	Dengelemek

Şekil 1. Doğrusal Bir Sıra Olarak Sunulan Oyunun Öğeleri.

Kaynak. Eberle, GS (2014). The Elements of Play Toward of Philosophy and Defination of Play, American Journal Of Play, s. 221

Şekil 1. de görüldüğü gibi insanın oyundan beklentisi vardır; oyun oyuncuyu şaşkınlığa düşürebilmelidir, oyuncu oyundan zevk almalı, oyun içinde anlayışlı olmalı, gücün çeşitli biçimlerini kullanmalı ve bir duruşa sahip olmalıdır. Elbette oyunun öğelerinin bunlarla sınırlı olduğu tartışılabilir ama burada belirtilen öğelerin biri veya daha çoğu, hatta hepsi her oyunda gözlemlenebilir. Oyunun öğelerini veya özelliklerini ayırt etmeye yönelik bir başka kişi olan Treasure'ye (2018, s.6-7) göre ise bir etkinliğin oyun olarak kabul edilmesi için bünyesinde dokuz temel özellik barındırması gerekmektedir. Bu özellikler şunlardır:

- 1) Fiziksel ve/ veya zihinsel bakımdan aktiflik içermesi,
- 2) Anlamlı olması,
- 3) Simgesel olması,

- 4) Gönüllü veya kendi kendine seçilmiş olması,
- 5) Zevkli olması,
- 6) Süreç odaklı olması,
- 7) İçsel motive edilmiş olması,
- 8) Maceracı ve riskli olması,
- 9) Öz-yönetimli olması gerekmektedir.

Oyunun özellikleri UNESCO tarafından da şöyle belirlenmiştir (Akt: Gazezoğlu, 2007, s.13):

- Oyuna girmek veya oyunda bulunmak tamamen çocuğun kendi tercihi kalmıştır. Oyuna katılmak veya çıkmakta özgür seçim söz konusudur,
- Oyun planlanan yerde ve belirlenen zaman aralığında oynanır,
- Oyun oynanırken bir sonuca varılması veya farklı oynanması söz konusu olmayabilir,
- Oyunun sonunda oyunu kazananlar ile oyunda oynayanlar için maddi kazanç söz konusu değildir,
- Oyunda kurallar vardır, fakat bu kurallar istenildiği zaman isteyen oyuncular tarafından değiştirilebilir,
- Oyun çocuklar açısından gerçek hayatın ötesinde, hayal ettikleri bir yerdir.

Kısacası oyun, çocuk için gerekli ve önemli bir etkinliktir. Oyun çocuğun sağlıklı büyüdüğü kritik göstergesidir. Çünkü oyun yoluyla çocuklar kendisi ve dünya hakkında bilgiler edinmekte aynı zamanda gelişimsel ve eğitsel açıdan desteklenmektedir. Ama oyun hiçbir dilde aynı açıklıkta ve de tek kelime ile ifade edilebilecek bir kavram değildir (Huizinga, 2018, s. 40).

Bütün oyun etkinliklerinde bir oyun- çocuk veya oyun- oyuncu ilişkisi de bulunur (Sun ve Seyrek, 1992, s.13; Aksoy ve Çiftçi, 2020, s.3-4; Oktay, 1999). Şöyle ki;

- Oyun belirli bir değişim ve sıralamayla gerçekleşir: İlk başta çocuğun oyunu, oyun materyallerini tutuşu, kullanışı, sıralanışı ile sınırlı ve kısa sürerken zamanla hayalinde kurduğu, tasarladığı oyunları dizayn eder. Kum etkinliklerinde ve resim çizerken de aynı davranış sıralaması gözlemlenir,
- Oyun faaliyetlerinin sayısı ve çeşitliliği çocuğun yaşı küçükse artar,
- Oyunda geçirdiği süre ve çocuğun oyuna ilgisi ise zamanla değişiklik gösterir.
- Çocuğun yaşı arttıkça, dikkat süresi uzar, kendini belirli bir alana verir, daha az sıkıldığı gözlemlenir,

- Belirli bir etkinlik veya oyuna ayrılan süre yaş büyüdükçe artar,
- Çocuk, akıcı bir biçimde ve oyuncağa bağlı olmadan istediği zaman ve şekilde oyun kurabilir,
- Çocuğun yaşı büyüdükçe kurallı ve tasarımı oyunlar daha çok gözlemlenir,
- Oyun zoraki değildir, çocuğun gelişim özelliğine göre oyun oynama davranışı gözlemlenir.

2.2.2. Oyun Kuramları

Filozoflar, eğitimciler, düşünürler 19. yy. kadar çocuğun eğitiminde oyunun neden gerekli olduğunu açıklamaya çalışırken, 19 yy. ile birlikte çocuğun neden, niçin oyun oynadığını gelişimsel, psikolojik, biyolojik, fizyolojik ve sosyolojik açıdan ele alan kuramlar ortaya çıkmıştır. Aksoy ve Çiftçi (2020, s.25-32), oyun kuramlarını, klasik oyun kuramları ve çağdaş oyun kuramları olarak iki kümeye ayırmaktadır:

A) Klasik Oyun Kuramları; Daha çok felsefi bir anlayışla, oyunun amacına ve özelliklerine ilişkin görüşler süren kuramlardır. Bunlar:

1-Fazla Enerji Kuramı: Spencer ve Shiller tarafından savunulan kuramda bireyin sahip olduğu ve gerekli olmayan enerjilerini oyun yolu ile boşalttığı düşünülür. Çocuk oyun ile fazla enerjiyi atarak gerginlikten kurtulur.

2-Dinlenme Kuramı: Lazarus ve Patrick tarafından savunulan bu kuramda; oyun çocuğa rahatlaması ve heyecanlanması için fırsatlar sunar. Çocuk gündelik hayatta kaybettiği enerjiyi yeniden toplamak zorundadır. Oyun çocuğa kaybettiği enerjiyi yeniden toplamasını sağlayan imkânlar yaratır.

3-Alıştırma (Öncül- Deneme) Kuramı: Bu kuram farklı kaynaklarda içgüdü-eylem kuramı, yaşama hazırlık kuramı, alıştırma kuramı olarak da kullanılmaktadır. K. Gross tarafından geliştirilmiştir. Gross'a göre oyun içgüdüsel olarak insanda vardır ve canlıları içgüdüsel olarak yaşama hazırlama amacı gütmektedir. Çocuk oyun yolu ile yaşam için gerekli bilgi ve becerileri kazanarak yetişkin rolüne hazırlanır. Gross ayrıca oyunun çocuğu arındırarak, saldırganlık ve anti-sosyal davranışlardan ve eğilimlerden uzaklaştırdığını iddia eder.

4- Tekrarlama Kuramı: Stanley Hall tarafından savunulan kurama göre; oyun yeni bir şey ortaya koymaz, aynı davranışlar sürekli tekrarlanır. Çocuk oyun

aracılığı ile atalarının koşma, atlama, zıplama, fırlatma gibi davranışlarını yineler. Bu davranışlar kalıtım yoluyla kuşaktan kuşağa geçmektedir.

B) Çağdaş Oyun Kuramları: Bu kuramlar klasik kuramlara göre çocukların neden oyun oynadığını deneysel ve gözlemsel çalışmalara dayanarak açıklamaya çalışırlar. Bunlar da kendi içlerinde psikoanalitik kuramlar ve bilişsel kuramlar olarak iki alt kümeye ayrılmaktadır:

Psikoanalitik Kuamlar:

1-Freud'un Kişilik Gelişimi Kuramı: Bu kurama göre çocuk farkında olmadan içgüdülerini ve duygularını yansıtarak oyun oynar. Çocuk oyun sırasında, yaşadığı çatışmaları, engellenmelerini, endişelerini, isteklerini ortaya koyarak, kontrol edemeği travmatik olayları denetim altına alır. Ayrıca çocuk gerçek dünyadan hayal dünyasına geçiş yaparak saldırgan eylemlerini yansıtacağı rahat ve huzurlu bir ortam elde eder; kişiliğini sergileyerek hayallerini, düşlerini ve fantazilerini ortaya döker. Oyun ayrıca terapi görevi üstlenerek çocuğun psikolojik sorunlarına çözüm bulunmasına yardımcı olur.

2-Erikson'un Psikososyal Gelişim Kuramı: Erikson'a göre oyun çocuğun psikososyal gelişiminin yansıması olarak ilerler. Çocuk geçmişteki yansımalarından yola çıkarak geleceğine dair planlarını yapar. Oyun çocuğun kişiliğinin şekillenmesinde önemli bir etkidir. Çocuğun hayalini kurduğu, gerçekleşmesini istediği durumları oyun ortamında sergileyerek rahatlar.

Bilişsel Gelişim Kuramları:

1-Piaget Oyun Kuramı: Piaget, oyunun çocuğun bilişsel gelişimini desteklediğini savunarak, oyunu evrelere ayırmıştır. Piaget zihinsel gelişim kuramında olduğu gibi oyunun da özümseme ve uyum sağlama uyaranları ile ortaya çıktığını savunmaktadır. Çocuk oyun yoluyla uyum sağlama ve özümseme süreçlerinden geçerek ileride zihninde oluşturacağı şemalara ön hazırlık yapar. Piaget oyunu çocuğun işi olarak görür ve çocukta var olan yetenekleri ortaya çıkardığını, çocuğa özgüven sağladığını düşünür. Her çocukta aşamalı olarak aynı evrelerde gözlemlediği üç oyun evresini sıralar: Alıştırma oyunları, sembolik oyunlar, kurallı oyunlar.

2-Vygotsky Oyun Kuramı: Bu kurama göre çocuğun gerçekleşmeyen istekleri oyunda ortaya çıkar ve çocuk isteklerini hayali olarak gerçekleştirir. Özellikle

(mıř) gibi oyunlar ocuęun isteklerini gerekleřtirmesine yardım eder. Vygotsky' ye gre oyun haz arama deęil, ęrenme, yaratım srecidir. ocuk bu sreci sosyokltrel etkileřime girerek ortaya ıkartır. Yani oyun ocuęun gerek hayatından izler tařır. Vygotsky sembolik oyunların ocuęun hayatında olduka nemli olduęuna deęinerek bu oyunların ocuęun zihinsel geliřimini desteklendięini savunur.

3- Bruner Oyun Kuramı: ocukta oyunu, yaratıcı problem özme ve esnek dřnmenin geliřimi olarak nitelendirir. ocuk oyun sırasında korkusuzca bařarı ve risk alma fırsatı yakalar. Bruner, oyunu ocuęun en gereki ęrenme yolu olarak grmřtr. ocuklar bu gereki deneyimler sayesinde karřlařtıkları problemleri zerler.

4- Uyarılma Kuramı- D. Berlyne: Berlyne oyunu merak drtsn tatmin eden bařlı bařına heyecan verici zevkli bir kavram olarak nitelendirir. Bu drty oyun ortaya ıkarır ve ocuk oyun yoluyla bilgilerini deneyimleme fırsatı elde eder.

5-Sutton Smith Oyun Kuramı: Bu kurama gre oyundaki sembolik aktarımlarla ocuęun zihinsel esneklięinin geliřtięi savunulur. ocuk (mıř) gibi oyunlarda (rneęin; televizyon kumandasını mikrofonmuř gibi kullandığında) st dzey yeni yaratıcı fikirleri biraraya getirir. Oyun ile birlikte yaratıcı fikirlerde geliřerek, ocuk gerek yařama hazırlanır.

2.2.3. Oyun Trlerinin Sınıflandırılması

İlgili litaratrde tek ve geerli bir oyun sınıflandırılması bulunmamaktadır (Sheridan, 2011, s.98). Oyun evrensel bir kavram olmasına raęmen, oyunun herkes tarafından kabul edilir bir sınıflandırmasının olmamasının nedeni, oyunların sayısının fazla, eřitli ve heterojen yapıda olmasından (zdemir, 1997 s. 41) kaynaklandığđ dřnlmektedir.

Oyun sınıflandırmalarına ynelik alıřmalardan ilki M. Parten tarafından 1932 yılında gerekleřtirilmiřtir. Parten ocukları oyunda gzlemleyerek, oyunun yař ile paralel geliřim gsterdięini saptamıř, ocuęun yařıyla beraber sergiledięi oyunları sosyal etkileřimlerine gre sınıflandırarak onları altı kmeye ayırmıřtır (Akt: Bulgarelli & Bianquin, 2016, s.62-63):

1. **Boş Oyun:** Bu oyun türü, oyunun diğer beş türünün temelini oluşturur. El sallamak, ayakları karnına çekmek gibi hareketler yaparak bebeklerin kendi bedenleriyle oynamasıyla başlar.
2. **Yalnız Oyun:** Çocuğun oyuncaklarıyla tek başına oynaması gibi, diğer çocuklarla sınırlı etkileşim kurarak veya hiç etkileşime girmeden kendi dünyasında tek başına oynamasıdır.
3. **Seyredici Oyun:** Oyun sırasında başka bir çocuğu veya çocukları gözlemleyen ama oyuna katılmama durumudur.
4. **Paralel Oyun:** Diğer çocukların yanında ancak onlarla etkileşimde bulunmadan oynanan oyunlardır.
5. **İlişkisel Oyun:** Aynı oyunda yer alınan, materyalleri paylaşan ve birbirleriyle konuşan, ancak oyunun hedeflerini koordine etmeyen veya oyun için ortak tanımlanmış bir plana sahip olunmayan sadece nesnelerin paylaşıldığı oyun türüdür.
6. **İşbirliğine dayalı oyun:** Çocukların, oyunlarını ve/veya etkinliklerini ortak bir amaç doğrultusunda iş birliği içinde düzenleyebildiği durumlardır.

Parten 'in oyun sınıflandırması günümüzde de yaygın olarak kullanılan kapsamlı bir sınıflandırmadır. Ancak son zamanlarda yapılan araştırmalar birçok küçük çocuğun oyun davranışının bu hiyerarşik sıralamayı takip etmediğini, çünkü kuramın bireysel farklılıkları içermediğini, ayrıca bu sınıflandırmanın sadece çocukluk dönemine ait olduğunu ve yetişkinlerin oynadıkları oyunları kapsamadığını ileri sürmektedir (Bulgarelli & Bianquin, 2016, s.62-63).

Oyunlara ilişkin bir başka sınıflandırma Caillois tarafından yapılmıştır. Caillois 'in sınıflandırması da insanların oyunlarda sergilediği davranışlar gözlemlenerek oluşturulmuş olup oyunlar, oyuncunun oyundaki rolüne göre agon (rekabet), alea (şans), micry (taklit) ve ilinx (baş dönmesi) olarak dört kümeye ayrılmıştır (Caillois, 1958, s.30-43);

Agon (Rekabet): Satranç ve futbol gibi rakiplerin ideal koşullar altında birbiri ile fiziksel ve zihinsel olarak yüzleşmelerini, mücadele etmelerini kapsayan oyunlardır.

Alea (Şans): Piyango ve rulet gibi oyuncunun kontrolünün olmadığı, sonucun verilen kararlara bağlı olduğu şans ve talih oyunlarıdır.

Micry (Öykünme): Hamlet gibi, çocukların öykünme oyunları gibi, taklit unsuru taşıyan oyunlardır.

İlinx (Kontrolsüz Haz): Akrobatik gösteriler, bungee jumping gibi baş dönmesi, heyecan ve paniğe yol açan oyunlardır.

Caillouis'in belirlediği sınıflara giren oyunlar, kurallı ve kuralsız olması da dikkate alınarak iki boyutlu olarak aşağıda, Şekil 2' de gösterilmektedir:

	AGÔN (Rekabet/Yarışma/ Mücadele) (Eşit başarı olasılığı vardır)	ALEA (Şans / Talih) (Oyuncular sonuçları kontrol edemez)	MIMICRY (Öykünme/Taklit) (Başka bir karakter canlandırılır)	ILINX (Kontrolsüz Haz) (Algı kalıpları bozulur)
PAIDIA (serbest biçimli doğaçlama) Gürültü, şamata Galeyan Gülme Dans Tezahürat Dama oyunu Satranç Bulmaca LUDUS (kural odaklı)	Yarışlar Güreş Atletizm Boks Eskrim Futbol Dama Satranç Spor müsabakaları	Tekerlemeler Yazı-tura Bahis Rulet Piyango	Çocuksu taklitler, Öykünmeler Maskeler Kostümler Genel olarak gösteri sanatları	Dönme dolaplar, Çocuk salıncakları, Atlıkarınca Sallanmak Vals Dış mekân sporları Kayak Dağ tırmanışı
Not: Dikey sütunlarda aynı özellikteki oyunlar vardır; oyunlar, yaklaşık olarak, paidia ögesinin giderek azaldığı, buna karşılık ludus ögesinin arttığı bir sıraya göre kategorize edilmiştir.				

Şekil 2. Caillouis Oyunların Sınıflandırılması.

Kaynak. Caillouis, R. (1958) Man, Play and Games, Chicago Universty of İllionis Press. s. 41

Caillouis, oyun türlerinin neredeyse sonsuz çeşitlilikte olduğunu ifade etmiş; belirttiği dört oyun kümesinin hepsinin kurallı ve kuralsız oyunları içerdiğine dikkat çekmiş ve yapılandırılmamış, özgür, kuralsız oyunları paidia olarak; yapılandırılmış, kurallı oyunları ise ludus olarak adlandırmıştır (Akt: (Mäyrä, 2008, s.86). Paidia ve ludus bir sınıflandırma kümesi değil, oyun oynama yöntemi olarak tanımlanmakta ve ayrıca oyunun seyrine göre sınıflandırma kümesinin değişebileceğini, örneğin futbolun hem

agon grubunda hem de ilinx grubunda agon-ilinx şeklinde olabileceğini ileri sürmektedir (Caillois, 1958, s.54).

Oyunların sınıflandırılmaları mevsime, kültüre, zamana, oyunun oynandığı yere, yaş grubuna, oyun materyaline, teknolojik değişimlere göre de yapılabilmektedir. Sun ve Seyrek 'in sınıflandırması buna bir örnektir. Sun ve Seyrek'in hem çocuk oyunlarını hem de yetişkin oyunlarını kapsayan sınıflandırmaları Şekil 3'de gösterilmektedir:

Özelliklerine Göre Çocuk Oyunları Sınıflandırması	A- Özyapılarına göre oyun çeşitleri, 1 -İşlev oyunları, 2 -Ben oyunları, 3 -Düş gücü (hayal) oyunları, 4 -Küme oyunları, B- Oynandığı yerlere göre oyun çeşitleri, 1- Açık Hava Oyunları, a) Koşmaca oyunları, b) Öykünme oyunları, c) Öykünme yürüyüşleri ve koşuları, d) Halka oyunları, (Çocukların yerde oturarak veya ayakta bir halka oluşturup oynadıkları oyunlara denir. Örneğin; Yağ Satarım Bal Satarım, Bülbül Kafeste, Kutu Kutu Pense, vb. oyunlar bu gruptadır). 2- Salon-Sınıf Oyunları a) Serbest oyun saatinde oynanan salon sınıf oyunları, b) Oyun saatinde oynanan salon-sınıf oyunları, -Isındırıcı oyunlar, -Devinimli oyunlar, -Dinlendirici oyunlar, C- Araçsız yapılan oyunlar: Herhangi bir araç kullanılmadan oynanan oyunlar bu gruptadır. Örneğin; Öykünme (taklit) oyunları, şarkılı oyunlar bu oyun grubuna örnek olarak verilebilir. D- Araçta yapılan oyunlar: Belirli bir aracın üzerinde gerçekleştirilen oyunlar bu gruptadır. Örneğin; Denge tahtası üzerinde veya minder üzerinde yapılan oyunlar bu gruba örnek verilebilir. E- Araçla yapılan oyunlar: Çeşitli materyallerin kullanılmasıyla gerçekleştirilen oyunlardır. Örneğin; top oyunları, evcilik oyunları, yapı-inşa oyunları bu oyun grubundadır.
--	--

Yetişkinler Açısından Oyun Sınıflandırması	A- Yarışmalar; 1.Spor Oyunları (bütün spor dalları) 2.Zekâ Oyunları (satranç, dama vb.) 3.Talih Oyunları (tavla, barbut poker, bezik, biriç, loto vb.) 2- Eğlenceli etkinlikler a) Cambazlık, b) Hokkabazlık, c) Dans, d) Sirk Oyunları, 3- Sanatsal oyunlar a) Tiyatro, b) Pantomim, c) Opera, d) Bale, e) Karagöz- Hacivat, f) Kukla, g) Halk oyunları vb.
--	---

Şekil 3. Oyun Türleri

Kaynak. Sun ve Seyrek, (1992). Çocuk Oyunları. Okul Öncesi Eğitiminde Oyun Dersi El Kitabı İzmir: Mey Yayınları. s. 62-67

Görüldüğü üzere, Sun ve Seyrek 'in yaptığı oyun sınıflandırması uygulamaya, mekâna, araçlı- araçsız olarak oynanmasına göre ve yaş gruplarını dikkate alarak yapılan oldukça kapsayıcı bir çalışma özelliği taşımaktadır.

Halkbilimci Boratav'ın oyun sınıflandırması da dikkat çekicidir. Bu sınıflandırma da Şekil 4. 'de gösterilmektedir:

I-Çocuklara özgü tasarlanmış oyunlar,	A. Yetişkinlerin küçükler için tasarladığı oyunlar, B. Çocukların kelime oyunları, C. Grup halinde, danslı, türkölü oyunlar ve basit öykünme oyunları,
II-Şaşı-talih, kumar, fal, niyet oyunları; büyü ve geleneksel oyunlar	D. Şaşı oyunları, E. Kumar oyunları, F. Niyet ve fal oyunları, G. Geleneksel ve büyü oyunlar,
III- Yetenek ve güç oyunları.	H. Asıl yetenek oyunları, İ. Ütmeli yetenek oyunları, J. Cimnastikli ve ritmik oyunlar, K. Asıl güç oyunları, L. Güç ve beceri karmaşık oyunları,

IV- Zekâ oyunları.	M. Aldatmaca, yutturmaca oyunları, N. Bellek gücü, düşünme çevikliği, sezinleme oyunları, O. Saklamaca ve saklambaç oyunları, P. Çizgili oyunlar, Q. Taşlı oyunlar, R. Başkaca zekâ oyunları,
V-Katışimli oyunlar.	S. Katışimli oyunlar, T. Oyuncaklar.

Şekil 4. Çocuk Oyunları Kümesi.

Kaynak. Boratav, (1984), 100 Soruda Türk Folklorü İstanbul: Gerçek Yayınevi, s. 236-237.

Hurwitz (2003, s.100-102) ise çocuk oyunlarını beş grupta ele almıştır. Bunlar;

1) Pratik Oyunlar: Su ve kumla oynamak gibi tekrar eden oyun davranışlarıdır. Çocukların eğlenmek amacıyla yaptıkları oyunlardır.

2) Yapı Oyunları: Farklı bloklarla çocukların yeni bir şeyler ortaya çıkardıkları veya ürettikleri oyunlardır.

3) Kaba-Yuvarlanma Oyunları: Komiklik ve taklit etmek için yapılan, içinde sert ama saldırgan olmayan hareketlerin bulunduğu oyunlardır.

4) Drama Oyunları: Çocuğun kendisini bir cismin ya da bireyin yerine koyarak, rol yaparak canlandırmaya taklit etmeye çalıştıkları oyunlardır.

5) Kurallı Oyunlar: Kuralları oynanan kişiler tarafından belirlenen oyunlardır.

Oyun sınıflandırmasına yönelik önemli çalışmalardan birisi de Brian Sutton-Smith, tarafından oyunun, beden, obje, sembol kullanımı ve ilişkilerin bir kombinasyonunu içeren spontane, gönüllü, eğlenceli ve esnek olarak sınıflandırdığı aktivitelere göre yaptığı sınıflamadır (Akt: Salen and Zimmerman, 2006, s.299-301):

1. Zihinsel veya öznel oyunlar: Rüyalar, hayaller, fantezi, hayal gücü, oyun metaforları, fantastik bilim kurgu oyunları.
2. Yalnız oyunlar: Hobiler, (bahçecilik, çiçek düzenleme, bilgisayar kullanma, video izleme, okuma ve yazma, seyahat, müzik, evcil hayvanlar, ağaç işleri, yoga, uçak uçurma yarışı, araba toplama ve inşa etme, yelken, dalış, astroloji, bisiklet, el sanatları, fotoğrafçılık, alışveriş, sırt çantasıyla gezme, balık tutma, bulmacalar ve yemek pişirme; model trenler, model uçaklar, model motorlu tekneler biriktirme, pul toplama gibi koleksiyonlar.

3. Eğlenmek için yapılan oyunlar: Serbest nesnelerle veya kişilerle oynamak, başkalarına şaka yaparak oynamak, rol oynamak, başkalarını kandırmak için oynamak, kurallara göre oynamak.
4. Kurallı olmayan sosyal oyunlar: Şaka yapmak, parti düzenlemek, seyahat, dans, yaratıcı animasyonlar, eğlence parkları, bilmeceler, hikâyeler, şakalar gibi konuşmalı oyunlar, sihir vb.
5. Seyirciye yönelik oyunlar: Filmler, çizgi filmler, konserler, seyircili sporlar, tiyatro, caz, rock müzik, geçit törenleri, güzellik yarışması, araba yarışları, milli parklar, çizgi romanlar, halk festivalleri, müzeler vb.
6. Kutlamalar ve festivaller: Doğum günleri, yılbaşı, anneler günü, düğünler, karnavallar vb.
7. Yarışmalı oyunlar ve sporlar: Atletizm, kumar, at yarışları, piyangolar, uçurtma golf, salon oyunları, olimpiyatlar, boğa güreşleri, horoz dövüşleri, kriket, poker, fiziksel beceri oyunları, hayvan yarışmaları, okçuluk, bilek güreşi, masa oyunları, kart oyunları, dövüş sanatları, jimnastik.
8. Riskli- tehlikeli oyunlar: Mağaracılık, yelkencilik, kano, rafting, kar motosikleti, bungee jumping, spor tırmanışı, kayak, dağ bisikleti, paraşütle atlama vb.
9. Performansa dayalı oyunlar: Piyano çalmak, müzik aleti çalmak, oyuncu olmak, tiyatro sergilemek vb.

Bu sınıflandırmalara ek olarak birçok kuramcı, psikolog, tarafından aşağıdaki Şekil 5’de verilen sınıflandırmalar da literatürde yer almaktadır. Bunlar;

Yazar (lar)	Yıl	Boyut	Türler
J. Piaget	1945	Bilişsel	Alıştırırmalı (İşlevsel) Oyun (0-2 yaş), Sembolik (Taklit, Simgesel) Oyun (2-12yaş Kurallı Oyun (12-+)
Smilansky	1968	Bilişsel	İşlevsel- Fonksiyonel Oyun, Yeniden İnşa Oyunu, Temsili Oyun, Dramatik Oyun, Kurallı Oyun
Takata	1974	Bilişsel	Sensorimotor Oyun, Sembolik ve Basit Yapıcı Oyun; Dramatik ve Karmaşık Yapıcı Oyun; Kurallı Oyunlar, Rekreasyonel ve Rekabetçi Oyun
Rubin, Fein Vandenberg	1976 1983	Bilişsel	Sensorimotor Oyun, Simülasyon Oyunlar, Sosyodramatik; Rol yapma Oyunu, Kurallı Oyunlar.
Garvey	1990	Davranışsal	Hareket ve Etkileşimli Oyunlar; Nesnelerle Oyunlar; Dil Oyunları, Sosyal Oyunlar.

Santrock	2006	Bilişsel ve Sosyal	Sensorimotor Oyun, Sembolik Oyun Yapıcı Oyun.
Kudrowitz & Wallace	2009	Oyuncaklar	İnşaat; Fantezi, Duyusal; Meydan okuma
Goodson & Bronson	1997	Oyuncaklar	Aktif Oyun, Manipülatif Oyun, Hayali Oyun, Yaratıcı Oyun, Öğrenilmiş Oyunlar
Stagnitti & Unsworth	2000 2009	Bilişsel Taklit	Sembolik Oyun, Sosyodramatik Oyun, Rol yapma, Fantastik Oyun.
Garon	1982	Bilişsel	Egzersiz Oyunu, Sembolik Oyun, Yapı-İnşa, Kurallı Oyunlar.
ABD Ulusal Oyun Enstitüsü		Bilişsel Sosyal	Uyum Oyunu, Vücut Oyunu, Nesne Oyunu Sosyal Oyun, Hayali ve İmgelem Oyun, Pantomim, Yaratıcı Oyun.
Lancy	2015		Fiziksel-Hareket Oyunu, Dil Oyunu, Nesne Oyunu, Hayali/ mış Oyunları, Kurallı Oyunlar

Şekil 5. Oyun Türlerinin Sınıflandırılması

Kaynak. Bulgarelli, D. & Bianquin, N. (2016) Conceptual Review of Play, s.3)

Yukarıdaki şekillerde de görüldüğü üzere oyun sınıflandırmaları bilişsel (uygulama, simgesel, kurallı, yapıcı) veya sosyal (yalnız, paralel, ilişkisel, kooperatif) olmak üzere iki grupta ele alınmaktadır. Ancak teknolojiye gelişmelerin insan hayatını şekillendirdiği dijital çağda bahçede, sokakta birlikte oynanan geleneksel oyunlar yerini teknolojik oyun ve oyun materyallerine bırakmıştır. Bu durum, oyun sınıflandırmasının yeniden kategorize edilmesini zorunlu kılmıştır. Treasure (2018, s.159), Hughes ile Miller ve Almon 'un çalışmalarından yararlanarak oyunları dijital olanlar ve dijital olmayanlar olarak iki kümeye ayırmıştır:

A. Dijital olmayan oyunlar

- 1) İnşaat oyunları,
- 2) Yuvarlanmalı ve sert oyunlar,
- 3) Büyük kas gelişimine dayalı oyunlar,
- 4) Dramatik oyunlar,
- 5) Keşif oyunları,
- 6) Rol yapma oyunları,
- 7) Dil/iletişim oyunları,
- 8) Sosyo-dramatik oyunlar,
- 9) Sosyal oyunlar,
- 10) Küçük kas gelişimine dayalı oyunlar,
- 11) Sembolik oyun,
- 12) Ustalık ve beceriye dayalı oyunlar,
- 13) Tekrarlama Oyunu; Stanley Hall tarafından geliştirilen bu teoride birey, içinde doğup büyüdüğü toplumun gelenek ve göreneklerine uygun davranış kalıplarını oyununda taklit eder, tekrarlar.

B) Dijital/teknoloji oyunları.

Günümüzde oyunların eğitim ortamlarında da önemi gittikçe artmakta ve oyun, eğitim programlarının vazgeçilmez bir unsuru haline gelmektedir. Dolayısıyla son yıllarda eğitsel amaçlı oyunlar dikkat çekmektedir. Eğitsel amaçlı oyunlar ise Pehlivan (2014, s. 75-90) tarafından yapılan Türkçe alanyazın taramasında aktardığı bilgilere dayanarak şöyle sınıflandırılmıştır:

- 1) Rol Yapma: Çocuğun hissettiği duygu ve düşüncelerini başka bir kimliğe, karaktere bürünerek yansıtmayı sağlayan öğretim tekniğidir. Başka bir ifade ile gerçek hayattan bir durumun, olayın grupta veya bireysel olarak canlandırıldığı bir uygulama tekniğidir.

2) Drama: Bilinen en eski öğretim yöntemlerinden biri olan dramanın eğitimde kullanılmasının temelleri Rousseau, Montessori, Bruner ve de Dewey tarafından atılmıştır. Eğitimde drama; bir kelimeyi, bir olguyu, bir davranışı, bir fikri, bir yaşamı, bir olayı tiyatro tekniklerini de kullanarak oyun ve dramatizasyon yöntemiyle canlandırmaktır. Drama; biçimsel, doğal ve yaratıcı drama olmak üzere üç grupta ele alınmaktadır.

3) Nesi Var: Bir olayın, bir kimsenin betimlenmesi, özelliklerinin belirlenmesi, yeni kelimelerin değişik yöntemlerle öğretilmesi, konuların gözden geçirilerek pekiştirilmesini, yeni bilgilerin öğrenilmesi amacıyla gerçekleştirilen etkinliktir.

4) Kart Oyunları: Çocukların ilgi ve ihtiyaçları dikkate alınarak, önemli kavramların öğretildiği, bilgiler arasında bağlantı ve anlam kurulan, öğrencileri düşündüren öğretim etkinliğidir.

Yukarıda yapılan oyun sınıflandırmalarının ortak özelliği hepsinin oyun sayılan etkinliklere göre belirlenmiş olmasıdır. Dolayısıyla oyun etkinlikleri bütün eğitim kademelerinde her türlü konuya göre uyarlanarak bir öğretim yöntemi olarak tercih edilebilir.

Değişen yaşam biçimiyle birlikte, oyun sınıflandırmaları yeni formlarda kendini göstermektedir. Doğumdan yetişkinliğe bireyin yaşam biçiminin değişmesi, oyunları da yaş-gelişim, yapı ve mekânı göre farklılaştırarak birçok açıdan sınıflandırılmasına neden olmaktadır. Bu sınıflandırmalar yapılırken önem verilmesi gereken nokta bir oyunun tek bir sınıflandırmaya ya da alt sınıflara dahil edilmeyeceğidir. Her bir oyun türü birbiri ile ilişkili olup, birbirine kuram ve uygulama açısından bağlı olduğu için oyun sınıflandırmaları disiplinlerüstü açıdan bir yöntem olup, bu sınıflandırmalardan fayda ve bilgi sağlanabileceği düşünülmektedir (Ögelman, 2016, s.110).

Bu bağlamda oyun çeşitlerini ve sınıflandırmalarını bilmek eğitimcilerin, çocukların hazır bulunuşluk düzeyine, yaşına ve gelişimsel özelliğine göre uygun etkinlikler tasarlamalarına ve eğitimde kullanmalarına yardımcı olur. Çocukların doğalarına uygun etkinlikler ise onların yaparak-yaşayarak, eğlenerek-keşfederek öğrenmelerini olumlu yönde destekler.

2.3. Oyuncak

Hayal dünyası ile gerçek dünya arasında köprü görevi gören (Uluğ, 1997, s.9) oyuncaklar; geçmişten günümüze köklü teknolojik değişimler gösterse de her zaman her toplumda aynı temel işlevi üstlenmiştir: Çocukların hayatlarının ayrılmaz önemli bir parçası olan (Cohen, 1996, s.61) ve gelişimlerinde eğlenirken öğrenmelerini sağlayan bu işlev, asırlardır güncelliğini ve sürekliliğini korumaktadır.

Çocuklar öğrenme ihtiyaçlarını oyuncaklar vasıtasıyla karşılamaktadır. Bu açıdan ele alındığında oyuncak, çocukluk çağı ve dünyasının eğlence ve öğrenme ihtiyacına yönelik olarak toplumsal kavramların yetişkinler tarafından minyatür şekilde dizayn edildiği ve yeniden yaratıldığı oyun materyalleridir (İnal, 2005, s.2). Duyuları uyaran, duyguları ortaya çıkaran, zekâ gelişimini destekleyen oyuncaklar çocuğun hayal kurmasına imkân tanıyan, fiziksel, sosyal-duygusal gelişimine yardımcı olan çocukluk döneminin vazgeçilmez yaratıcı nesneleridir (Şahin-Tezel 1993, s. 2). Heljakka'ya (2008, s. 21) göre ise oyuncak, “çocuk, yetişkin ve hayvanların yaş ve cinsiyetlerine bakılmaksızın oyun oynamaları amacıyla tasarlanmış nesneleridir.” Oyuncak, “çeşitli maddelerden yetişkinlerce veya çocukların kendilerince yapılan, tek ya da grup olarak oynanabilen, çocuğun hayal dünyasını geliştiren, onu eğlendiren, eğiten, paylaşımcı yapan nesneler” (Özhan, 2005, s. 231) olarak da tanımlanmaktadır.

Oyuncak denilince dikkat edilmesi gereken bir husus da oyun nesnesinden/materyalinden farkıdır. Oyuncak, çocukların oyunda bizzat kullandıkları, onlarla konuştukları, duygularını paylaştıkları, özdeşleştikleri bireysel ve özel olan, daha çok geleneksel olarak ifade edilen her türlü araçlardır. Oyun nesnesi ise bir oyunu oynamak için o oyunda bulunması gereken materyallerdir (Özhan, 2005, 232). Boratav'ın (1984, s.128) belirttiği üzere, *oyun materyali*, “oyunda kullanılan ancak tek başına oyunu oluşturmeyen nesne,” *oyuncak* ise “kendisi tek başına oyunu sağlayan nesne” olarak ifade edilir. Örneğin bilye tek başına oyun oluşturmadağı için oyun nesnesi iken; arabalar, bebekler çocuğun kendi hayal gücüyle farklı işlevlerde kullanıldığı için oyuncak olarak tanımlanmaktadır.

Oyuncaklar ait olduğu döneme ait izler taşırlar. İfade edemeseler de renkleriyle, yapıldığı malzemelerle, giyimleriyle ait olduğu dönemin, toplumun canlı şahididirler. Oyuncak toplumsal- kültürel bir olgu olarak tarihsel süreç içinde gelişerek şekillenmiştir. İlkel toplumlarda annelerin çocuklarını ağlarken susmaları için çeşitli taşları, kemikleri

veya basit bebekleri kullanmasıyla insan dünyasındaki yerini almışlardır. Arkeolojik kazılar, İsa'dan önce 3000 yılına dek uzanan oyuncakların olduğunu göstermektedir. Kazılardan elde edilen bulgular; ilk oyuncakların Mısır mezarlarında 2000 yıl öncesine ait olduğunu, çocukların oynar eklemli bebekler ve çingiraklar ile oynadıklarını göstermekte; yine Anadolu ve Mezopotamya'da gerçekleştirilen kazılarda 4000 yıldan fazla olduğu tahmin edilen seramik hayvan heykelleri ve çeşitli oyuncaklar; topaç, çingirak bulunmuştur (Erkenal, 2001, s. 118-120).

Çocuğun davranışlarına çeki düzen getiren- sosyal yaşama hazırlayan, bilişsel, fiziksel ve psiko- sosyal gelişimlerini destekleyen, hayal gücünü geliştiren ve çocuğun ruhsal gelişimini sağlayan oyuncaklar (Yavuzer, 1996, s.174); su, kıl, taş, ahşap gibi doğal materyallerden geleneksel olarak yapılabileceği gibi, modern teknolojik olarak da tasarlanmaktadır. Ancak teknolojik olarak tasarlanan ve belli başlı ideolojik inanç ve amaçlarla üretildiği ileri sürülen oyuncakların masumluk ve eşitlik özelliklerini yitirdiği; bu bağlamda, erkeklere silah, kılıç, tank gibi oyuncaklar ile şiddet, güç, egemenlik unsuru, kız çocuklarına ise bebekler aracılığıyla zarafet, sevgi, şefkat unsurları aşılandığı ve böylece cinsel ayrımcılığa hizmet edildiği ya da çocukların olumlu kişilik gelişimlerinin desteklenmesi amacının dışına çıkıldığı; yani oyuncanın, oyuncak olmaktan çıkarak yetişkinlerin ideolojilerini, yansıtan bir araç halini aldığını (İnal, 2005, s.4) savunanlar da görülmektedir.

Bir oyuncak, özellikleri ile çocuğun gelişimine ve öğrenmesine katkıda bulunuyor ve aynı zamanda çocuğun özgün ihtiyaçlarına karşılık gelen aktiviteleri mümkün kılıyorsa, o zaman onun eğitimsel bir değeri olduğu söylenir. Böyle oyuncaklar, çocuk oyuncanın işlevlerine göre kullanırken duyularını uyarır, çocuğu kendi kendine karar vermeye yöneltir, kendisinin bağımsız bir birey olduğunu, tercihlerinin olduğunu kavramasını, toplumsal rolleri öğrenmesini, çevresiyle sosyal ilişkiler kurmasına imkân verecek görevler üstlenmesini sağlar.

Çocuğun gelişiminde önemli bir yere sahip olan ve oyunun kurgulanmasını sağlayan oyuncaklar seçilirken belirli özellikler taşıması önerilmektedir (Pehlivan, 2014, s.50-51):

- 1) Çocuğun yaşına ve gelişimine uygun olmalı,
- 2) Çocuğun dış dünyayı keşfetmesine imkân tanımalı,
- 3) Çocuğun yaratıcı faaliyetlerde bulunmasını sağlamalı,
- 4) Düş gücünü uyarabilmeli,
- 5) Fiziksel ve zihinsel yeteneklerinin gelişimini sağlamalı,

- 6) Yetişkin hayatına hazırlayıcı unsurlar taşınmalı,
- 7) Birden fazla amaca hizmet edecek işlevsellikte olmalı,
- 8) Çocuğun dikkatini çekebilecek renk, boyut ve özellikte olmalı,
- 9) Dayanıklı, sağlam ve güvenli olmalı,
- 10) Çocuğun bütün gelişim alanlarını destekleyici unsurlar içermeli,
- 11) Cinsiyet ayrımcılığına ve şiddete yönelik özellikler taşınamalı,
- 12) Çocuğun farklı öğrenme deneyimleri yaşaması için gerçek ve de bunların minyatürü olacak özellikte hazırlanmalı,
- 13) Hazır yapılandırılmış oyuncaklar yerine çocuğun yaratıcılığını destekleyen, kendi yaptığı oyuncaklar tercih edilmeli,
- 14) Çok pahalı ve aynı özellikte oyuncaklar yerine az ve çocuğun ihtiyacına uygun oyuncaklar seçilmeli,
- 15) Çocuğun tekrar tekrar oynamasına ve farklı oyunlarda kullanılmasına fırsat tanınmalı,
- 16) Oyunağın yapıldığı malzeme çocuğun sağlığına uygun olmalı, zehirli boyalar ve kanserojen madde içermemelidir.

Sağlık Bakanlığı tarafından da 2002 yılında ‘Oyuncaklar Hakkında Yönetmelik’ yayınlanarak oyun materyalleri ve oyuncakların standartlara uygun hazırlanması gerektiği belirtilmiştir (17 Mayıs 2002 tarihli 24758 sayılı Resmî Gazete).

2.3.1. Oyuncakların Sınıflandırılması

Oyuncaklar ve oyun materyalleri, çocuğun yaşına, oyunun özelliğine, oyun sırasında çocukların sergiledikleri psikomotor becerilere, materyalin kullanım gayesine ve işlevine göre sınıflandırılmaktadır (Avcı, 1999, s.51). Çocuğun bilişsel gelişiminden fiziksel gelişimine kadar uzanan alanların hangi oyuncaklar ile desteklenmesi gerektiğini bilmek ve birden fazla gelişim alanını destekleyen oyuncaklar tercih etmek için bu sınıflamalar yararlı ve yol gösterici olabilmektedir.

Poyraz’a (2012, s. 181-184) göre oyuncaklar, çocuğun farklı gelişim alanlarına göre şöyle sınıflandırılabilir:

- **Kaba-Motor Gelişimi Destekleyen Oyun Materyalleri**
 - Merdiveni ve kaydıracağı olan oyuncaklar,
 - Farklı sayıda tekerlekli bisikletler,
 - Farklı büyüklükte taşıtlar,

- Kayma, sallanma ve tırmanma oyuncakları,
- Tahterevalli,
- Kalın tırmanma ipleri.
- **İnce-Motor Gelişimi Destekleyen Oyun Materyalleri**
 - Farklı özellikte boya ve kalemler,
 - Ucu küt makaslar,
 - Boncuklar, düğmeler, ipe dizmeli oyuncaklar,
 - Legolar, yap-bozlar, bul taklar, puzzler,
 - Yapıştırıcı ve kâğıtlar,
 - Marangoz oyuncakları ve dikiş setleri (Ahşap tamir setleri, ahşap çiviler, vidalar ve iğneler),
- **Tasarım Oyuncakları**
 - Çocuğun yalnız veya arkadaşları ile birlikte üst üste yan yana takıp çıkarabileceği küpler, bloklar,
 - Takıp çıkardığı oyuncaklarla birlikte kullanabileceği, çiftlik hayvanları, taşıt gibi oyuncaklar,
 - Kum havuzu oyuncakları,
 - Taşıt oyuncakları,
 - Bebekler,
 - Eklemeli oyuncaklar,
- **Çocuğun Hayal Gücünü Geliştiren Oyuncaklar**
 - Kukla sahneleri,
 - Parmak kuklaları,
 - El kuklaları,
 - İçi doldurulmuş yumuşak oyuncaklar, bebekler,
 - Çeşitli tarzda kıyafetler, aksesuarlar,
 - Sağlık oyuncakları, evcilik oyuncakları,
- **Evcilik Oyunları için Oyuncaklar**
 - Mutfak eşyaları, minyatür dolaplar, lavabolar,
 - Plastik veya porselen yemek takımları, fincanlar,
 - Çeşitli büyüklükte bebekler ve bebek evleri,
 - Çocukların boyutuna uygun masa ve sandalyeler,

- **Yaratıcılığı ve Sanatsal Gelişimi Destekleyici Oyuncaklar**

- Tuz seramiği, talaş hamuru gibi yoğurma maddeleri,
- Kil, çamur, toprak,
- Farklı boya kalemleri ve boyalar,
- Parmak boyası, sulu boya, guaj boya ve toz boyalar,
- Renkli oyun macunları,
- Farklı kalınlıkta fırçalar,
- Her türlü renkli kâğıt ve kartonlar,
- Hazır baskı kalıpları veya doğadan elde edilebilecek baskı kalıpları (patates, ip, soğan),
- Ünlü sanatçıların çalıştıkları eserlerin kopyaları,

- **Çocuğun Algı ve Kavram Gelişimini Destekleyecek Materyaller**

- a) *Çocuğun Okuma ve Konuşmasını Destekleyecek Materyaller*

- ✓ Farklı materyallerden harf ve rakamlar,
- ✓ Yapışkanlı- mıknatıslı harf ve rakamlar,
- ✓ Eski gazete ve dergiler,
- ✓ Çeşitli bilmeceler ve bulmacalar,
- ✓ Dominolar,
- ✓ Yazı tahtası,

- b) *Matematik ve Sayılara Yönelik Materyaller*

- ✓ Renkli sayma çubukları veya fasulyeler,
- ✓ Ahşaptan veya farklı malzemeden geometrik şekiller,
- ✓ Zaman kavramını öğretecek materyaller,
- ✓ Matematik oyunları,

- c) *Doğa Bilimleri*

- ✓ Mıknatıslar,
- ✓ Cam hayvan besleme malzemeleri,
- ✓ Büyüteç,
- ✓ Taş, kaya, deniz kabuğu, yaprak ve bitki koleksiyonları,
- ✓ Maşa, eldiven ve doğa kitapları, dergiler,

- **Müzik ve Ritim Aletleri**

- Ritim aletleri (Marakas, zil, davul, tef, flüt, çingirak).

Onur ve arkadaşlarının (1997) Türkiye’de annelerin çocukları için tercih ettikleri oyuncakları, tercih edilme önceliklerine göre sınıflandırmaları ise şöyledir;

1. Çeşitli karakterlerde, yumuşak dolgu oyuncaklar,
2. Minyatür objeler (evcilik setleri, doktor setleri, tamir setleri, çiftlik hayvanları setleri),
3. Manipülatif oyuncaklar (Parmak kaslarını destekleyen oyuncaklar bu gruptadır, yap-bozlar, takmalı çıkarmalı oyuncaklar, bloklar, kuklalar, manyetik oyuncaklar, legolar),
4. Elektronik oyuncaklar (bilgisayar oyuncakları, uzaktan kumandalı, pilli oyuncaklar),
5. Elişi oyuncakları (boyalar, kalemler, eliş malzemeleri, hamurlar, kâğıt bebekler, boyama kitapları),
6. Eğitici oyuncaklar (eşleştirme, benzer ve farklı olanı bulma, ilişki kurma, sınıflama ve sıralama gibi zihinsel gelişimleri destekleyici oyuncaklar),
7. Masabaşı oyuncakları (puzzle, tombala, monopoly, domino, yap-bozlar vb.),
8. Sesli oyuncaklar (ritim aletleri, çingiraklar, elektirionik sesli oyuncaklar),
9. Hareketli oyuncaklar (bisiklet, scoter, kaykay vb.),
10. Oyun materyalleri (taş, kum, su, top, misket vb.),
11. Güncel kahraman karakterleri (Action Man, Power Rangers, Batman vb.),
12. Maketler (uçaklar, gemiler, evler vb.),
13. Oyuncak silahlar (kılıç, tabanca, tüfek, kovboy takımları),
14. Diğer oyuncaklar (Onur, Çelen, Çok, Artar, & Şener Demir, 1997, s.46-74).

Çakmak (2016, s.227-231) ise oyuncakları, çocuğun gelişimindeki olası yararlarına göre şöyle sınıflandırmaktadır:

- **Çingiraklar:** Çocukların sahip olduğu ilk sesli oyuncaklardır. Değişik malzemelerden farklı tasarlanabilir. Çocuğun görme, işitme, dokunma duyularını destekler.
- **Dolgu Oyuncaklar:** Farklı malzemelerden içleri doldurularak tasarlanan ve yumuşak dokusuyla çocukların tercih ettiği bir diğer oyuncak türüdür.
- **Toplar:** Genellikle plastik olarak üretilen ve çocukların hareket gelişimini destekleyen oyun nesnesidir. Çocuğun çeşitli deneyimler yaşamasına fırsat tanırırlar.
- **İtmeli-Çekmeli Oyuncaklar:** Daha çok tekerlekli olan bu oyuncaklar çocuğa çok sayıda farklı oyun oynama imkânı sunar. Yürüteçler, el bisikletleri, üç tekerlekli bisikletler çocuğun hareket gelişiminin yanında ses çıkaran özelliği sayesinde çocuğun işitme duyusunun da gelişimini destekler.
- **İç İçe Geçmeli Oyuncaklar:** Bu tarz oyuncaklar oldukça işlevseldir, çocuk oyuncuğu dizebilir, sıralayabilir, ya da içe içe geçirerek kullanabilir. Legolar, bardaklar, kovalar, halkalar, küpler bu tarz oyuncaklara örnektir.

- **Müzikli Oyuncaklar:** Hem ses çıkarma özelliği hem de ışıklı özellikte olan oyuncaklar çocuklara büyük keyif verir. Davullar, pilli müzikli oyuncaklar, kurmalı oyuncaklar bu gruba örnek olarak gösterilebilir.
- **Kitaplar:** Üç boyutlu, müzikli ya da ilk başlarda bez ve muşambadan tasarlanan kitaplar, çocuğun kavramları öğrenmesini, ebeveynin okuduğu masalla rahatlayarak duygusal bir bağ kurmasına yardımcı olur.
- **Üstüne Binilen Oyuncaklar:** Yürümeye başladıktan sonra çocuklarda denge kurma, el-göz koordinasyonu sağlama ve bacak kol hareketlerinin koordineli gelişmesine katkıda bulunmak amacıyla tercih edilen oyuncaklardır.
- **Minyatür Mutfak Eşyaları;** Plastikten, çelikten ya da porselenden yapılan ve çocukların evcilik gibi hayali oyunlarında kullandıkları oyun nesneleridir.
- **Bebekler:** Plastik, porselen, kumaş gibi malzemelerden yapılmış minyatür insan şeklindeki oyuncaklar özellikle kız çocukları tarafından tercih edilen oyun arkadaşlarıdır.
- **Yapı-İnşa Oyuncakları:** Legolar, bloklar, özellikle çocukların iki elini kullanmalarını, problem çözme ve tasarlama gibi yeteneklerin gelişmesini sağlayan oyuncaklardır.
- **Yoğurma Maddeleri:** Kil, tuz seramiği ve oyun hamuru çocukların küçük kas gelişimine yardımcı olan, el becerilerinin ve yaratıcılığın desteklenmesini sağlayan malzemelerdir.
- **Yap-bozlar:** Çocuğun yaşına göre parça büyüklüğü ve sayısı değişen yap-bozlar, çocuklarda mukayese etme, parça-bütün ilişkisi kurma, problem çözme gibi becerilerin gelişmesini sağlarlar.
- **Bloklar:** Tahta veya plastikten yapılan blokları tekrar tekrar kullanmak ve şekillendirmek mümkün olduğu için çocuğun farklı farklı oyunlar oynamasına imkân tanır.
- **Bebek Evleri:** İçinde minyatür eşyaların olduğu küçük evler özellikle Hollanda ve Almanya'da üretilerek tüm dünyaya yayılmıştır. Büyük eşyaların küçültülmüş halleriyle oynamak el-göz becerisi kurmanın yanında çocuğa doyumsuz keyif vermektedir.
- **Boya Kalemleri ve Materyalleri:** Pastel boya, mum boya, sulu boya, kalem boyalar, parmak boyası, fırçalar çocukların resim çizerken küçük kaslarının gelişimine yardımcı olmakta, el-göz koordinasyonunun gelişimini desteklemektedir.
- **Mesleklere Yönelik Oyuncaklar:** Tamir çantaları, dikiş setleri, doktor setleri, mikroskop, büyüteç, mutfak setleri, çocukların ileride seçeceği mesleklere yönelik fikir edinmelerini, el becerilerini, dikkatini, problem çözme becerilerini destekleyen oyuncaklardır.

- **Dijital Oyuncaklar:** Teknolojinin gelişmesiyle çocukların tercih ettiği oyuncaklara yenileri eklenmiştir. Atariler, televizyonlar, bilgisayar, telefon ve tabletler çocukların tercih ettiği oyuncaklardır. Dijital oyuncakların çocuğun dil gelişimini ve sosyalleşmesini olumsuz yönde etkilediğini ileri sürenler de vardır.

Wolfgang da (Akt: Aksoy ve Çiftçi, 2020, s. 114-115) oyuncakları yapıldığı malzemeye göre üç grupta sınıflandırmıştır:

1) Sıvı ve Katı Malzemeler: Su, un, kil, toprak ve boyalar gibi çocuğun kullandığı akla gelebilecek tüm sıvı ve yoğurma maddeleri bu grupta incelenir. Bu malzemeler doğası gereği çocuğu, duyuşsal yönden mutlu haz verici keşfedici oyuna yönlendirir.

2)Yapılandırılmış Malzemeler: Katı, şekli sabit olan, değişmeyen, çocuğa hazır olarak sunulan materyallerdir. Tahta oyuncaklar, legolar, plastik oyuncaklar, dijital oyunlar ve oyuncaklar örnek olarak gösterilebilir. Yapılandırılmış olarak hazır sunulan bu oyuncaklar elbette ki çocuğun yaratıcılığına bağılı olarak farklı amaçlarla da kullanılmaktadır.

3) Sembolik Malzemeler: çocuğun düş gücü oyunları oynamasını hem küçük hem de büyük çerçevede teşvik eder malzemelerdir. Çocuğun hayal kurarak oyunlar yaratmasına imkân veren tüm materyaller bu grupta düşünülebilir.

Geçmişten günümüze ülkemizde yaşamakta olan geleneksel oyuncaklar ise Onur tarafından Şekil 6’da belirttiğı gibi sekiz kategoride sıralanmıştır.

Oyuncak Türü	Örnekler
Oyuncak Bebekler	Bez bebekler, çöp bebekler, telli bebekler, saman bebekler, dokuma -örgü bebekler, mısır bebek, kabak bebekler, yumurta bebekler, taş bebekler, kukla bebek, gelin bebekleri.
Beşik	Ahşap beşik, metal beşik, zilli beşik, sallanan beşik.
Ev Eşyası	Kilden sofa takımları ve pişirme kapları, tahta çırpıcılar, çamaşır sepetleri, el değirmenleri, çeyiz sandıkları, sepetler.
Ulaşım ve İş Araçları	Arabalar (çekçekli araba, manda arabası, deve arabası, tel arabası, kil arabası, ahşap araba, el arabası, direksiyonlu araba), bebek yürüteçleri, merdivenler, el sabanları, kızaklar, tekneler, gemiler, çemberler.
Ses Çıkaran Oyuncaklar	Çingiraklar, düdükler (dilli düdük, sipsi), fırıldaklar, takırdarlar (kaynana zırlıtısı, vızvız, vızgana, şakşak, fırır, gıcırdak, takatuka), marakas, rüzgârlık,
Hayvanlar	Hobi atları, develer (tahta, kumaş), eşekler (kumaş), kediler (kumaş), fareler (kumaş).
Silahlar	Tüfekler (kamuş tüfek, tüfek), yaylar ve oklar (tahta, tatar yayı), tahta silahlar, tüfekler.

Oyun Araçları	Topaçlar (ip ile çalıştırılan topaç, kırbaçlanan top, elle çevrilmiş topaç), yoyolar, uçurtmalar (dikenli uçurtma, kâğıt uçurtma), topolar (keçe top, kil topu, tel topu), kuş tuzakları, mancınık, mermerler (taş, cam, kil, ahşap).
---------------	---

Şekil 6. Geleneksel Anadolu Oyuncaklarının Sınıflandırılması.

Kaynak. Onur, Bekir (2002). Oyuncaklı Dünya Dost Kitabevi s.33-39.

Bazı kaynaklarda oyun alanları da oyuncak grubunda ele alınmaktadır. Çocukların en çok ve yoğun olarak tercih ettikleri oyun alanları; piknik ve mesire yerleri, bahçeler, parklar, boş arsalar yani açık alan olarak kullanılan mekânlardır. Pehlivan (2014, s. 66), açık oyun alanlarının çocuğun gelişimine olan yararlarını şöyle belirtmektedir:

- Çocuğun bedensel ve ruhsal gelişimini destekler,
- Çocuk çevresini tanır, güvenle oynayabileceği alanlarda oynar,
- Açık havada oynanan oyunlar kanın temizlenmesini ve vücudun D vitamini almasını sağlar,
- Grupla oynanan oyunlarda çocukta yardımlaşma ve birlikte hareket etme bilinci oluşur,
- Çocuğun özgüveni artar, böylece çocuk kendini daha iyi ifade eder.

Bütün bu açıklamaların ortaya koyduğu üzere, nasıl sınıflandırılırsa sınıflandırılısın bütün oyuncaklar oyunda ne amaçla kullanılırsa o amaca hizmet etmektedir. Yani çocuk hayal gücünü kullanarak kendi amaçları doğrultusunda oyuncağı kullanmaktadır. Dolayısıyla oyuncaklar tasarlanırken veya satın alınırken çocuğun yaşı, ilgi ve istekleri ile gelişim düzeyleri dikkate alınmalıdır. Yetişkinlerin oyuncak seçiminde çocuğun gelişim özelliklerini dikkate alarak tercih yapmaları çocuğun öğrenmesine yardımcı olacaktır. Dikkate alınması gereken bir diğer nokta da oyuncakların mutlaka yaratıcı ve öğretici yönlerinin olması gerektiğidir. Eğer mümkünse anne, babalar, çocuklar veya eğitimciler kendi yaptıkları oyuncakları tercih ederek çocuğun gelişimin desteklenmesine yardımcı olmalıdır.

2.4. Düşünürlerin Oyun ve Oyuncak ile İlgili Görüşleri

Tarih boyunca pek çok düşünürün oyun ve oyuncakların insan hayatındaki önemi üzerine fikirler yürüttükleri görülmektedir. Bunların başında Platon, J. Huizinga, F. Froebel ile M. Montessori'nin geldiği söylenebilir.

2.4.1. Platon

Antik Yunan düşünürlerinden olan Platon 'un oyun hakkındaki düşünceleri, dönemin özellikleri göz önüne alındığında çığır açıcı niteliktedir. Platon 'Devlet ve Protagoras' adlı eserlerinde çocukların eğitimi için önce anne babaların eğitilmesinin önemli olduğunu vurgular ve "Bedensel eğitim açısından oyunun eğitsel değerine değinerek 'çocuk oyunla büyümelidir' der," (Akt: Sun ve Seyrek 1992, s.31).

D'Angour'a (2013, s. 8) göre Platon, oyunun çocukları yetişkinliğe hazırlamadaki rolünü ilk keşfeden düşünürdür ve onun Kanunlar Kitabı'ndaki "Oyunları, çocukların zevklerini ve eğilimlerini yetişkin olarak yerine getirecekleri role yönlendiren bir gerçeklik olarak görmek gerekir" ifadeleri bunu göstermektedir; ancak oyunun yetişkinler için değersiz bir etkinlik olduğunu ileri sürdüğü de görülmektedir. Lauer'in (2011, s.1) değerlendirmelerine göre Platon'un, "Bir kişi hakkında bir yıllık sohbetten daha fazlasını bir saatlik oyunda keşfedebilirsiniz" sözü, O'nun çocukluk oyunlarını daha sonraki bilgilerin, kişiliğin üzerine inşa edildiği bir temel olarak kabul ettiğini göstermektedir.

Platon' a göre (Akt: Bloom, 1968, s. 54) çocuklar; geleceğin yetişkin bireyleri olarak iyi bir yurttaş, iyi bir lider ve devletin koruyucuları olmaya uygun bir şekilde eğitilmesi gereken varlıklar olarak değerlendirilir. Çocuklara eğitim verilirken; hikâyeler, müzik ve jimnastik gibi etkinliklerden faydalanılmalıdır. Bu eğitim yaklaşımı, insanı hem zihinsel hem de fiziksel olarak bir bütün olarak geliştirmeyi hedeflemektedir. Platon'a göre çocuğun refahı toplumun sorumluluğundadır ve zorlama yoluyla hiçbir şey öğretilemez; pedagojik açıdan çocukları eğitmenin en iyi şekli oyun yoluyla eğitmektir. İlk beş yıl çocuğa sadece oyuncak ve fildişi ile eğitim verilmeli, daha sonra eğitim farklı kademelerde çocuğun yaşına göre düzenlenmelidir.

2.4.2. Johan Huizinga

Huizinga'nın (2018), 'Homo Ludens' (oyun oynayan insan) isimli eseri, oyun çalışmalarının temelini oluşturan önemli bir kaynaktır. Huizinga on iki bölümden oluşan bu eserinde ilk olarak kültürel bir olgu olarak oyunun doğasını, ikinci bölümde oyun kavramının dildeki ifadesini, üçüncü bölümde uygarlaştırıcı işlevler olarak oyun ve müsabakayı, dördüncü bölümde oyun ve hukuku, beşinci bölümde oyun ve savaşı, altıncı bölümde oynamak ve bilmeyi, yedinci bölümde oyun ve şiiri, sekizinci bölümde

mitleřtirme unsurlarını, dokuzuncu bölümde felsefedeki oyun řekillerini, onuncu bölümde sanattaki oyun řekillerini, on birinci bölümde oynamanın alt türü batı medeniyetini, on ikinci bölümde ise çağdař medeniyette oyun unsurunu ele alarak, oyunları bařka bir řeyi anlamak için bir araç olarak kullanmak veya gelişimlerinin sadece tarihsel bir anlatımı olarak kullanmak yerine, oyunları sanatsal bir bakıř ağısıyla ayrıntılı olarak incelemeye yönelik ilk büyük çaba olarak değeriendirilir.

Oyunun kültürel bir olgu olarak ele alındığı birinci bölümde, kültürlerin çıkıř noktası olarak oyun gösterilmiřtir. Ayrıca eserde oyunun kökeni; yařam enerjisinin boşaltılmasına, taklitçi içgüdünün doyurulmasına ya da rahatlama ihtiyacına, gençlerin ileride üsteleneceğı roller için eğitim almalarına, doğıuřtan gelen dürtünün dıřa vurularak duygusal bir rahatlama sağılanmasına, harcanan enerjinin tekrar yenilenmesine, arzuların gerçekiřtirilmesine dayandırılmıřtır (Huizinga, 2018, s.10-11). Aslında O'nun oyunun kökenine iliřkin bu hipotezleri, oyunun oyun olmayan bir amaca hizmet ettiğı, biyolojik bir görevinin olduğı varsayımına dayanır.

Salen ve Zimmerman'a (2006, s. 95- 97) göre Huizinga'nın oyun çalıřmalarına yaptığı en değerieli katkı sihirli çember (kutsal mekân) kavramıdır: Sihirli çember, bir oyunun belirli kurallarının geçerli olduğı fiziksel veya zihinsel alandır. Çemberin dıřında duran bir oyunun kuralları ve amacı yoktur. İçinde önemli olan tek řey kurallardır ve oyuncu bunları takip etmek için büyük çaba harcar. Bir oyuncu bu sıkı tanımlanmıř çemberi ařtığında, yeni kuralların geçerli olduğı ve eylemlerin ve nesnelerin yeni anlamlar kazandığı alternatif bir dünyaya girerler.

Huizinga'ya (2018, s.16-20) göre, bütün oyunlar řu dokuz tanımlayıcı özelliğı sahiptirler:

- Oyun özgür, gönüllü bir aktivitedir, yönlendirmeyele yapılan oyunlar oyun olarak nitelendirilmez,
- Oyun istenildiğinde bırakılan, zamanı belirsiz bir eylemdir, serbest zamanda gerçekiřir,
- Oyun gündelik hayattan zaman, mekân, kostümler, egzotik kurallar bakımından ayrılır,
- Oyun tekrar ve değeriışimlere açık unsurlar barındırır,
- Oyun alanında mutlak ve ayrıcalıklı bir düzen vardır,
- Bütün oyunun kendine özgü kuralları vardır,
- Oyun farklı ve gizlidir,

- Oyun insanı büyüler, ele geçirir,
- Maddi olmayan eylemlerdir.

2.4.3. Frieurich Froebel

Özen'in de (1999, s.12) belirttiği gibi, oyunun çocukluk dönemindeki önemini kavrayan XIX. yüzyıl pedagogların başında Froebel gelmektedir. Eğitim alanında yaptığı ve 1837'de açtığı ilk anaokulu özelliği taşıyan 'çocuk bahçesi'nde kendi eğitim yöntemini uygulayarak çocukların oyun yoluyla eğitilmelerini hedeflemiş; "çocuğu kendi isteğimize göre değil, çocuğun tabiatının isteğine göre yetiştirmeliyiz" diye düşünmüş; "bireyliğı çocuğun muhtelif devirlerine yaymış ve her devri kendine mahsus bir bütünlük sayarak ona göre hareket edilmesi gerektiğini" belirtmiştir.

Aslında Froebel'in anaokulunu icadı, Fichte ve Pestalozzi'nin fikirlerinin bir sentezidir. Froebel pedagojisinin temeli iki düşünceye dayanır (Weston 2000, s. 2-17): 'Çocuk doğayı biçim, enerji, madde, ses ve renk olarak tüm yönleriyle deneyimlemelidir' ve 'çocuğa ve onun bireyselliğine saygı duyulmalıdır.'

Froebel'e (Akt: Leif-Rustin, 1974, s.32) göre;

- Her çocuk oyun oynama ihtiyacı duyar,
- Çocuğun bedensel ve ruhsal gelişimi oyunla desteklenir,
- Çocuğun en iyi öğrenme yöntemi oyundur,
- Oyun oynarken edinilen bilgiler, tecrübeler, çocukta kalıcı izli olur.

Froebel, bu düşüncelerle, "Hediyeler ve Meslekler" isimli oyun materyallerini tasarımılamıştır. Hediyeler ve meslekler, çocuğa doğada bulunan fiziksel biçimleri ve ilişkileri tanıştırmayı amaçlar. Hediyeler eğlenceli nesneleri içerirken, meslekler farklı el sanatlarına yönelik aktiviteleri için yapılmış materyalleri kapsamaktadır. Froebel, her hediyein ve mesleğin üç yönünün incelenmesi gerektiğini öne sürer:

- 1) Yaşam biçimi (doğal dünyadan nesneler),
- 2) Güzellik biçimi (estetik formlar, simetri),
- 3) Bilgi formu (Matematik, Geometri kavramları).

Froebel'e göre Hediyeler ve Meslekler iki aylıktan itibaren çocuklara tanıtılmalı yedi yaşına kadar bu oyuncaklarla oynaması desteklenmelidir. Froebel'in Hediyeler ve Meslekler isimli oyun materyalleri Şekil 7'de de gösterilmektedir.

Hediyeler	Meslekler
1- Yün İplikler, 2- Ahşap Kalıplar, 3- Tahta Küpler, 4- Ahşap Dikdörtgen Küpler, 5- Çeşitli Büyüklükte Küpler, 6- Çeşitli Bloklar, 7- Ahşap Karo Şekiller, 8- Çubuk Halkalar, 9- Farklı Büyüklükte Boncuklar, 10- Çeşitli Uzunlukta Çubuklar,	11-Ucu Sivri Delici Malzemeler, 12-Dikiş Nakış Malzemeleri, 13- Çeşitli Renklerde ve Özellikte Kalemler, 14- Kâğıt Kesme Malzemeleri, 15- Dokuma Kâğıtları, 16- Boya Malzemeleri, 17- Çeşitli Elişi Kâğıtları, 18- Origami Malzemeleri, 19- Ahşap Malzemeler, 20- Yoğurma Malzemeleri,

Şekil 7. Froebel’in Hediyeler ve Meslekler İsimli Oyun Materyalleri

Kaynak. www.froebelfoundation.org/newsletteronline/. 2021

2.4.4. Maria Montessori

İtalyan eğitimcisi Montessori XX. yy. başlarında “Casei de Bambini” (çocuk yuvası) adıyla bir anaokulu açmıştır. Anaokulunun öğrencilerini kendini ifade edemeyen, saldırgan davranışlar sergileyen, yoksul ve okuma-yazma bilmeyen ailelerin beş yaşın altındaki çocukları oluşturmuştur. Montessori bu okulda kendi pedagojik yaklaşımını şekillendirmiş ve uygulamıştır. Montessori yönteminin hızla yayılmasının başlıca nedeni olarak, çocukları doğal olarak gözlemlemesi ve bu gözlemler sonucunda somut ve pratik uygulamalara ulaşması gösterilmektedir (Taner-Derman vd. 2010, s.58).

Montessori yönteminin temelini çocuğun öğrenme isteği oluşturmaktadır. Montessori çocukların kendi kendilerini eğitebildiğini, dolayısıyla eğitimcilerin ve ailelerin çocuklara kendi başlarına bir şeyler yapabilmesi için fırsatlar sunmalarının çocuğun gelişimi için önemli olduğu görüşünü savunmuştur. Montessori'nin tüm eğitim sistemi, yetişkin çalışmalarının ciddiyetine dayanmaktadır. Montessori oyunun yetişkin hayatına hazırlık niteliğinde olduğunu ve bu nedenle bir prova işlevi gördüğünü iddia eder. Çocuklar, gelişen zihinlerine ve bedenlerine uygun nesneler ve ortamlarla kendi yöntemleriyle oynamayı tercih ederler. Kendi hedeflerini belirlemekten, roller atamaktan

ve kuralları müzakere etmekten zevk alırlar. Bu gibi nedenlerden dolayı, Montessori okulları tipik olarak uygulamalı aktiviteler, öğrencilerin seçimleri, sosyal katılım ve dışsal ödüllerden ziyade içsel ödüller içerir. Montessori'nin farklı yaş gruplarından oluşan sınıflarında temel hedef çocukların soyut kavramları doğal materyallerle ve de kendilerinin geliştirdiği öğrenme deneyimleri ile gerçekleştirmelerinin sağlanmasıdır. Büyükler küçüklere rehberlik ederek öğrenmelerine yardımcı olurlar. Çocuklar sınıflarda özgür olarak dolaşabilmekte, gerçek ve doğal nesneler kullanarak öğrenmelerini gerçekleştirmektedirler. Ayrıca sınıfta yetiştirilen bitki ve hayvanların bakımı ve sorumlulukları çocuklara bırakılmaktadır. Sınıfın temizliği düzeni yine çocukların sorumluluğundadır. Montessori yönteminde çocukların paylaşma, sırasını bekleme, yardımlaşma gibi hayatın gerçekleriyle yüzleşmeleri için sınıfta her malzemeden çocukların boyutlarına ve ihtiyaçlarına göre bir tane bulunmaktadır (Morrison, 1998, Taner-Derman vd. 2010, s,56-58).

Montessori eğitimi ile geleneksel eğitim modellerinin karşılaştırılması Şekil 8'de sunulmuştur;

Geleneksel Eğitim	Montessori Eğitimi
Eğitimin merkezinde öğretmen vardır,	Eğitimin merkezinde çocuk vardır,
Öğrenmenin öğretmenlerce gerçekleştirilmesi ve yönetilmesi,	Çocukların yaparak yaşayarak öğrenmeleri ve bireyselleştirilmiş kendi kendine öğrenme,
Sosyal gelişimi ele almayan akademik eğitim,	Çocuğun sosyal gelişimiyle paralel ilerleyen çalışma ve öğretim,
Öznel konular,	Gelişimsel temelli öğrenme ve bütünleştirilmiş konular,
Derslerin zamana göre planlanması,	Kesintisiz özgür çalışma ortamı,
Çocuğa proje ağırlıklı ödevlerde süre verilmesi,	Çocuğun belirlediği projede seçtiği kadar çalışması,
Öğrenim hızının gruplara göre ya da öğretmen tarafından saptanması,	Çocuğun kendi öğrenme hızını, kendinin saptaması,
Tek kategorili aynı yaş sınıfları,	Farklı yaştaki çocukların olduğu sınıflar,
Çocuk için oturulacak yer seçilmesi ve ders boyunca oturması,	Çocuk nerede rahat ediyorsa orada uğraşması,
Öğrencilerin tepkisiz ve sessizce sırada dersi dinlemeleri,	Öğrencilerin özgürce dolaşmaları ve konuşmaları,
Öğrenciler okulun belirlediği ölçütlere uygun olmalı,	Okul çocuğun ihtiyaçlarına göre tasarlanır,
Değerlendirmeler ürüne göre yapılır,	Değerlendirmeler süreç odaklı yapılır,

Eğitimin öğretmen tarafından planlanarak yönetilmesi ve öğrencinin öğrenme istediğinin engellenmesi,	Çocukların birbirlerinden öğrenmesi, birlikte çalışması ve birbirlerine destek olması için motive edilmesi,
Soyut kavramların öğrenilmesinin ön plana çıkartılması,	Somut kavramların öğrenilmesinin ön plana çıkartılması,
Öğretmenin disiplin empoze etmesi,	Planlanmış çevrenin çocuğu kendi kendine öz disiplin etmesine yönlendirmesi,
Etkinlik türlerinin öğretmen tarafından saptanması,	Öğrenme etkinliğini çocuğun belirlemesi,
Grup öğretime öncelik verilmesi,	Bireysel öğretime önem verilmesi,
Bireysel ya da grup eğitimlerinin yetişkinlerin öğretim stillerine göre işlenmesi,	Bireysel ya da grup eğitimlerinin her öğrencinin kendi öğrenme tercihine göre belirlenmesi,
Çocuğa hatasının öğretmen öncülüğünde gösterilmesi,	Materyallerin geri dönütü sayesinde çocuğun hatalarını kendinin bulması,
Öğrenmenin tekrarlama, pekiştirme ve cezalandırma ile güdülenmesi,	Öğrenmenin yineleme ve içsel motivasyon duygusu sağlanarak güdülenmesi,
Çocuğun ne çalışacağını önceden planlanması,	Çocuğun ne çalışacağını kendisinin planlaması,
Öz bakımı öğreten bir program olmaması bu davranışın aileden beklenmesi,	Duyulara yönelik eğitim malzemeleri ile çocuğun kendi ve çevre bakımını kendi kendine öğrenmesi,
Aile ile görüşmelerin genellikle para toplanırken kurulması, ailenin öğrenme sürecine uzak kalması,	Ailelerin Montessori yaklaşımını anlamaları ve eğitim sürecine dahil olmaları için programlar organize edilmesi,

Şekil 8. Montessori Metodunun Geleneksel Yöntemle Karşılaştırılması.

Kaynak. Korkmaz'dan Akt. Taner-Derman, Sadioğlu, Bağçeli-Kahraman ve Onur-Sezer,2010, Okul Öncesi Eğitimde Montessori Metodu Ankara: Dora Yayınları. s. 92-93.

BÖLÜM 3

YÖNTEM

Bu bölüm, araştırmanın modeli, çalışma belgesi, verilerin toplanması, verilerin çözümlenmesi ile ilgili bilgilerden oluşmaktadır.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırma, oyun ve oyuncanın pedagojik işlevi nedir sorusuna cevap aramaktadır; dolayısıyla belgesel tarama modelinde bir araştırmadır. Araştırmada değişkenlere ilişkin nedir sorusunun cevabı "belgesel tarama" yaklaşımı kullanılarak oluşturulmuştur.

Belgesel tarama yaklaşımı geçmişten günümüze yapılan ve kayıt edilen belgelerin belli amaçlar doğrultusunda incelenerek verilerin toplanmasıdır. Hemen hemen bütün araştırma türlerinde de diğer veri toplama yaklaşımlarıyla birlikte kullanılan bir veri toplama tekniğidir. Belgeler, verilerin yer aldığı her türlü resim, video, belge, yaşam öyküsü, kitaplar, araç-gereçler ve bu alanda yayınlanmış eserlerin yer aldığı kaynakların tamamıdır (Karasar, 1999, s.183). Belgesel tarama yaklaşımı, fazla bilgiye, düşük maliyetle, kısa sürede ulaşılmasını sağlayan bir yöntemdir (Cemaloğlu, 2014, s.157).

3.2. Çalışma Belgesi

Bu araştırmanın çalışma belgelerini; oyun ve oyuncak konusunda yazılmış kitaplar, makaleler, tezler, deyimler, atasözleri, heykeller ve diğer yazılı, görsel belgeler oluşturmaktadır.

3.3. Verilerin Toplanması

Verileri toplamak için belgelerden yararlanmaya dayalı, belgesel tarama yaklaşımı seçilmiştir. Belgesel tarama yöntemi, belgelerin içeriğinin titizlikle ve düzenli bir şekilde analiz edilmesi için kullanılır (Wach, 2013).

Ulusal Tez Tarama Merkezi'nde oyun ve oyuncak ile yazılmış olan tezler, yayımlanmış makaleler ve kitaplar araştırma amaçları doğrultusunda incelenmiştir. Ayrıca erişilebildiği ölçüde İngilizce dilinde yazılmış konuyla ilgili yayınlar da araştırmaya dahil edilmiştir.

İlgili belgelerin incelenmesi sürecinde araştırmanın alt amaçlarıyla ilgili açıklamalar, araştırma bulguları kaydedilmiştir.

3.4. Verilerin Çözümlemesi

Pedagojide oyun ve oyuncak üzerine yazılmış tezlerden, birincil kaynaklardan, makaleler ve konu ile ilgili diğer kaynaklardan literatür tarama yolu ile elde edilen veriler konu ile ilgili alt başlıklar altında sentezlenerek, pedagoji alan yazınının bilgileri ışığında yorumlanmıştır.

Verilerin sentezlenmesinde betimsel analiz tekniği kullanılmıştır. Betimsel analiz geçmişte olan ya da halen devam eden durumu var olduğu gibi betimleyen bir yöntemdir (Karasar,1999).

Betimsel analiz yaklaşımında elde edilen bulgular önceden belirlenen temalara göre betimlenir ve yorumlanır. Elde edilen bulgular, veriler düzenli ve açık bir biçimde betimlenerek, neden- sonuç ilişkileri irdelenerek sonuçlara ulaşılır. Bu sonuçlardan elde edilen bulgular araştırmacı tarafından yorumlanarak ileriye yönelik çıkarımlarda bulunulur (Yıldırım ve Şimşek, 2018, s.240-241).

BÖLÜM 4

BULGULAR VE YORUMLAR

Bu bölümde oyun ve oyuncuğun pedagojik işlevlerini öğrenmeye yönelik araştırma sorularına ilişkin alan yazının incelemesi sonucunda elde edilen bulgulara ve değerlendirmelere yer verilmiştir. Araştırmadan elde edilen bulgular, araştırmanın alt amaçları doğrultusunda altı temel alt başlık altında sunulmuş ve tartışılmıştır.

4.1. Oyun ve Oyuncuğun Çocukların Dil Gelişimine Katkısına Yönelik Bulgular

Oyun ve oyuncak ile oynamak çocuğun gelişiminin göstergesidir. Çocuklar için oyun ve oyuncaklar en doğal, en hızlı, en etkili öğrenme deneyimleridir ve dil gelişimi de içinde olmak üzere bütünlüklü olarak gelişimine yardımcı olmaktadır (Ormanlıoğlu, 2013, s. 8).

Dil; bireyin kendini ifade edebilmesinde, duygu ve düşüncelerini aktarabilmesinde ve insanlarla iletişim kurabilmesinde çok güçlü bir araçtır. Dil ile zihinsel gelişim arasında anlamlı bir ilişki olduğundan söz edilebilir. Zihinsel gelişime paralel olarak çocukta ilk olarak alıcı dil, daha sonra ise ifade edici dil kazanımı görülür. Alıcı dil dinleme ve okuma gibi becerileri, ifade edici dil ise iletişim kurma ve yazma gibi becerilere karşılık gelmektedir. Dil gelişimi yaşam boyu devam eden bir süreçtir. Dil gelişimi; dilin kendine has oluşturduğu kurallar çerçevesinde sözcüklerin, sembollerin vs. kazanılması, kullanılması ve o dile özgü unsurları barındıran bir süreç olarak tanımlanır (Tümekaya, 2012, s.31).

Çocuğun dil gelişimini etkileyen çeşitli unsurlar vardır. Bunlar sosyoekonomik düzey, fizyolojik ve yapısal bozukluklar, öğrenme, olgunlaşma ve hazırbulunuşluk, sağlıklı aile ortamı, cinsiyet, zekâ, ikidillilik, ikiz olma, sağlık, oyun ve oyuncaklar olmak üzere çeşitlidir.

Çalışmalarda çocuğun dil gelişimine en çok etki eden faktörün aileden kaynaklı olduğu görülmektedir (Aksoy ve Çiftçi, 2020, s.111-116): Yapılan araştırmalara göre sosyoekonomik düzeyi iyi olan ailelere sahip çocukların dil gelişiminin, sosyoekonomik düzeyi düşük olan ailelerin çocuklarından daha ileri ve daha gelişmiş düzeyde olduğu

sonucuna ulařılmış; bazı alıřmalara gre kız ocuklarının erkek ocuklarına oranla oyunlarında daha ok szck kapasitesine sahip olduėu ve daha kurallı cmlerler kullandıkları ortaya konulmuřtur.

ocuėun doėumundan itibaren sesli uyaranları algıladıkları ve onlara tepki verdikleri bilinmektedir. 3-4 aylık olduklarında annesinin sesini diėer seslerden ayırdıkları ve 12-15 aylıkken ilk szcklerini syledikleri grlmektedir. 24 aylıkken ortalama 200-300 kelime kapasitesine sahip bir ocuk 5-6 yařına geldiėinde dilbilgisi kurallarına uygun řekilde konuřma davranıřını kazanmaktadır (Poyraz ve Dere-ifti 2011, s. 39).

Benzer yařtaki ocukların diėer geliřim alanlarında olduėu gibi dil geliřimi alanında da benzer ařamalar gsterdiėi bilinmektedir. ocukların kullandıėı szck sayısı, cmlerin sıralanıřı, hatta ses tonlamaları bile benzerlik tařımaktadır. ocukların dil becerisi ile ilgili yapılan arařtırmalardan elde edilen bulgular, tm dnya ocuklarının temelde aynı dilbilgisi kurallarını kullanarak konuřtuklarını gstermekte; ancak ocukların 18-36 aylık evrenin kritik olduėu, bu dnemde dildeki evrenselliėinin kaybolarak ocuėun kendi anadilinin zelliklerini kazandıėı ileri srlmektedir (Artar, 1998, s.42, Berk, 2013, s.117). ocuėun dil kazanımının saėlıklı yrtlmesi iin bir takım ilkelerin dikkate alınması gerekir; bunlardan birisi de ocuėun bir řeyler konuřabileceėi ve ocuėun bir řeyler konuřmaya motive edildiėi bir evre oluřturmaktır (Mangır ve Erkan, 1987, s. 63-66).

Uygun bir evrenin oluřmasında oyunların nemli bir yeri olabilir: ocukla birlikte řarkı sylemek, hikye okumak, oyun ve oyuncaklar ile oynamak, gnlk deneyimlerini konuřmak, bilmece sormak, drama gsterileri dzenlemek, tekerleme sylemek, parmak oyunu oynamak, ocukların dil geliřimlerini destekleyici metotlar arasında sayılmaktadır (MEB, 2011, s.39).

Oyun, ocuėun dil ve iletiřim yeteneklerinin desteklenmesinde de olduka nemli bir unsurdur. ocuk oyun sırasında dili kullanarak arkadaşlarına duygu ve dřncelerini anlatmayı, karřısındakini dinlemeyi, anlamayı deneyimler. Leseman, Rollenberg ve Rispens (2001, s.363)'ın yapmıř oldukları alıřma, zellikle serbest oyun sırasında ocukların daha ok birbirleriyle etkileřim halinde olduklarını ve paylařımda bulunduklarını ortaya koymuřtur. Dolayısıyla oyun ve oyunda kullanılan materyaller ocuėun kelime daėarcıėını geliřtirerek, kelimeleri doėru tellaffuz ederek, dil hkimiyeti kurarak dil geliřiminin ilerlemesine katkıda bulunabilmektedir.

Piaget'e gre dil ve oyun, birbirine paralel řekilde ilerler. Piaget, dil ile bazı taklit oyun trleri arasındaki iliřkinin hem taklitle hem de dilin sembolleri kullanma yeteneėine,

yani bir şeyin diğerinin yerine geçmesine bağlı olduğu için ortaya çıktığını ileri sürer (Piaget 1962'den Akt: Dağabakan ve Dağabakan, 2007, s.5): Bireyin çevresindeki nesnelerin zihinsel temsillerinin yapılmasıyla dilin olgunlaştığını, ilerlediğini savunur. Örneğin çocuk çığırak ile oynarken ya da ona ulaşmak istediğinde, oyuncağı ya da nesneyi ifade etmek ve hangi oyuncağını istediğini belirtmek için dili kullanma ihtiyacı hisseder. Yani Piaget'e göre çocuk dili; soyut düşünebilme yeteneğini dış dünyada sembolleştirdiği kavramlarla anlamlandırarak kazanır.

Piaget özellikle iki yaşından itibaren önem kazanan Sembolik (İmgesel- Hayali) oyunların çocuğun dil gelişimini olumlu yönde etkilediğini savunmaktadır (Akt: Power ve Radcliffe; 1991, s.35): Bu oyunları oynayan çocuklar; dili yoğun kullanmakta, zengin kelime bilgisine sahip olmaktadır. Sembolik oyun sayesinde çocuğun alıcı ve ifade edici dili gelişmektedir.

Dil gelişiminde sosyal ortamların önemine vurgu yapan Vygotsky (Akt: Yıldırım, 2008, s.23) ise dilin kurulan sosyal ilişkiler ile gerçekleştiğini ortaya çıkarmıştır: Çocuğun sosyal ortamları ve kurduğu sosyal ilişkiler ise doğal olarak oyun ve oyuncaklarıyla oynadıkları ortamlardır. Öyleyse oyun ve oyuncak bakımından zengin uyarıcı bir ortamın, çocuğun sağlıklı dil gelişimini destekleyecek bir ortam sağlayacağı söylenebilir.

Çünkü çocuklar rahat ve güvenli buldukları ortamlarda kendilerini özgürce ifade etme fırsatı yakalarlar. Bu ortamlardan en güvenlisi, oyun ve oyuncaklarıyla birlikte olduğu yerlerdir. Çocuk oyun sırasında arkadaşıyla iletişim kurmakta, onu dinlemekte, duygu ve düşüncelerini paylaşarak kelime dağarcığı zenginleşmekte ve dil gelişimi olumlu yönde desteklenmektedir (Özhan, 1997, s. 78). Çocuğun oynadığı her oyun ve kullandığı her materyal; onun dil gelişiminin hızlanmasını sağlamaktadır. Bu yüzden oyun ve oyuncaklar çocuğun dil gelişimini destekleyen öğretim yöntemi ve materyali olarak modern eğitim uygulamalarında sıklıkla tercih edilmektedir.

Çocukların dil gelişimiyle ilgili olarak yapılan araştırmalar da oyun ve oyuncağın bu konuda olumlu bir etkisinin olduğunu ortaya koymaktadır. Bu araştırmaların çoğu, dil kazanımı için kritik dönem oluşturduğu kabul edildiği için, okul öncesi öğrencileri (36-72 ay) üzerinde yapılmıştır:

Örneğin Kaya'nın (2007, s.53) araştırması, 36-72 aylık çocuklar için tasarlanmış oyuncaklardan dominoların, puzzların, kitapların, legoların, kuklaların, yap-bozların, meslekleri tanıtmaya ve eşleştirme kartlarının, üzerindeki resimleri, açıklayarak, gördüklerini anlatarak, davranışların nedenlerini söyleyerek çocuğun dil gelişimini

desteklediğini bulmuştur. Bu araştırma, ailelerin akademik gelişimi, hareket becerilerinden ve öz bakım becerilerinden daha fazla önemsememesinden dolayı oyun ve oyuncakların dil ve bilişsel diğer gelişim alanlarına göre daha çok desteklediğini ileri sürmektedir. Bu durumda ailelerin bu konuda aydınlatılarak sadece akademik başarıyı destekleyen oyuncaklar yerine çocuğun tüm gelişim alanlarını destekleyen oyuncaklara yönlendirilmesi gerektiği söylenebilir.

Ataseven'in (2019) araştırması da 'Dil Gelişimini Destekleyici Oyun Etkinlikleri Programı'nın mülteci çocukların dil gelişimini olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşmış; Ahioğlu'nun (1999) araştırması okul öncesi dönem çocuklarının oynadığı sembolik oyunun, çocukların dil gelişimi düzeylerinin artırılmasında önemli katkılarının olduğunu göstermiştir. Lyytinen, Laakso ve Poikkeus 'un (2001, s. 873-886) araştırması da 14 aylık küçük çocuklara verilen kelime üretimi ve sembolik oyunların 2 yaşında dil ve bilişsel becerilerine benzersiz bir katkı sağladığını saptamıştır. Yine, Boucher, Lewis, Lewis, Lupton, Boucher ve Watson'un (2000), sembolik ve işlevsel oyunu ele aldıkları araştırmaları kız çocukların erkek çocuklara oranla daha çok sembolik oyun oynadıklarını ve sembolik oyunların dil gelişimlerini işlevsel oyunlara göre daha fazla desteklediği sonucuna ulaşmıştır. Sembolik oyun (mış'lı oyun), bir nesnenin, olayın, kişinin kendi özelliğinin dışında kullanıldığı oyun türüdür (Sheridan, 2011, s.82). Örneğin; çocuğun kumandayı mikrofonmuş gibi kullanması, çocuğun doktormuş gibi hastalarını muayene etmesi bu tür oyunlara örnek gösterilebilir.

Gözalan'ın (2013, s. 56-67) "Oyun Temelli Dikkat Eğitim Programının Çocuğun Dikkat ve Dil Becerilerine Etkisi" adlı araştırması 'Oyun Temelli Dikkat Programının' 5-6 yaş grubundaki çocukların dikkat ve dil becerilerini olumlu yönde etkilediğini bulmuş; Kaçar (2016, s. 70-88), çocukların tercih ettikleri oyun türünün dil gelişimi ve problem çözme becerisine etkisini ele aldığı araştırmada, oyun türleri ile dil kullanım düzeyi (isimlendirme, işlevini belirtme, gruplama, benzerlikler, farklılıklar) arasında pozitif yönde bir ilişki olduğunu bulmuş; dramatik oyunu tercih eden çocukların genel dil kullanım ve alıcı dil düzey becerilerinin diğer oyunları (yapı-inşa, işlevsel) tercih edenlere göre daha yüksek olduğunu saptamıştır. Biçer (2020, s.52-64) ise oyuncak tercihleri ile çocukların gelişim düzeyi arasındaki ilişkiyi incelemiş ve eğitsel oyunların öğrencilerin konuşması sırasında ses tonunu ayarlayabilme, konu ve fikirlerini aktarırken ayrıntılara inme ve zamanı verimli kullanabilme konularında olumlu yönde etkilediğini saptamıştır.

Holmes, Romeo, Ciraola ve Grushko'nun (2015, s.1180- 1197) araştırması ise belirli sosyal oyunlar ile yaratıcılık ve dil gelişimi arasında anlamlı bir ilişki olduğunu

bulmuştur. Sosyal oyun, çocukların arkadaşlarıyla etkileşime girerek, oyuncağı alma ve verme, karşılıklı iş birliği, paylaşma gibi sosyal davranışları sergiledikleri oyun türüdür. Evcilik oyunları, yarışmalar, grup oyunları, kum oyunları, kurallı oyunlar, bloklarla oyun vb. sosyal oyunlara örnek olarak gösterilebilir (Aksoy ve Çiftçi, 2020, s. 27).

Kenanoğlu'nun (2020, s.41-58) geleneksel oyunların okul öncesi çocuklarının dil gelişimine etkisini incelediği çalışması da geleneksel çocuk oyunları olan drama, pantomim, dinlendirici, hareketli ana oyunların okul öncesi dönem çocuklarının dil gelişimlerini olumlu yönde arttırdığını göstermektedir. Cömertpay'ın (2006) çocukların dil kullanımına yaratıcı dramanın etkisini incelediği araştırması ise çocukların yaratıcı drama etkinliği sayesinde, daha fazla sözcük sayısına sahip oldukları ve daha karmaşık, daha uzun tümce kullandıkları sonucuna ulaşmıştır. Cömertpay eğitimde drama etkinliğinin kullanılmasının önemine vurgu yaparak, erken çocukluk dönemindeki çocukların eğitiminde drama çalışmalarına yer verilmesini önermiştir.

Diğerlerinden farklı olarak, Asan 'ın (2019, s. 77-110) ilkokul öğrencileri üzerinde yaptığı araştırma, eğitsel oyun oynatılan öğrencilerinin, konuşma sırasında sesini ayarlayabilme, konu ve düşüncelerini özgürce aktarabilme, konuşurken zamanı verimli kullanma, gibi alanlarda başarılı olduklarını bulmuştur. Eğitsel oyun, öğrenilen bilgilerin tekrarına ve pekiştirilmesine olanak tanıyan, çocukların etkinliğe aktif katılımlarını sağlayan, eğlenerek öğrenmelerine yardımcı olan bir öğretim yöntemidir (Demirel, 1999, s. 123).

Dil gelişiminin temeli olan iletişim sürecinin aktif hale gelmesinde oyuncakların da etkili olduğu anlaşılmaktadır. Örneğin Atik'in (1986, s. 189- 208) araştırması, kullanılan oyun materyallerinin iletişim davranışlarını aktifleştirdiğini (örn: bloğunu alabilir miyim çit yapıcam gibi) ortaya koymuştur. Evcilik oyuncakları ile blokların daha fazla iletişim kurulmasını sağladığı, manipülatif oyuncakların ise daha az iletişim davranışlarının kullanılmasını sağladığı sonucuna ulaşılmıştır.

Tüm bu bulgulardan elde edilen veriler birlikte ele alındığında çocuğun dil gelişimini destekleyen oyunların ağırlıklı olarak sembolik, serbest ve hayali oyunlar olduğu, ardından evcilik, dramatik oyunların geldiği; geleneksel oyunların, yaratıcı drama tekniklerinin, eğitsel oyunların dil gelişimini olumlu yönde etkilediği söylenebilir. Nitekim oyuncakların, özellikle kuklalar, resimli hikâye kitapları, legolar, yap-bozlar, ritim aletleri, temalı oyuncaklar (evcilik, inşaat, çiftlik hayvanları, mesleklere ait oyuncaklar) gibi yapılandırılmış oyuncakların çocukların dil gelişimini desteklediği (MEB, 2015, s.57-58) konusunda genel bir uzlaşısı vardır. Bunun da ötesinde çocuk

oyunlarının, bu çerçevede oyunda kullanılan tekerlemelerin, şarkılı oyunların, parmak oyunlarının, sayışmacaların, sözcüklerin çocukların (kekeleme, duraksama, harfleri yutma gibi konuşma bozukluklarının) düzelmesine ve kelime dağarcığının artmasına katkı sağladığı (Kıldan, 2001, s.9) belirtilmektedir.

Çocukluk döneminde dil kazanımının diğer gelişim alanlarına yön verdiği, gelişim alanları için kritik önemi olduğu ve özellikle akademik gelişim alanlarının desteklenmesine yardımcı olduğu dikkate alınır, yalnızca okul öncesi dönemde değil, tüm çocukluk dönemlerinde dil gelişiminin bu yararları için oyun ve oyuncaklardan yararlanılması gerektiği söylenebilir. Ancak araştırmalar oyun ve oyuncakların dil gelişimine olumlu etkisini gösterirken geleneksel oyun ve oyuncakların yerini alan teknolojik cihazlarla ilgili araştırmalar, bunların aşırı kullanımının dil gelişimi üzerindeki etkisini de göstermektedir.

Örneğin Oral'ın (2019, s.61-86) 3-6 yaş grubu çocukların televizyon izlemenin dil gelişimi üzerinde etkisini ele aldığı araştırması, uzun süre televizyon izleyen çocukların oyun oynarken zorlandıklarını ve oyun sırasında kendilerini ifade edemediklerini; televizyonu kontrollü izleyen çocukların ise kendilerini ifade ederken zorlanmadıklarını, yeni kelimeler öğrendiklerini, iletişimi başlatabildiklerini bulmuştur. Demir de (2011, s.138) çok fazla televizyon izleyen ya da bilgisayar ile oynayan çocukların dil gelişiminin olumsuz yönde etkilendiğini ileri sürmektedir: Çok televizyon izleyen çocuklar başkaları ile iletişim kuramamakta, sosyalleşememekte, konuşma problemi çekmektedir. Çünkü çocuk tek taraflı iletişime maruz kalarak konuşabileceği bir ortam oluşamamakta ve ifade edici dili geri kalmaktadır. Ayrıca çok fazla televizyon karşısında geçirilen süre ise çocuklarda uyku bozuklukları, çocukların oyun oynama ve fiziksel hareket gerektiren aktivitelerde gerilemesine de neden olmaktadır.

4.2. Oyun ve Oyuncakların Çocukların Sosyal Kuralları Öğrenmesine ve Benimsemesine Yönelik Bulgular

Toplumsal bir varlık olan insan, diğer bireylerle birlikte yaşamak zorundadır. Bu birliktelik toplumun sürekliliğini sağlarken insanların da birtakım kurallara uyma zorunluluğunu gerektirir. Sosyal kurallar olarak ifade edilen bu kurallar; “hukuk kuralları”, “din kuralları”, “ahlak kuralları” ve “görgü kuralları” kapsamaktadır.

Sosyal kurallar; bireyin içinde yaşadığı toplumla bütünleşmesine imkân veren, toplumsal hayata katılmaya yardımcı olan, diğerleriyle iletişim kurmasını, kendini kontrol etmesini sağlayan, öğrenilme ürünü olan ve hukuk kuralları dışında yaptırım unsuru bulunmayan kurallar şeklinde (Aral ve Durualp, 2011, s.34) tanımlanabilir. Sosyal kurallara örnek olarak iş birliği yapma, arkadaş edinme, kurallara uyma, iletişim kurma, hoş görülü davranma, empati kurabilme, yardım etme, diğer insanların duygularını anlamaya çalışma, sorunlara uygun çözümler üretebilme, duygu ve düşüncelerini açıklama, liderlik, sabır, sevgi, cesaret, sorumluluk, gruba bağlılık, iyilik, dürüstlük, adalet, paylaşma, temiz ve düzenli olma, kendi haklarına ve başkalarının haklarına saygılı olma, farklılıklara saygı duyma, görgü ve nezaket kurallarına uyma, toplumdaki cinsiyet rollerini tanıma gibi kurallar gösterilebilir.

Çocuklar, hayatı öğrenme yolunda bütün tecrübelerini, oyun ve oyuncaklarla deneyimlerler (Doğanay, 1998, s.15): Örneğin; eşyalarını, çevresini temiz ve düzenli tutmak, kendini ifade edebilmek, sırasını beklemek, paylaşmak, kuralları ve değerleri benimseyip uygulamak, arkadaşından izin istemek, hakkını aramak oyun yoluyla kazanılan sosyal becerilerdir. Çocuklar oyun oynayarak, toplumun bir parçası olma yolunda ilerler.

Yörükoğlu, (1989, s. 66) çocukların gelişimlerine paralel olarak, özellikle altı yaşına kadar, sosyal kuralları uygun şekilde benimsemedikleri takdirde, yaşamları boyunca uyum sorunu yaşama olasılığının yüksek olduğunu ileri sürmekte ve bunda oyunun önemli olduğunu belirtmektedir: Çocuk oyunları sayesinde; arkadaşları ile küser, barışır, paylaşır ve de bu toplumsallaşma gayreti ile içinde yaşadığı toplumun bireyi olma yolunda ilerler.

Çocukların sosyal kuralları öğrenmesinde, uymasında ve sonuçta sosyal bir kişi olmasında aile başta olmak üzere, diğer yetişkinleri, akran gruplarını model almaları, medyanın etkileri gibi etkenlerin yanında çocuğun oyun yoluyla ve oyuncaklarıyla kurduğu ilişkilerin de etkili olduğu anlaşılmaktadır. Mangır ve Aktaş (1993, s, 14-19) oyunun çocuğun sosyal gelişimine, toplumsallaşmasına etkilerini şöyle sıralamıştır;

1. Oyun sayesinde çocuk ailesindeki rolleri, sorumlulukları ve davranış biçimlerini görerek ilerdeki yetişkin hayatına hazırlık yapar,
2. Çocuk, kişisel ve toplumsal değerleri oyun sayesinde kazanır,
3. Çeşitli meslek gruplarını oyun sırasında dramatize ederek o mesleğe ait kuralları öğrenir,

4. Çevresindeki bireylerle etkileşimde bulunmayı, yardımlaşmayı ve iş birliği yapmayı oyun yoluyla deneyimler,
5. Oyun sayesinde nezaket sözcükleri (teşekkür etme, günaydın, merhaba vb.) ile trafik kurallarına uyma, sıra bekleme, konuşan birinin sözünü kesmeme gibi yazılı ve yazısız kuralları öğrenir,
6. Ahlaka ait birtakım kavramları (iyi-kötü, güzel-çirkin, doğru-yanlış) oyun yoluyla kazanır,
7. Sorumluluk alma, kendinin ve başkalarının haklarına saygı gösterme, iş birliği yapma, karar alma ve bu kararları uygulayabilmeyi de çocuk oyun sırasında yaşayarak kazanır.

Vygotsky'ye göre de oyun; çocuğu içinde yaşadığı topluma hazırlayıcı ve o topluma ait değerleri benimseten sosyal bir kavramdır (Akt: Nicolopoulou, 2010 s.58). Vygotsky'ye göre oyun, çocuğun sosyal yaşamını canlandığı eğitsel bir ortamdır. Çocuk oyun sayesinde hayalindeki olayları, durumları canlandırarak yaşama fırsatı elde eder. Bu sayede çocuk toplumsallaşması için gerekli öğrenmeleri kazanır (Ögelman, 2016, s.112). Karl Gross da (Akt: Pehlivan, 2014, s.34) çocuğun oyun oynama davranışının içgüdüsel olduğunu ve yaşam için gerekli olan deneyimlerin, bilgi, beceri ve tutumların önce oyunda kazanıldığını savunur. Bu açıdan oyun, çocuk için ilerde alacağı sosyal sorumluluklara, yaşam kurallarını kazanmasına ve yetişkin rolüne bir prova-alıştırma işlevi üstlenmektedir.

Oyun ve oyuncakların sosyalleşmede gözlenen bu etkisinden dolayı, Guralnick ve Neville (1997, s. 579-603) sosyal kuralların kazandırılması eğitiminde oyunun kullanılmasının etkili olacağını ifade etmişlerdir. Gerçekten de eğitim kurumlarında drama, gösterip yaptırma, rol yapma gibi sosyal beceri eğitimlerinin giderek yaygınlaştığı gözlenmektedir. Öyle ki, ilgili literatürdeki araştırmaların çoğu, oyun temelli müdahalelerin çocukların sosyalleşmesinde, sosyal kuralları öğrenmesinde ve uymasında nasıl etkili olduğunu saptamaya yöneliktir. Bunların çoğunluğunun da okul öncesi dönem çocukları üzerinde yapıldığı görülmektedir.

Örneğin Gül'ün (2006, s. 124) anaokuluna devam eden alt sosyo-ekonomik düzeydeki çocuklara "Sembolik Oyun Eğitimi" vererek yaptığı araştırma, sosyal kuralların, kazanımların, becerilerin oyun yolu ile kazandırılabilceğini ortaya koymaktadır. Güler'in (2015, s.6) "Sosyal Oyun Eğitimi" programı uyguladığı araştırma da, oyunların çocukların sosyal ve ahlaki kuralları öğrenmesinde etkili bir araç olduğunu

göstermektedir. Gündüz, Aktepe ve Uzunoğlu'nun çalışmaları da (2017, s.5) çocuklara eğitsel oyunlar yardımıyla, eğlence içinde doğal yollardan bazı saygı ve nezaket kurallarını kazanabileceklerini göstermiştir. Lawton & Burk (1990, s.215-226) ise farklı sosyal davranışlarla öykü tamamlama oyununun sosyal kurallara uyma davranışının benimsenip sergilendiğini bulmuşlardır. Durualp'in (2009, s.135-165) sosyal becerilerin oyun yoluyla öğretilmesine dayanan araştırması da oyunun çocukların iş birliği yapma, arkadaş edinme, kurallara uyma, iletişim kurma, hoş görülü davranma, empati kurabilme, yardım etme, diğer insanların duygularını anlamaya çalışma, açıklama yapabilme, sorunlara uygun çözümler üretebilme, duygu ve düşüncelerini açıklama gibi sosyal davranışların artmasında, problemli sosyal davranışların azalmasında etkili olduğunu göstermektedir. Darwish, Esquivel, Houtz ve Alfonso (2001, s.13-31) kötü muameleye maruz kalmanın çocukların sosyal becerilerine ve oyun davranışlarına etkisini saptamak amacıyla gerçekleştirdikleri çalışmada, kötü muameleye maruz kalan kız ve erkek çocukların yaşlıları ile iletişimi başlatamadıkları, otokontrol sağlayamadıkları ve problemli davranışlar sergiledikleri, ancak oyun yoluyla kötü muameleye maruz kalan çocukların sosyal uyum davranışlarının artırılabilirliğini saptamışlardır. Connolly ve Doyle (1984, s. 797-806) okul öncesi çocuklarla 'sosyal düşgücü oyunu' adı verdikleri bir oyun oynamışlar ve sonuçta sosyal düşgücü oyununun diğer oyunlara göre çocuklarda akranlar arası sosyal beceri etkileşimini artırdığı, yetişkin rollerini taklit etme ve sosyal kurallara uyma ve grup halinde oynama konusunda öğrencilerde olumlu davranışlar kazandırdığını ortaya çıkarmıştır. Sosyal düşgücü (hayali) oyunu, çocuğun akranlarıyla etkileşime girerek, gerçek hayatta gerçekleşmeyecek olayları durumları üstlenerek, oyunu kurgulaması olarak ifade edilir (Santrock, 2011, s. 268). Örneğin; süper kahraman rolüne girerek arkadaşlarına yardım etmesi bu tür oyunlara örnektir. Sosyal Beceri Eğitimi; başkalarıyla etkileşimde olumsuz tepkileri önleyen ve olumlu tepkilerin sergilenmesine olanak tanıyan sosyal açıdan kabul edilebilir davranışların kazandırılmasını amaçlayan eğitimidir (Önalın-Akfırat, 2004, s.20). Drama, rol yapma gibi etkinlikler sosyal beceri eğitiminde sıklıkla tercih edilmektedir.

Bu araştırmaların da ortaya koyduğu üzere, çocuklar oyun merkezli sosyal beceri eğitimi, sembolik oyun, düşgücü oyunu vb. amaçlı oyunlardan olumlu yönde etkilenmektedirler. Bu oyunlar sayesinde, sevgi, saygı, yardımlaşma, paylaşma, dayanışma, hoşgörü davranışlarını kazanmakta; oynarken, sırasını bekleme, dinleme, başkalarının haklarına saygı duyma, birlikte hareket etme, benmerkezci, inatçı

davranışlardan kurtulmayı oyun ve oyuncakları yoluyla öğrenmektedir (Durualp, 2009, s. 68).

Araştırmalar, eğitsel nitelikli oyunlar yoluyla sosyalleşmenin arttığını göstermenin yanında, çocukların sosyal alandaki başarısızlıklarının okul başarısını etkilediğini saptamışlar ve sosyal uyum sorunları yaşayan öğrencilerin oyun yolu ile tedavi edilebileceği öngörmüşlerdir (Glover-Gagnon ve Nagle, 2004, s.173-189). Farmer-Dougan ve Kaszuba'nın (1999, s. 429-438) araştırması ise sosyal eksiklikleri olan çocukların arkadaşlık ilişkilerinin alt seviyelerde kaldığını, kişisel becerileri yüksek olan çocukların ise daha da ilerlediğini göstermiştir. Ayrıca sosyal becerisi yüksek öğrencilerin; grup oyunlarında, iş birliği gerektiren oyunlarda ve sosyal faaliyetlerde daha başarılı olduklarını; düşük alan öğrencilerin ise sınıf ortamında kavgacı, huzursuz, uyumsuz davranışlar sergilediklerini saptamıştır. Bu durum, okullarda oyuna dayalı eğitsel müdahaleler yoluyla çocukların sosyal kuralları öğrenmesinin, bunları kullanarak sosyal becerilerini geliştirmesinin ne denli önemli bir ihtiyaç olduğunu düşündürmektedir.

Araştırmalar yalnızca oyunların değil, oyunlarda kullanılan ahşap malzemeler, kum havuzu, manipülatif oyuncaklar, evcilik oyuncakları, bloklar, bebekler, hayvanlar, yumuşak oyuncaklar, minyatür nesneleri, doktor ve tamir setleri gibi oyuncak materyallerin de sosyalleşmede etkin olduğunu göstermektedir. Örneğin, Quay, Weaver, & Neel (1986, s.67-76) oyun materyallerinin okul öncesi erkek ve kız çocuklarında olumlu ve olumsuz sosyal davranışlara etkisini araştırmışlardır: Araştırma sonucunda ahşap işçiliği malzemeleri ve oyuncak bebek evi, kum havuzu, evcilik köşesi, manipülatif oyun merkezlerinin diğer oyun merkezlerine oranla daha çok sosyal davranışın sergilenmesine olanak sağladığı saptanmıştır. Ayrıca araştırma kız çocuklarının ağırlıklı olarak boya, temizlik, evcilik, sanat ve kitap merkezlerinde oynadıklarını, erkek çocukların ise ahşap işleme, manipülatif ve yapı-inşa merkezlerinde oynadıklarını ortaya çıkarmıştır. Bu bulgular sosyal etkileşimi artıran oyunların sosyal kuralların öğrenilmesini de artırdığını akla getirmektedir. Sezici ve Yiğit'in (2009, s. 5) hangi oyuncakların çocuğa sosyal kuralların kazandırılmasında etkili olduğunu saptamaya yönelik çalışmaları, erkek çocukların maket uçakları, gemileri, evleri ve oyuncak savaş aletlerini kız çocuklarına oranla daha fazla tercih ettiklerini, yine erkek çocukların itiş kakış oyunları ile yalnız olunan pasif oyunları kız çocuklarına oranla daha fazla tercih ettikleri gözlemlenmiştir. Sosyal oyunlar toplumsallaşma açısından çocuğun oyunu sırasında yaşlıları ile kuralları pratik ederek, uygun davranışlar sergilemelerine, ileriye

dönük toplumsallaşmalarına yardımcı olur. Sosyal oyun ve bu oyunda kullanılan materyaller ile çocuk hayata hazırlanırken sosyal kurallara uygun davranmayı öğrenir. Çocuğun arkadaşları ile oynadığı oyunlar onun sosyal beceri davranışı (yardımlaşma, paylaşma, sırasını bekleme, nezaket sözcüklerini kullanma, birlikte hareket etme, empati kurma, duygusal tepkilerini kontrol etme, kurallara uyma, problem çözme) gibi birçok özelliği kazanmasına yardımcı olur (Xu. 2008, s.110).

4.3. Oyun ve Oyuncakların Çocuğun Öfkesini Kontrol Etmesine Yönelik

Bulgular

Çocuğun ruhsal gelişimini olumlu yönde etkileyen birinci etmenin sevgi olduğu; bunu oyun ve oyuncakların izlediği söylenebilir ve hatta oyun ve oyuncakları ile oynayan bir çocuğun sağlıklı bir ruhsal gelişim gösterdiği ileri sürülebilir. İnsanın doğal duygularından birisi de öfkedir. Ruhsal açıdan ifade edildiğinde öfke tatmin edilmemiş, karşılanmamış isteklere, engellenmeye, kısıtlama, saldırıya uğrama veya tehdit edilme gibi durumlarda ortaya çıkan ve neden olan kişiye veya duruma karşı verilen insani doğal duygusal bir karşılıktır (Budak, 2009, s.16). Fakat öfke kontrol edilemediğinde sinirlilik, şiddet eğilimi, saldırganlık, zorbalık gibi durumlara yol açar.

Çocuklarda gözlemlenen kaşları çatarak bakma, yumrukla vurma, tekme atma, ısırma, tükürme, nesneleri atma, oyuncakları arkadaşının elinden zorla alma, çimdikleme gibi davranışlar ile öfkeyi temsil eden ve arkadaşına şiddetle veya hafif vurmaya, yerde yuvarlanmaya, yakalamaya, itip-kakmaya, kovalamaya içeren oyunlar (Metin-Aslan, 2013, s.92) öfkenin dışavurumu olarak nitelendirilmektedir. Çocuğun oyun ve oyuncakları ile oynarken, saldırganlık, kırgınlık, kıskançlık, kaygı, şiddet, üzüntü, acı, iğrenme, düşmanlık, hırçınlık, gibi birçok öfke duyguları da yaşadığı; bu öfke duyguları ile yaşamayı, kabullenmeyi mücadele etmeyi, bu duyguların yaşattığı kaygı ve endişe ile baş etmeyi öğrendiği ileri sürülmektedir. Örneğin Freud (Akt: Özmen 2006, s.122), çocukların özellikle altı yaşına kadar olan kişilik gelişimi aşamasındaki negatif duygularını, korku ve endişelerini, travmatik yaşam olaylarını oyun ortamında doğrudan doğruya gösterebileceklerini; oyun sayesinde gerçek dünyada kabul görmeyen saldırgan davranışları kabul edilebilir bir ortamda gerçekleştirebileceklerini ve aynı zamanda öfke ve saldırganlık dürtülerini bastırmayı ya da kontrol altına almayı öğreneceklerini belirtmiştir.

Groos da (Akt: Doğanay, 1998, s.7) çocuktaki saldırganlık öfke gibi ilkel dürtülerin oyun ve oyuncakları yoluyla boşaltılabileceğini savunur ve ayrıca oyunların ve oyuncakların bireyi arındırdığını, oyun yoluyla çocuğun anti sosyal davranışlardan uzaklaştığını ifade eder. Yani çocuk için zararlı olan eğilimler oyun ve oyuncaklarla bastırılır.

İlgili alan yazın incelendiğinde, oyun ve oyuncaklarla çocukların öfke duygusu ve saldırgan davranışları arasında bir ilişkinin varolduğunun saptandığı görülmektedir. Örneğin, Ögelman ve Topaloğlu'nun (2014, s.301-321) “Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Oyun Davranışlarının Akran İlişkileri Üzerindeki Yordayıcı İlişkisi” başlıklı araştırmaları; çocukların sessiz oyun tercihi arttıkça, korkulu kaygılı olma durumlarının arttığını, olumlu sosyal davranışlarının azaldığını; aksine sosyal oyun düzeyi arttıkça olumlu sosyal davranışların artıp, olumsuz sosyal davranışların azaldığını bulmuşlardır. Yine bu araştırma sonuçlarına göre itiş-kakışa dayalı oyunların düzeyi arttıkça aşırı hareketlilik, saldırganlık, korkulu-kaygılı olma ve akran şiddetine maruz kalma düzeyi de artmaktadır. Gürsoy-Yılmaz'ın (2020, s.53-61) “60-72 Aylık Çocukların Oyuncak Tercihleri Oyun Becerileri ve Saldırganlık Yönelimlerinin İncelenmesi” başlıklı araştırmasına göre ise saldırganlık yönelimi yüksek olan çocuklarda en çok savaş oyuncaklarının tercih edildiği gözlemlenmiştir. Watson ve Peng'in (2010, s.370-389) araştırmaları ise erkek çocukların silahlı oyuncaklarla oynamasının onları öfke, saldırganlık, zorbalık davranışlarına yönelttiği sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırmalar dijital oyunlarla öfke ve buna dayalı saldırganlık arasında da bir ilişki olduğunu göstermektedir. Örneğin Burak ve Ahmetoğlu'nun (2015, s.370), “Bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık, öfke düzeylerine etkisinin incelenmesi” başlıklı araştırması ortaokul öğrencilerinin yarıdan çoğunun şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynadıklarını; şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayanların, oynamayanlara göre öfke ve saldırganlık davranışlarının daha yüksek olduğunu saptamıştır. Kars'ın (2010, s.53) “Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi” adlı araştırmasının sonuçları da erkek çocukların kız çocuklara oranla daha fazla bilgisayar oyunları oynadıklarını, bu oyunlarının şiddet içerikli olduğunu ve bu oyunları oynayanlarda saldırganlık davranışlarının arttığını göstermektedir. Çankaya ve Ergin'in (2015, s.13) ilköğretim öğrencileri üzerinde yürüttüğü araştırma ise çocukların bilgisayar oyunları ile saldırganlık davranışı sergilemeleri arasında pozitif ilişki bulunduğunu, açık havada oynadıkları oyunlarda ise saldırganlık davranışlarında azalma olduğunu bulmuştur. Yine bu araştırmanın sonuçlarına göre çocukların oynadıkları dövüş ve

saldırganlık oyunları öfke ve saldırganlık eğilimlerini artırırken zekâ ve akıl oyunları saldırganlık eğilimini azaltmaktadır.

İlgili araştırmaların ortaya koyduğu üzere, bazı fiziksel ve dijital oyunlar çocuklarda öfkeyi ve saldırganlığı artırırken, diğer bazıları aksine bir etkiye sahiptir. Bu durum, çocukların öfke duygusunu saldırganlığa dönüştürmemeleri için onların fiziksel ve dijital oyun tercihlerinin yönlendirilmesi gerektiğini göstermektedir. Nitekim çocukların öfke ve saldırganlık, problemlerini azaltmak için oyun terapisi yönteminin kullanıldığı görülmektedir. Örneğin Ahbab'ın (2019, s.6) “Öfke Problemi Olan Çocuklarda Çocuk Merkezli Oyun Terapisinin Etkisi” adlı araştırması, oyun terapisi uygulanan grubun öfke probleminin anlamlı derecede azaldığı bulunmuştur.

4.4. Oyun ve Oyuncakların Çocuğun Fiziksel Becerilerinin Gelişmesine Yönelik Bulgular

Çocuğun büyümesi ve gelişmesi farklı anlamları içermektedir: Büyüme, bireyin ölçülebilir şekilde boy artışı ve kilo yönünden artışını ifade ederken, gelişme, büyümeye paralel olarak organizmanın dokusunda ve yapısında farklılıklar olması, biyolojik fonksiyonların farklılaşması şeklinde ifade edilir (Mangır ve Aktaş, 1993, s.14-15).

Oyun ve oyuncaklar çocuğun fiziksel gelişimi açısından oldukça önemli görülür; çünkü çocuğun dolaşım, boşaltım, üreme, sindirim vb. gibi alt sistemlerinin düzenli şekilde işlevlerini yerine getirmesine katkıda bulunduğu; büyük ve küçük kasların gelişimini desteklediği; dengede durma, atlama, tırmanma, koşma, sıçrama, zıplama, itme, çekme, üfleme, büzme, ilikleme, bağlama gibi hareketleri geliştirdiği; kesme, yapıştırma, koparma, katlama, kavrama, boyama, dizme gibi birçok beceriyi desteklediği genel olarak kabul edilir.

Örneğin Goldstein (2012, s. 23) oyunun, psikolojik etkilerinin yanında çocuğun kalp- damar ve hormonal sistemi ile bağışıklık sisteminin düzenli çalışmasını sağladığını; hareket, dinamiklik, koordinasyon, denge ve ince-kaba motor becerileri desteklediğini belirtmiş ve bu yüzden oyunun çocuğun yaşamında mutlaka olmasını savunmuştur. Sun ve Seyrek'de (1992, s.49), oyun ve oyuncakların büyük-küçük kas gelişimini hızlandırmaya, kan dolaşımını hızlandırmaya, dokulara gerekli oksijenin ulaşmasını sağlamaya, çocuğun iştahını açmaya, uykusunu düzenlemeye olumlu katkıları olduğunu belirtmektedir. Bu yararlarından dolayı, çocukların fiziki gelişimi için oyun ve

oyuncaklar gerekli etkinlikler ve materyaller (Özer, Gürkan ve Ramazanoğlu, 2006, s.67-69) olarak görülmektedir.

Alan yazında, oyun ve oyuncakların çocuğun fiziksel gelişimindeki yararını saptamaya yönelik pek çok araştırmaya rastlanmaktadır. Bu araştırmaların ‘eğitsel oyunları’ bir değişken olarak kullandığı ve bunun okulöncesi veya ilköğretim çağındaki çocukların fiziksel gelişimi, daha iyi bir deyişle motor becerileri üzerindeki etkisini gözlediği görülmektedir.

Bu çalışmalardan bir tanesi Elieyioğlu’nun (2014, s.7) “10-15 Yaş İşitme Engelli Öğrencilerde Sportif Eğitsel Oyunların Fiziksel Gelişimlerine Etkisinin Araştırılması” çalışmasıdır. Araştırma sonucunda eğitsel oyun uygulanmasının fiziksel gelişimi olumlu yönde desteklediği bulunmuştur. Başal’ın (2020, s.9). “12-13 Yaş Grubu Çocukların Fiziksel Özelliklerinin Gelişiminde Eğitsel Oyunların Etkisi” araştırmasında da eğitsel oyunların cinsiyet farkı olmaksızın, fiziksel gelişim üzerinde etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Benzer bir çalışma da Koç (2017, s.85-98) tarafından yapılmıştır. Bu araştırma da eğitsel oyunların ilkokul çağındaki çocukların temel motor beceri gelişimine olumlu yönde katkı sağladığı saptanmıştır.

Akın’ın (2015, s.6) okul öncesi öğrencilerle, Bozkurt ve Yılmaz’ın (2017, s.43-50) ilkokul öğrencileriyle, Zülkadiroğlu’nun (1995, s. 36-73) ve Şen’in (2004, s.63-72), Karaman ‘ın (2019, s.8), Ay ‘ın (2019, s.8) Özdenk’in (2020, s.2), Gümüşdağ’ın (2019, s. 580-587), Perihanlıoğlu ve Yıldız ‘ın (2002, 1815-1835), Ulutaş’ın (2011, s.7), yine okul öncesi öğrencilerle yaptıkları araştırmalarla oyuna dayalı eğitsel amaçlı etkinliklerin çocukların fiziksel gelişimini, bu bağlamda motor gelişimini olumlu yönde etkilediğini, bir başka deyişle geliştirdiğini bulmuşlardır.

Görüldüğü üzere çocuğun fiziki gelişiminde oyun ve oyuncakların yeri oldukça önemlidir. Araştırmalar atlama, tutma, çekme, itme, kavrama, tırmanma, zıplama, yakalama, koşma gibi becerilerin oyun ve oyuncak yolu ile kazanıldığını; çocuğun bedensel esneklik kazanmasına, organlar arasında denge, eşgüdüm kurmasına, hareketlerinde çeviklik kazanmasına yardımcı olduğunu doğrulamaktadır.

4.5. Oyun ve Oyuncakların Çocuğun Mesleki Tutumlarının Gelişmesine Yönelik Bulgular

Hayatta bireyin toplumsallaşması, ihtiyaçlarını karşılaması, mutlu huzurlu bir yaşam sürmesi için kendilerini gerçekleştirmesine yardımcı olacak, ilgi, istek ve tercihlerine uygun mesleği seçmeleri oldukça önemlidir. Türk Dil Kurumu mesleği; “Belli bir eğitim ile kazanılan, sistemli bilgi ve becerilere dayalı, insanlara yararlı mal üretmek, hizmet vermek ve karşılığında para kazanmak için yapılan, kuralları belirlenmiş iş” olarak tanımlar. Bacanlı ise mesleği; “bir kimsenin hayatını kazanmak için yaptığı, kuralları toplumca belirlenmiş ve belli bir eğitimle kazanılan sistemli etkinlikler bütünü” (2005, s.127) olarak nitelendirir.

İnsanların meslek seçimleri genellikle ergenlik sonunda ve ilk gençlik yıllarında gerçekleşse de, meslekleri tanımaları ve ilgi duymaları çocukluk döneminde gerçekleşmektedir. Super’in (Akt: Bacanlı ve Torun, 2012, s.11) mesleki gelişim kuramına göre mesleki gelişim hayat boyu devam eden bir süreçtir: Mesleki gelişim; büyüme (çocukluk), keşfetme (ergenlik), yerleşme (genç yetişkinlik), sürdürme (orta yaş) ve geri çekilme (geç yetişkinlik) şeklinde sıralanan beş evreden oluşur. İlk evre olan çocukluk evresi, 0-14 yaş arası döneme kadar devam etmektedir. Bu evrede çocuklar düşgücü oyunları oynayarak, yetişkin rollerini taklit ederek, ilk mesleki fikirlerini şekillendirmeye başlarlar.

Anlaşılabacağı üzere bu kuram, meslek seçiminin çocuklukta ve oyunlar yoluyla başladığını savunmaktadır. Gerçekten de çocuklar birçok farklı mesleği oyunlarında dramatize ederek deneyimlerler (Zembat, 1998, s. 45). Böylece, oyun yoluyla, bir anlamda gelecekteki olası mesleklerinin bir ön provasını yapmış olurlar. Gözlemledikleri farklı meslek gruplarını canlandırmak ilerdeki rollerini taklit etmelerine yardımcı olmaktadır (Özer, Gürkan ve Ramazanoğlu, 2006, s.69). Çocuklar bu oyunlarda anne babalarını ya da model aldıkları yetişkinleri taklit ederler. Bu sayede taklit ettikleri bireylerin kişilik ve sorumluluklarına dair fikir sahibi oldukları gibi meslek grupları ve bunların yaptıkları işler ile ilgili de bilgi edinirler (Akandere, 2006, s. 17).

Çocukların meslek seçme oyununda belirleyici faktörlerin başında cinsiyet gelmektedir (Hung-Chang ve Mei-ju, 2014, s.2832-2840). Bu dönemde kızların kişilerarası ilişkileri, başkalarına yardım etmeyi, etkileşimi ve estetiği içeren mesleklerde çalışmaya daha fazla istekli oldukları; erkeklerin ise özerkliğe, liderliğe ve prestij kazandıran mesleklere yöneldiği görülmektedir (Helwing, 1998, s.406).

Rettig (2005, s:257) ise ‘Çoklu Zekâ Kuramı’na’ dayanarak, çocukların oynamayı tercih ettikleri oyuncaklara göre onların ilerde seçebileceği mesleklerin ne olabileceğini anlamının mümkün olabileceğini savunmaktadır. Yazarın görüşüne göre;

-Tamir setleri, oyuncak telefonlar ve telsizler, şekil, sayı, renk vb. kartlar kullanarak hikâye oluşturma dilsel zekânın göstergeleridir ve bu oyuncaklarla oynayan çocukların ilerde yapabileceği meslekler yazarlık, avukatlık, eleştirmenlik, öğretmenlik, hâkimlik, siyasetçilik, aktörlük, kütüphanecilik, gazetecilik, tercümanlık, dilbilimcilik vb. mesleklerdir.

- Her tür ritim aletleri, teknolojik müzik dinleme setleri, karaoke vb. oyuncaklar müzikal zekânın bir belirtisidir ve bu oyuncakları tercih eden çocukların ise ilerde; dansçı, müzisyen, sanatçı, müzik öğretmeni, besteci gibi meslekleri tercih edebilecekleri söylenebilir.

-Farklı materyallerden bloklar, küpler, yap-bozlar (puzzle), çeşitli boya malzemelerini, tombala oyuncaklarını tercih etme mantıksal-matematiksel zekânın bir işareti olarak bilim insanı, bankacı, müşavir, mimar, mühendis, bilgisayar programcısı gibi mesleklerin tercih edilebileceğini gösterir.

-Farklı özellikte bloklar, çizim yapabilecekleri materyaller, yoğurma maddeleri, parmak oyunları, yap- boz oyuncaklarının tercihi uzamsal zekânın belirtisi sayılır ve bunları tercih edenlerin pilot, sanatçı, fotoğrafçı, mimar, harita kadastro, ressam, heykeltıraş, marangoz, mimar mühendis mesleklerini tercih edebilecekleri söylenebilir.

-Çekmeli, itmeli, tırmanmalı oyuncaklar, çeşitli özellikte bloklar, bisiklet tercihi, bedensel (kinestetik) zekânın işareti olarak ilerde dansçı, sporcu, itfaiyeci, astronot, doktor gibi meslekleri tercih edeceklerini gösterir.

-Kuklalar, dolgu oyuncaklar, bloklar, küpler, çiftlik hayvanları, meslekler, evcilik oyuncakları gibi temalı oyuncakları tercih kişilerarası sosyal zekânın belirtisi olarak görülmektedir ve bunların ileride çocuk gelişimi eğitimcisi, psikolog, doktor, öğretmen, hemşire, menejer, halkla ilişkiler uzmanı, eczacı, pazarlamacı mesleklerini tercih edebileceklerdir.

-Taş, kum, su, çiftlik hayvanları, inşaat malzemeleri, oyuncak hayvanlar, oyuncak meyveler-sebzeleri tercih etme doğa zekâsını gösterir ve bunlar ileride veteriner, çevre mühendisi, ormancı, peyzaj mimarı, kaptan, gibi meslekleri tercih edebileceklerdir.

Çoklu zekâ kuramından yola çıkarak yapılan bu öngörü, oyuncak tercihi ile çocukların ilgileri, yetenekleri hakkında ve ileride seçeceği meslekler hakkında bilgi sahibi olunabileceği iddiasını doğrulayan herhangi bir olgusal araştırmaya

rastlanmamıştır. Ancak Türkiye’de erken çocukluk döneminde oyuncak ve meslek eğilimi ilişkisini ele aldığı görülen bir araştırmanın, Tan ‘ın (2008, s.8) “Çoklu Zekâ Kuramına Göre 3-6 Yaş Arasındaki Çocukların Yönelindikleri Oyuncakların Mesleki Eğilimleri Belirlemedeki Rolü ve Model Önerisi ” başlıklı araştırmasının bu öngörüyle ilgili olduğu görülmektedir. Bu çalışmada oyuncakların hepsi bambu ağacından yapılarak oyuncakların çekicilik açısından tercih edilme özelliği ortadan kaldırılmış ve 3-6 yaş çocukların hangi zekâ alanlarının baskın hangi zekâ alanlarının çekinik olduğu saptanmaya, baskın olan zekâ alanlarının geliştirilmesi çekinik olan zekâ alanlarının desteklenerek, geleceğin meslek sahibi bireylerin daha başarılı olmalarını sağlamak amaçlanmıştır. Araştırmada Mantıksal Matematiksel Zekâ Alanı (Denge Maymunları, Denge Kaktüsü ve Böcek Denge Ağacı grubundaki oyuncaklar), Müzikal Zekâ Alanı (Müzik Bandı, Ksilefon, Banço grubundaki oyuncaklar), Uzamsal Zekâ Alanı (Palyaço Yığını, Yaratıcı Bloklar, Mantık Blokları grubundaki oyuncaklar), Bedensel (Kinestetik) Zekâ Alanı (Tahta Sallanan At, Çarpma Kulesi, Dans Eden Timsah grubundaki oyuncaklarla), Dilsel Zekâ Alanı (Aile Bireylerinden Oluşan Bebekler, Serviste Çalışan Ekip Bebekleri, Şehir İstasyonu grubundaki oyuncaklarla), Doğa Zekâsı Alanı (Tırtıl, Nuh’un Gemisi, Çiftlik Hayvanları Seti grubundaki oyuncaklarla), Kişilerarası (Sosyal) Zekâ Alanı (30 Minik Oyuncak İnsan Figürü, Ev Seti, Havaalanı Seti grubundaki oyuncaklarla) temsil edilerek bu oyuncaklarla geçirilen zaman doğrultusunda meslek grupları ile ilişkilendirilmiştir. Varsayımsal olarak çocuklar gözlenmiş ve hangi oyuncakları tercih ederek ileride seçebilecekleri meslekler saptanmıştır. Araştırma sonucuna göre Mantıksal Matematiksel Zekâ bölümündeki oyuncaklar: Bilim Teknolojisi, Tıp, Tekstil Mühendisliği, Jeoteknik Teknikerliği, Kimya, Petrokimya, Fizik Tedavi, Yazılım Mühendisliği mesleklerine eğilim olduğunu, Müzikal Zekâ Meslek bölümündeki oyuncaklar: Müzikoloji, Türk Halk Müziği, Ses Eğitimi, Şan, Genel Müzikoloji, Müzikoloji ve Kompozisyon, Piyano ve Arp, Yaylı Çalgılar Yapımı mesleklerine eğilim olduğunu, Uzamsal Zekâ bölümündeki oyuncaklar: Grafik Tasarım, Yat Kaptanlığı, Makine Ressamlığı, Yapı Ressamlığı, Sivil Hava Ulaştırma, Fotoğrafçılık, İç Mekân Koruma ve Yenileme, Kameramanlık, Harita Kadastro mesleklerine eğilim olduğunu, Bedensel (Kinestetik) Zekâ bölümündeki oyuncaklar: Heykel, Plastik Sanatlar, Bale, Resim, Spor, Jokey, Halıcılık, Terzilik, Aşçılık mesleklerine eğilim olduğunu, Dil Zekâ bölümündeki oyuncaklar: Çeviri Bilim, Edebiyat, Dilbilim, Mütercim Tercümanlık, Karşılaştırmalı Edebiyat, Çağdaş Edebiyat, Aktüerya mesleklerine eğilim olduğunu, Kişilerarası Sosyal Zekâ bölümündeki

oyuncaklar: Turizm ve Otelcilik, Rehberlik, Seyahat İşletmeciliği, Halkla İlişkiler, İletişim, Pazarlama, Sosyoloji, Tıbbi Mümessillik mesleklerine eğilim olduğu yorumu yapılmıştır.

Yukarıda yer verilen tüm açıklamalar ve akıl yürütmeler mesleki ilgilerin şekillenmesinin, meslek seçiminin çocuklukta başladığını; oyun ve oyuncakların bu süreçte, hem geçici eğilimleri yansıtan bir gösterge olduğunu hem de meslekler konusunda çocukların ilk deneyimleri edindiklerini ortaya koymaktadır. Aslında Elder ‘in de (1998, s.965) belirttiği gibi çocukların mesleki tercihlerine yönelik çalışmalara erken çocukluk döneminde başlanması ve bu alanda yapılan çalışmaların artırılması; çocukların mesleklere yönelik görüş geliştirmeleri, ileride seçecekleri meslekler hakkında olumlu fikir edinmeleri bakımından oldukça önemlidir. Bu sayede çocuklar ilgi, yetenek ve isteklerine uygun mesleği tanıma, onunla bağ kurma olanağı bulacaklardır. Yeşilyaprak’ında ifade ettiği gibi (2006, s.89) mesleki gelişim çocuklukta meslek fikrinin şekillenmeye başlamasından yetişkinlikte bir meslek sahibi oluncaya kadar geçen gelişim dönemlerini kapsayan bir süreç olarak görülmelidir. Bu süreçte en önemli aracı rolü ise oyun ve oyuncakların oynadığı, oynayabileceği söylenebilir.

İlgili alan yazında rastlanan bazı araştırmalar da oyun ve oyuncakların mesleki tutumlarla ilişkisini incelemiştir. Hürtürk’ün (2017, s.66) araştırması çocukların oyunda anne, polis, savaş kahramanı, araba yarışçısı, pazarcı, çocuk, temizlikçi, marketçi, misafir, tamirci, çiftlik sahibi, bebek, hayvan, inşaat ustası, pastacı, yarışçı, tamirci, büyücü gibi rolleri daha sık tercih ettiklerini; kızlar arasında en çok tercih edilen rolün anne (n:22) rolü, erkekler arasında en çok tercih edilen rolün ise polis (n:18) rolü olduğunu; çocukların oyundaki rollerinin çocukların sosyal sınıf ortamlarında, evde ve yakınlarında gördükleri roller olduğunu ve bunları oynarken de toplumsal mesleki rolleri tercih ederek oynadıkları gözlemlenmiştir.

Karabekmez, Yıldırım, Özyılmaz Akamca, Ellez, & Bulut Üner (2018) ‘in okul öncesi dönem çocuklarının toplumsal cinsiyet algılarının meslek tercihlerine yönelik incelenmesi başlıklı çalışmasına göre, çocuklar mesleklerle ilgili bir cinsiyet ayrımı yapmamaktadırlar. Hung-Chang ve Mei-ju’nun (2014, s.2832-2840) araştırmasına göre ise çocukların meslek seçimini belirleyen faktörlerin başında cinsiyet gelmektedir. “Altı Yaş Çocuklarının Gelecekte Ne Olmak İstedikleri Üzerine Nitel Bir Çalışma” yapan Genç ve Ersoy-Alkan (2006) çocukların meslek tercih etme nedenlerinin ilgi duyma, kişisel değerler, ebeveyni model alma, merak etme ve ebeveyn yönlendirmesi olduğunu saptamışlardır. Rastgeldi (2005) “6 Yaş Çocuklarının Meslekleri Tanıma Durumlarının

İncelenmesi” başlıklı araştırmasına göre, çocukların meslekleri tanıma durumlarını belirleyen faktörlerini mesleklerde çalışan yakınlarının olması olduğunu saptamıştır.

4.6. Oyun ve Oyuncakların Çocuğun Öğrenme ve Akademik Başarısına Etkisine Yönelik Bulgular

Öğrenme; bireyin davranışlarında meydana gelen kalıcı değişimlerdir. “Öğrenme bireyin değişmesini ve gelişmesini sağlamaktadır” (Güneş, 2017, s. 2). Akademik başarı ise insanın okuldaki derslerinden veya akademik olarak devam ettiği örgün eğitim kurumlarından hangi oranda faydalandığının göstergesi veya ölçüsü olarak ifade edilir; akademik başarı çocuğu meslek tercihinine yönlendirdiği ve içinde yaşadığı toplumun özelliklerine uygun olarak hazırladığı için gerek aileler gerekse çevre tarafından oldukça önemli kabul edilmektedir (Dil ve Bulantekin, 2011, s. 17).

Çocuğun akademik başarısını etkileyen birçok faktör bulunmaktadır. Bunlar; eğitim kurumlarının kalitesi, öğrencinin zekâsı, benlik saygısı, özgüven, aile, çevre, sosyo-ekonomik düzey, yaş, cinsiyet, bireysel ve çevresel faktörler olarak sıralanabilir. Bu faktörlerden birisinin de oyun ve oyuncaklar olduğu görülmektedir.

Aslında öğrenmenin ve akademik başarının araçlarından birisinin oyun ve oyuncak olması düşüncesi, pekçok veli için yadırgatıcı gelebilir. Çünkü gerek evde gerekse okulda akademik başarı birinci planda tutulduğu için çocukların oyununun önemi ve gerekliliği göz ardı edilmekte hatta öğrenmeyi ve dolayısıyla akademik başarıyı engellediği düşünülmektedir.

Aslında, “Oyun beynimizin en sevdiği öğrenme şeklidir ve birbirleri ile ayrılmazlar” (Ackerman’dan akt: Ögelman, 2016, s. 317). Dolayısıyla oyun, doğal, zaman zaman da planlanmış öğrenme etkinlikleri demektir. Flee’ın (2014, s.1) belirttiği gibi, çocuğun oyunları ve oyunda kullandığı nesneler, yaşamının ilk yıllarında öğrenmesini destekleyen pedagojik kavramlardır. Oyun içinde çocuk dokunur, görür, koklar, dinler, tadına bakar ve hisseder, beş duyusunu aktif olarak kullanır. Çocuğun neler gördüğünü, işittiğini, okuduğunu ve yaşadıklarını unutmaması belleğinin işleyişi ile paraleldir ve bu yetenek çocuğun öğrenmesi için önemli bir etkidir.

Oyun içinde gerçekleştirilen zihinsel ve bedensel aktiviteler çocukların yeni öğrenmelerinin yanında, eski öğrendiklerinin de unutulmamasını sağlar. Oyun ve oyuncaklar çocuğun en doğal öğrenme yöntemi ve materyali olup, (Poyraz, 2012, s.92)

çocuğa başkalarının öğretemeyeceği bilgileri çocuğun yaparak yaşayarak deneyimlemesine yardımcı olurlar (Özgür, 2000, s.3). Bu yüzden oyun ve oyuncaklar öğrenmeyle, okumayla birlikte anılan terimlerin başında gelmektedir. Çünkü çocuklar oyun sırasında zihinsel faaliyetleri canlı bir biçimde deneyimler; bu deneyimler çocuğun hafıza ve bellekte tutma işlemlerinin gelişmesine katkı sağlar; ayrıca pratik olarak zihinsel bilgiler bedensel aktivitelerle birleşince öğrenme bireyde kalıcı izli olmaktadır. (Aytekin, 2001, s.48).

Bunların yanında oyun yoluyla öğretimin çocuğa şu faydaları sağladığı ileri sürülmektedir (Pehlivan, 2014 s.82):

- İçeriği sunmada yararlı bir yöntemdir,
- Derse öğrencilerin katılımı artar,
- Bilgilerin gerçeğe dayalı olmasını ve hatırdan kalmasını sağlar,
- Gerçek hayattaki problemlere benzer,
- Bilginin özümsemesine ve yeri gelince kullanılmasına yardım eder,
- Öğrenciler arasındaki etkileşimi artırır,
- Öğrenme isteğini artırır,
- Çocukların birbirlerinden öğrenmelerine yardımcı olur.

Wasserman, (1992, 138) ise oyun ve öğrenme arasındaki karşılıklı ilişkiyi şöyle sıralamaktadır:

- Oyun etkinlikleri açık uçlu öğrenmeyi kapsar,
- Oyun deneyimleri belirli bilgilerin ezberlenmesinden çok düşünceler üretilmesini sağlar,
- Oyun ve öğrenme karmaşık süreçlerdir,
- Oyun gereksiz, küçük ayrıntılara takılmak yerine büyük fikirler üretir,
- Çocuklar aktif, yaparak yaşayarak öğrenirler,
- Çocuklar oyun ve öğrenme gruplarında iş birliği içinde hareket ederler,
- Öğrenci kendi öğrenmesi üzerinde kontrol kurar,
- Çocuklar oynarken yetişkiye daha az bağımlıdırlar ve öğrenip güçlenirler.

Oyunun ve oyuncağın öğrenmeye ilişkin gücünden dolayı birçok eğitimci oyunla öğretim yaklaşımını eğitim ortamlarında kullanmaktadır. Bu yöntem ile çocukların eğitim faaliyetlerine aktif katılımları ve zevk alarak etkili öğrenmeleri hedeflenmektedir. Oyunun kendisi bu yaklaşımda amaç değil araç olarak kullanılmaktadır. Çocuklar öğrenirken oynayarak öğrenmektedirler. Yani “oyun içinde eğitim değil” “eğitim içinde oyun” gerçekleşmektedir (Güneş, 2015, s.777-778).

Oyun yoluyla öğrenme yaklaşımı, Jean Piaget, Lev Vygotsky, Donald Winnicott ve Jérôme Bruner gibi kuramcılar tarafından da desteklenmektedir. Örneğin Piaget, çocukların oyunlarının yalnız-izole oyundan sosyal ve iş birliği gerektiren oyunlara doğru ilerlerken, aynı zamanda basit refleksif duyu-motor hareketlerden sembolik ve kurallı oyunlara doğru zihinsel bir gelişmeyle ortaya çıktıklarını saptamıştır. Çocukların oyunlarındaki bu gelişimsel özellik Piaget'e göre öğrenme deneyimlerinin temellerinin atıldığına işaretidir (Akt: Tuğrul, 2016, s. 190). Piaget'e göre oyun, çocuğun bilgiyi yapılandırdığı önemli bir etkinliktir. Yani çocuk oyun sırasında çevresiyle etkileşime girerek eski bilgileri ve öğrendikleri üzerine yeni bilgilerini inşa etmektedir (Akt: Xu, 2008, s. 490).

İlgili alan yazında da özellikle ilköğretim ve ortaöğretim kademelerinde bulunan öğrencilere yönelik olan, oyunla öğretim yaklaşımının öğrenme ve akademik başarı üzerindeki etkisinin denendiği araştırmalara rastlanmaktadır. Bunların hemen tamamı, oyunla öğretim yaklaşımını bir bağımsız değişken olarak kullanan araştırmalardır. Bu nedenle bu değişkenin etkisini araştırdıkları bir deney grubuna oyunla öğretim uygulaması yaptıkları, bunun sonucunu karşılaştırmak için geleneksel yol ve yöntemlerin kullanıldığı bir kontrol grubu kullandıkları görülmektedir.

Örneğin Töman, Gürbüz ve Çeker'in (2017) "eğitsel şarkı ve oyun tekniklerinin öğrencilerin akademik başarıları ve kalıcılığı üzerine etkilerini" incelediği araştırmasının sonuçlarına göre; derslerde kullanılan eğitsel şarkı ve oyunlar öğrencilerin akademik başarılarını olumlu yönde desteklemekte ve öğrencilerde kalıcı izli öğrenmelerin gerçekleşmesini sağlamaktadır. Eğitsel şarkı ve oyunlarla dersin işlenmesi öğrencilerin ders başarısını artırmanın yanında mantık yürütme, eleştirel düşünme, problem çözme becerilerini desteklediği ve öğrenirken eğlenceli bir atmosfer oluşturduğu ileri sürülmektedir.

Oyunla öğretim yaklaşımının en çok fen bilgisi derslerinde sınındığı görülmektedir. Bunlardan Yıldız'ın (2019, s.7) fen bilimleri dersinde yaşanan öğrenme problemlerinin giderilmesinde eğitsel oyunun etkisinin incelediği araştırmasında, öğrenme problemleri yaşayan öğrencilerin hangi konularda problem yaşadıkları saptanarak eğitsel oyun yoluyla bu problemlerin ortadan kaldırılması amaçlanmıştır. Araştırma sonucunda eğitsel oyun yönteminin öğrencilerin kaygıları, akademik başarıları, motivasyonları ve bilgilerin kalıcılığı üzerinde etkili bir yöntem olduğu; ayrıca yaşanan öğrenme problemlerinin çözümünde etkili olduğu saptanmıştır. Gürpınar'ın (2017, s.2) "Fen Bilimleri Öğretiminde Eğitsel Oyun Destekli Öğretim Uygulamalarının

Öğrenme Ürünlerine Etkisi” araştırması, oyun destekli öğretim uygulamaları ile ders alan grubun ortalama başarı puanlarının anlamlı derecede daha yüksek olduğunu ve bilginin kalıcılığının sağlanmasında da etkili olduğunu saptamıştır.

Alıcı’nın (2016) araştırmasının sonuçlarına göre, eğitsel oyunlar fen ve teknoloji dersinde akademik başarının ve bilgilerin kalıcılığını arttırmaktadır. Kaya ve Elgün’ün (2015) araştırmasının sonuçlarına göre öğretmenlerin sınıf içinde oyunları etkili bir biçimde kullanması fen öğretiminde öğrenci başarısını arttırmaktadır. Çoşkun’un (2012) araştırmasının sonuçlarına göre, bilimsel öyküler içeren eğitsel oyunların uygulandığı fen dersinde akademik başarı, cinsiyetlere göre farklılaşmaksızın artmaktadır. Tokgöz’ün (2017) araştırmasının sonuçlarına göre, oyun temelli öğretim programı uygulanması fen dersinde akademik başarıyı artırmaktadır. Şentürk’ün (2020) araştırmasının sonuçlarına göre oyun temelli fen öğrenme yaşantıları akademik başarıyı ve derse yönelik tutumları olumlu yönde etkilemekte ve ayrıca öğrencilerin eğlenerek, yaparak yaşayarak öğrenmelerine, derste görev ve sorumluluk almalarına, derse karşı ilgilerinin artmasına yol açmaktadır. Hünel’in (2019) araştırmasının sonuçlarına göre ise, oyuncak destekli fen öğretimi öğrencilerin akademik başarısını artırmış, öğrencilerin derse ilgi ve motivasyonlarını güdülemiş, akran iletişimlerini güçlendirmiş ve ders ortamının olumlu bir atmosferde işlenmesini sağlamıştır.

Oyunla öğretimin matematik ve diğer derslerde de sınındığı görülmektedir. Örneğin Arslan’ın (2016) araştırmasının sonuçlarına göre oyun destekli öğretim, öğrencilerin geometrik kavramlar ve çizimlerinde başarılarını artırmıştır. Boz’un (2018) araştırmasının sonuçlarına göre, oyunla öğretim yöntemi ilkökul öğrencilerinin matematik dersi başarılarında anlamlı bir farklılık oluşturmuştur. Dinçer’in (2008) araştırmasının sonuçlarına göre de müziklendirilmiş matematik oyunları ile yapılan matematik dersi, geleneksel yöntemle oranla öğrenci başarısı üzerinde daha etkilidir.

Işık ve Semerci’nin, (2016) araştırmasının sonuçlarına göre ise, eğitsel oyunlar ilkökul öğrencilerine İngilizce kelime öğretiminde başarıyı artırmaktadır. Öztemiz ve Önal ‘ın (2013, s.65-76) ilkökul öğrencileri üzerinde yaptığı araştırma da oyunla öğretim yaklaşımının okuma alışkanlığı kazandırmada etkili olduğunu ortaya koymuştur.

Bunların yanında Gedik’in (2017), Babayiğit’in (2016), Öztürk ve Aksu’nun (2019), Savaş ve Gülüm’ün (2014), Homer, Kinzer, Plass, Letourneau, Hoffman, Bromley, Hayward, Turkay ve Kornak’ın (2014), Erol’un (2019), Gazezoglu’nun (2007) Walsh, Sproule, McGuinness, Trew, Rafferty ve Sheehy’in (2006), Kemple, Oh ve

Porter'in (2015) arařtırmaları da eęitsel oyunlarla öğretim, geleneksel yöntemlerle öğretime göre daha etkili olduęu sonucuna ulaşmıştır.

Fakat bu arařtırmaların aksine, oyunla öğretim öğrenme ve akademik başarı üzerinde etkisinin olmadığını ileri süren çok az sayıda arařtırmaya da rastlanabilmektedir. Örneęin ilköğretim 4. sınıf matematik dersi kapsamında oyunla öğretim yöntemiyle düzenlenen öğrenme ortamının altı basamaklı doğal sayılarda dört işlem kazanımına etkisini arařtıran Çiftçi (2005, s. 9) geleneksel öğrenme ortamı ve oyunla öğretim yöntemiyle düzenlenen öğrenme ortamının öğrencilerin akademik başarıları ve öğrenmenin kalıcılığı üzerindeki etkisini incelemiř; ancak öğrenci başarısı ve öğrenmenin kalıcılığı bakımından iki yöntem arasında anlamlı bir fark olmadığını bulmuřtur. "4. Sınıf Fen Bilimleri Dersinde Oyun Temeli Öğrenme Uygulamalarının Öğrencilerin Akademik Başarılarına ve Yaratıcı Düşünme Becerilerine Etkisi" ni inceleyen Tut'un (2018) arařtırması da oyun temelli öğrenme etkinliklerinin 4. sınıf Fen Bilimleri dersinde akademik başarı açısından yeterli düzeyde bir etkiye sahip olmadığı bulgusuna ulařılmıştır.

Yine de, yukarıda kısaca sonuçları gösterilen arařtırmaların ortaya koyduęu üzere, yapıldığı yer ve öğrenme konusu deęiřse bile, erişilen arařtırmaların ikisi dışında tamamı, oyunla eğitim yaklaşımının öğrenmeyi olumlu yönde etkilediğini doğrulamaktadır. Bu sebeple oyun akademik başarıya bir engel olarak görülmemeli tam tersine akademik başarıyı destekleyen ve çocuęun gelişiminde kısa ve uzun vadede etkileri olan bir kavram olarak deęerlendirilmelidir: Oyun eęitsel açıdan akademik ortamda başarıyı artıran önemli bir kavramdır (Tuęrul, Metin-Aslan, Ertürk, Özen-Altınkaynak, 2014, s.114).

Fiziksel oyun ve oyuncakların yanısıra bilgisayar oyunlarının da çocuklarda okumayı ve yazmayı, el-göz koordinasyonunu ve görsel mekânsal becerileri geliřtirdiğı; yeni bir dil öğrenmeyi, hayal gücünü arttırmayı, problem çözme becerilerini geliřtirmeyi, öğrencilerdeki kendi kendine öğrenme davranışını gerçekleřtirmeyi mümkün kıldığı saptanmıştır (Kestane, 2019, s. 2): Ancak çocuklar ve gençler tarafından oynanan bilgisayar oyunlarının az bir bölümü eęitici niteliktedir ve dijital oyun bağımlılığı ortaokul öğrencilerinin akademik başarılarını olumsuz yönde etkilemektedir. Gentile, Choo, Liao, Sim, Li, Fung ve Khoo'nun (2011) arařtırmasının sonuçlarına göre de, video oyunu oynamak Singapurlu çocuklarda depresyon, kaygı, sosyal fobiler ve düşük akademik başarıya yol açmaktadır.

Drummond ve Sauer'in (2014) arařtırmasının sonuçlarına göre ise durum daha farklıdır. Video oyunlarının ergenler arasında, özellikle de sanayileřmiř ülkelerdeki ergen

erkekler arasında yaygın olarak oynanmasının akademik başarıyı olumsuz etkilediğine dair yaygın görüşlere rağmen, kanıtlar yeterli değildir. Artan video oyunlarının akademik performansı bozabileceği iddialarının aksine, akademik performanstaki farklılıklar video oyunu kullanımına göre farklılaşmamaktadır. Video oyunu kullanımının ergenlerin akademik başarıları üzerinde çok az etkisi olduğu, hatta artan video oyunu kullanımının okuma ve bilimdeki etkisinin video oyunlarının genellikle akademik performansa zarar verdiği yönündeki anlayışla çeliştiğini ortaya çıkarmıştır.

Torun, Akçay ve Çoklar'ın (2015) araştırmasının bilgisayar oyunu oynama konusundaki bu çelişik bulguları aydınlatan bir cevabı olduğu söylenebilir: Bunların araştırmasına göre ortaokul öğrencileri bilgisayar oyunlarından en çok aksiyon, spor ve zekâ oyunlarını en az ise eğitsel oyunları, rol yapma ve platform oyunlarını oynamaktadırlar. Bilgisayar oyunlarının akademik başarıya olumsuz etkileri ise derste bilgisayar ile oyun oynamak istemekten, oyunların derslerdeki dikkati dağıtmasından ve oyunların sınava hazırlanmaya engel olmasından kaynaklanmaktadır.

Eğer böyle ise, eğitsel nitelikte olmasa bile bilgisayar oyunları oynamanın öğrenmeyi ve akademik başarıyı doğrudan değil dolaylı olarak olumsuz yönde etkilediği; bu etkinin giderilmesi için öğrencinin bilgisayar oyununa ve ders çalışmaya ayıracağı zamanı disipline etmesi gerektiği söylenebilir.

Oyunların tamamlayıcı unsuru ise oyuncaklardır. Hacıibrahimoğlu-Yıldırım, Aslışen-Tanju ve Darıca'nın (2020) okul öncesi çocuklar üzerinde yaptıkları bir araştırma, oyuncak satın alırken annelerin oyuncağın güvenlik, dış görünüm, yaşa uygunluk, sağlamlık ve kaliteli olmasına da dikkat etmekle birlikte, oyuncağın en çok eğitimsel yönünün olup olmadığına dikkat ettiklerini, annelerin oyuncak tercihlerinde eğitsel oyuncakların ilk sırada yer aldığını bulmuşlardır.

Eğitsel oyuncaklar akademik başarıyı etkileyen oyuncaklardır (Kaya, 2007, s. 19): Örneğin yap-bozlar, hafıza oyunları, bulmacalar, puzzlar, ipe boncuk veya halka dizme, abaküs, lego ve kitaplar belleği harekete geçirirler. İç içe geçmeli küpler, çocuğun yaşına uygun yap-bozlar, bloklar sayesinde çocuklar sebep-sonuç ilişkisi ve problem çözme becerisi edinirler. Eşleştirmeli oyuncaklar, resimli dominolar, resimli tombalalar, resimli küpler de eğitsel oyuncaklardır. Bunlarla oynayan çocuklar problem çözme, soru sorma, sorduğu soruların cevaplarını dinleme, yeni sözcükler öğrenme, düzgün cümleler kurarak konuşma gibi akademik başarıyı destekleyen davranışlar edinir. Bütün bu özellikler çocuğun akademik yönden başarısını artırır.

Eğitici oyuncaklar öğrenme ve gelişimi ilerletmek için oyuncak fabrikaları tarafından üretilmektedir. Bu oyuncaklar belirli becerileri ve kavramları öğretmek için tasarlandığından, diğer oyun materyalleri türlerine oranla daha öğretici, yapılandırılmış ve sonuca yönelik özellikler içermektedir. Bu materyallerle çocuklara özellikle şu kavramların ve deneyimlerin kazandırılmaya çalışıldığı belirtilmektedir (Johnson, Christie ve Yawkey, 1987: 170, 171):

- Parça-bütün ilişkisini anlama,
- Ayakkabı bağlamak gibi özbakım becerileri,
- Renkleri tanıma ve adlarını öğrenme,
- Maddeleri boyutuna göre düzenleme,
- Birebir benzerlikleri anlama,
- Zıtlıkları anlama,
- Sayısal kavramlar,
- Mekân kavramı,

Eğitici oyuncak materyaller çocukların eşleştirme yapmalarına, şekilleri ayırt etmelerini, çeşitli özelliklerine göre sınıflandırma, sıralama ve gruplama yapabilmelerine imkân tanır. Hatırlama, zihinde tutma, karar verme, gibi zihinsel işlevleri yapabilmelerine yardım ederken çocukların hafıza, dikkatini verebilme ve dikkat süresinin gelişmesine yardımcı olur.

Bütün bu açıklamalara ve araştırmaların sonuçlarına dayalı olarak şu söylenebilir: Oyun yalnızca bir boş zaman etkinliği veya çocukları oyalayan bir uğraş olarak (Ögelman, 2016, s.154) görülmemelidir. Doğru kullanıldığında öğrenmenin ve akademik başarının da etkili bir aracı olmaktadır.

BÖLÜM 5

5. SONUÇLAR VE ÖNERİLER

Bu bölümde oyun ve oyuncuğun pedagojik işlevi nedir sorusuna cevap arayan araştırmanın, belgesel tarama yoluyla elde ettiği verilerin betimsel analiz yoluyla anlamlandırılmasıyla ulaşılan sonuçlar yer almaktadır. Bu bağlamda oyun ve oyuncuğun çocukların dil gelişimlerine, sosyal kuralları öğrenmesine, öfkesini kontrol etmesine, fiziksel becerilerinin gelişmesine, mesleki tutumlarının gelişmesine ve öğrenme ve akademik başarısına etkisine ilişkin sonuçlar açıklanmakta; sonuçlara dayalı olarak konu ile ilgili önerilerde bulunmaktadır.

5.1. Sonuçlar

Oyun ve oyuncaklar çocuğun eğitiminde oldukça önemli kavramlardır. Oyun, çocuğun öğrenme biçimidir. Çocuğun eğitiminde önem verilen unsurların başında onun oyun yolu ile öğrenmesinin sağlanması gelmektedir. Çünkü böylece çocuklar oyun ve oyuncakları ile keşfederek, yaparak, yaşayarak içinde yaşanılan çevre hakkında fikir sahibi olabileceklerdir. Ancak çocukların oyun ve oyuncak ile oynamasının onların eğitimini olumsuz etkileyeceği anlayışı oldukça yaygındır. Bu yüzden anne-babaların ve eğitimcilerin oyun ve oyuncuğun çocuğun gelişiminde pedagojik işlevine ilişkin farkındalık oluşturması, çocuğun oyun oynaması için fırsatlar sunması açısından bu araştırma önemli rol üstlenmektedir.

Bu araştırmada, oyun ve oyuncuğun çocukların dil gelişimine, sosyal kuralları benimsemesi ve öğrenmesine, öfkesini kontrol etmesine, fiziksel beceriler geliştirmesine, mesleki tutumların gelişmesine ve öğrenme ile akademik başarısına olan pedagojik etkisi üzerinde durulmuştur. Bu bağlamda belgesel tarama yöntemi kullanılarak makaleler, kitaplar, dergiler, araştırma raporları incelenmiş, betimsel analiz yoluyla anlamlandırılarak sonuçlara ulaşılmıştır. Araştırma sonunda oyun ve oyuncuğun pedagojik işlevi konusunda ulaşılan sonuçlar şunlardır:

5.1.1. Oyun ve Oyuncakın Çocukların Dil Gelişimine Katkısına Yönelik Sonuçlar

Alan yazın incelemesinden elde edilen bulgular, oyun ve oyuncakların çocukların dil gelişimini olumlu yönde desteklediğini göstermektedir. Şöyle ki;

- Çocuk oyun ve oyuncak ile oynarken duygularını, düşüncelerini, hissettiklerini, hayallerini, konuşarak, özgürce ifade etmektedir.
- Araştırmalar, oyun oynayan çocukların oynamayanlara göre daha çok konuştukları, kendilerini iyi ifade ettikleri ve kelime dağarcıklarının zengin olduğunu göstermektedir.
- Dominolar, puzzlar, kitaplar, legolar, kuklalar, yap-bozlar, meslekleri tanıtmaya ve eşleştirme kartları, çocuğun dil gelişimini desteklemektedir.
- Sosyal, işbirlikçi, sembolik ve düş gücü oyunlar ile drama çalışmaları çocukların dil gelişimini desteklemektedir.
- Sesli hikâye kitapları, kuklalar, legolar, yap-bozlar vb. yapılandırılmış (hazır) oyuncaklar çocukların dil gelişimini desteklemektedir.
- Geleneksel oyunlar çocukların dil gelişiminin desteklenmesine yardımcı olmaktadır.
- Teknolojik cihazlarla fazla vakit geçirmenin dil gelişimini olumsuz etkilediği ancak bu materyallerle 2 saatten az geçirilen sürenin sözcük bilgisini artırdığı tespit edilmiştir.
- Kız çocuklarının erkek çocuklara oranla oyunlarında daha fazla sözcük kullandıkları, dil bilgisi kurallarına uygun konuştukları saptanmıştır.
- Oyunda kullanılan sayımacalar, tekerlemeler, parmak oyunları, şarkılı oyunlar dil gelişimini desteklemektedir.
- Evcilik oyuncakları ile bloklar çocukların oyunları sırasında iletişim kurmasını artırırken, manipülatif oyuncaklar daha az iletişim kurulmasına neden olmaktadır.

5.1.2. Oyun ve Oyuncakların Çocukların Sosyal Kuralları Öğrenmesine ve Benimsenmesine Yönelik Sonuçlar

Alan yazın incelemesinden elde edilen bulgular, oyun ve oyuncakların çocukların sosyal kuralları öğrenmesini ve benimsemesini olumlu yönde desteklediğini göstermektedir. Şöyle ki;

- Sosyal kurallar oyun yolu ile kazandırılabilir.
- Sembolik oyun, düşgücü oyun, eğitsel oyun, öykü tamamlama oyunu sosyal kuralların kazandırılmasında etkili oyunlar arasında yer almaktadır.
- Ahşap işçiliği materyalleri, oyuncak bebek evi, kum havuzu, evcilik köşesi, blok merkezi, manipülatif oyun merkezi diğer oyun merkezlerine oranla daha çok sosyal davranışın sergilenmesine imkân vermektedir.
- Sembolik Oyun Eğitiminin, Düşgücü (hayali) Oyunlarının, Serbest Oyun Etkinliklerinin, Oyun Temelli Sosyal Beceri Programının çocukların sosyal kuralları kazanmasında etkili olduğu görülmektedir.
- Dramatik oyunlar çocuklara empati kurma, başkalarının gözüyle hayatı yorumlama, vicdanlı davranma becerilerini kazandırmada etkili bir yöntemdir.

5.1.3. Oyun ve Oyuncakların Çocuğun Öfkesini Kontrol Etmesine Yönelik Sonuçlar

Alan yazın incelemesinden elde edilen bulgular, oyun ve oyuncağın çocukların sosyal kuralları öğrenmesini ve benimsemesini olumlu yönde desteklediğini göstermektedir. Şöyle ki;

- Çocuklarda sosyal oyun tercihi arttıkça, olumlu sosyal davranışlar sergiledikleri görülmüştür.
- Eğitici oyunlar ile işbirlikli, kurallı oyunların çocuklarda saldırgan davranışları azaltma etkisi vardır.
- Savaş oyuncakları öfke saldırganlık eğilimi olan çocuklar tarafından tercih edilmektedir.
- Şiddet içeren oyuncaklar, çocuklara şiddetin doğal bir dürtü olduğunu düşündürdüğü için faydalı görülmemektedir.

- Erkek çocuklar oyun oynarken kız çocuklarına oranla daha çok öfke, şiddet ve saldırgan davranışlar sergilemektedirler.
- Erkek çocukların silahlı oyuncaklarla oynanması saldırganlık, öfke, zorbalık davranışlarının artmasına neden olmaktadır.
- Bilgisayar oyunlarını erkek çocuklar kız çocuklarına oranla daha fazla oynamaktadırlar ve bu oyunlar çocuklarda öfke, saldırganlık davranışlarını artırırken, açık havada oynanan oyunlar azaltmaktadır.
- Zekâ, mantık vb. oyunları oynayanlarda, şiddet içerikli oyun oynayanlara oranla öfke ve saldırganlık davranışları daha az görülmektedir.
- Öfke problemi tanısı konulan çocukların çocuk merkezli oyun terapisi yöntemiyle bu sorunlarından kurtulduğu görülmüştür.

5.1.4. Oyun ve Oyuncakların Çocuğun Fiziksel Becerilerinin Gelişmesine Yönelik Sonuçlar

Alan yazın incelemesinden elde edilen bulgular, oyun ve oyuncağın çocukların fiziksel becerilerinin gelişmesini olumlu yönde desteklediğini göstermektedir. Şöyle ki;

- Eğitsel oyunlar özellikle okulöncesi veya ilköğretim çağındaki çocukların fiziksel gelişimlerini desteklemektedir.
- Kaydıraklı oyuncaklar, tırmanma merdivenleri, bisikletler, arabalar, denge tahtaları, sallanmalı oyuncaklar, plastik toplar, boyalar, makas, boncuklar, tamir setleri, keser çekiç gibi marangoz gereçleri, yoğurma materyalleri gibi oyuncaklar; çocuğun fiziksel becerilerinin gelişimini desteklemektedir.
- Açık havada oynanan oyunlar çocukların koşma, atlama, zıplama gibi büyük motor becerilerin gelişimine katkı sağlamaktadır.
- Oyunun psikolojik etkilerinin yanında çocuğun kalp- damar ve hormonal sistemi ile bağışıklık sisteminin düzenli çalışmasını sağladığı; hareket, dinamiklik, koordinasyon, denge ve ince-kaba motor becerileri desteklediği görülmektedir.

5.1.5. Oyun ve Oyuncakların Çocuğun Mesleki Tutumlarının Gelişmesine Yönelik Sonuçlar

Alan yazın incelemesinden elde edilen bulgular, oyun ve oyuncağın çocukların mesleki tutumlarının gelişmesini olumlu yönde desteklediğini göstermektedir. Şöyle ki;

- Oyuncak ve oyunlar sayesinde çocuk gelecekte seçeceği meslek hakkında fikir edinmektedir.
- Düşgücü oyunları oynayarak çocuklar yetişkin rollerini taklit etmekte, ilk mesleki fikirleri oluşmaktadır.
- Çocuğun tercih ettiği oyuncak türü ile zekâ ve meslek tercihleri arasında ilişki olduğu saptanmıştır.
- Çoklu zekâ kuramına göre çocukların tercih ettikleri oyuncak türü ile ilerde seçeceği meslek grupları belirlenmiştir.
- Meslek seçiminde ve oyuncak tercihinde ailelerin cinsiyete yönelik tercihlerde bulundukları görülmüştür.
- Mesleki rehberlik çalışmalarının ortaöğretim öğrencilerine yönelik yapıldığı, erken çocukluk döneminden itibaren başlamadığı görülmektedir.
- Kız çocuklarının oyunlarında anne rolünü üstlendiği, erkek çocukların ise polis, doktor, şoför rolünü üstlendiği görülmektedir.

5.1.6. Oyun ve Oyuncakların Çocuğun Öğrenme ve Akademik Başarısına Etkisine Yönelik Sonuçlar

Alan yazın incelemesinden elde edilen bulgular, oyun ve oyuncağın çocukların öğrenme ve akademik başarısına etkisini olumlu yönde desteklediğini göstermektedir. Şöyle ki;

- Eğitsel oyunların ve oyuncakların çocuğun öğrenme ve akademik başarısını artırdığı görülmektedir.
- Öğrenme ve akademik başarıyı artıran oyuncakların; yap-bozlar, hafıza oyunları, bulmacalar, puzzlar, ipe boncuk veya halka dizme, abaküs, lego ve kitaplar, iç içe geçmeli küpler, çocuğun yaşına uygun yapbozlar, bloklar gibi belleği harekete geçiren oyuncaklardır.

- Dijital oyun oynayan çocuklarda akademik başarılarının ve öğrenme becerilerinin hem olumlu hem de olumsuz yönde etkilendiğine dair iki yaygın görüş bulunmaktadır.
- Oyunla öğretim tekniğinin çocuklarda öğrenme ve akademik başarıyı artırmada etkili bir teknik olduğu görülmektedir.
- Öğrenme ve akademik başarıyı geliştirecek oyuncakların, matematik ve sayılara ait materyaller, harflere ait materyaller çocuğun kavrama gücünü geliştirecek uyarıcı materyaller olduğu tespit edilmiştir.
- Oyun ve oyuncak ile öğrenmenin çocukta tüm gelişim alanlarını destekleyerek akademik başarıyı artırdığı görülmektedir.
- Ebeveynler okul çağındaki çocukların fazla oyun oynamasının akademik başarıyı ve öğrenmeyi olumsuz yönde etkilediğini düşünmektedir.

5.2. Öneriler

- Yetişkinler çocuğun oyununa saygı duymalı, oyun oynaması için mekân, zaman ve olanak yaratmalı, çocuğun oyununu bölmemeli, bozmamalı, oyunda yaratılan hayali ve gerçek ürünlere saygı duymalı, yaşitlarıyla veya arkadaşlarıyla oynamasına izin vermeli ve çocuğun oyunlarına fırsat buldukça eşlik etmelidir.
- Toplumsal cinsiyet kalıpları dikkate alınmayarak erkek veya kız olsun her çocuğa ev, aile ve okul ortamında başından geçen olayları aktarabileceği tarzda oyunlar ve oyuncaklar sunulmalıdır.
- Oyun ve oyuncaklar çocuk açısından unutulmaz anların yaşanmasına öncülük eden deneyimler ve materyallerdir. Çocukların maruz kaldığı travmalar durumunda (savaş, istismar, ölüm, ayrılık) oyun tedavi yöntemi olarak kullanılabilir.
- Geleneksel oyunların dijital olarak tasarlandığı bilgisayar oyunları tasarlanabilir.
- Aileler her akşam çocuklarıyla oyun oynama saati düzenleyebilir.
- Her il ve ilçede çocuklar için oyun ve oyuncak evleri kurulabilir.
- Oyun ve oyuncaklardan eğitimin her kademesinde faydalanılacak öğretim modelleri tasarlanabilir.
- Çocuğun hayatında önemli yeri olan okul ortamlarında oyun ve oyuncakların çeşitliliği artırılmalı ve çocuklara oyunlar konusunda farklı deneyim yaşamaları için imkânlar tanınmalıdır.

- Oyun ve oyuncaklar ebeveynler, eğitimciler ve araştırmacılar tarafından çocukların gizli kalmış yeteneklerini ortaya çıkarırken kullanılabilir.
- Oyuncakların ve oyunların çocuğun gelişim sürecine katkısı konusu üzerine öğretmenlere ve velilere hizmet içi eğitim ve seminerler düzenlenebilir.
- Okul öncesi dönemden itibaren mesleki yönelimlerin belirlenmesi için çalışmalar düzenlenebilir.



KAYNAKLAR

- Aarseth, E. (2017). *Just games*. The International Journal of Computer Game Research, <http://gamestudies.org/1701/articles/justgames>.
- Açıkgöz-Ün, K. (2003). *Aktif Öğrenme*. İzmir: Kanyılmaz Matbaası.
- Agamben, G. (1993). *Stanzas: Word and phantasm in western culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Ahbab, A. (2019). *Öfke Problemi Olan Çocuklarda Çocuk Merkezli Oyun Terapisinin Etkisi*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Üsküdar Üniversitesi. İstanbul. Türkiye.
- Ahioğlu, E. N. (1999). *Sembolik Oyunun 4 Yaş Çocuklarının Dil Kazanımına Etkisi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi. Ankara, Türkiye.
- Akandere, M. (2006). *Eğitici Okul Oyunları*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Akın, S. (2015). *Okul Öncesi 60-72 Aylık Çocukların Temel Motor Beceri Gelişiminde Eğitsel Oyunların Etkisi*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi. Dumlupınar Üniversitesi. Kütahya. Türkiye.
- Akgül, H. (1996). *Oğuz Atay'ın Yaşam Oyunu*, İstanbul: Akış Yayıncılık.
- Aksoy, B. A. ve Çiftçi, H. D. (2020). *Erken Çocukluk Döneminde Oyun*. Ankara: Pegem Akademi. 5. Baskı.
- Aktaş, G. (2011). *Farklı Sosyo-ekonomik ve Kültürel Özelliklere Sahip Ailelerde Kız Çocuklarına İlişkin Aile İçi Kültürel Tanımlamalar* (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Hacettepe Üniversitesi. Ankara, Türkiye.
- Alıcı, D. (2016). *Fen ve Teknoloji Dersinde Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Akademik Başarısına ve Bilginin Kalıcılığına Etkisinin İncelenmesi*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi. Kahramanmaraş. Türkiye.
- And, M. (2019). *Oyun ve Bugü. Türk Kültüründe Oyun Kavramı* İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Aral, N. ve Durualp E. (2011). *Oyun Temelli Sosyal Beceri Eğitimi*. Ankara: Vize Yayıncılık.
- Arslan, N. (2016). *Oyun Destekli Öğretimin 5. Sınıf Temel Geometrik Kavramlar ve Çizimler Konusunun Öğretiminde Öğrencilerin Başarısına Etkisi*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Sakarya Üniversitesi. Sakarya. Türkiye.

- Artar, M. (1998). *Ankara'da Yaşayan 9-26 Aylık Çocuklarda Aile Bilgisine Dayalı Dil Normlarının Saptanması*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Asan, H. (2019). *İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Konuşma Becerilerine ve Konuşma Kaygılarına Eğitsel Oyunların Etkisi*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi. Burdur, Türkiye.
- Ataseven, H. (2019). *Dil Gelişimini Destekleyici Oyun Etkinlikleri Programının 5-6 Yaş Grubu Mülteci Çocukların Dil Gelişimlerine ve Günlük Yaşam Becerilerine Etkisinin İncelenmesi*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Selçuk Üniversitesi. Konya, Türkiye.
- Atık, B. (1986). *Okulöncesi Çağıdaki Normal Gelişim Gösteren Çocuklar ile Downsendromlu Çocukların Tercih Ettikleri Oyun Tiplerinin ve Oyun İçindeki Sosyal İletişim Davranışlarının İncelenmesi*. (Yayınlanmış Bilim Uzmanlığı Tezi). Hacettepe Üniversitesi. Ankara, Türkiye.
- Avcı, N. (1999). *Okulöncesi Çocukları için Eğitici Oyuncak Planlama ve Seçme*, Gazi Üniversitesi Anaokulu\Anasınıfı Öğretmeni El Kitabı, İstanbul: YA-PA Yayınları.
- Ay, G. (2019). *Okul Öncesi Dönemde Geleneksel Eğitim ve Montessöri Eğitimi Alan Çocuklarda Hareket Eğitimi ve Oyunun Kaba Motor Beceriler Üzerine Etkisi*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Selçuk Üniversitesi. Konya. Türkiye.
- Aytekin, H. (2001). *Okul Öncesi Eğitim Programları İçerisinde Oyunun Çocuğun Gelişimine Olan Etkileri*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Dumlupınar Üniversitesi. Kütahya. Türkiye.
- Babayiğit, Ö. (2016). *İlk Okuma Yazma Öğretiminde Oyunla Öğretim Yöntemi Uygulamaları*. (Yayınlanmış Doktora Tezi). Anadolu Üniversitesi. Eskişehir, Türkiye.
- Bacanlı, F. (2005). *Lise Öğrencileri İçin Mesleki Grup Rehberliği Programı ve Uygulama Kılavuzu*. İstanbul: Nobel Yayınları.
- Bacanlı, F., ve Torun, S. (2012). İlköğretim öğrencileri için bazı mesleklerin tanıtımı. İlköğretim Online.
- Bailey, K. D. (1982). *Methods of social research*. New York: Free Press.
- Baltacıoğlu, İ.H. (1964). *Pedagoji 'de İhtilal*. İstanbul: Sanat Kitabevi.
- Bardak, M.ve Topaç, N. (2019). *Oyun ve Oyun Materyalleri*. Erişim Adresi: <http://auzefkitap.istanbul.edu.tr>.
- Başal, V. (2020). *12-13 Yaş Grubu Çocukların Fiziksel Özelliklerinin Gelişiminde Eğitsel Oyunların Etkisi*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi. Konya. Türkiye.

- Caillouis, R. (1958). *Man, Play and Games*. (Meyer Barash, Trans.). Chicago, IL: University of Illinois Press. (Originally published in 1958).
- Cemaloğlu, N. (2014). *Veri Toplama Teknikleri: Nicel-Nitel Bölüm VI*. Abdurrahman Tanrıoğlu (Editör) *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. (s. 133-164) Ankara: Anı Yayıncılık.
- Cengiz-Aygün, S. (1998). Çocuk Oyunlarının Sınıflandırması. *Ankara Üniversitesi Dil Tarih ve Coğrafya Fakültesi Dergisi Cilt. 38 Sayı 1-2*.
- Cohen, D. (1996). *The Development Of Play*. Londra: Routledge. 2. Baskı.
- Connolly, J. A., Doyle, A. B. (1984). Relation of social fantasy play to social competence in preschoolers. *Developmental Psychology*, 20(5), 797– 806 <https://doi.org/10.1037/0012-1649.20.5.797>.
- Coplan, R.C., Rubin, K.H. ve Findlay, L.C. (2006). Social and nonsocial play. D. Pronin Fromberg and D. Bergen (Eds.). *Play from birth to twelve and beyond: contexts, perspectives, and meanings*. Chapter 9 (pp. 75-86). New York; Routledge Press.
- Cömertpay, B. (2006). *Dramanın Beş-Altı Yaş Grubu Çocuklarının Dil Edinimine Etkisi*, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Çukurova Üniversitesi, Adana. Türkiye.
- Çakmak, A. (2016). Oyuncak ve Oyun Araç Gereçleri. H.G. Ögelman (Editör), *Yaşamın İlk Yıllarında Oyun: Oyuna Çok yönlü Bakış*. (Ss. 214-231). Ankara: Pegem Akademi. 2. Baskı.
- Çankaya, G. ve Ergin, H. (2015). Çocukların Oynadıkları Oyunlara Göre Empati ve Saldırganlık Düzeylerinin İncelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi*.
- Çiftçi, F. (2005). *İlköğretim 4. Sınıf Matematik Dersi İçin Oyunla Öğretim Yöntemiyle Düzenlenen Öğrenme Ortamının Altı Basamaklı Doğal Sayılarda Dört İşlem Kazanımına Etkisi*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi.İstanbul. Türkiye.
- Çocuk Haklarına Dair Sözleşme. (1995, 27 Ocak). Resmî Gazete, s. 10 Erişim adresi: <https://www.resmigazete.gov.tr/arsiv/22184.pdf>.
- Çoşkun, H. (2012). *Bilimsel Öyküler İçeren Eğitsel Oyunlar ile Fen Öğretiminin Öğrencilerin Akademik Başarısına Etkisi* (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi) Erciyes Üniversitesi. Kayseri. Türkiye.
- Dağabakan, F. Ö. ve Dağabakan, D. (2007). Dil ve Çocukta Dil Gelişim Kuramları, *Millî Eğitim*, Sayı 174, 1-8.
- D'Angour, A. (2013). Plato and Play Taking Education Seriously in Ancient Greece. *American Journal of Play*, volume 5, number <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1016076.pdf>.

- Darwish, D., Esquivel, G. B., Houtz, J. C. and Alfonso, V. C. (2001). Play and social skills in maltreated and non-maltreated preschoolers during peer interactions. *Child Abuse and Neglect*, 25; 13-31.
- Demetrios, E. (2001). *An Eames Primer*. New York: Universe Publishing. p. 122.
- Demir, S. (2011). Okul Öncesi Dönemde Dil Gelişimi ve Sorunları. *Gazi Üniversitesi Türkçe Araştırmaları Akademik Öğrenci Dergisi*. 1(1), 38-49.
- Demirbaş, Y (2014). *Bilgisayar Oyunları ve Gerçeklik İlişkisi Çerçevesinde Oyunlaştırma ve Alternatifleri*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi. İstanbul Türkiye.
- Demirel, Ö. (1999). *Planlamadan Değerlendirmeye Öğretme Sanatı*. Ankara: PegemA Yayınları.
- Demirel, Ö. (2001). *Plandan Uygulamaya Öğretme Sanatı*. Ankara: PegemA Yayıncılık 2. Baskı.
- Demirel, Ö. (2006). *Eğitimde Program Geliştirme*. Ankara: Pegem Akademi.
- Devi, L. (1998). *Child Development and Introduction*. Anmol Publications Pvt. Ltd. First Edition.
- Dil, S., Bulantekin, Ö (2012). Hemşirelik Öğrencilerinde Akademik Başarı Düzeyi ile Aile İşlevselliği ve Kontrol Odağı Arasındaki İlişkinin Belirlenmesi. *Psikiyatri Hemşireliği Dergisi- Journal of Psychiatric Nursing* 2011;2(1):17-24.
- Dinçer, M. (2008). *İlköğretim Okullarında Müziklendirilmiş Matematik Oyunlarıyla Yapılan Öğretimin Akademik Başarı ve Tutuma Etkisi*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Abant İzzet Baysal üniversitesi. Bolu. Türkiye.
- Doğanay, J. (1998). *Ana Sınıfına Devam Eden Çocukların Ebeveynlerinin Çocuk Oyun ve Oyuncaklarının İncelenmesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi. Ankara, Türkiye.
- Dönmez-Baykoç, N. (1992). *Oyun Kitabı*. İstanbul; Esin Yayınevi.
- Duran, E., & Tufan, B. (2017). İlkokul Türkçe Ders Kitaplarında Oyun ve Oyuncakların Kullanımı. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 3(1), 16-28.
- Durualp, E. (2009). *Anasınıfına Devam Eden Altı Yaş Çocuklarının Sosyal Uyum ve Becerilerine Oyun Temelli Sosyal Beceri Eğitiminin Etkisinin İncelenmesi: Çankırı Örneği*. (Yayınlanmış Doktora Tezi). Ankara Üniversitesi. Ankara, Türkiye.
- Dursun, B.Y. (2008). *Oyunun Ontolojik Durumu: Heidegger, Derrida, Gadamer ve Huizinga* (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Hacettepe Üniversitesi. Ankara, Türkiye.
- Drummond A, Sauer J.D. (2014). Video-Games Do Not Negatively Impact Adolescent Academic Performance On Science, Mathematics Or Reading. *Plos One* 9: E87943.

- Eberle, G.S. (2014). The elements of play toward a philosophy and a definition of play. *Journal of Play*. Volume 6, number 2. www.journalofplay.org/files/pdf-articles/6-2-article-elements-of-play.pdf.
- Elder, G.H.J.R. (1998). *The Life Course and Human Development*. Newyork: Wiley Press.
- Elieyioğlu, S. (2014). *10-15 Yaş İşitme Engelli Öğrencilerde Sportif Eğitsel Oyunların Fiziksel Gelişimlerine Etkisinin Araştırılması* (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Atatürk Üniversitesi. Erzurum. Türkiye.
- Elkind, D. (2008). *The Power of Play*. Cambridge, MA, United States.
- Erden, Ş. (2001). *Anaokullarına Devam Eden Çocukların Ebeveyn ve Öğretmenlerinin Çocuk Oyun ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi) Ankara Üniversitesi. Ankara, Türkiye.
- Erkenal, H. (2001). *Eski Ön Asya'da Çocuk*, Editör: Bekir Onur, *Dünya'da ve Türkiye'de Değişen Çocukluk*, 3. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi, Ankara: Ankara Üniversitesi Yayınları.
- Erol, S. (2019). *Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Eğitsel Oyunların Kullanımı*. (Yayınlanmış Doktora Tezi). İnönü Üniversitesi. Malatya. Türkiye.
- Fanuscu, E.M. (1998). Çocuk oyun alanları. *Peyzaj Mimarlığı Dergisi*. T.M.M.O.B. Peyzaj Mimarları Odası İstanbul Şubesi, Temmuz-Ağustos, 5 (8-12). İstanbul.
- Farmer-Dougan, V. and Kaszuba, T. (1999). Reliability and validity of play-based observations: Relationship between the play behaviour observation system and standardised measures of cognitive and social skills. *Educational Psychology*, 19 (4); 429-440.
- Fleer, M. (2014). *Theorising Play In The Early Years*. USA Cambridge University Press.
- Fidan, N. ve Erden, M. (1992). *Eğitim Bilimine Giriş*. Ankara: Feryal Matbaacılık.
- Foulquie, P. (1994). *Pedagoji Sözlüğü*. (C. Karakaya, Çev.) Sosyal Yayınları.
- Gabain, A. V. (1995). *Eski Türkçenin Grameri*. (M. Akalın, Çev.) Ankara: TDK Yayınları.
- Gazezoglu, Ö. (2007). *Okul Öncesi Eğitim Kurumlarına Devam Eden 6 Yaş Çocuklarına Öz Bakım Becerilerinin Kazandırılmasında Oyun Yoluyla Öğretimin Etkisi* (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir, Türkiye.
- Gedik, M. (2017). Ortaokul 2. Sınıf Öğrencilerinin Okuma Becerilerinin Geliştirilmesinde Eğitsel Oyunların Başarı ve Kalıcılığa Etkisi. *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi* (58). <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunitaed/issue/27265/287044>.

- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., Khoo, A., (2011). Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. DOI:10.1542/peds.2010-1353.
- Genç, H ve Ersoy Alkan, Ö. (2006). Altı Yaş Çocuklarının Gelecekte Ne Olmak İstedikleri Üzerine Nitel Bir Çalışma. *Kastamonu Eğitim Dergisi*. Cilt 24. No:5.
- Glover-Gagnon, S. and Nagle, R. J. (2004). Relationships between peer interactive play and social competence in at-risk preschool children. *Psychology in the Schools*, 41 (2); 173-189.
- Goldstein, J. (2012). *Play in Childeren's Development, Health and Well-being*. Brussels; Toy Industries of Europe.
- Gözüalan. E. (2013). *Oyun Temelli Dikkat Eğitim Programının 5-6 Yaş Çocuklarının Dikkat ve Dil Becerilerine Etkisinin İncelenmesi*. (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). Selçuk Üniversitesi. Konya, Türkiye.
- Guralnick, M. J. ve Neville. B. (1997). *Designing Early Intervention Programs to Promote Children's Social Competence*. <https://depts.washington.edu/guralnick/pdf>.
- Gül, M. (2006). *Anasınıfına Devam Eden Alt Sosyo-Ekonomik Düzeydeki 61-72 Ay Arası Çocuklara Sembolik Oyun Eğitiminin Genel Gelişim Durumlarına Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi. Ankara, Türkiye.
- Güler, S. (2015). *Sosyal Oyunun 48-69 Aylık Çocukların Ahlaki ve Sosyal Kural Algılarına Etkisinin İncelenmesi*. (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi. Ankara, Türkiye.
- Gümüşdağ, H. (2019). Effects of Pre-school Play on Motor Development in Children. *Universal Journal of Educational Research*. DOI:10.13189/ujer.2019.070231
- Gündüz, M. Aktepe, V. Uzunoğlu, H. ve Gündüz, D. D (2017). Okul Öncesi Dönemdeki Çocuklara Eğitsel Oyunlar Yoluyla Kazandırılan Değerler. *MSKU Eğitim Fakültesi Dergisi* ISSN 2148-6999 Cilt-Volume 4, Sayı- Number. DOI: 10.21666/muefd.303856.2.
- Güneş, F., (2015). Oyunla Öğrenme Yaklaşımı. *Turkish Studies-International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic* (Prof. Dr. Şefik Yaşar Armağanı), 10 (11), 773-786.
- Güneş, F. (2017). Okuma ve Sınırsız Öğrenme. *Sınırsız Eğitim ve Araştırma Dergisi*, Cilt 2, Sayı 1.
- Gürpınar, C. (2017). *Fen Bilimleri Öğretiminde Eğitsel Oyun Destekli Öğretim Uygulamalarının Öğrenme Ürünlerine Etkisi*. (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). Kırıkkale Üniversitesi. Kırıkkale, Türkiye.

- Gürsoy-Yılmaz, G. (2020). *60-72 Aylık Çocukların Oyuncak Tercihleri Oyun Becerileri ve Saldırganlık Yönelimlerinin İncelenmesi* (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Çağ Üniversitesi. Mersin, Türkiye.
- Hacıbrahimoğlu- Yıldırım, B., Aşlışen-Tanju. E. H., Darıca, N. (2020). 0-5 Yaş Arası Çocuk Sahibi Olan Annelerin Oyuncak Tercihlerinin Belirlenmesi. Erişim Adresi <http://ijeces.hku.edu.tr>.
- Heljakka, K. (2008). *Toy storoies, design, play, display, adultexperiencewith designer*. Toys. The Nordic Conference on Experience, 12-27.
- Helwig, A. A. (1998). Gender-role Stereotyping: Testing Theory with a Longitudinal Sample. *Sex Roles* 38 (5/6): 403–423.
- Henniger, M.L. (2002). *Teaching young children*. Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- Henricks, T.S. (2008). *Play: A Basic Pathway to the Self*. American Journal of Play. Fall.
- Holmes, R., Romeo, L., Ciraola, S. and Grushko, M. (2015). *The relationship between creativity, social play, and children's language abilities*. Early Child Development and Care, 185(7),1180-1197.
- Homer, B. D., Kinzer, C. K., Plass, J. L., Letourneau, S. M., Hoffman, D. Bromley, M., Hayward, E. O., Turkay, S., Kornak, Y. (2014). Moved to learn: the effects of interactivity in a kinect-based literacy game for beginning readers. *Computers & Education*, 74, 37-49.
- Huizinga, J. (2018). *Homo Ludens: Oyunun Kültürel İşlevi Üzerine Bir İnceleme* (İlker Mutlu, Çev.). Eskişehir: Dorlion Yayınları.
- Hung-Chang, L. and Mei-Ju, C. (2014). Behind the Mask: The Differences and Stability of Children's Career Expectations. *Procedia- Social and Behavioral Sciences*.DOI:10.1016/j.sbspro.2014.01.665.
- Hurwitz, S. C. (2003). *To Be Successful-Let Them Play Childhood Education*. Winter 2003, 100-101.
- Hünel, S. (2019). *Ortaokul 5. Sınıf Öğrencilerinin Fen Bilimleri Dersi Hayvanlarla İlgili Temel Bilgilerin Öğretiminde Oyuncak Destekli Öğretimin Başarıya Etkisi* (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Kastamonu Üniversitesi. Kastamonu. Türkiye.
- Hürtürk, Ç. (2017). *Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Oyunlarının İçeriği ve Oyun Davranışlarının İncelenmesi*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Doğu Akdeniz Üniversitesi. Gazimagusa, Kuzey Kıbrıs.
- Işık, İ. ve Semerci, N. (2016). İlkokul 3. Sınıf Öğrencilerine İngilizce Kelime Öğretiminde Eğitsel Oyunların Akademik Başarıya Etkisi. *Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. Cilt.7 sayı 1. S. 787- 804.

- İnal, K. (2005). Çocuksu Masumiyetten Plastik Paradoksa Oyunağın Kısa Tarihi. *Kebikeç Dergisi*. https://kebikecdergi.files.wordpress.com/2012/07/19_inal.pdf.
- İnan, M., Karagözoğlu, C., ve Şimşek, Ö. (2014). 7 Yaş Çocuklarında Hareketli Oyunların Saldırganlık Davranışları Üzerine Etkileri. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 4(1), DOI: 10.14527/pegegog.2014.003.
- Jere-Folotiya, J., Chansa-Kabali, T., Munachaka, J. C., Sampa, F., Yalukanda, C., Westerholm, J., Richardson, U., Serpell, R., Lyytinen, H. (2014). The effect of using a mobile literacy game to improve literacy levels of grade one students in zambian schools. *Education Tech. Research Dev.*, 62, 417–436. DOI: 10.1007/s11423-014-9342-9.
- Johnson, E. J. Christie, J. F. Yawkey, T. D. (1987). *Play and Early Childhood Development*. USA. Harper Collins Publishers.
- Kaçar, S. (2016). *Okul Öncesi Normal Gelişim Gösteren 5-6 Yaş Grubu Çocukların Tercih Ettikleri Oyun Türünün Dil Gelişimi ve Problem Çözme Becerisi Üzerine Etkisinin İncelenmesi*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Maltepe Üniversitesi. İstanbul. Türkiye.
- Karasar, N. (1999). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Karasar, N. (2005). *Bilimsel Araştırma Yöntemi* Ankara: Nobel Dağıtım.
- Karabekmez, S., Yıldırım, G., Özyılmaz Akamca, G., Ellez, A. M., & Bulut Üner, A. N. (2018). Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Mesleklere Yönelik Toplumsal Cinsiyet Algılarının İncelenmesi. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi* (BEST Dergi).
- Kars, G. B. (2010). *Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi. Ankara. Türkiye.
- Kaya, S. ve Elgün, A. (2015). Eğitsel Oyunlar ile Desteklenmiş Fen Öğretiminin İlkokul Öğrencilerinin Akademik Başarısına Etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi* 23 (1) <https://dergipark.org.tr/tr/pub/kefdergi/issue/22600/241448>.
- Kaya, D. (2007). *36-72 Aylık Çocuklar İçin Tasarlanmış Oyuncakların Çocukların Gelişim Alanlarına Göre İncelenmesi* (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi) Gazi Üniversitesi. Ankara, Türkiye.
- Karaman, B. (2019). *Okul Öncesi Eğitim Kurumlarında Oynatılan Fiziksel Etkinliğe Dayalı Oyunların Psikomotor Gelişimi Üzerine Etkisi*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Aksaray Üniversitesi. Aksaray, Türkiye.
- Kenanoğlu, D. (2021). *Okul Öncesi Eğitimde Geleneksel Oyunların Okul Öncesi Çocuklarının Dil Gelişimine Etkisi*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi) İnönü Üniversitesi. Malatya, Türkiye.

- Kestane, M. (2019). *Dijital Oyun Bağımlılığının İlköğretim İkinci Kademe Çağındaki Öğrencilerin Akademik Başarısı ile İlişkisi*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Biruni Üniversitesi. İstanbul, Türkiye.
- Kemple, K.M., Oh J.Y., Porter D. (2015). Playing at School: An Inquiry Approach to Using an Experiential Play Lab in an Early Childhood Teacher Education Course *Journal of Early Childhood Teacher Education*,36 (250–265).
- Kıldan, A.O. (2001). *Oyunun Çocukların Gelişim Özelliklerine Etkisi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Selçuk Üniversitesi. Konya, Türkiye.
- Koç, M.C. (2017). *İlkokul Çağındaki Çocukların Temel Motor Beceri Gelişiminde Eğitsel Oyunların Etkisi*. (Yayınlanmış Dotor Tezi). Dumlupınar Üniversitesi. Kütahya, Türkiye.
- Koçyiğit, S., Nur Tuğluk, M. & Kök, M. (2007). Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel bir Etkinlik Olarak Oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi* 0 (16), 324-342 Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunikkefd/issue/2777/37245>.
- Lauer, L. M. (2011). Play deprivation: is it happening in your school setting? <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED524739.pdf>.
- Lawton, J.T.& Burk, J. (1990). Effects of advance Organizer Instruction on Preschool Children's Prosocial Behavior, *Journal of Structural Learning*.10 (3).
- Leif, J. ve Rustin, G. (1974). *Genel Pedagoji*. Ankara: M.E.B.
- Leseman, P., Rollenberg, L. ve Rispen, J. (2001). Playing and Working in Kindergarten: Cognitive Co-construction in Different Educational Situations. *Early Childhood Research Quarterly*, 363-384.
- Lewis, V. Lupton, L. Boucher, J. ve Watson, S. (2000). *Relationships Between Symbolic Play, Functional Play, Verbal and Non-verbal Ability in Young Children*. *International Journal Of Language Communiation Disorders*. 117-127. DOI: 10.1080/136828200247287.
- Lyytinen, P., Poikkeus, A-M., Laakso, M-L., Eklund, K., & Lyytinen, H. (2001). Language development and symbolic play in children with and without familial risk for dyslexia. *Journal Of Speech, Language, and Hearing Resarch*, 44 (4), 873-886.
- Mangır, M. ve Aktaş, Y. (1993). Çocuğun Gelişiminde Oyunun Önemi. *Yaşadıkça Eğitim Dergisi* 26. S.14-18.
- Mangır, M. ve Erkan, S. (1987). *0-4 Yaş arası Çocuklarda Dil Gelişimi*. Ankara; Ankara Üniversitesi Ziraat Fakültesi Yayınları.
- Mäyrä, F. (2008). *An introduction to game studies*. Thousand Oaks, London, New Delhi: Sage Publications.
- MEB. (2011). *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Dil Gelişimi*. Modül Kitabı.

- MEB. (2015). Çocuk Gelişimi ve Eğitimi 37-72 Ay Oyun ve Oyuncak. 6 Nisan 2021 tarihinde http://www.megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller/37-72%20Ay%20Oyun%20ve%20Oyuncak.pdf adresinden alınmıştır.
- Metin- Aslan, Ö. (2013). *Anaokuluna Devam Eden Çocukların Oyun Davranışları ve Oyunlarında Ortaya Çıkan Zorbalık Davranışlarının İncelenmesi* (Yayınlanmış Doktora Tezi). Hacettepe Üniversitesi. Ankara, Türkiye.
- Miser, R. (2002). Küreselleşen Dünyada Yetişkin Eğitimi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi* Cilt 35 Sayı (1) 55-60. doi:10.1501/Egifak_0000000054
- Nicolopoulou, A. (1993). Play, Cognitive Development, and the Social World: Piaget, Vygotsky, and Beyond (Melike Türkan Bağlı Çev.). *Human Development* 1993; 36:1–23 <https://doi.org/10.1159/000277285>.
- Nicolopoulou A. (2010). *The Alarming Disappearance of Play from Early Childhood Education*, Human Development, Lehigh University, Bethlehem, Pa., USA.
- Oktay, A. (1999). *Yaşamın Sihirli Yılları: Okul Öncesi Dönem*. İstanbul; Epsilon Yayıncılık.
- Onur, B. (2002). *Oyuncaklı Dünya*. Ankara; Dost Kitabevi Yayınları.
- Onur, B. (2016). *Oyunlar ve Oyuncaklar*. Ankara: Kalem Kitap.
- Onur, B., Çelen, N., Çok, F., Artar, M. & Şener Demir, T. (1997). Türkiye’de İki Kentte Annelerin Bakış Açısıyla Çocukların Oyuncak Gereksinimi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 30(1), 46-74.
- Onur, B. ve Niemann, H. (1991). Oyuncakın gelişim tarihi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi* 24 55-61. https://doi.org/10.1501/Egifak_00000000730.
- Oral, Ö. (2019). *3-6 Yaş Arasındaki Çocukların Dil Gelişimi ve Oyun Oynama Becerileri Üzerinde Televizyon İzleme Alışkanlıklarının Etkisi: Vaka Analizi* (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Aydın Üniversitesi. İstanbul, Türkiye.
- Ormanlıoğlu, M.U. (2013). *Niçin Oyun? Çocuğun Gelişiminde ve Çocuğu Tanımada Oyunun Önemi*. İstanbul: İdeal Kültür Yayıncılık.
- Ögelman, H. G. (2016). *Yaşamın İlk Yıllarında Oyun; Oyuna Çok Yönlü Bakış*. Ankara: Pegem Akademi.
- Ögelman, H. G., ve Topaloğlu, Z. Ç. (2014). 4-5 Yaş Çocuklarının Sosyal Yetkinlik, Saldırganlık, Kaygı Düzeyleri ile Anne Babalarının Ebeveyn Özyeterliği Algısı Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(1), 241-271.

- Önalın-Akfırat, F. (2004). *Yaratıcı Dramanın İşitme Engellilerin Sosyal Becerilerinin Gelişimine Etkisi*. (Yayınlanmış Doktora Tezi). Ankara Üniversitesi. Ankara. Türkiye.
- Özcan, O. (2018). *Çocuklarda Sosyal Uyum ve Uyumsuzluğun Yordayıcıları: Saldırganlık ve Ebeveyn Öfkesi*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi, Burdur, Türkiye.
- Özdemir, N. (1997). *Türkiye’de Cumhuriyet Dönemi Çocuk Oyunlarının Halkbilimi Açısından İncelenmesi* (Yayınlanmış Doktora Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Ankara, Türkiye.
- Özdenk, Ç. (2020). *6 yaş Grubu Öğrencilerinin Psikomotor Gelişimlerinin Sağlanmasında Oyunun Yeri ve Önemi*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Özdoğan, B. (1997). *Çocuk ve Oyun (Oyunla Çocuğa Yardım)*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Özen, M. (1999). *İslam Eğitimcilerinden Bazılarına Göre Çocukta Oyun ve Oyuncak* (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi. İstanbul, Türkiye.
- Özmen, A. (2006). *Öfke ile Başa Çıkma*. Ankara. Nobel Yayın Dağıtım.
- Özer, M. (2021). *Oyunun Gelişim Alanlarına Katkısı*. Duygu Yalman Polatlar (Editör) *Erken Çocuklukta Oyun Gelişimi ve Eğitimi*. (s.22-23) Ankara: Pegem Akademi.
- Özer, G., Gürkan, A.C. ve Ramazanoğlu, M.O. (2006). Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri. *Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları* 67-79.
- Özgür, H. (2000). *İlkokul Dönemindeki Çocukların Çocuk Oyun Alanlarına Olan İlgileri* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Ege Üniversitesi. İzmir, Türkiye.
- Özhan, M. (1997). *Türkiye’de Çocuk Oyunları Kültürü*. Ankara: Feryal Matbaası.
- Özhan, M. (2005). “Çocuk Folkloru”, *Kebikeç*, Sayı: 19, Ankara, ss. 225-243.
- Öztemiz, S. ve Önal, İ. H. (2013). İlkokul Öğrencilerinin Oyun Tekniği ile Okuma Alışkanlığı Kazanmasına Yönelik Öğretmen Görüşleri: Ankara Beytepe İlkokulu Örneği. *Bitlis Eren Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. Cilt 2. Sayı 1.
- Öztürk, E. ve Aksu, D. (2019). Çocuk Oyunlarının İlk Okuma Yazma Öğretiminde Kullanılma Durumlarının Belirlenmesi. *HAYEF: Journal of Education*, mDOI: 10.26650/hayef.2019.18007.
- Pehlivan, H. (2014). *Oyun ve Öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Perihanlıoğlu, P. ve Yıldız, R. (2002). Okul Öncesi Eğitim Kurumlarının Eğitim Hedeflerini Gerçekleştirme Düzeyi (Van İli Örneği). XII. Eğitim Bilimleri Kongresi.
- Poyraz, H. (1999). *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak*. Ankara: Anı Yayınevi.

- Poyraz H. (2012). *Okul Öncesinde Oyun ve Oyun Örnekleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Poyraz, H. ve Dere-Çiftçi, H. (2011). *Okul Öncesi Eğitiminin İlke ve Yöntemleri*. Ankara: anı Yayıncılık 4. Baskı.
- Power, T. & Radcliffe, J. (1991). *Cognitive Assessment of Preschool Play Using the Symbolic Play Test*. In: C. Schaefer, K. Gitlin & A. Sandgrund (Eds), *Play Diagnosis And Ass.*
- Quay, L. C., Weaver, J. H., & Neel, J. H. (1986). The effects of play materials on positive and negative social behaviors in preschool boys and girls. *Child Study Journal*, 16(1), 67-76.
- Rastgeldi, H. (2005). *6 Yaş Çocuklarının Meslekleri Tanıma Durumlarının İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi üniversitesi. Ankara. Türkiye.
- Rettig, M. (2005). Using The Multiple Intelligences to Enhance Instruction For Young Children With Disabilities. *Early Childhood Education*. 32, 255-259.
- Resmî Gazete: 17 Mayıs 2002. Erişim Tarihi:20 Nisan 2021.Erişim Adresi: <https://www.resmigazete.gov.tr/eskiler/2002/05/20020517.htm#4>.
- Salen, K and Zimmerman, E. (2006). *The game design reader a rules of play anthology*. Play and Ambiguity (2001) Brian Sutton-Smith (pp. 296-313). Cambridge, Massachusetts London, England: The MIT Press.
- Santrock, J.W. (2011). Yaşam Boyu Gelişim. Galip Y. (Ed.), (s.242-272). Ankara: Nobel Akademi.
- Savaş, E. ve Gülüm, K. (2014). Geleneksel Oyunlarla Öğretim Yöntemi Uygulamasının Başarı ve Kalıcılık Üzerine Etkisi. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*.
- Schulenberg, J.E, W.B Vondracek and A.C Crouter. (1984). The Influence of The Family on The Vocational Development. *Journal of Marriage and The Family*. 73, 129- 143.
- Sezici, E., Yiğit, E. (2009). Okul Öncesi Çocukların Oyuncak tercihleri, Oyun Davranışları ve Sosyal Duygusal Uyumları Arasındaki İlişkinin Değerlendirilmesi. *Hemşirelik Akademik Araştırma Dergisi*. DOI: 10.5222/jaren.2019.07088
- Sheridan, M.D. (2011). *Play in early childhood: From birth to six years*. New Yourk Ny: Taylor & Francis.
- Singer, J. L. (1994). Imaginative play and adaptive development (Chapter I p.11) Goldstein, J. H. (1994). *Toys, play and child development*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Smith, A.B. (1993). Early childhood educare: Seeking a theoretical framework in Vygotsky's work. *International Journal of Early Years Education*, 1(1), 47-61.

- Sormaz, F. (2011). *Çocukluk İmgesi, Oyun ve Oyuncak: Sosyo-kültürel Bir Analiz*. (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). Dumlupınar Üniversitesi. Kütahya, Türkiye.
- Sönmez, V. (2004). *Program Geliştirme Öğretmen El Kitabı*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Suits, B. (1967). *Is Life a Game We are Playing?* Ethics, 209.
- Sun, M. ve Seyrek, H. (1992). *Çocuk Oyunları. Okul Öncesi Eğitiminde Oyun Dersi El Kitabı* İzmir: Mey Yayınları.
- Şahin Tezel, F. (1993). *Üç-altı Yaş Grubu Çocuklarının Anne Babalarının Çocuk Oyun ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi*. (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi. Ankara, Türkiye
- Şahin Tezel, F., Özyürek, A. ve Gündüz, Z. B. (2018). Nesilden Nesile Kültürel Aktarımda Oyun ve Oyuncakların Rolü. *Ç.Ü. Sosyal Bilimler Dergisi*. Cilt 27, sayı
- Şen. M. (2004). *Ana okuluna Devam Eden AltıYaş Çocukların Motor Gelişimlerine Beden Eğitimi Çalışmalarının Etkisinin İncelenmesi*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi. Ankara, Türkiye.
- Şentürk, C. (2020). Oyun Temelli Fen Öğrenme Yaşantılarının Akademik Başarıya, Kalıcılığa, Tutuma ve Öğrenme Sürecine Etkileri. *Milli Eğitim Dergisi*. s. 49. https://dergipark.org.tr/tr/pub/milliegitim/issue/56322/616595#article_cite.
- Tan, U. (2008). *Çoklu Zekâ Kuramına Göre 3-6 Yaş Arasındaki Çocukların Yönelindikleri Oyuncakların Mesleki Eğilimleri Belirlemedeki Rolü ve Model Önerisi* (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi. İstanbul. Türkiye.
- Taner-Derman, M., Sadioğlu, Ö., Bağçeli- Kahraman, P., Onur-Sezer, G. (2010). Okul Öncesi Eğitiminde Montessori Metodu. H.A. Başal (Editör). *Okul Öncesi Eğitiminde Uygulanan Farklı Modeller*. (Ss. 47-93). Bursa: Dora Yayınları.
- Taşpınar, M. (2013). *Kurumdan Uygulamaya Öğretim İlke ve Yöntemleri*. Ankara: Elhan Yayınevi.
- Taştekin, E. (2019). *Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarının Öğrenciye Veli Bakış Açısından İncelenmesi*. (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). Balıkesir Üniversitesi. Balıkesir, Türkiye.
- Tokgöz, E. Ö. (2017). *Oyun Temelli Beşinci Sınıf Öğrencilerinin Fen Akademik Başarıları, Fene Karşı Tutumları ve Bilgi kalıcılığı Üzerine Etkisinin Araştırılması*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi. Ankara, Türkiye.
- Torun, F., Akçay, A., ve Çoklar, N. A. (2015). Bilgisayar Oyunlarının Ortaokul Öğrencilerinin Akademik Başarı ve Sosyal Yaşam Üzerine Etkilerinin İncelenmesi. *Karaelmas Journal of Educational Sciencse* 3.
- Töman, U., Gürbüz, F., ve Çeker, E. (2017). Eğitsel Şarkı ve Oyun Tekniklerinin Öğrencilerin Akademik Başarıları ve Kalıcılığı Üzerine Etkileri. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*. Cilt:12, Sayı:24, 593-612

- Treasure, T. (2018). What is play? Christine Robinson, Tracy Treasure, Dee O'Connor, Gerardine Neylon, Cathie Harrison, and Samantha Wynne (Eds.), *Learning Through play creating a play-based approach within early childhood contexts*. Pp. 6-25. Oxford University Press.
- Tuğrul, B. (2016). *Oyun Temelli Öğrenme*. R. Zembat (Eds.) içinde, *Okul Öncesinde Özel Öğretim Yöntemleri* (s. 187-220). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Tuğrul, B., Metin-Aslan, Ö., Ertürk, H. G., Özen-Altınkaynak, Ş. (2014). Anaokuluna Devam Eden Altı Yaşındaki Çocuklar ile Okul Öncesi Öğretmenlerinin Oyun Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 1, 97-116 doi: 10.17679/iuefd.05509.
- Turan M. (2019). *Öğretim Stratejileri*. A. S. Saracaloğlu ve A. Küçükoğlu, (Editörler) *Öğretim İlke ve Yöntemleri* Ankara: Pegem Akademi (ss. 180-192).
- Tut, E. (2018). *Sınıf Fen Bilimleri Dersinde Oyun Temeli Öğrenme Uygulamalarının Öğrencilerin Akademik Başarılarına ve Yaratıcı Düşünme Becerilerine Etkisi*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Ondokuz Mayıs Üniversitesi. Samsun, Türkiye.
- Tümekaya, S. (2012). *Dil Gelişimi*. M. E. Deniz, (Ed.), *Erken Çocukluk Döneminde Gelişim* (4. basım). Ankara: Maya Akademi.
- Türk Dil Kurumu (2020). "Oyun Tanımı" Erişim adresi: <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim tarihi: 15.10.2020).
- Türk Dil Kurumu (2020). "Oyuncağın Tanımı" Erişim adresi: <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim tarihi: 18.10.2020).
- Türk Dil Kurumu (2020). "Meslek Tanımı" Erişim adresi: <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim tarihi: 18.08.2021).
- Uluğ, O.M. (1997). *Niçin Oyun*. İstanbul: Göçebe Yayınları.
- Ulutaş, A. (2011). *Okul Öncesi Dönemde (6 Yaş) Belli Başlı Oyunların Çocukların Psikomotor Gelişimine Etkisi*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). İnönü Üniversitesi. Malatya, Türkiye.
- Ülken, H.Z. (2013). *Eğitim Felsefesi*. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Üstündağ, T. (1994). Günümüz Eğitiminde Dramanın Yeri. *Yaşadıkça Eğitim* s.37 Erişim adresi: <https://acikerisim.iku.edu.tr/handle/11413/5938>.
- Variş, F. (1996). *Eğitimde Program Geliştirme*. Ankara: Alkım Yayıncılık.
- Wach, E. (2013). Learning about qualitative document analysis.
- Walsh, G., Sproule, L., McGuinness, C., Trew, K., Rafferty, H. and 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.

- Walter, S. (1996). *The flawed parent: A recondirastion of Rousseu's Emile and its Significance for radical education in the United State*, British Journal of Educational Studies Vol.44, No:3 pp.260-274.
- Wasserman, S. (1992). *Serious Play in the Classroom*. Childhood Education.
- Watson, M. W. and Peng, Y. (2010). The Relation Between Toy Gun Play and Children's Aggressive Behavior. https://doi.org/10.1207/s15566935eed0304_7.
- Weston, P. (2000). Friedrich Froebel his life, times & significance. London: University of Surrey Roehampton.
- Xu, Y. (2008). *Childeren's social play squence: Parten's classic thprry revisited*. Early Child Development and Care 489-498.
- Yarımkaya, E. İlhan, E.L. ve Esentürk, O.K. (2020). *Tasarım Uygulama ve Örnekleriyle Çocuk Oyunları ve Oyuncakları*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Yavuzer, H. (1996). *Ana Baba ve Çocuk*. İstanbul; Remzi Kitabevi.
- Yeşilyaprak, B. (2006). *Eğitimde Rehberlik Hizmetleri Gelişimsel Yaklaşım*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Yıldırım, A. (2008). *Okul Öncesi Eğitim Kurumlarından Yararlanmayan 4-5 Yaş Çocukların Dil Gelişimini Etkileyen Faktörlerin İncelenmesi (Konya İli Örneği)*, (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Selçuk Üniversitesi. Konya, Türkiye.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2018). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara; Seçkin Yayıncılık.
- Yıldız, E. (2019). *5,6,7. Sınıf Fen Bilimleri Dersinde Yaşanan Öğrenme Problemlerinin Giderilmesinde Eğitsel Oyun, Okuma-Yazma-Oyun ve Okuma-Yazma-Uygulama Yöntemlerinin Etkisinin İncelenmesi*. (Yayınlanmış Doktora Tezi). Atatürk Üniversitesi. Erzurum, Türkiye.
- Yıldızbaş, F. ve Apaydın, Ş (2016). Kültür ve Çocuk Oyunları İlişkisi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. Retrieved [https://dergipark from.org.tr/pub/aibuef/issue/1508/18291](https://dergipark.from.org.tr/pub/aibuef/issue/1508/18291).
- Young, N. H. (1987). 'Paidagogos: the social setting of a pauline metaphor', *Novum Testamentum* 29: 150. doi:10.1163/156853687X00047.
- Yörükoğlu, A. (1989). *Değişen Toplumda Aile ve Çocuk*. İstanbul; Özgür Yayınları.
- Yücel, V. (2019). Zararlı Dijital Oyunlar ve Çocuklar. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 6 (7), 340-353. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/pub/asead/issue/47889/605284>.
- Zembat, R. (1998). *Okul Öncesi Eğitim Kurumları, 0-6 Yaş Anne-Baba ve Çocuk Rehberi*. İstanbul: Beyaz Gemi Yayınları.

Zengin, S. ve Peker, A. T. (2019). Eğitsel Oyunların Zihinsel Engelli Çocukların Öfke Düzeylerine Etkisi.*Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*. DOI: 10.33468/sbsebd.82.

Zülkadiroğlu, Z. (1995). 5-6 yaş grubu Kız ve Erkek Çocuklarda 12 haftalık Cimnastik ve Yüzme Çalışmalarının Esneklik ve Kondisyonel Özellikleri Üzerine Etkisi. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Çukurova Üniversitesi. Adana, Türkiye.





EK 1. Etik Kurul Onayı

ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ALT ETİK KURULU
KARAR ÖRNEĞİ

Karar Tarihi : 31/05/2021
Toplantı Sayısı : 10
Karar Sayısı : 197

197- Üniversitemiz Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı yüksek lisans öğrencisi **Zeynep Muştı**'nın "Oyun Ve Oyuncanın Pedagojik İşlevleri" başlıklı tezi ile ilgili "İnsan Üzerinde Yapılan Klinik Dışı Araştırmalar Başvuru Formu" Etik Kurulumuzca incelendi.

Üniversitemiz Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı yüksek lisans öğrencisi **Zeynep Muştı**'nın "Oyun Ve Oyuncanın Pedagojik İşlevleri" başlıklı tezinin, insan üzerinde yapılan bir çalışma olmaması nedeniyle etik kurul onayına ihtiyaç duymadığına oy birliği ile karar verildi.

BENZERLİK BİLDİRİMİ

“Oyun ve Oyuncağın Pedagojik İşlevleri” başlıklı tezimin ana bölümü (ön bölüm, kaynaklar ve ekler hariç) Turnitin İntihali Engelleme Programı aracılığıyla incelenmiş ve ilgili rapor danışmanım tarafından da kontrol edilmiştir. Kontrol sırasında (1) “Kapak, Önsöz, Özet, İçindekiler, Kısaltmalar/ Simgeler Sayfası, Tablolar dizini, Şekiller Dizini, Dipnotlar, Kaynaklar, Ekler, Özgeçmiş” (2) “Tırnak içinde ve blok olarak verilen (doğrudan) alıntılar” (3) “Yedi sözcüğe kadar olan benzerlik/örtüşme içeren metin kısımları” (4) “Öğrencinin lisansüstü tezi ile ilgili yapmış olduğu yayınlar ile mevzuat metinleri” dışarıda tutulmuştur. Benzerlik kontrolüne ilişkin rapordan elde edilen sonuçlar aşağıda sunulmuştur.

Rapor Tarihi	: 08.10.2021
Gönderim Numarası	: 1668620617
Sayfa Sayısı	: 117
Sözcük Sayısı	: 27668
Karakter Sayısı	: 197384
Benzerlik Oranı	: %8
Savunma Tarihi	: 15.10.2021

Yukarıda belirtilen sonuçları gösteren Turnitin İntihali Engelleme Programı’na ilişkin orijinal raporu, sonuçlarda herhangi bir değişiklik yapmaksızın bu beyanım ekinde Enstitüye teslim ettiğimi, tezimin %10’dan fazla benzerlik oranı içerdiğinin ve tek bir kaynakla eşleşme oranının %2’yi geçtiğinin belirlenmesi durumunda, bundan doğabilecek tüm yasal sorumluluğu kabul ettiğimi bildirir, saygılarımı sunarım.

Öğrencinin Adı Soyadı: Zeynep MUŞTU

Tarih: 08.10.2021

İmza:

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı ve Soyadı : Zeynep MUŞTU

E-Posta Adresi :

İş Deneyimi :

Unvan	Görev Yeri	Yıl
Okul Öncesi Öğretmeni	Trabzon Fatih Kız Meslek Lisesi	2007-2010
Okul Öncesi Öğretmeni	Bayburt Kız Meslek Lisesi	2010-2012
Okul Öncesi Öğretmeni	Polatlı Sağlık Meslek Lisesi	2012-2016

Akademik Bilgiler

Öğrenim Durumu:

Derece	Bölüm/Program	Üniversite	Yıl
Lisans	Okul Öncesi Öğretmenliği	Hacettepe Üniversitesi	2002-2006
Yüksek Lisans	Eğitim Bilimleri Ana bilim Dalı- Eğitimin Felsefi, Sosyal ve Tarihi Temelleri Bilim Dalı	Ankara Üniversitesi	2015-2021

Yayınlar: "Yumi'nin Ödülü", İlköğretim Yayınları, Akcan Hülya, 6248-49-1 Hikâye Kitabı